



DEAD BY DAYLIGHT™ LE JEU DE PLATEAU

LIVRET DE RÈGLES



**DEAD BY
DAYLIGHT**
THE BOARD GAME



INTRODUCTION

L'Entité est affamée et la partie recommence ! Les Survivants parviendront-ils à collaborer pour s'enfuir, ou est-ce que le Tueur les attrapera pour accomplir le sacrifice? Il n'y a qu'une façon de le savoir !

Dans **Dead by Daylight™: Le jeu de plateau**, 2 à 4 joueurs endossent le rôle des Survivants qui doivent coopérer en utilisant leurs cartes Déplacement et leurs actions pour réparer les générateurs, activer les Portes de sortie, et fuir ce jeu atroce établi par l'Entité. Un autre joueur endosera le rôle du Tueur, semant la peur en utilisant ses diverses cartes Déplacement pour blesser les Survivants et essayer de les pendre à un crochet pour apaiser l'Entité et accomplir le sacrifice. Anticipez les déplacements de chacun, utilisez des accessoires pour faire avancer vos plans et activez les compétences de votre personnage pour tirer parti de vos avantages et remporter la victoire !

TUTORIEL VIDÉO

Commencez immédiatement à jouer sans lire les règles en regardant le tutoriel en vidéo !

www.level99games.com/dead-by-daylight



PRÉAMBULE DE L'AUTEUR

Travailler sur *Dead by Daylight* a été une expérience incroyable. Avant tout, je souhaite remercier l'équipe de *Behaviour Interactif* d'avoir créé *Dead by Daylight* et de m'avoir donné l'opportunité de concevoir le jeu de plateau officiel pour accompagner le monde envoûtant qu'ils ont créé.

Concevoir un jeu de plateau sur le thème de *Dead by Daylight* n'a pas été une tâche aisée. Le jeu vidéo est riche et complexe, et j'ai été submergé par les possibilités à exploiter pour recréer cette expérience. Comment pourrions-nous capter l'essence de cette expérience Tueur/Survivant ? Comment pourrions-nous retranscrire en jeu de plateau l'identité et le comportement de chaque personnage ? Comment pourrions-nous faire de chaque partie une expérience unique ? Toutes ces questions, et bien d'autres, ont trouvé diverses réponses qui auraient pu être de superbes versions de *Dead by Daylight* en jeu de plateau.

Les amis pour lesquels ce jeu a été créé ont été l'élément le plus important de sa conception. Lorsque notre équipe administrative s'est jetée dans *Dead by Daylight*, j'ai également plongé. J'y ai rapidement passé des week-ends et des nuits. Je pensais, « Ce serait vraiment top d'y jouer dans la vraie vie avec les collègues du bureau ! ». Entre les parties, j'ai commencé à prendre des notes au sujet de ce qui allait finir par se trouver dans la version définitive.

Dead by Daylight™: Le jeu de plateau est la somme de plusieurs éléments. Au-delà de l'équipe de *Level 99 Games*, nos familles, nos amis, nos voisins, et les développeurs de *Behaviour Interactif* ont tous aidé à répondre aux questions fondamentales de ce que *Dead by Daylight* signifie pour eux. Après les innombrables parties de test et les innombrables retours fournis par ces amis, le jeu est devenu celui que vous tenez maintenant entre vos mains.

Nous espérons qu'il vous donnera, ainsi qu'à vos amis, autant de plaisir que celui que nous avons eu lors de sa création.

Amusez-vous bien,

- Brad

MATÉRIEL



7 tableaux d'identité de Survivant
(Aide Survivant au dos)



7 figurines
Survivant



6 tableaux d'identité de Tueur
(Aide Tueur au dos)



6 figurines
Tueur



44 tuiles Accessoire (2 Porte de sortie, 8 Générateur, 5 Crochet, 5 Totem ensorcelé, 6 Coffre, 6 Casier, 6 Corbeau, 6 Palette)



4 jetons
Mur destructible



12 jetons
Sacrifice



25 jetons
Progrès



1 jeton
Premier Joueur



1 jeton
Entité



40 jetons Point
de sang (▲)



4 jetons
Piège à ours
(Le Piéqueur)



4 jetons Folie
(Le Docteur)



7 jetons
Piège fantôme
(La Harpie)



4 dés
d'Habilité



1 dé
de Danger



4 anneaux Blessure
(pour les socles
des Survivants)



1 Plateau recto verso
(Propriété MacMillan/Casse Autohaven)



28 cartes Compétence
de Survivant



24 cartes Compétence
de Tueur



16 cartes
Objet



21 cartes Déplacement
(5 jeux de 4 cartes + 1 Attendre)

ANATOMIE DU MATÉRIEL



1 MEG THOMAS
ATHLÈTE ÉNERGIQUE
Difficulté : Facile
Meg Thomas est une athlète pleine d'énergie, capable de semer la plupart des Tueurs.
« Fuir ce n'est pas abandonner : cela signifie que vous avez toujours la volonté de vivre. »
— Meg Thomas

La partie se déroule en Manches. Une Manche comporte 4 Phases :
1. PLANIFICATION – Chaque joueur prépare ses déplacements.
2. SURVIVANTS – Dans l'ordre du tour, chaque Survivant joue 1 tour.
3. TUEUR – Le Tueur joue ses tours (en général 2).
4. NETTOYAGE – Préparez la prochaine Manche.

2 **3** **4**

1 **2** **1**

4 COURSE EFFRÉNÉE
Alors que vous courez, vous êtes dur à attraper.
Après que vous vous êtes déplacé avec une carte Déplacement, déplacez-vous à nouveau sur un chemin praticable de votre choix.

2 ADRÉNALINE
Alors que vous êtes sur le point de vous échapper, une énergie inattendue vous envahit.
Au début de la Phase Nettoyage, si au moins 1 Générateur a été activé durant cette Manche, jouez 1 Tour Bonus de Survivant.

1 RAPIDE ET SILENCIEUX
Vous faites moins de bruit en courant et en vous cachant.
Lorsque le Tueur entre dans le lieu que vous occupez (avant, qu'il n'interagisse), interagissez avec un Casier dans ce lieu.

CARTE OBJET COMPÉTENCES



5 LE PIÉGEUR
MAN MACMILLAN
Difficulté : Difficile
Le Piégeur est un Tueur qui contrôle le terrain, capable de mettre la pression sur tout le Plateau en plaçant des Pièges à ours pour attraper les Survivants.
Utilisez Piège à ours tôt dans la partie pour verrouiller des chemins du Plateau. Essayez de détruire les Murs destructibles autant que possible pour forcer les Survivants à passer sur les jetons Piège à ours.

La partie se déroule en Manches. Une Manche comporte 4 Phases :
1. PLANIFICATION – Chaque joueur prépare ses déplacements.
2. SURVIVANTS – Dans l'ordre du tour, chaque Survivant joue 1 tour.
3. TUEUR – Le Tueur joue ses tours (en général 2).
4. NETTOYAGE – Préparez la prochaine Manche.

6 **7** **8** **9**

8 **1** **1** **1**

8 PIÈGE À OURS
Placez 1 jeton Piège à ours sur un chemin relié qui ne comporte pas de Palette, de Mur destructible, ou tout autre élément. Vous pouvez retirer du Plateau un jeton Piège à ours existant pour en placer un nouveau.

1 **1** **1**

9 FORCE BRUTE
Votre force immense vous permet de réduire en lambeaux les défenses de vos proies.
Après avoir attaqué un survivant Valide, déplacez-le sur le chemin praticable de votre choix. Si vous le déplacez à travers une Palette ou un Mur destructible, détruisez l'élément concerné.

1 **1** **1**

PRÉSENCE PERTURBANTE
Votre seule présence inspire l'effroi.
Lorsqu'un Survivant présent dans le lieu que vous occupez ou dans un lieu relié effectue un Test d'Habileté, il jette 1 de de Danger à la place.

1 **1** **1**

AGITATION
Vous êtes tout excité à l'idée de suspendre votre proie.
Après avoir attaqué un survivant Valide, déplacez-vous sur le chemin praticable de votre choix.

POUVOIR PASSIF

COMPÉTENCES

SURVIVANTS

TUEURS

- 1. Infos du Survivant :** Nom et description de la façon de jouer du Survivant, ainsi qu'une indication de la difficulté du Survivant (facile ou difficile à jouer). Pour votre 1^{ère} partie, il est conseillé de jouer un Survivant facile.
- 2. Rappel du tour :** Résumé de la structure d'un tour.
- 3. Réserve de Points de sang :** Zone qui contient les Points de sang (▲) en votre possession. Les Survivants commencent la partie avec 2 Points de sang et peuvent en posséder au maximum 6.
- 4. Compétences :** Vous aurez besoin de ces compétences pour survivre à la partie. Un Survivant possède 3 Compétences sur son tableau d'identité. Chaque Compétence comporte un coût en ▲ (en haut à gauche) à dépenser pour l'utiliser, et un effet décrit par son texte (en bas).

- 5. Infos du Tueur :** Nom et description de la façon de jouer le Tueur ainsi qu'une indication de la difficulté du Tueur (facile ou difficile à jouer). Pour votre 1^{ère} partie, il est conseillé de jouer un Tueur facile.
- 6. Rappel du tour :** Résumé de la structure d'un tour.
- 7. Réserve de Points de sang :** Zone qui contient les Points de sang (▲) en votre possession. Les Tueurs commencent la partie avec 4 Points de sang et peuvent en posséder au maximum 12. Les Tueurs possèdent également une action supplémentaire indiquée au bas de cette section.
- 8. Pouvoir :** Pouvoir exclusif de chaque Tueur. Certains Tueurs possèdent également un Pouvoir passif qui est tout le temps actif.
- 9. Compétences :** Vous aurez besoin de ces compétences pour sacrifier les Survivants. Un Tueur possède 3 Compétences sur son tableau d'identité. Chaque Compétence comporte un coût en ▲ (en haut à gauche) à dépenser pour l'utiliser, et un effet décrit par son texte (en bas).



OBJETS

1. **Nom** : Nom de l'objet.
2. **Effet** : Effet de l'objet lorsqu'il est utilisé. L'effet indique à quel moment il peut être utilisé.
3. **Nombre d'Objets** : Le nombre d'exemplaires de cet objet dans la pioche Objets.



COMPÉTENCES

1. **Coût en Points de sang** : Nombre de ▲ à dépenser pour utiliser la Compétence. Chaque Compétence ne peut être utilisée que 1 fois par Manche.
2. **Nom** : Nom de la Compétence.
3. **Info** : Type de la Compétence et si elle appartient à un Tueur/Survivant ou si elle est disponible pour un Tueur/Survivant spécifique. Cette information n'est présente que pour les Compétences sur les tableaux d'identité de Tueur/Survivant.
4. **Texte d'ambiance** : Ceci n'a pas d'effet sur le jeu.
5. **Effet** : Effet de la Compétence lorsqu'elle est utilisée. L'effet indique à quel moment elle peut être utilisée.



DÉPLACEMENTS

1. **Nom** : Nom du déplacement.
2. **Icône Déplacement** : Type de chemin que le Survivant ou le Tueur pourra suivre grâce à la carte Déplacement.



PLATEAU

1. **Piste Sacrifice** : Utilisée par le Tueur pour suivre sa progression vers la victoire. Lorsque cette piste comporte 8 jetons Sacrifice, il remporte la partie.
2. **Piste Générateur** : Utilisée par les Survivants pour suivre leur progression vers la victoire. Lorsqu'ils ont réparé 4 Générateurs et 1 Porte de sortie, ils remportent la partie.
3. **Nom du lieu** : Nom du lieu.
4. **Mise en place** : Lors de la Mise en place, les faces du dé d'Habilité sont utilisées pour la mise en place des figurines. Les icônes Accessoire colorées indiquent quels types d'accessoires sont placés face cachée.
5. **Lieu** : Case où sont placés les Accessoires, les figurines des Survivants et la figurine du Tueur.
6. **Chemin** : Les divers types de chemin que les Survivants et le Tueur peuvent suivre pour atteindre différents lieux. Chaque chemin comporte une icône correspondant à une carte Déplacement. Les chemins avec un contour irrégulier débutent la partie avec un Mur destructible que seul le Tueur peut traverser.

MISE EN PLACE

Résolvez les étapes suivantes pour la Mise en place du mode de jeu de base « Maîtrise » :

1. Choisissez quel joueur prend le contrôle du Tueur. Les autres joueurs contrôlent des Survivants. Chaque joueur prend le tableau d'identité de son personnage. Pour votre 1^{ère} partie, il est conseillé que ce soit le joueur qui explique le jeu qui contrôle le Tueur.
2. Donnez le jeton Premier Joueur à un Survivant.
3. Placez 1 jeton Sacrifice sur chaque tableau d'identité de Survivant.
4. Les joueurs s'entendent sur le Plateau utilisé pour la partie.
5. Mélangez et placez les tuiles Accessoire face cachée dans les lieux du Plateau en fonction du nombre indiqué dans chaque lieu. Dans l'ordre du tour, chaque Survivant révèle 1 Accessoire n'importe où sur le Plateau. Placez 1 Mur destructible sur chaque chemin comportant un contour irrégulier.



6. Chaque joueur reçoit 1 jeu de 4 cartes Déplacement. Le Tueur reçoit en plus la carte Déplacement *Attendre* (il a donc 5 cartes Déplacement en main).
7. Certains Tueurs possèdent du matériel supplémentaire, indiqué par leur Pouvoir sur leur tableau d'identité. Placez ce matériel à portée du Tueur.
8. Chaque Survivant reçoit 2 ▲. Le Tueur reçoit 4 ▲.
9. Mélangez et placez face cachée les cartes Objet pour créer la pioche Objets.
10. Créez une réserve de jetons et de dés à portée des joueurs.
11. Chaque Survivant et le Tueur jettent le dé d'Habilité pour déterminer dans quel lieu leur personnage commence la partie.

REMARQUE : Il est normal que plusieurs Survivants puissent se retrouver dans le même lieu, ou que les Survivants puissent commencer la partie dans le même lieu que le Tueur.

GROUPES RESTREINTS

Dead by Daylight est optimal à 5 joueurs, mais vous pouvez jouer sans avoir un groupe au complet. Lorsque vous jouez à 3 joueurs, les deux joueurs Survivant contrôlent chacun 2 Survivants. Lorsque vous jouez à 4 joueurs, un des joueurs Survivant contrôle 2 Survivants, voir « Partie à 3 ou 4 joueurs » p.19 pour utiliser les modifications de Mise en place et de déroulement de la partie.



Exemple de Mise en place à 5 joueurs. ▶

CLAUDETTE MOREL
BOTANIQUE ET MÉDECINE

Difficulté : Facile

Vous êtes une jeune femme, une botaniste et une infirmière. Vous avez une connaissance approfondie de la botanique pour créer des médicaments et des remèdes naturels.

La partie se déroule en Manche. Les objectifs sont les suivants :
1. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
2. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
3. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
4. **NETTOYAGE** - Nettoyer la zone "Bois".

POINTS DE SANG : MAX 30 / COURU 2 / SAUTÉ 2

COMPÉTENCES

- AUTO-TRAITEMENT** (1) : Vous pouvez guérir vous-même. Les premiers soins sont essentiels pour survivre. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- EMPATHIE** (0) : Vous pouvez soigner les autres. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- CONNAISSANCE EN BOTANIQUE** (1) : Vous pouvez utiliser vos connaissances en botanique pour créer des médicaments et des remèdes naturels.

SAUTER **SE FAUFILER** **COURIR** **S'ACCROUER**

CARTE OBJET

MEG THOMAS
MÉTIER DE MÉCANICIEN

Difficulté : Facile

Meg Thomas est une jeune femme pleine d'énergie, capable de faire ce qu'elle veut. Elle est une mécanicienne et une ingénieure.

La partie se déroule en Manche. Les objectifs sont les suivants :
1. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
2. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
3. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
4. **NETTOYAGE** - Nettoyer la zone "Bois".

POINTS DE SANG : MAX 30 / COURU 2 / SAUTÉ 2

COMPÉTENCES

- ADRENALINE** (2) : Vous pouvez courir plus vite. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- COURSE EFFRÉNÉE** (1) : Vous pouvez courir plus vite. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- RAPIDE ET SILENCIEUX** (1) : Vous pouvez courir plus vite. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.

SAUTER **SE FAUFILER** **COURIR** **S'ACCROUER**

CARTE OBJET

LE PIÉGEUR

Difficulté : Difficile

Le piègeur est un tueur qui cède le terrain, capable de mettre la pression sur les Survivants en plaçant des pièges dans les zones de survie.

La partie se déroule en Manche. Les objectifs sont les suivants :
1. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
2. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
3. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
4. **NETTOYAGE** - Nettoyer la zone "Bois".

POINTS DE SANG : MAX 30

COMPÉTENCES

- POURVOIR** (1) : Vous pouvez placer des pièges. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- PRÉSENCE PERTURBANTE** (1) : Vous pouvez perturber les autres. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- AGITATION** (1) : Vous pouvez perturber les autres. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- FORCE BRUTE** (1) : Vous pouvez perturber les autres. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.

SAUTER **SE FAUFILER** **COURIR** **S'ACCROUER** **ATTENDRE**



MEG THOMAS
MÉTIER DE MÉCANICIEN

Difficulté : Facile

Meg Thomas est une jeune femme pleine d'énergie, capable de faire ce qu'elle veut. Elle est une mécanicienne et une ingénieure.

La partie se déroule en Manche. Les objectifs sont les suivants :
1. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
2. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
3. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
4. **NETTOYAGE** - Nettoyer la zone "Bois".

POINTS DE SANG : MAX 30 / COURU 2 / SAUTÉ 2

COMPÉTENCES

- ADRENALINE** (2) : Vous pouvez courir plus vite. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- COURSE EFFRÉNÉE** (1) : Vous pouvez courir plus vite. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- RAPIDE ET SILENCIEUX** (1) : Vous pouvez courir plus vite. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.

SAUTER **SE FAUFILER** **COURIR** **S'ACCROUER**

JAKE PARK
SURVIVANT ET MÉDECIN

Difficulté : Facile

Jake est un jeune homme, un survivant et un médecin. Il est capable de soigner les autres et de survivre dans les zones de survie.

La partie se déroule en Manche. Les objectifs sont les suivants :
1. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
2. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
3. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
4. **NETTOYAGE** - Nettoyer la zone "Bois".

POINTS DE SANG : MAX 30 / COURU 2 / SAUTÉ 2

COMPÉTENCES

- VOLONTÉ D'ACIER** (1) : Vous pouvez résister aux blessures. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- ESPRIT CALME** (0) : Vous pouvez résister aux blessures. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- SAUVAGEUR** (0) : Vous pouvez résister aux blessures. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.

SAUTER **SE FAUFILER** **COURIR** **S'ACCROUER**

CARTE OBJET

JAKE PARK
SURVIVANT ET MÉDECIN

Difficulté : Facile

Jake est un jeune homme, un survivant et un médecin. Il est capable de soigner les autres et de survivre dans les zones de survie.

La partie se déroule en Manche. Les objectifs sont les suivants :
1. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
2. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
3. **SAUVAGE** - Sauver tous les patients de la zone "Bois".
4. **NETTOYAGE** - Nettoyer la zone "Bois".

POINTS DE SANG : MAX 30 / COURU 2 / SAUTÉ 2

COMPÉTENCES

- VOLONTÉ D'ACIER** (1) : Vous pouvez résister aux blessures. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- ESPRIT CALME** (0) : Vous pouvez résister aux blessures. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.
- SAUVAGEUR** (0) : Vous pouvez résister aux blessures. Utilisez votre boîte de premiers soins pour soigner les blessures.

SAUTER **SE FAUFILER** **COURIR** **S'ACCROUER**

CARTE OBJET

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est une succession de Manches. Chaque joueur planifie ses déplacements, puis les Survivants agissent, suivis par le Tueur.

Pour remporter la partie, les Survivants doivent réparer 4 Générateurs, puis ouvrir une Porte de sortie avant que le Tueur n'ait accumulé 8 jetons Sacrifice sur la piste Sacrifice.

Chaque Manche est découpée en 4 Phases :

1. **Planification** : Chaque joueur planifie ses déplacements.
2. **Actions des Survivants** : Dans l'ordre du tour, chaque Survivant joue 1 tour.
3. **Actions du Tueur** : le Tueur joue des tours. En général, le Tueur joue 2 tours par Manche.
4. **Nettoyage** : Préparez la prochaine Manche.

REMARQUE : Un lieu est relié aux autres par chaque chemin qui part de lui, même s'il comporte une Palette, un Mur destructible, ou qu'il est à sens unique dans la mauvaise direction.

REMARQUE : Une carte défaussée l'est toujours face visible.

1. PLANIFICATION

Chaque Survivant choisit et pose face cachée devant lui 1 carte Déplacement de sa main.

Le Tueur choisit et pose face cachée devant lui 2 cartes Déplacement de sa main.

REMARQUE : Les Survivants peuvent communiquer entre eux, **mais aucune communication secrète n'est autorisée**. Tout ce qui est dit autour de la table doit l'être à haute voix, de manière à ce que le Tueur et tous les Survivants puissent entendre.

En commençant par le Survivant qui détient le jeton Premier Joueur, puis en sens horaire, chaque Survivant joue 1 tour, en commençant par se déplacer.



2. ACTIONS DES SURVIVANTS

DÉPLACEMENT

Révélez votre carte Déplacement, puis déplacez-vous (obligatoire) dans le lieu relié par le chemin correspondant.

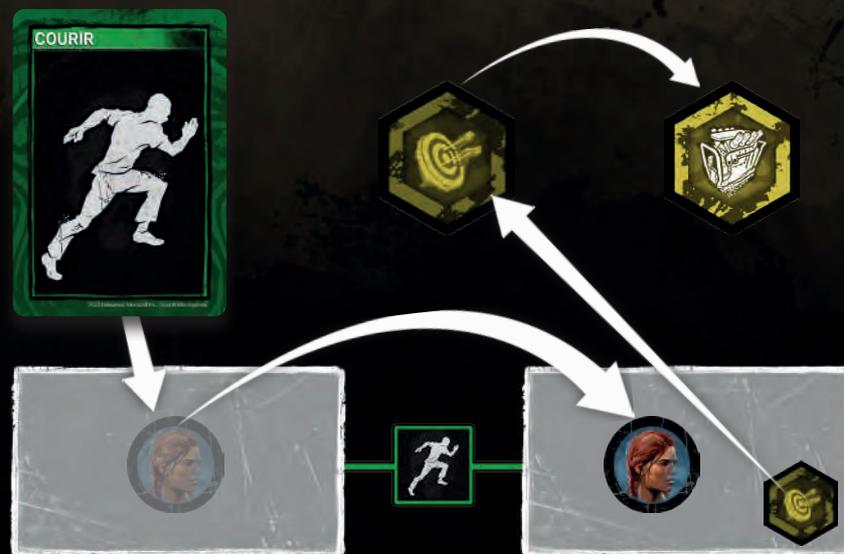
Lorsque vous entrez dans un lieu, retournez face visible un Accessoire de ce lieu qui est face cachée, s'il en reste.

Les chemins jaunes « Sauter » sont à sens unique dans la direction de la flèche. Chaque fois qu'un effet ou qu'une règle vous fait entrer dans un lieu, retournez face visible 1 Accessoire du lieu dans lequel vous entrez, s'il en reste.

Lorsque vous révèlez votre carte Déplacement et que vous ne pouvez pas vous déplacer, vous perdez la possibilité d'interagir.



Jake révèle la carte Déplacement bleue « Se faufiler », mais il n'y a pas de chemin bleu depuis le lieu où il se trouve. Il ne se déplace pas et perd la possibilité d'interagir, son tour prend fin.



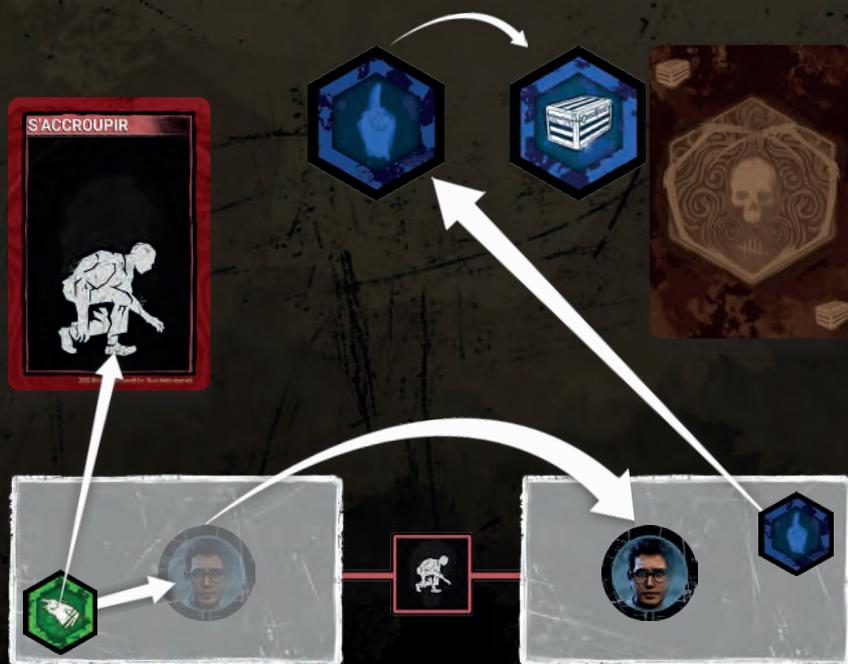
Meg révèle la carte Déplacement verte « Courir » et suit le chemin vert. Comme elle entre dans un nouveau lieu, elle révèle l'Accessoire présent dans le lieu : c'est un Générateur ! Meg peut maintenant interagir avec le Générateur pour aider les Survivants à s'enfuir (voir page suivante).

INTERACTION

Choisissez un Accessoire révélé ou un autre Survivant dans votre lieu avec lequel interagir. Les Survivants peuvent s'enfuir en interagissant avec les Générateurs, qui sont tous dans la catégorie Objectif (jaune). Voir « Interactions des Survivants » p.12 ou l'aide de jeu Survivant pour voir les différentes façons d'interagir avec un Accessoire ou un Survivant. Le Survivant peut choisir de ne pas interagir s'il le souhaite.



Meg choisit d'interagir avec le Générateur qu'elle vient de révéler. Elle jette 1 dé et obtient un 2, c'est une réussite et elle ajoute donc 1 Progrès au Générateur.



Dwight choisit d'interagir avec un Corbeau révélé, ce qui lui permet de se déplacer à nouveau et d'interagir une fois de plus. Il joue une carte Déplacement rouge et suit le chemin rouge 'S'accroupir'. Puis il révèle l'Accessoire Survie qui est face cachée.

FIN DE PHASE

Une fois que tous les Survivants ont joué un tour, résolvez la Phase Actions du Tueur pour que le Tueur joue ses tours.

TOUR BONUS DE SURVIVANT

Certains effets vous permettront de jouer un Tour Bonus de Survivant. Pour ce faire, le Survivant défausse 1 carte Déplacement (autre que celle qu'il a placée pour sa planification), puis se déplace sur ce chemin. S'il effectue ce déplacement, il peut interagir.

Ceci peut interrompre l'ordre du tour. Après que le Survivant s'est déplacé et a interagi, le jeu reprend là où l'ordre du tour initial s'est arrêté.

L'exemple ci-contre en bas à gauche où Dwight utilise un Corbeau est une des façons d'obtenir un Tour Bonus de Survivant, le Corbeau donnant à Dwight un Tour Bonus de Survivant.

Contrairement aux Tueurs (qui ne peuvent effectuer que 1 Tour Bonus de Tueur par Manche), les Survivants peuvent effectuer plusieurs Tours Bonus de Survivant durant une même Manche, tant qu'ils ont des cartes Déplacement à jouer.

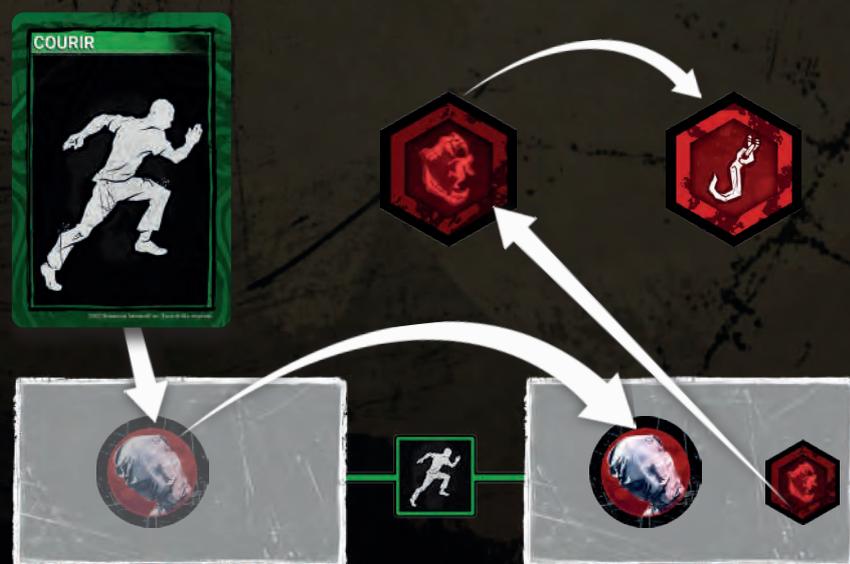
3. ACTIONS DU TUEUR

Le Tueur joue 1 tour (déplacement, puis interaction) pour chacune de ses 2 cartes Déplacement placées devant lui : il résout en premier la carte de gauche en intégralité, puis la carte de droite.

DÉPLACEMENT

Révélez votre carte Déplacement, puis déplacez-vous sur le chemin correspondant dans un lieu relié. Lorsque vous entrez dans un lieu, retournez face visible un Accessoire de ce lieu qui est face cachée, s'il en reste. Les chemins jaunes 'Saut' sont à sens unique dans la direction de la flèche. Chaque fois qu'un effet ou qu'une règle vous fait vous déplacer, retournez face visible 1 Accessoire du lieu dans lequel vous entrez.

Lorsque vous révélez une carte Déplacement autre que Attendre et que vous ne pouvez pas vous déplacer, vous perdez la possibilité d'interagir.



L'Infirmière révèle une carte Déplacement verte 'Courir' et se déplace sur le chemin vert. Au moment où elle entre, elle révèle l'Accessoire de type Audace qui s'y trouve.

INTERACTION

Choisissez 1 Accessoire révélé ou 1 Survivant dans votre lieu avec lequel interagir. Le Tueur progresse dans son objectif en interagissant avec un Survivant présent dans le lieu qu'il occupe (en procédant à une Attaque). Le Tueur peut également utiliser son Pouvoir 1 fois par Manche au lieu d'interagir. Le Tueur peut choisir de ne pas interagir s'il le souhaite.



L'Infirmière décide d'interagir avec Meg et lui inflige 1 Blessure en plaçant un anneau Blessure sous le socle de Meg. Maintenant que l'Infirmière a résolu son 1^{er} déplacement, elle va révéler sa 2^e carte Déplacement pour se déplacer à nouveau et interagir.

TOUR BONUS DE TUEUR

Uniquement à la fin de votre 2^e tour de la Manche, vous pouvez dépenser 4 ▲ pour jouer une 3^e carte Déplacement et résoudre un 3^e tour. **Le Tueur ne peut jamais jouer plus de 1 Tour Bonus de Tueur par manche.**

FIN DE PHASE

Une fois que le Tueur a joué ses tours, résolvez la Phase Nettoyage.

EXEMPLE DE 2^E TOUR DU TUEUR ET DE TOUR BONUS DE TUEUR

1. L'Infirmière possède encore une carte Déplacement devant elle, elle joue donc un autre tour. Elle révèle sa carte Déplacement rouge 'S'accroupir' et se déplace sur le chemin rouge. Tous les Accessoires ont été révélés, elle n'en révèle pas de nouveau.
2. L'Infirmière interagit avec le Générateur afin de lui retirer tous ses jetons Progrès. En réaction, Feng Min utilise sa Compétence Vigilant pour quitter le lieu, loin de l'Infirmière, sur un chemin qu'elle ne pourra pas emprunter, au cas où elle décide de l'attaquer avec un Tour Bonus de Tueur.
3. L'Infirmière endommage le Générateur, elle retire tous les jetons Progrès qui sont sur ce Générateur.
4. L'Infirmière ne peut pas suivre Feng Min puisqu'elle n'a plus sa carte Déplacement 'Courir', elle décide de dépenser 4 ▲ pour effectuer un Tour Bonus de Tueur pour se déplacer dans un autre lieu afin de blesser un autre Survivant.

1



2



3



4



4. NETTOYAGE

Terminez la Manche en résolvant les étapes suivantes dans l'ordre.



PROGRESSION DU SACRIFICE

Pour chaque Survivant sacrifié, placez 1 jeton Sacrifice dans la prochaine case libre de la piste Sacrifice. Si elle atteint 8, le Tueur remporte immédiatement la partie.



RETRAIT DU JETON ENTITÉ

Certains effets peuvent bloquer les Accessoires ou les chemins avec le jeton Entité. Retirez le jeton Entité placé sur le Plateau à la fin de chaque Manche.



CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR

Le joueur qui possède le jeton Premier Joueur le passe au prochain Survivant en sens horaire.

REPRISE DES CARTES DÉPLACEMENT

Chaque Survivant, ainsi que le Tueur, reprend ses cartes Déplacement. **Vous pouvez maintenant passer à la Phase Planification de la prochaine Manche.**

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque la piste Sacrifice du Tueur comporte 8 jetons Sacrifice, ou lorsque les Survivants ouvrent une Sortie. Le camp qui accomplit son objectif en premier remporte immédiatement la partie.

INTERACTIONS DES SURVIVANTS



COFFRE – FOUILLER

Retirez ce Coffre du Plateau. Piochez la carte du dessus de la pioche Objets. Si vous possédez plus de 1 Objet, choisissez et défaussez-vous d'Objets en votre possession jusqu'à n'en avoir plus que 1.



CASIER – SE CACHER

Placez votre Survivant dans ce Casier (qui doit être libre). Tant qu'il y a un Survivant dans un Casier, les autres Survivants ne peuvent pas interagir avec ce Casier.

Tant qu'un Survivant est dans un Casier, le Tueur et les autres Survivants traitent ce Survivant comme s'il n'était pas sur le Plateau lorsqu'il s'agit d'interagir avec lui ou d'utiliser des Compétences ou des Pouvoirs sur ce Survivant. Le Tueur peut uniquement interagir avec un Casier occupé par un Survivant.

Un Survivant dans un Casier ne peut pas activer de Compétence.

Lorsqu'un Survivant doit se déplacer, quelle qu'en soit la raison, il sort d'abord du Casier qu'il occupe.



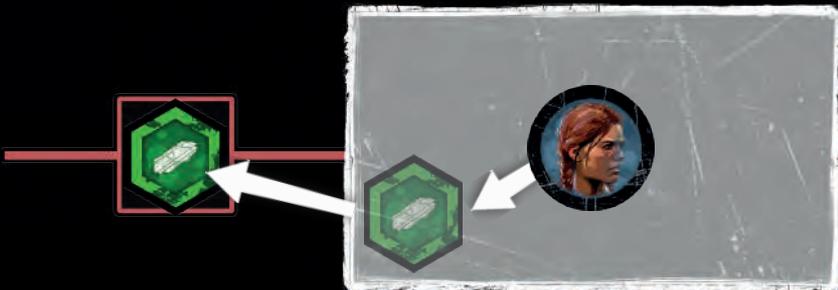
CORBEAU – COURIR

Le Tueur gagne 1 . Jouez 1 Tour Bonus de Survivant.



PALETTE – PLACER

Placez cette Palette sur un chemin relié au lieu que vous occupez. Vous ne pouvez pas placer la Palette sur un chemin comportant un Mur destructible, une autre Palette, ou tout autre élément.



Meg interagit avec la Palette face visible du lieu qu'elle occupe et la place sur le chemin de gauche, empêchant le Tueur d'entrer dans le lieu par ce chemin.



PALETTES ET CHEMINS

Les Survivants se déplacent librement sur un chemin comportant une Palette.



GÉNÉRATEUR – RÉPARER

Effectuez un Test d'Habilité (p.16). En cas de réussite, ajoutez 1 jeton Progrès à ce Générateur. En cas de réussite critique, ajoutez 2 jetons Progrès au lieu de 1. En cas d'échec, rien ne se passe.

Si un Générateur comporte déjà 3 jetons Progrès et doit en recevoir à nouveau, il n'en reçoit pas plus et reste à 3.

Un Générateur qui comporte 3 jetons Progrès est activé et déplacé sur la piste Générateur sur le Plateau.



Dwight décide d'interagir avec le Générateur pour tenter de le réparer. Il obtient un 3 à son Test d'Habilité et ajoute 1 jeton Progrès.



Jake vient aider en interagissant avec le Générateur avec lequel Dwight vient juste d'interagir. Il obtient un 5 et ajoute 2 jetons Progrès. Le Générateur est maintenant activé et est déplacé sur la piste Générateur.



PORTES DE SORTIE – OUVRIR

Dès que 4 Générateurs sont activés, les Portes de sortie sont alimentées. Les Survivants peuvent uniquement interagir avec les Portes de sortie une fois qu'elles sont alimentées.

Si les Portes de sortie sont alimentées, effectuez un Test d'Habilité sur une Porte de sortie. En cas de réussite ou de réussite critique, ajoutez 1 jeton Progrès à cette Porte de sortie. Dès qu'il y a 3 jetons Progrès sur une Porte de sortie, celle-ci s'ouvre et les Survivants remportent la partie !



CROCHET – SABOTER

Placez le jeton Entité sur ce Crochet. Il n'est pas possible d'interagir avec un Crochet comportant un jeton Entité. Ce jeton sera retiré du Plateau à la fin de cette Manche.

Si vous avez saboté un Crochet comportant un Survivant Sacrifié, gagnez 1 ▲, puis le Survivant Sacrifié est secouru et retiré du Crochet. Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel chemin praticable. Puis, le Survivant secouru peut se déplacer sur n'importe quel chemin praticable.

1



2



1. Claudette secourt Meg d'un Crochet. Elle place le jeton Entité sur le Crochet, puis elle gagne ▲.

2. Après avoir secouru Meg, Claudette se déplace sur le chemin du haut, et Meg sur le chemin de droite.



TOTEM ENSORCELÉ – PURIFIER

Effectuez un Test d'Habilité sur ce Totem ensorcelé. En cas de réussite, retirez du Plateau ce Totem ensorcelé et gagnez 2 ▲.



SOIGNER - Un autre Survivant blessé

Effectuez un Test d'Habilité pour un Survivant Blessé présent dans le lieu que vous occupez. En cas de réussite, cet autre Survivant est soigné, il retire l'anneau Blessure qui est sous le socle de sa figurine.



MURS DESTRUCTIBLES

Les Survivants ne peuvent pas interagir avec les Murs destructibles. Par défaut, un Survivant qui suit un chemin comportant un Mur destructible reste dans son lieu d'origine (il perd l'opportunité d'interagir pour ce tour).



INTERACTIONS DU TUEUR

Le Tueur dispose de moins d'interactions que les Survivants, mais ses actions sont en général plus puissantes et moins risquées.



CASIER OCCUPÉ – CHERCHER

Le Tueur peut uniquement interagir avec un Casier occupé. Lorsque c'est le cas, le Survivant qui est dans le Casier effectue un Test d'Habilité. En cas d'échec, il est ramassé par le Tueur, et ce, même s'il n'est pas Blessé. En cas de réussite, ce Casier est retiré du Plateau.



CORBEAU – EXPLORER

Retirez ce Corbeau du Plateau. Gagnez 1 ▲.



GÉNÉRATEUR – ENDOMMAGER

Retirez tous les jetons Progrès sur ce Générateur.



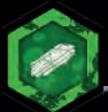
TOTEM ENSORCELÉ – VÉNÉRER

Gagnez 2 ▲.



ATTAQUER - Un Survivant Valide

Le Survivant attaqué devient Blessé, il reçoit un anneau Blessure sous le socle de sa figurine.



PALETTE SUR UN CHEMIN – DÉTRUIRE

Lorsque le Tueur se déplace sur un chemin comportant une Palette, il retire cette Palette du Plateau et reste dans son lieu d'origine. Il ne peut pas interagir durant ce tour.

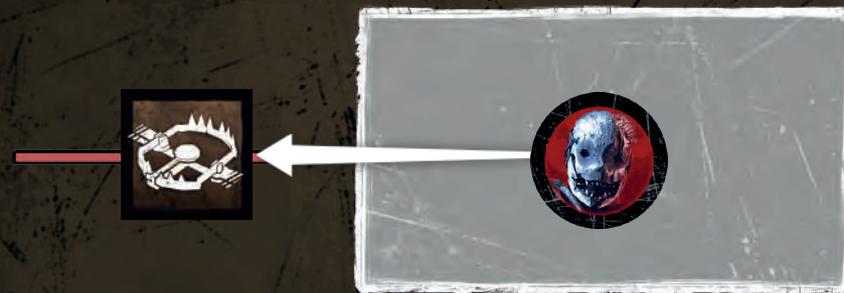


MURS DESTRUCTIBLES – DÉTRUIRE

Lorsque le Tueur se déplace sur un chemin comportant un Mur destructible, il retire ce Mur et se déplace normalement. Ce chemin est maintenant accessible à tous les joueurs.

UTILISER UN POUVOIR DU TUEUR

Chaque Tueur possède un Pouvoir unique. 1 fois par Manche, il peut utiliser ce Pouvoir au lieu d'interagir.



Le Piégeur décide d'utiliser son Pouvoir 'Piège à ours' et place un jeton Piège à ours sur un chemin relié au lieu qu'il occupe. Durant les Manches suivantes, tout Survivant qui se déplace sur ce chemin devient Blessé !



Le Spectre utilise son Pouvoir 'Cloche des Lamentations' pour se déplacer dans le lieu de son choix.



Le Docteur utilise son Pouvoir 'Étincelle de Carter' pour affecter tous les Survivants présents dans le lieu qu'il occupe. Meg ne possède pas de jeton Folie, elle peut donc choisir soit de dépenser 1 ▲, soit de gagner un jeton Folie. Dwight possède déjà un jeton Folie acquis durant un tour précédent, et il n'a pas de ▲ à dépenser, il devient donc Blessé.



RAMASSER - Un Survivant Blessé

Le Tueur peut ramasser un Survivant Blessé qui est présent dans le lieu qu'il occupe. Puis, le Tueur tente de sacrifier ce Survivant.

Le Tueur ne peut pas ramasser un Survivant qui a été blessé durant cette Manche.

SACRIFIER

Lorsque le Tueur ramasse un Survivant, vérifiez s'il y a un Crochet dans le lieu qu'il occupe. S'il y a un Crochet libre, le Survivant devient immédiatement Sacrifié. Placez le Survivant sur ce Crochet pour indiquer qu'il est Sacrifié.

S'il n'y a pas de Crochet libre dans ce lieu, le Tueur doit transporter le Survivant vers un Crochet libre pour accomplir le Sacrifice. **Il n'utilise pas de carte Déplacement pour cela. Le Survivant ne révèle pas d'Accessoires lorsqu'il est déplacé en étant transporté par le Tueur.**

Le Tueur choisit un nombre entre 1 et 4, puis le Survivant transporté jette autant de dés d'Habilitéé que ce nombre. Si au moins 1 de ces dés indique une réussite critique, le Survivant s'évade et est replacé dans le lieu que le Tueur occupe. S'il n'y a aucune réussite critique, le Tueur peut se déplacer de 1 lieu par dé lancé afin d'atteindre un Crochet libre et sacrifier le Survivant. S'il n'est pas parvenu à atteindre un Crochet libre, le Survivant s'évade et est replacé dans le lieu que le Tueur occupe.

Lorsqu'il transporte un Survivant, le Tueur ne peut pas :

- se déplacer sur un chemin comportant une Palette,
- se déplacer sur un chemin comportant un Mur destructible,
- utiliser ses Pouvoirs,
- interagir.

Si le Tueur termine son déplacement dans un lieu comportant un Crochet libre, placez le Survivant sur le Crochet pour indiquer qu'il est Sacrifié.

Une fois Sacrifié, le Survivant place sur la piste Sacrifice tout jeton Sacrifice présent sur son tableau d'identité.

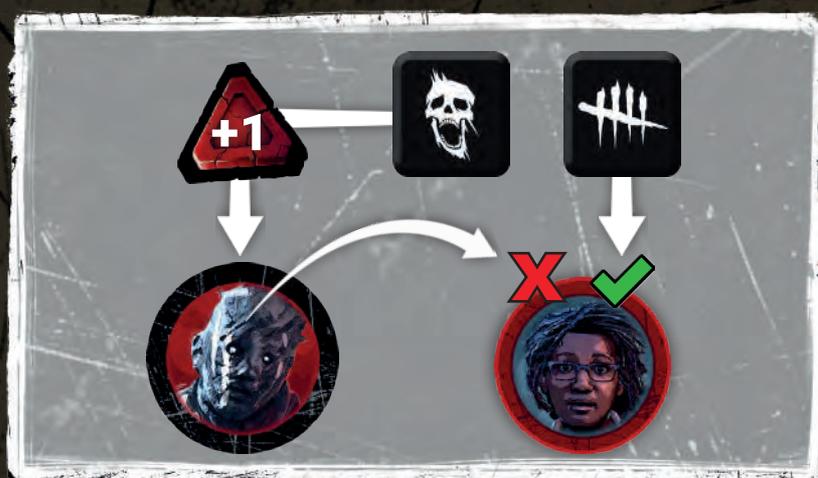
SURVIVANTS SACRIFIÉS

Un Survivant Sacrifié saute son tour dans l'ordre du tour (il ne place pas de carte Déplacement devant lui) et ne peut pas utiliser ses Compétences. De plus, tant que ce Survivant est Sacrifié, le Tueur et les autres Survivants le traitent comme s'il n'était pas sur le Plateau lorsqu'il s'agit d'interagir avec lui ou d'utiliser des Compétences ou des Pouvoirs sur lui.

Lorsqu'un Survivant Sacrifié est secouru, il peut se déplacer (voir Saboter, p.13).



Dwight est ramassé par le Piégeur. Il y a un Crochet libre dans ce lieu, Dwight est donc immédiatement Sacrifié.



Claudette est ramassée par le Spectre. Il n'y a pas de Crochet libre dans le lieu, le Spectre fait donc jeter 2 dés d'Habilitéé à Claudette pour voir s'il parvient à se déplacer. Elle obtient un 5 et un 0. Le Spectre gagne 1 ▲ pour le 0, et Claudette s'évade grâce au 5.



Meg est ramassée par le Montagnard. Il y a un Crochet dans le lieu, mais il n'est pas libre, Dwight est déjà Sacrifié dessus. Le Montagnard fait jeter 3 dés d'Habilitéé à Meg. Elle obtient 0, 1 et 2. Le Montagnard gagne 1 ▲ pour le 0, puis il se déplace de 2 lieux et place Meg sur un Crochet libre.

AUTRES CONCEPTS

TESTS D'HABILITÉ



Seuls les Survivants jettent les dés d'Habilité.

Lorsqu'un Survivant doit effectuer un Test d'Habilité, il jette 1 dé d'Habilité.

Un résultat indiquant I, II, III, ou IIII est une réussite. En général, l'action fonctionne comme prévu.

Un résultat indiquant IIII est une réussite critique. En général, l'action fonctionne comme prévu. Pour certaines actions, ceci lui donne un effet amélioré. S'il n'y a pas d'effet amélioré pour une réussite critique, considérez ce résultat comme une réussite.

Le résultat 0 (0) est un échec. En général, l'action n'a pas d'effet, et le Tueur gagne 1 ▲.

RELANCES

Certains effets permettent de relancer des dés. Seul le résultat de la relance est pris en compte.

Un dé relancé ne peut pas être relancé à nouveau pour ce jet.

DÉ DE DANGER



Le dé de Danger est jeté uniquement lorsqu'un effet le demande.

Le dé de Danger comporte 4 faces Échec et 2 faces Réussite critique. Un Échec fait gagner 1 ▲ au Tueur.

TIMING

Si un joueur possède plusieurs Compétences à activer au même moment, il choisit d'activer celles qu'ils souhaite, et dans l'ordre qu'il souhaite.

Si au moins deux joueurs possèdent des Compétences à activer au même moment, les Survivants les résolvent dans l'ordre du tour, choisissant d'activer ou non leurs Compétences concernées. Puis, le Tueur peut résoudre ses propres Compétences, s'il le souhaite.

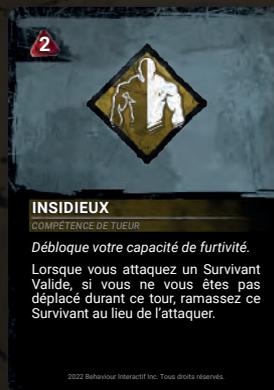
JETON ENTITÉ



Le jeton Entité peut être utilisé pour bloquer certains Accessoires ou chemins durant la partie. En général, une Compétence du Tueur mettra ce jeton en jeu. Le jeton Entité est toujours retiré du Plateau lors de la Phase Nettoyage.

Il n'y a qu'un jeton Entité. S'il doit être placé alors qu'il l'est déjà, il est déplacé sur sa nouvelle position.

COMPÉTENCES



Les Compétences permettent au Tueur et aux Survivants de modifier les règles du jeu de diverses manières. Essayez-les et découvrez des stratégies pour déjouer les plans du Tueur ou chasser les Survivants.

Chaque Compétence peut être utilisée 1 fois par Manche. Si une Compétence (même avec un coût de 0 ▲) a déjà été activée, elle ne peut plus l'être, même si une opportunité se présente.

LIEUX RELIÉS

Un lieu relié est un lieu connecté par un chemin au lieu que vous occupez, et inversement. Cela signifie que les lieux reliés par un chemin à sens unique sont tout de même considérés comme reliés.



CONSEILS DE JEU

ASTUCES DE SURVIVANT

Ayez une stratégie liée aux accès.

De nombreux lieux possèdent des accès limités, faites-y attention lorsque vous entrez dans un lieu. Certains lieux sont à éviter avant que le Tueur ne retire quelques Murs destructibles.

Prenez rapidement des objets.

Les Objets sont très puissants, plus vite vous en aurez, plus vous aurez d'opportunités pour les utiliser. Les Objets ne se trouvent que dans les Coffres, les Accessoires de la catégorie Survie (bleu).

Utilisez stratégiquement les Palettes et les Corbeaux.

Les Palettes et les Corbeaux sont des Accessoires de la catégorie Altruisme (vert). Ils sont importants vers la fin de partie pour se déplacer rapidement sur le Plateau et gagner du temps. Placez rapidement les Palettes sur les chemins essentiels.

Secourez les autres Survivants au bon moment.

Parfois, il vaut mieux laisser un Survivant sur un Crochet pendant 1 ou 2 tours. Secourir peut être dangereux, et dès qu'une Porte de sortie est ouverte, tous les Survivants remportent la partie. Si vous avez une opportunité en or de remporter la partie, ne la perdez pas.

Faites du Soin une priorité.

Tant qu'un Survivant est Valide, il ne peut pas être ramassé durant cette Manche. Soigner un autre Survivant, particulièrement lorsqu'il est dans une position risquée, peut être une solution pour bloquer l'objectif du Tueur.

ASTUCES DE TUEUR

Utilisez les Tours Bonus de Tueur pour garantir les sacrifices. Essayez de ne pas dépenser 4 ▲ pour un Tour Bonus de Tueur à moins que vous ne soyez certain d'effectuer un sacrifice avec ce tour.

Anticipez les déplacements des Survivants.

Les Survivants se déplacent toujours avant vous. Vous ne devez donc pas vous déplacer dans les lieux où les Survivants se trouvent lorsque vous devez choisir vos cartes Déplacement. Au lieu de cela, vous devez anticiper leurs intentions et choisir vos cartes Déplacement de façon à aller dans les lieux où vous pensez que les Survivants vont se rendre.

Utilisez les effets des Totems ensorcelés.

Si vous hésitez sur la marche à suivre, essayez d'utiliser les Totems ensorcelés pour regagner des ▲. Ceci permet de gagner plus tard un tour supplémentaire.

Évitez de rester près des Crochets.

Vous ne pouvez pas empêcher les Survivants de secourir les autres d'un Crochet, donc utiliser la carte Déplacement *Attendre* pour rester près d'un Crochet est rarement une bonne décision. Au lieu de cela, trouvez une solution pour punir à la fois le Survivant qui vient secourir et celui qui est secouru en anticipant les lieux dans lesquels ils vont fuir ou en interceptant le sauveteur sur son chemin.

Chassez plusieurs Survivants à la fois.

Puisque vous ne pouvez pas ramasser un Survivant durant la Manche où vous l'avez blessé, il est important d'essayer de garder autant de Survivants Blessés que possible. Ceci augmentera vos chances de faire un sacrifice à chaque tour.



FAQ

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un Survivant entre dans un lieu dont tous les Accessoires ont été retournés face visible ?

A : Il ne révèle pas d'Accessoire et passe à son interaction.

Q : Un Survivant peut-il ne pas se déplacer avec sa carte Déplacement ?

A : Non. Si le Survivant révèle une carte Déplacement, il doit se déplacer, sauf s'il a choisi une carte qui ne lui permet pas de se déplacer (volontairement ou non, par exemple si la carte jouée ne correspond à aucun chemin présent). Si le déplacement échoue, le Survivant ne peut pas interagir.

Q : Les Accessoires sont-ils révélés durant les Tours Bonus, les déplacements hors de ceux faits avec les cartes Déplacement, et les déplacements générés par un ramassage ?

A : Oui. Chaque déplacement qui fait qu'un Survivant ou que le Tueur entre dans un lieu, quelle qu'en soit la raison, révèle 1 Accessoire (à moins que tous y soient déjà révélés).

Q : Le Tueur peut-il forcer un Survivant à jeter plus de dés que nécessaire lorsqu'il le ramasse ?

A : Oui. Tant que le sacrifice ne peut pas se faire sur un Crochet libre dans le lieu, le Tueur peut forcer un Survivant à lancer jusqu'à 4 dés d'Habilité, même s'il n'a pas besoin d'aller aussi loin pour trouver un Crochet libre.

La moindre réussite critique obtenue permet au Survivant de s'évader, donc lui faire jeter beaucoup de dés est risqué.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une carte est défaussée ?

A : Comme les Survivants et le Tueur reprennent leurs cartes à la fin de la Manche, toute carte défaussée est indisponible pour la Manche en cours. Ceci signifie que les possibilités de déplacement pour faire un Tour Bonus sont plus réduites.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un Survivant Blessé est à nouveau blessé ?

A : Il ne se passe rien. Certains Pouvoirs et certaines Compétences n'affectent pas les Survivants déjà Blessés.

Q : À quel moment un Survivant révèle-t-il un Accessoire ?

A : Seulement au moment où il entre dans un autre lieu sans être transporté par le Tueur, peu importe la raison.

Q : Si un échec est relancé, le Tueur gagne-t-il 1 ▲ ?

A : Non. le Tueur gagne des ▲ une fois les relances effectuées.

Q : Lorsque le Tueur ramasse un Survivant, peut-il choisir de transporter le Survivant même s'il y a un Crochet libre dans le lieu ?

A : Non. S'il y a un Crochet libre, le Survivant ramassé doit être sacrifié dans ce lieu.

Q : Le Tueur peut-il endommager les Portes de sortie ?

A : Non. Une Porte de sortie n'est pas un Générateur. Les Accessoires, les interactions et les objets qui ne précisent pas « Porte de sortie » n'affectent pas les Portes de sortie.

Q : La carte *Attendre* est-elle considérée comme une carte Déplacement ?

A : Oui. Même si le Tueur ne se déplace pas avec cette carte, elle reste une carte Déplacement pour les effets de jeu.

Q : Si le Tueur ramasse un Survivant grâce à un effet, ce dernier devient-il Blessé suite à ce ramassage ?

A : Non. Dans ce cas particulier, le Survivant est toujours considéré comme Valide, même s'il est Sacrifié.

Q : Lorsqu'un effet demande de jeter plusieurs dés et de ne garder qu'un certain nombre de résultats, le Tueur gagne-t-il des ▲ si certains des résultats sont des échecs, mais que ces dés ne sont pas conservés ?

A : Oui. Tant que des dés jetés produisent des échecs, le Tueur gagne 1 ▲ par échec, même si ce n'est pas le résultat conservé. Ceci ne s'applique pas aux relances, qui elles peuvent modifier le résultat du dé.

Q : Que se passe-t-il lorsque le jeu demande au Tueur de ramasser un Survivant qui n'est pas dans son lieu ?

A : Le Survivant est placé dans le lieu du Tueur, puis il est ramassé normalement.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un joueur possède plus de ▲ que son maximum ?

A : Il défausse suffisamment de ▲ pour revenir à son maximum.

Q : Où est placée une carte Objet une fois piochée ?

A : Elle est placée face cachée dans l'emplacement Objet vide sur le tableau d'identité du joueur qui l'a piochée. Il peut regarder sa carte Objet à tout moment et l'utiliser au moment indiqué sur la carte.

MODES DE JEU

MAÎTRISE

Une partie stratégique pour des joueurs de tous niveaux.

C'est le type de partie que vous venez d'apprendre !

Les Survivants et le Tueur ne possèdent que les Compétences indiquées sur le tableau d'identité.

LA TOILE

Une partie personnalisée pour joueurs expérimentés.

Lors de la Mise en place, les Survivants mélangent leur pioche Compétences Survivant et le Tueur mélange sa pioche Compétences Tueur, puis chacun pioche 5 cartes de la pioche Compétences de son camp. Si un joueur pioche une Compétence déjà présente sur son tableau d'identité, il défausse cette carte et en pioche une nouvelle jusqu'à avoir 8 Compétences uniques (3 sur son tableau d'identité et 5 en main).

Puis chacun choisit de garder jusqu'à 3 cartes Compétence qu'il a piochées, chacune remplaçant 1 Compétence de son tableau d'identité pour donner des options alternatives.

Chaque joueur aura donc 3 Compétences au total, qui sont une combinaison de Compétences déjà présentes sur son tableau d'identité et des cartes qu'il a piochées (il peut garder toutes ses Compétences d'origine et peut également toutes les remplacer par des cartes Compétence).

Toute carte Compétence qui n'a pas été conservée est retirée du jeu.

DÉVOT

Une partie totalement personnalisée pour joueurs expérimentés.

Les Survivants et les Tueurs peuvent sélectionner jusqu'à 3 capacités pour remplacer leurs capacités imprimées, puis les révéler simultanément quand la partie commence.

Un Survivant ou un Tueur ne peuvent pas avoir 2 copies de la même capacité.

PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS

Lors d'une partie il y a toujours 4 Survivants même s'il n'y a que 3 ou 4 joueurs.

Lors d'une partie à 4 joueurs, un joueur Survivant contrôlera 2 Survivants.

Lors d'une partie à 3 joueurs, chaque joueur Survivant contrôlera 2 Survivants.

Un joueur qui contrôle 2 Survivants ne reçoit que 1 jeu de cartes Déplacement. Il doit veiller à ce que ses deux Survivants n'aient pas besoin de la même carte Déplacement au même moment.

Un joueur qui contrôle 2 Survivants résout normalement le tour de chacun d'eux dans l'ordre du tour. Le jeton Premier Joueur est transmis entre les Survivants (pas entre les joueurs), de manière à ce que chacun des Survivants soit individuellement 1^{er} joueur à un moment ou un autre.



CONTRIBUTIONS

LEVEL 99 GAMES

AUTEUR PRINCIPAL

D. Brad Talton Jr.

CHEF DE PROJET

Joshua Van Laningham

ILLUSTRATEUR

Davy Wagnerok

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Kier Arnold

Marco De Santos

DÉVELOPPEURS SUPPLÉMENTAIRES

Ty Arnold

Ashley Dickinson

Matthew Fournier

Bryson Fitzsimmons

Liam Hernandez

Ian Hernandez

MISE EN PAGE

Francesca Romero

MARKETING

Ferdinand Capitulo

Brenna Noonan

PRODUCTION VIDÉO

Daniel Teller

MATAGOT

COORDINATEUR DE PROJETS

Mickaël "Froh" Garcin

TRADUCTION FRANÇAISE

Raphaël Biolluz



RELECTURE

Florian Roos

BEHAVIOUR INTERACTIF

Remerciements particuliers aux équipes de conception de l'interface et des illustrations de Dead by Daylight

CHEF DE LA DIRECTION

Rémi Racine

CHEF DE L'AUDIO ET DES PRODUITS DÉRIVÉS

Jean-Frédéric Vachon

DIRECTEUR DE MARQUE

Olivier Latanicki

GESTIONNAIRE DE MARQUE SENIOR

Rebeca Polo García

GESTIONNAIRES DE MARQUE ASSOCIÉS

Pierre-Yves Brodeur

Thomas Carpentier

Justin Giglio

DIRECTEUR TECHNIQUE ARTISTIQUE

Philippe Ivanovic

DIRECTRICE ARTISTIQUE ASSOCIÉE

Sarah Robinson

CHEF DES PARTENARIATS

Mathieu Côté

PRODUCTEUR SENIOR

Stéfan Beauchamp-Daniel

DIRECTEUR DESIGN DE JEUX

Matthew Spriggins

DIRECTEUR CRÉATIF SENIOR

Dave Richard