

RÈGLES SANS MAÎTRE DE CÉRÉMONIE ATTITRÉ

Cette option permet de jouer à HANTISE sans Maître de Cérémonie attitré.

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

- 1 deck Compte-Tour de 7 cartes
Ces cartes remplacent les cartes Tourment MdC.
- 1 minuteur de 3 minutes, non fourni



MISE EN PLACE

- Retirez les cartes Tourment MdC.
- Placez les cartes Compte-Tour en pile, dans l'ordre décroissant, chiffre visible. Le chiffre sur la carte du dessus indique le nombre de tours restant.
- Placez un minuteur de 3 minutes sur la Table de Cérémonie.

MAITRE DE CÉRÉMONIE TEMPORAIRE

À chaque tour, le 1^{er} médium revenu en Salle de Cérémonie joue le rôle de Maître de Cérémonie temporaire.

Pour le 1^{er} tour, c'est le propriétaire du jeu qui endosse ce rôle, lit la carte Histoire et se charge de la phase de Préparation.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour se déroule selon les mêmes phases que le jeu de base.

1. PHASE DE PRÉPARATION

Le MdC temporaire :

- distribue les rôles Sauveur et Possédé,
- pioche la première carte du paquet Sauveur pour se l'attribuer (le MdC temporaire est forcément sauveur),
- attend que les possédés soient installés, puis lance le minuteur de 3 minutes en disant :

« *Sauveurs, je compte sur vous !* »

et quitte la Salle de Cérémonie avec les sauveurs.

2. PHASE D'EXPÉDITION

Rien ne change, sauf que si aucun médium ne revient dans la Salle de Cérémonie avant la fin du minuteur de 3 minutes : **la partie est perdue.**

Cela signifie qu'il faut libérer au moins 1 possédé durant la phase d'Expédition.

À NOTER :

- **Cas 1: Aucun médium ne revient à temps**

Si le minuteur se termine et qu'aucun médium n'est revenu dans la Salle de Cérémonie : la partie est immédiatement perdue.

- **Cas 2: Plusieurs médiums reviennent en même temps**

Si 2 ou plusieurs médiums arrivent simultanément : ces personnes se mettent d'accord immédiatement pour désigner le MdC temporaire.

3. PHASE DE VALIDATION

Le 1^{er} médium à revenir devient le MdC temporaire et peut annoncer la fin de la phase d'Expédition quand il veut avant la fin du minuteur.

Le MdC temporaire n'est pas affecté par les cartes Divination révélées et reste le garant de leur respect.

Le MdC vérifie les succès et les échecs comme dans le jeu de base pour les possédés et les sauveurs. Puis le MdC défausse la première carte Compte-tour. S'il s'agissait de la carte 1: **la partie est perdue.**

Mise à part l'ajout de la défaite au minuteur (cf. Carte 4), les conditions de victoire et de défaite sont identiques au jeu de base.

RÈGLES DES MALÉDICTIONS

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

- 10 cartes Malédiction Sauveur
- 10 cartes Malédiction Possédé



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Malédiction dans leurs paquets respectifs.

QUAND VOUS AVEZ UNE CARTE MALÉDICTION

Vous quittez la Salle de Cérémonie avec les possédés si vous avez une Malédiction Possédé, et avec les sauveurs si vous avez une Malédiction Sauveur.

Lors de la prochaine phase d'Expédition:

- Vous éteignez votre lumière.**
- Vous devez suivre le texte de la carte et ne rien faire d'autre que ça. Donc si vous avez une Malédiction, vous ne pouvez pas libérer de possédés ni être bloqué par un possédé.**
- Sauf mention explicite sur la carte Malédiction, revenez dans la Salle de Cérémonie lorsqu'elle prend fin et rendez votre carte au MdC.**

Les Malédiction **L'ENFANT** et **LE DÉMON** ne sont ajoutées à leur paquet respectif que pour les parties de 10 joueurs ou plus et bloquent des sauveurs. Ces sauveurs mettront  même s'ils ont accompli leur mission avant d'être bloqués par la Malédiction.

Note :

Un médium affublé d'une Malédiction va avoir un comportement erratique, générateur de folie et de perturbations dans l'exorcisme.

Les jetons Chandelle

Les 6 jetons Chandelle vous permettent de jouer jusqu'à 18 personnes (17 mediums + 1 MdC, ou 18 médiums sans MdC attitré).

NOUVELLES CARTES SAUVEUR/POSSÉDÉ/TOURMENT

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE

- 30 nouvelles cartes Sauveur
- 30 nouvelles cartes Possédé
- 10 nouvelles cartes Tourment Mdc



MISE EN PLACE

Mélangez ces cartes dans leurs paquets respectifs.

CHANGEMENT DE RÈGLES

Aucun.

À noter que les cartes 02.46 et 02.47 Sauveur vous permettent de libérer automatiquement un possédé mais ne vous font pas mettre le pouce vers le haut 👍.