

MONTÉE MORTELLE VERS LE MANOIR DU MALIN

Un jeu de Michael Palm et Lukas Zach pour 3 à 10 joueurs âgés de 12 ans ou plus
traduit par Emmanuel «Ornifan» Castanié (merci aux aides directes comme indirectes !)

MATÉRIEL

- 10 cartes Personnage
- 10 cartes Profession
- 10 cartes Société Secrète : 5 pour l'*Ordre* et 5 autres pour la *Confrérie*
- 21 objets
- 9 cartes *The Drink of Power / Élixir de Pouvoir*
- 1 livret de règles accompagné du Guide des Objets et du Guide des Professions

Remarque : si votre exemplaire ne contient que 8 cartes Société Secrète, pas de cartes *The Drink of Power / Élixir de Pouvoir* et contient 12 jetons de duel («épée» d'un côté, «bouclier» de l'autre), alors vous possédez la version dV Giochi du jeu ; veuillez lire l'autre traduction pour avoir le détail des règles correspondantes. Dans l'absolu, il est possible de jouer aux deux versions avec les deux boîtes, si vous préférez certains aspects des règles dV Giochi, mais cela peut demander quelques adaptations.

PRINCIPE DU JEU

Sous une pluie battante, le cocher mène tant bien que mal son attelage sur le dangereux sentier le long de la montagne. Des éclairs aveuglant laissent deviner les contours d'un gigantesque édifice : le Château du Diable. Il est clair que notre homme veut atteindre sa destination aussi vite que possible ; sans doute sent-il qu'il se trame quelque chose d'inquiétant entre ses passagers. Ces derniers appartiennent tous à deux des plus sociétés secrètes parmi les plus puissantes du Monde et devront déceler qui sont leurs alliés au cours de cette chevauchée. Des objets passeront secrètement d'une main à l'autre afin d'obtenir de précieuses informations, et chaque groupe devra réunir les plus puissants d'entre eux pour remporter la victoire.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une carte Personnage et la prend dans sa main ; les **cartes Personnage** restantes sont rangées dans la boîte.

Mélangez les **cartes Profession** et distribuez-en une à chacun, qui en prend connaissance avant de la poser **face cachée** devant lui. Formez une pioche face cachée avec les cartes Profession restantes.

Prenez un nombre de **cartes Société Secrète** dépendant du nombre de joueurs :

- 3 ou 4 joueurs : 2 de l'*Ordre* et 2 de la *Confrérie*,
- 5 ou 6 joueurs : 3 de l'*Ordre* et 3 de la *Confrérie*,
- 7 ou 8 joueurs : 4 de l'*Ordre* et 4 de la *Confrérie*, et
- 9 ou 10 joueurs : 5 de l'*Ordre* et 5 de la *Confrérie*.

Mélangez ces cartes et distribuez-en une à chacun, qui en prend connaissance avant de la poser **face cachée** à côté de sa carte Profession. Les cartes Société Secrète restantes sont rangées face cachée dans la boîte.

Les cartes *The Drink of Power / Élixir de Pouvoir*

Lorsqu'il y a **un nombre de joueurs impair**, chacun reçoit un exemplaire de cette carte en début de partie et le pose devant lui face visible. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte.

Bagage à main / Objets

Prenez les deux cartes ***Sac des Secrets*** et mettez-les de côté. Mélangez le reste des **cartes frappées d'un sceau** (dans leur coin inférieur gauche) et posez-en face visible autant qu'il y a de joueurs autour de la table moins deux sur les cartes *Sac des Secrets*. Ensuite, mélangez la pile ainsi obtenue et distribuez une carte face cachée à chacun, qui la prend dans sa main pour former son bagage à main.

Astuce pour votre premier voyage : pour faciliter les choses, commencez par ne jouer qu'avec les cartes **Objet** frappées d'un **sceau** (les autres peuvent être rangés dans la boîte). Lors de vos parties suivantes, vous pourrez rajouter d'autres objets comme vous le souhaitez, au fur et à mesure ; cela permet de faire varier la durée des parties et les stratégies de jeu.

Pour finir, mélangez tous les objets restants et formez-en une pioche que vous placez à portée de main de tous. Vous pouvez regarder **n'importe laquelle de vos cartes** à tout moment, mais gardez-les à l'abri des regards des autres joueurs !

Remarque : dans une **partie à 3 joueurs**, chacun commence avec un bagage à main contenant 2 objets ; on distribue donc les deux cartes *Sac des Secrets* et 4 autres objets frappés d'un sceau. Par ailleurs, la *Perle Noire* est systématiquement retirée du jeu dans une partie à trois joueurs. Enfin, dans une **partie à 10 joueurs**, le *Manteau* est systématiquement rangée dans la boîte.

INFORMATIONS UTILES

Cartes Personnage

Elles servent à indiquer quel camp vous soutenez de l'attaquant ou du défenseur lors d'un combat. Gardez votre carte en main même si celle-ci ne fait pas partie de votre bagage à main.

Sociétés Secrètes

Pendant la partie, vous devrez essayer de deviner quels joueurs font partie de votre Société Secrète en échangeant objets et informations. Pour remporter la victoire, il vous faudra identifier vos alliés et rassembler avec eux les 3 objets dont votre Société Secrète a besoin : les **3 Clés** pour l'*Ordre des Secrets Révélés* et les **3 Gobelets** pour la *Confrérie des Vrais Mensonges*.

Professions

Chaque joueur a une profession lui donnant une capacité spéciale ; certaines peuvent être utilisées un nombre illimité de fois alors que d'autres sont à usage unique.

Si vous voulez utiliser votre capacité, retournez votre carte et lisez-la à haute voix aux autres joueurs avant de suivre ses instructions. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment du jeu (même pendant le tour d'un autre joueur), sauf mention contraire explicite. Une fois révélée, une profession reste face visible.

Les professions à usage unique ne peuvent être réutilisées tant qu'elles sont face visible. Certains objets -comme le *Manuel*- permettent de retourner les professions face cachée ; il est donc ensuite possible de réutiliser leur capacité, immédiatement ou plus tard. *Pour plus d'informations, référez-vous au Guide des Professions.*

Bagage à main / Objets

Les objets obtenus au cours de la partie forment le bagage à main d'un joueur. Ce sont des atouts non négligeables pour vous aider à atteindre votre but. Selon le nombre de joueurs, votre bagage à main a une limite qu'il ne peut dépasser :

- à 3 joueurs : 8 objets,
- à 4 joueurs : 6 objets, et
- de 5 à 10 joueurs : 5 objets.

Important : à n'importe quel moment de la partie, si un joueur se retrouve avec plus d'objets que son bagage à main ne devrait en contenir, il doit immédiatement donner autant d'**objets** que nécessaire au(x) joueur(s) de son choix pour qu'il n'en porte pas plus que permis. Les objets sont choisis par ses soins, et c'est l'unique façon de passer un objet sans contrepartie.

Pour utiliser la capacité spéciale d'un objet, un joueur doit, au moment opportun, la montrer aux autres joueurs et la lire à haute voix avant de suivre ses instructions. Ensuite, l'objet retourne dans sa main et pourra être réutilisé plus tard. *Pour plus d'informations, référez-vous au Guide des Objets.*

Cartes *The Drink of Power* / L'Élixir de Pouvoir (s'il y a un nombre impair de joueurs uniquement)

Ces cartes servent à faciliter la tâche de la Société Secrète se trouvant en sous-effectif, puisqu'elles comptent comme 1 Gobelet ou 1 Clé, selon la situation.

Important : dans les cas où les instructions d'une carte modifient voire contredisent les règles décrites dans ce livret, c'est toujours la règle de la carte qui prime.

LE VOYAGE PEUT COMMENCER

La partie se déroule dans le sens horaire. Le joueur ayant voyagé le plus loin joue en premier. À son tour, un joueur doit choisir et réaliser **une** action parmi les suivantes :

- **Passer** et ne rien faire,
- **Échanger un objet**,
- **Provoquer un autre joueur en duel**, ou
- **Proclamer la victoire de sa Société Secrète.**

Une fois l'action terminée, son tour se termine et le joueur à sa gauche prend la main.

Passer

Choisissez cette action pour ne rien faire le temps d'un tour, tout simplement.

Échanger un objet

Proposez un objet à un joueur en le posant **face cachée** devant lui. Celui-ci en prend discrètement connaissance avant de décider s'il accepte votre offre ou pas.

- S'il l'**accepte**, il prend l'objet dans sa main et **vous en donne un différent, face cachée** en retour (vous ne pouvez refuser ce dernier, qui sera donc rajouté à votre main).
- S'il la **refuse**, il rend l'objet à son propriétaire sans mot dire et aucune capacité spéciale n'est déclenchée.

Remarque : un *Sac des Secrets* ne peut jamais être échangé contre l'autre *Sac des Secrets*. Si le seul objet que vous ayez en main est un *Sac des Secrets* et qu'un joueur vous propose l'autre *Sac des Secrets*, alors vous êtes **obligé de refuser** son offre.

De nombreux objets ont une capacité spéciale qui se déclenche uniquement lorsque vous réussissez à vous en débarrasser lors d'un échange (leur texte commence toujours par la mention «Passez cet objet pour...»). Dans ce cas, le joueur qui a accepté l'échange doit l'annoncer avant de décrire l'action à proprement parler ; celui qui l'a initié doit alors immédiatement en suivre les instructions. Une fois cela fait, c'est au tour de ce dernier d'annoncer l'objet qu'il a reçu si celui-ci a une capacité spéciale qui se déclenche lorsqu'il est passé et à son partenaire pour cet échange d'en suivre les instructions, le cas échéant.

Exception : *lorsque le Miroir Brisé est échangé, aucune carte n'est nommée et celles-ci changent de propriétaire sans être nommées.*

Dans le cas où vous acceptez un objet dont la capacité spéciale **n'est pas** activée lors d'un échange (comme la *Clé*, le *Couteau*, etc.), rajoutez la carte à votre main sans en indiquer la nature aux autres joueurs.

Après une proposition d'échange, que celle-ci ait été acceptée ou pas, c'est au joueur suivant de prendre son tour.

Provoquer un autre joueur en duel

Les duels ne sont pas des combats à mort et permettent d'obtenir des informations sur un autre joueur. Si vous choisissez cette action, montrez du doigt le joueur de votre choix en annonçant à haute voix «Je te provoque en duel !» (et faites ça de la façon la plus théâtrale possible, s'il vous plaît). Vous devenez alors l'**attaquant**, et l'autre joueur le **défenseur**.

Pour indiquer cela, placez devant vous votre carte Personnage montrant son côté muni du symbole «épée» ; votre adversaire fait de même, mais sa carte doit montrer son côté muni du symbole «bouclier».

Ensuite, en commençant par le joueur situé à la gauche de l'attaquant et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chacun va devoir choisir quel camp il soutient. Pour cela, il lui suffit de poser devant lui sa carte Personnage montrant son côté muni du symbole correspondant ; s'il préfère s'abstenir, un joueur peut également garder sa carte Personnage en main.

Une fois cela fait, il est maintenant possible pour chacun d'utiliser les capacités spéciales de leurs professions et objets, et ce dans n'importe quel ordre : les professions sont retournées face visible (si besoin) et les objets posés devant vous.

Lorsque tout le monde a joué les cartes qu'il souhaitait, on détermine le résultat du duel en donnant un point à l'attaquant pour chaque épée et un point au défenseur pour chaque

bouclier. L'éventuel propriétaire d'une carte montrant une épée et un bouclier peut attendre le calcul de ces scores avant de choisir quel symbole sera utilisé.

Le joueur (attaquant ou défenseur) ayant le plus haut score est déclaré vainqueur et décide du sort du vaincu. Il a le choix entre deux actions :

- **Regarder ses cartes Profession et Société Secrète** discrètement avant de les lui rendre afin qu'il les repose face cachée devant lui.

ou

- **Lui voler un objet** au choix après avoir consulté secrètement son bagage à main (ajoutez la carte à votre main sans la révéler aux autres joueurs) ; si vous prenez le seul objet en sa possession, vous devez lui donner l'un des vôtres pour le remplacer (mais ceci n'est pas un «échange», et les capacités liées à un échange **ne sont pas** déclenchées).

Si les deux joueurs sont à égalité, il n'y a pas de vainqueur et l'attaquant prend le premier objet de la pioche, s'il en reste (dans le cas contraire, il n'obtient rien du tout).

Les objets retournent dans la main de leur propriétaire et pourront être ressortis plus tard, les professions face visible le restent, et le tour de l'attaquant prend fin.

Proclamer la victoire de sa Société Secrète (fin de la partie)

Si un joueur pense que **sa Société Secrète** a tous les objets nécessaires à sa victoire et qu'il en a au moins un en sa possession, il peut en proclamer la victoire. Les objets en questions sont les suivants :

Pour l'*Ordre des Secrets Révélés* :

- **3 Clés**

ou

- **2 Clés et le Sac des Secrets - Clé** (si la pioche à objets est vide)

Pour la *Confrérie des Vrais Mensonges* :

- **3 Gobelets**

ou

- **2 Gobelets et le Sac des Secrets - Gobelet** (si la pioche à objets est vide)

Si vous êtes un nombre impair de joueur, la Société Secrète en **sous-effectif** peut également proclamer sa victoire avec :

- **2 Clés / 1 Clé et le Sac des Secrets - Clé ainsi que 1 Élixir de Pouvoir** pour l'*Ordre*

ou

- **2 Gobelets / 1 Gobelet et le Sac des Secrets - Gobelet ainsi que 1 Élixir de Pouvoir** pour la *Confrérie*

Important : un Sac des Secrets ne permet de remporter la victoire que dans les cas où tous les objets ont été piochés ! Pour plus d'informations, référez-vous au Guide des Objets.

Si vous décidez d'annoncer la victoire de votre Société Secrète, levez-vous et déclarez à l'attention de tous :

- *L'Ordre des Secrets Révélés détient les Clés du Pouvoir et demande la soumission de la Confrérie !* (si vous appartenez à l'Ordre)

- *La Confrérie des Vrais Mensonges détient les Gobelets de l'Intrigue et demande la soumission de l'Ordre ! (si vous appartenez à la Confrérie)*

Ensuite vous devez révéler toutes vos cartes aux autres joueurs -profession, Société Secrète et objets- avant de **nommer tous les membres de votre Société Secrète détenant les objets nécessaires à sa victoire.**

Vous n'avez pas à nommer **tous** les membres de votre Société Secrète mais uniquement ceux qui ont un ou plusieurs objets nécessaires à sa victoire en leur possession. Un par un, lorsque vous les désignez, les autres joueurs révèlent également toutes leurs cartes à l'ensemble de la table.

- Si vous aviez vu juste, votre Société Secrète remporte la partie !
- Dans le cas contraire, c'est l'autre Société Secrète qui gagne !

Remarque : *il est aussi possible de gagner tout seul si vous possédez l'Armure de la Loge, comme décrit dans le Guide des Objets au paragraphe correspondant.*

Vous pouvez maintenant partir pour votre première chevauchée. Les guides suivants expliquent toutes les cartes en détail ; vous n'avez pas besoin de tout lire pour jouer mais pourrez vous y référer en cas de litige au cours d'une partie, si besoin.

Les auteurs souhaitent à tous les passagers un voyage excitant et beaucoup de plaisir.

Par ailleurs, ils remercient les nombreux testeurs et relecteurs de leur jeu, notamment C. et B. Naegele, S. et K. Adlung, Andree, Anita, Daniel, Lars, Philipp, Thomas et tous les joueurs du Seetroll. Mention spéciale à Michael Andersch, dont le dévouement, les retours après partie et les idées ont plus que contribué à une version définitive plus dynamique.

Toute ressemblance avec des personnes ou lieux existant ne serait que pure coïncidence.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

- N'essayez de vous rappeler de tout : seules certaines informations sont vraiment nécessaires pour gagner.
- N'essayez pas de garder tous vos objets même si vous pensez qu'ils ont une bonne capacité spéciale et échangez-les, vous en obtiendrez d'autres tout aussi utiles.
- Ne refusez pas un objet sous prétexte que son effet va aider votre adversaire : la prochaine fois c'est vous qui en bénéficierez.
- Les deux *Sac des Secrets* sont en la possession des joueur dès le début de la partie car eux seuls apportent de nouvelles cartes en jeu ; il est donc conseillé de les échanger plutôt que de les garder pour soi.
- Si vous découvrez que quelqu'un fait partie de la même Société Secrète que vous, essayez de le lui faire savoir en le soutenant lors d'un duel ou en lui proposant des objets utiles mais prenez garde à ce que les autres joueurs ne le devinent pas.
- Personne ne veut de votre objet en début de partie ? E bien provoquer quelqu'un en duel ! En cas de victoire, vous obtiendrez d'importantes informations sur votre adversaire ; en cas d'égalité, vous vous en tirerez sans doute avec un objet supplémentaire pris sur la pioche ; et parfois, même une défaite peut être bénéfique car si votre adversaire regarde votre carte Société Secrète, vous pourrez par la suite tirer des conclusions de ses actions.

GUIDE DES OBJETS

Secret Bag - Goblet / Sac des Secrets - Gobelet

Passez cet objet pour prendre le premier de la pioche. **Vous ne pouvez l'échanger contre l'autre Sac des Secrets.** Ce Sac équivaut à un **Gobelet** dès que tous les objets ont été piochés.

Secret Bag - Key / Sac des Secrets - Clé

Passez cet objet pour prendre le premier de la pioche. **Vous ne pouvez l'échanger contre l'autre Sac des Secrets.** Ce Sac équivaut à une **Clé** dès que tous les objets ont été piochés.

*Quand vous acceptez un Sac des Secret lors d'un échange, vous ne devez lire à haute voix **que** la partie indiquant la pioche d'un objet et en aucun cas révéler si le Sac des Secret deviendra une Clé ou un Gobelet. Si le seul objet que vous ayez en main est un Sac des Secrets et qu'un joueur vous propose l'autre Sac des Secrets, vous devez refuser son offre.*

Lorsque la pioche à objets est vide, les Sacs des Secrets deviennent une Clé et un Gobelet. À partir de ce moment-là, ils sont considérés comme tels et doivent être nommés ainsi ; c'est important quand le Diplomate demande un objet en particulier, ou lors d'un échange des Sacs des Secrets (cela n'est pas permis en début de partie mais devient alors possible puisqu'une Clé peut tout à fait être échangée contre un Gobelet).

Vous pouvez utiliser les Sacs des Secrets pour annoncer la victoire de votre Société Secrète uniquement lorsqu'ils sont devenus une Clé et un Gobelet, c'est-à-dire lorsque tous les objets ont été piochés. Avant cela, les Sacs des Secrets ne sont... que de simples sacs.

Black Pearl / Perle Noire (si 4 joueurs ou plus uniquement)

Vous êtes obligé d'accepter cet objet lorsqu'on vous le propose lors d'un échange. Tant que la Perle Noire est dans votre main, vous ne pouvez plus annoncer la victoire de votre Société Secrète.

Les autres membres de votre Société Secrète peuvent néanmoins toujours annoncer sa victoire, et si leur déclaration est correcte vous remportez la partie avec eux ! La Perle Noire vous empêche également d'annoncer votre propre victoire grâce à l'Armure de la Loge.

Broken Mirror / Miroir Brisé

Vous êtes obligé d'accepter cet objet lorsqu'on vous le propose lors d'un échange. Vous ne pouvez pas utiliser l'éventuelle capacité spéciale d'un objet lorsque vous l'échangez contre le Miroir Brisé.

Durant l'échange, les deux objets passent d'une main à l'autre sans être révélés ni lus.

Casting Knives / Couteaux de Lancer

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point au score de l'attaquant si vous le soutenez.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes attaquant, défenseur ou soutenez ce dernier.

Coat / Manteau (si 9 joueurs ou moins uniquement)

Passez cet objet pour choisir une nouvelle profession dans celles disponibles. Placez-la face cachée devant vous et mettez celle que vous aviez auparavant avec les autres.

Le Manteau vous permet de prendre une profession dans la pile des professions non utilisées. Mettez votre ancienne profession dans la pile. Les professions à usage unique peuvent revenir en jeu et être réutilisées par la suite.

Dagger / Dague

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes l'attaquant. Vous ne pouvez utiliser ce bonus si vous soutenez un autre joueur.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes défenseur ou soutenez un autre joueur.

Gloves / Gants

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes le défenseur.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes attaquant ou soutenez un autre joueur.

Goblet / Gobelet

La Confrérie peut annoncer sa victoire lorsqu'elle détient au moins 3 Gobelets.

Gardez un oeil sur le Sac des Secrets - Gobelet, car celui-ci deviendra un Gobelet à part entière dès que la pioche à objets sera vide.

Key / Clé

L'Ordre peut annoncer sa victoire lorsqu'il détient au moins 3 Clés.

Gardez un oeil sur le Sac des Secrets - Clé, car celui-ci deviendra une Clé à part entière dès que la pioche à objets sera vide.

Monocle / Monocle

Passez cet objet pour regarder la carte Société Secrète de votre partenaire pour cet échange.

Poison Ring / Bague compartimentée

Toute égalité lors d'un duel tourne à votre avantage, et ce que vous soyez attaquant ou défenseur.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous soutenez un autre joueur.

Privilege / Privilège

Passez cet objet pour regarder toute les cartes du bagage à main de votre partenaire pour cet échange.

Sextant / Sextant

Passez cet objet pour choisir un côté : gauche ou droite. Tous les joueurs doivent ensuite donner un objet de leur choix à leur voisin ainsi désigné.

*Les objets sont donnés ; leur éventuelle capacité spéciale ne se déclenche donc **pas** puisqu'il ne s'agit pas d'un échange. La capacité de l'objet échangé avec le Sextant peut par contre être déclenchée, elle, et ce même si l'objet en question est ensuite donné à un voisin suite à l'effet du Sextant.*

The Coat of Armor of the Loge / L'Armure de la Loge

Vous pouvez annoncer votre propre victoire si vous avez en votre possession l'Armure de la Loge et au moins 3 Clés et/ou Gobelets (par exemple : 2 Clés et 1 Gobelet).

Dans ce cas, vous seul gagnez et vous n'avez même pas besoin de nommer les autres membres de votre Société Secrète pour cela ! Les Sacs des Secrets peuvent comme d'habitude être utilisés comme une Clé et un Gobelet une fois la pioche à objets vide. Par contre, l'Élixir de Pouvoir vous est inutile pour gagner de cette façon.

The Drink of Power / L'Élixir de Pouvoir (si nombre de joueurs impair uniquement)

Cette carte compte pour une Clé ou un Gobelet si votre Société Secrète est en sous-effectif et que vous décidez de proclamer sa victoire, mais vous devez également avoir l'un de ces objets dans votre main pour pouvoir le faire. Par ailleurs, elle n'est pas utilisable pour gagner grâce à l'Armure de la Loge.

Tome / Manuel

Passez cet objet pour intervertir votre profession avec celle de votre partenaire pour cet échange. Le cas échéant, elles sont retournées face cachée.

Les professions à usage unique peuvent ainsi être rejouées après l'utilisation d'un Manuel : si elles étaient face visible, les joueurs peuvent désormais déclencher leur capacité spéciale à nouveau.

Whip / Fouet

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point au score du défenseur si vous le soutenez.

Vous ne pouvez pas utiliser cet objet si vous êtes défenseur, attaquant ou soutenez ce dernier.

GUIDE DES PROFESSIONS

Bodyguard / Garde du Corps

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point au score du joueur que vous soutenez.

Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour vous soutenir vous-même mais pouvez le faire autant de fois qu'il vous plaira tant que c'est pour soutenir un autre joueur.

Clairvoyant / Devin

Durant votre tour, vous pouvez regarder l'intégralité de la pile d'objets et choisir deux cartes ; mélangez la pioche puis placez les deux cartes choisies face cachée au-dessus, dans l'ordre de votre choix. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous pouvez utiliser cette capacité à n'importe quel moment de votre tour. Cependant, n'attendez pas trop longtemps pour ce faire car plus la partie avance et plus les objets arrivent en jeu rapidement. Si vous voulez récupérer un objet bien spécifique, vous pouvez combiner cette capacité avec un Sac des Secrets.

Diplomat / Diplomate

Durant votre tour, forcez un autre joueur à échanger avec vous l'objet de votre choix. S'il ne l'a pas en sa possession, votre tour prend fin. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Il est possible d'utiliser cette capacité en plus d'un échange standard et faire ainsi deux échanges au cours du même tour. L'échange spécial du Diplomate se déroule comme un échange normal, mis à part le fait que ce dernier demande un objet bien spécifique à l'autre joueur ; celui-ci ne peut refuser la transaction s'il possède l'objet en question et doit montrer sa main au Diplomate pour prouver qu'il ne l'a pas, le cas échéant.

Doctor / Docteur

À la fin d'un duel, vous pouvez en annuler les effets. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous n'avez pas à être personnellement impliqué dans le duel. Lorsque vous utilisez cette capacité, l'attaquant termine son tour immédiatement après le duel et le vainqueur ne peut regarder ni les cartes Société Secrète et Profession de son adversaire, ni le bagage à main de ce dernier pour lui voler un objet.

Duelist / Duelliste

Au cours d'un duel dont vous êtes l'attaquant ou le défenseur, vous pouvez interdire aux autres joueurs de prendre part au combat. De plus, ajoutez 1 à votre score pour ce duel.

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets et professions. Ces dernières restent face visible (celles à usage unique ne sont donc plus disponibles). Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous soutenez un autre joueur.

Grand Master / Maître d'Arme

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes le défenseur.

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets et professions. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes l'attaquant ou soutenez un autre joueur. Cette capacité peut être utilisé plusieurs fois.

Hypnotist / Médium

Au cours d'un duel dont vous êtes l'attaquant, choisissez un joueur ; celui-ci ne pourra soutenir aucun camp le temps de ce duel.

Vous devez utiliser cette capacité immédiatement après que tout le monde ait indiqué qui il soutenait (c'est-à-dire avant qu'objets et professions ne soient joués). Un joueur subissant les effets de cette capacité garde sa carte Personnage en main et ne pourra soutenir aucun joueur ni jouer de cartes jusqu'à la fin du combat. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes défenseur ou soutenez un autre joueur. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois.

Poison Mixer / Alchimiste

Décidez de l'issue d'un duel. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes attaquant ou défenseur. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets et professions. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes l'attaquant ou le défenseur de ce duel.

Priest / Prêtre

Vous pouvez interrompre un duel. Vous devez utiliser cette capacité avant que les autres joueurs ne commencent à révéler qui ils soutenaient. Si l'attaquant a deux objets ou plus dans son bagage à main, il doit vous en donner un de son choix et son tour se termine immédiatement. **Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois.**

Vous ne pouvez utiliser cette capacité que si les joueurs n'ont pas encore indiqué qui ils soutenaient. Vous n'avez pas à être personnellement impliqué dans un duel pour l'interrompre. L'attaquant choisit quel objet il vous donne, le cas échéant.

Thug / Gros Bras

Au cours d'un duel, ajoutez 1 point à votre score si vous êtes l'attaquant.

Vous pouvez utiliser cette capacité même après que tout le monde ait révélé qui il soutient et joué objets et professions. Par contre, vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes défenseur ou soutenez un autre joueur. Cette capacité peut être utilisé plusieurs fois.