

ATMOSFEAR™



La Comtesse Elizabeth Bathory. Le Vampire.

C'est la Veuve Noire de l'Autre Côté, emprisonnée pour toute l'éternité dans les salles de torture des noirs donjons du Château Cathrice, en expiation de ses crimes pervers. Une main cloutée de fer dans un gant de velours, une femme condamnée à aimer et périr éternellement.

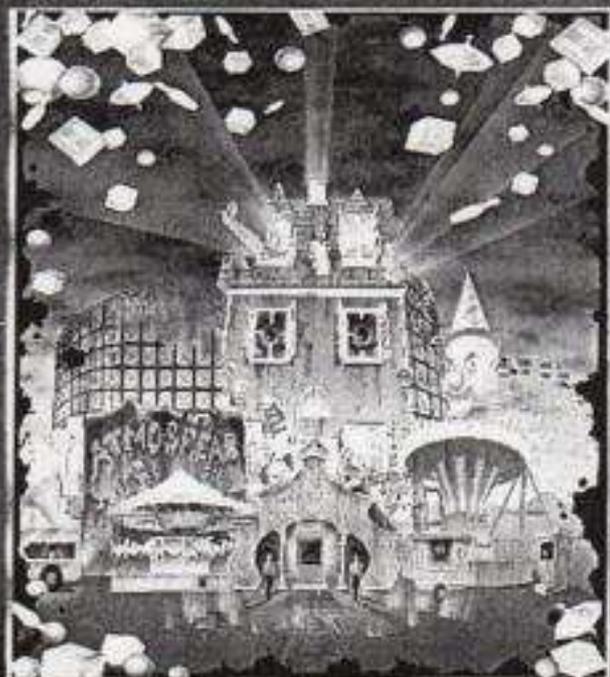
Les légendes, comme les Vampires, ne meurent jamais.

Projetant son ombre sinistre sur son Domaine, Elizabeth Bathory est la plus puissante des Emissaires, dotée de toute la séduction d'une plante carnivore!

Khufu. La Momie.

On n'a jamais retrouvé les restes de ce Pharaon de la Quatrième Dynastie qui s'était proclamé le "Père de la Mort" avant d'aller flirter avec la banque-route. Khufu régna 23 ans, et c'est à peu près le temps qu'il a fallu à ce mégalomane pour construire la Grande Pyramide d'où il a embarqué pour son voyage vers l'au-delà.

Mais quelque part en chemin, il a vu la lumière et s'est converti! Maintenant il est de retour! Khufu II, 'Le Roi du Cliché', superstar des évangélistes télévisés, gourou de la pub qui a transformé la Vallée des Rois en Hollywood sur Nil. "Sponsorisez-moi!"



Hellin. Le Fantôme.

Hellin était une enfant terrible qui eut un jour une crise de colère si forte qu'une veine de son cerveau lâcha. Elle en est morte. Mais maintenant la petite Hellin n'est plus jamais obligée de ranger ses jouets, et il n'est jamais l'heure de se coucher dans son parc d'attractions fatales.

Elle hante une boîte à jouets putride, et cette enfant à problèmes venue de l'Autre côté est aussi gâtée que pourrie de l'intérieur. Elle suffit pour effacer le sourire des clowns les plus joviaux. Hellin ne se lance pas dans des colères, elle lance tout ce sur quoi elle réussit à mettre ses petits doigts poisseux.

Baron Samedi. Le Zombie.

Il prend les dernières volontés et "J'attendrai" n'est pas à son répertoire. C'est le Baron Samedi - le Révérend Vaudou de la Pub - le vidéo-jockey ultra-branché de l'Autre Côté, qui tient sa cour tous les samedis dans sa Cathédrale du Swing.

Le chœur des âmes damnées danse la "banda" sous la direction du Baron, qui connaît le numéro vert pour appeler les morts.

Son humour est aussi caustique que sa magie noire décapante, et lorsqu'il organise une fête, c'est toujours un enterrement "...parce que je rate toujours le mien".

"Les Émissaires"



Gevaudan. Le Loup-Garou.

C'est le demi-dieu asexué des plus sinistres de tous les carnivores, le chacal et le loup. La Bête est vénérée par les meutes de prédateurs qui hurlent sa louange depuis l'inquiétante forêt du Gévaudan.

Porteur du "fléau" du lycantropisme, Gevaudan répand sa maladie et son infection à travers les Domaines de l'Autre Côté.

Doté d'instincts aiguisés comme une lame de rasoir et des réflexes d'un chasseur-né, la Bête chasse et tue ses proies sans remords. Car le Loup-Garou a gardé les instincts de l'époque originelle.



Anne de Chantraine. La Sorcière.

Le nouveau nom de la laideur, c'est Anne de Chantraine. Elle vient d'apprendre quelque chose. Elle vient d'apprendre à faire des ennuis, qu'elle distribue depuis son Potiron Mutant, là où elle les fait bouillir et fermenter...

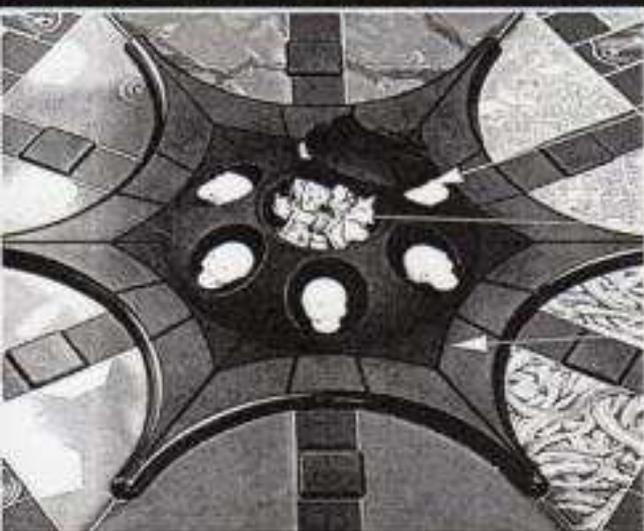
Elle a toutes les raisons de se consumer de feux de colère aussi ravageurs que ses potions.

Inculpée et jugée coupable de sorcellerie, torturée puis brûlée vive sur le bûcher à l'âge de 17 ans, en réalité Anne de Chantraine était innocente. Maintenant elle fait sa propre chasse aux sorcières.

ATMOSFEAR™ d'un Coup d'Œil

ASSEMBLAGE. Enlevez très soigneusement les composants du surplus de plastique et n'hésitez pas à limer d'éventuelles extrusions. Triez les Clefs en six jeux, un par couleur. Insérez les quatre Portes en carton dans leur socle. Ôtez les numéros de la planche d'autocollants et collez-en un à l'avant de chaque Siècle.

Enfin, passez un peu de temps à créer l'ATMOSFEAR idéale. Nous conseillons de jouer la nuit, avec juste un éclairage d'ambiance - et sachez que plus votre système hi-fi sera puissant, plus votre expérience sera forte.



Le Noyau Central et la Fosse aux Peurs.

Les six Crânes reposant dans l'encoche d'arrivée et de départ correspondant à leur numéro, appelée le Repaire.

La Fosse aux Peurs.

Le Chemin Central.

Les joueurs ne peuvent emprunter le Chemin Central que lorsque leur pion est un Crâne OU s'ils retournent dans leur Repaire, après avoir obtenu au moins une Clef de chacune des six couleurs.

Pierres Tombales.

Les Crânes.

Au début de la partie chaque joueur reçoit au hasard un Crâne gravé d'un numéro de 1 à 6.

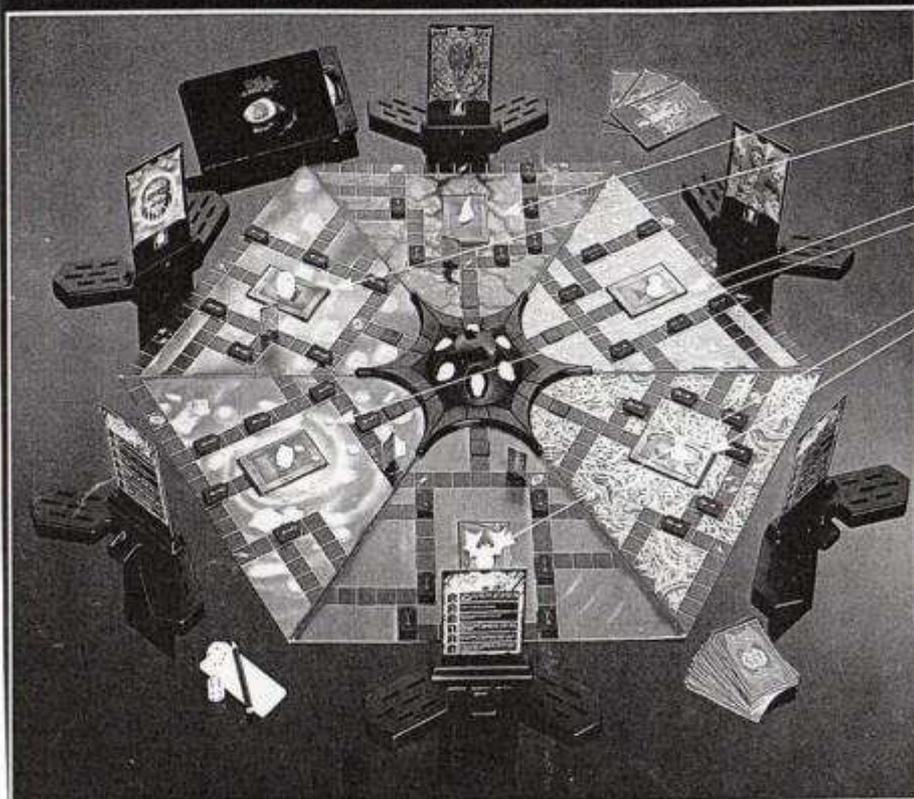
Ce numéro sera le numéro de ce joueur pour toute la partie, et déterminera le point d'arrivée et de départ du joueur.



Cartes Portrait.

Les six cartes Portrait des Emissaires et les trois cartes des Chasseurs d'Âme.

Une liste des pouvoirs que donnent les Clefs figure au dos de chaque carte.



Les Domaines de l'Autre Côté.

Les six Domaines s'emboîtent autour du Noyau Central. Ils peuvent être assemblés dans n'importe quel ordre.

Cartes Destin.

Les joueurs ne prennent une carte Destin que si le Seigneur des Clefs leur en donne l'ordre.

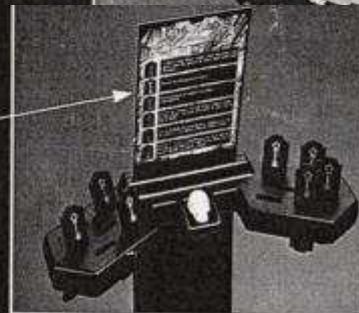
Battez les cartes Destin et posez-les là où tous peuvent y accéder.



"Devenir".

Lorsqu'un joueur "devient" un Emissaire en atterrissant sur une Pierre Tombale, il insère sa carte Portrait dans sa Stèle, la liste des Clefs face à lui.

Les Clefs gagnées au cours de la partie se glissent dans les tranchées de la Stèle, la Clef face au joueur.



Les Stèles - Porte-Clefs et Porte- Carte Portrait.

Si un joueur "devient" un Emissaire, son Crâne ne lui sert plus à rien: il le place dans l'encoche prévue à l'arrière de la Stèle. Le joueur utilisera dorénavant le pion de son personnage. Seuls les joueurs qui ne "deviennent" pas Emissaires continuent à jouer avec leur Crâne.

Les Portes.

Les Portes sont introduites dans le jeu par le Seigneur des Clefs, elles servent à barrer le chemin de vos adversaires. Pour traverser une Porte, vous devez avoir la Clef qui vous permet de les ouvrir ou attendre de sortir votre numéro au dé.

Le seul moyen pour les Chasseurs d'Ame de franchir les Portes est de faire leur numéro.

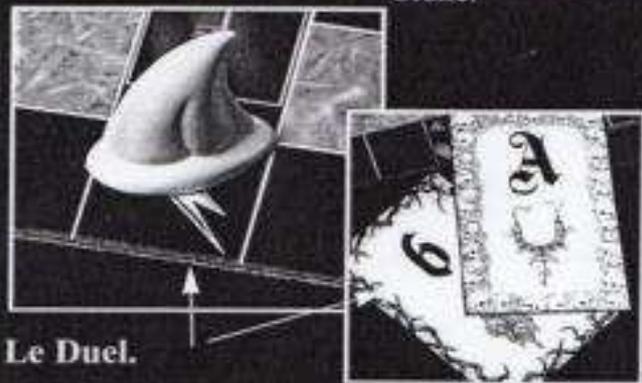


Les Chasseurs d'Ame et les Egouts.

Les joueurs n'ont que dix minutes pour atteindre une Pierre Tombale et "devenir" un Emissaire. Tout joueur qui échoue sera un Chasseur d'Ame.

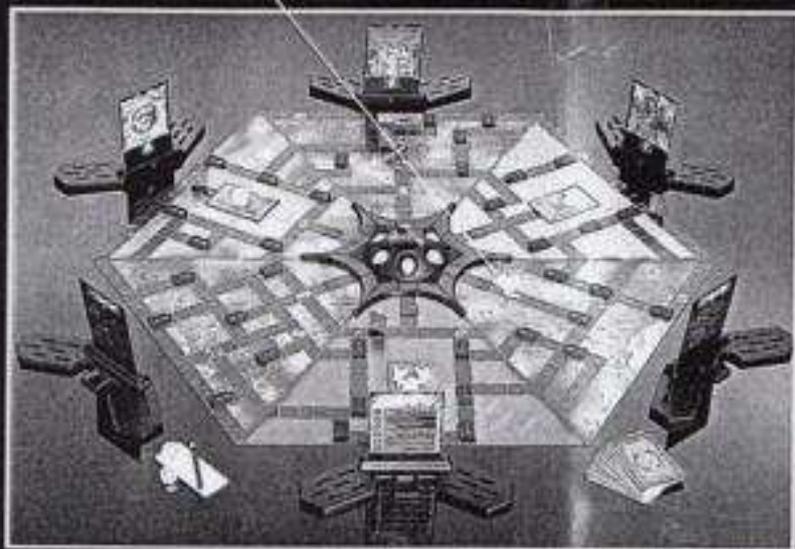
Il prendra une carte Portrait Chasseur d'Ame pour sa Stèle. Puis il retournera tous les Domaines qui ne sont pas la propriété d'un autre joueur, exposant ainsi leur Egout (l'autre côté du plateau), et repositionnera les Clefs sur les emplacements prévus dans les Egouts.

Tout Emissaire qui se trouve dans un Domaine qu'on retourne doit repartir de sa Pierre Tombale. Les Chasseurs d'Ame reprennent la partie depuis les cases Crâne.



Le Duel.

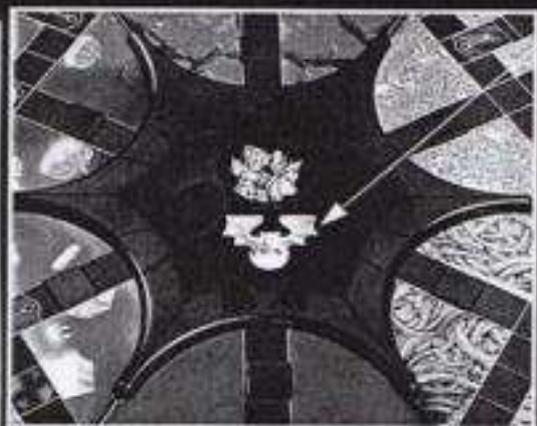
Pour provoquer un Emissaire en Duel, vous devez atterrir sur une case Eclair. Vous ne pouvez vous battre qu'une fois: pour un autre Duel, vous devrez quitter cette case et soit y revenir, soit en trouver une autre.



Le Début de la Fin.

Lorsqu'un joueur a réuni au moins une Clef de chaque couleur, il doit retourner par un compte exact dans son Repaire, et essayer de sortir un "6" à son tour de jeu.

Lorsqu'il lance un "6", l'Elu retire alors une peur de la Fosse aux Peurs et la lit à haute voix. Si ce n'est PAS la plus grande peur du joueur, il doit appuyer sur le bouton STOP du magnéscope. Ainsi il ou elle remporte la partie, bat le Seigneur des Clefs et devient le "maître" de l'Autre Côté.



Ce qui suit a pour but d'ajouter une nouvelle dimension au jeu, à savoir des "Règles Maison" que le gagnant impose.

Tout joueur qui remporte une partie devient aussitôt l'Elu de la partie suivante, et peut aussi:

- Nommer l'Emissaire qu'il veut "devenir", ce qui aura pour effet d'interdire l'accès de ce Domaine aux autres joueurs pendant la course pour "devenir".
- Réduire le nombre de Clefs utilisées dans chaque Domaine - ce qui rend la partie plus difficile.
- Bannir aussitôt tout joueur qui déplace son pion alors que le Seigneur des Clefs est encore à l'écran.
- Inventer et imposer d'autres règles.

L'Infinité de ATMOSFEAR™.

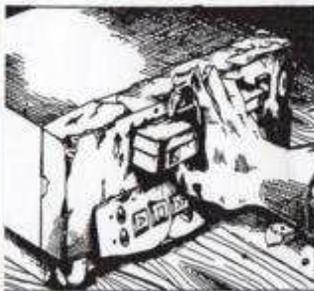
ATMOSFEAR™ n'a pas de fin. Maintenant que vous avez acheté cette boîte de jeu "Master", vous pourrez agrandir votre univers de jeu grâce à des cassettes et des boîtes de jeu complémentaires qui introduiront de nouveaux personnages, de nouvelles cartes, de nouveaux pions et/ou de nouvelles sections du plateau de jeu.

LA LOI DES EMISSAIRES



Atmosfear est un jeu d'habileté et de stratégie. Les règles sont définies dans ce livret, ainsi que dans une présentation spéciale sur la vidéocassette.

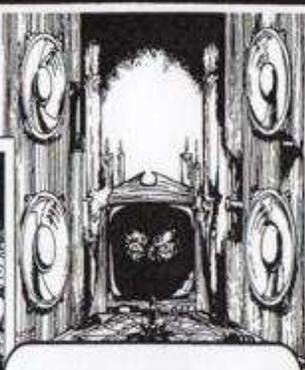
Lisez les instructions lentement et attentivement AVANT de visionner la cassette de présentation.



ATMOSFEAR utilise une cassette VHS comme « horloge vidéo ». Lorsque la cassette est terminée, le jeu est fini. Très simplement, la cassette vidéo est une minuterie visuelle.

La vidéo sert aussi à donner des instructions aléatoires et interactives aux joueurs par l'entremise de son Hôte, le Seigneur des Clefs, tout au long des 60 minutes de temps réel de jeu.

Bon nombre de ces instructions offrent des choix multiples permettant aux joueurs d'obtenir une récompense ou d'imposer une pénalité à un adversaire.



Les joueurs ont précisément une heure de jeu pour accomplir leur mission puis arrêter la cassette vidéo, sinon le Seigneur des Clefs lui-même sera déclaré vainqueur.

Ne démarrez pas la cassette avant d'avoir bien compris les règles de base du jeu. C'est aussi très important d'écouter tout ce que dit le Seigneur des Clefs et d'obéir tout de suite aux instructions de la cassette de jeu. N'arrêtez pas la cassette en cours de partie, que ce soit par la fonction Stop ou Pause.

Enfin, passez un peu de temps à créer l'ATMOSFEAR idéale - n'hésitez pas à mettre la gomme pour exploiter à fond votre système HI-FI!

Les joueurs doivent être assis de part et d'autre de la table, face à face, de telle sorte que tous voient l'écran de télévision sans encombres.

Nous vous recommandons fortement de jouer à ATMOSFEAR la nuit. Baissez les lumières et montez le son.

But du Jeu

Le but d'ATMOSFEAR est de gagner au moins un Clef de couleur dans chacun des six Domaines, puis de retourner dans votre Repaire et d'y lancer un 6 pour affronter votre plus grande peur. Si vous ne tombez pas sur votre pire cauchemar, appuyez alors sur STOP pour gagner.



La mise en Place d'ATMOSFEAR

La mise en place fait partie du jeu, alors nous vous conseillons de suivre les instructions pas à pas en les lisant.

Pour commencer chacun lance à tour de rôle les deux dés pour déterminer qui sera l'Elu. Si deux joueurs lancent le même numéro, ils doivent relancer les dés.



Une fois désigné, l'Elu doit:

1. Prendre les six Domaines de l'Autre Côté et les assembler. Chaque section du plateau hexagonal s'emboîte autour du Noyau Central, face colorée vers le haut.

Les Domaines peuvent être assemblés dans n'importe quel ordre.

2. Prendre les six paquets de cartes Duel et les poser sur les Pierres Tombales correspondantes.

3. Prendre les six pions de jeu - appelés les statuettes des Emissaires - et les poser sur les Cartes Duel auxquelles ils correspondent.

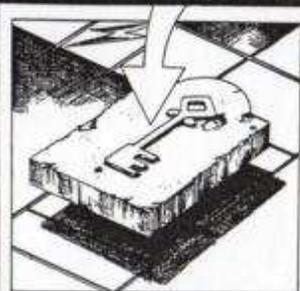
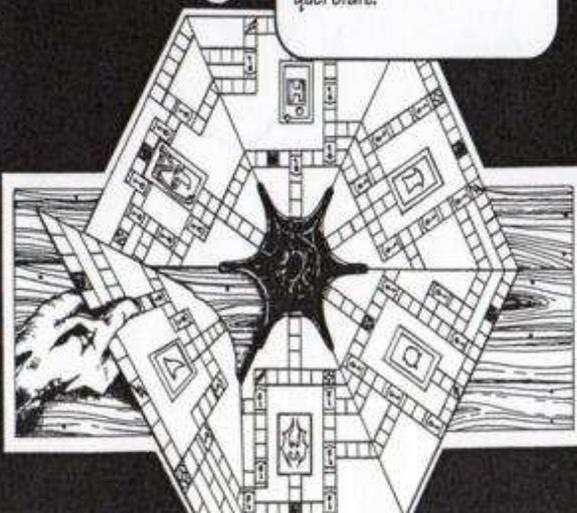


4. Prendre les six jeux de Clefs et les poser sur les cases prévues à cet effet dans chaque Domaine. Les Clefs rouges doivent être posées sur les cases Clef rouges, et ainsi de suite.



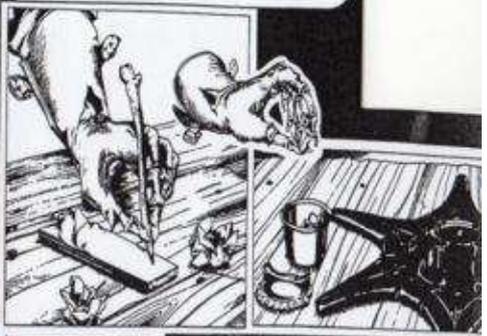
Le joueur qui fait le chiffre le plus élevé est l'Elu.

L'Elu est le joueur qui dispose le plateau et arbitre tous les désaccords pouvant survenir en cours de partie.





9. Enfin, chaque joueur écrit sa plus grande peur sur un bout de papier, en fait une boulette et la donne à l'Elu qui la jette dans la Fosse aux Peurs (la coupelle qui s'insère au centre du Noyau Central).



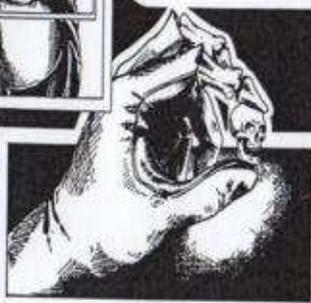
5. Prendre les cartes Portrait des Emissaires et des Chasseurs d'Âme, et les poser en éventail d'un côté du plateau, à la portée de tous les joueurs. Puis prendre les cartes Destin, les battre et les poser près des cartes Portrait.

7. Donner une Stèle à chaque joueur - correspondant au numéro de son Crâne. Les Stèles servent à tenir la carte Portrait et les Clefs gagnées au cours de la partie.

6. Prendre les 6 Crânes numérotés dans sa main, les secouer et en donner un au hasard à chaque joueur. Chaque Crâne porte un numéro de 1 à 6.



Lorsque toutes les peurs sont réunies, on ferme le couvercle et on place la Fosse dans le Noyau Central.



8. Tous les joueurs placent alors leur crâne dans le Noyau Central, dans l'encoche qui porte le même numéro. Ces encoches sont le point de départ et d'arrivée de chaque joueur. On les appelle le « Repaire » de chaque joueur.



«DEVENIR» UN EMISSAIRE



Les Emissaires sont les six créatures qui règnent sur l'Autre Côté. Votre première mission est de «devenir» l'un d'entre eux, en atterrissant par un compte exact sur l'une de leurs six Pierres Tombales - situées au centre de chaque Domaine.



n'importe quel sens mais vous ne pouvez pas changer de sens au milieu d'un tour de jeu. Vous n'êtes pas obligé de déplacer votre pion.

En début de partie, ignorez toutes les Clefs et tous les Symboles inscrites sur les cases: tant que vous n'êtes pas arrivé sur une Pierre Tombale, ils ne veulent rien dire.

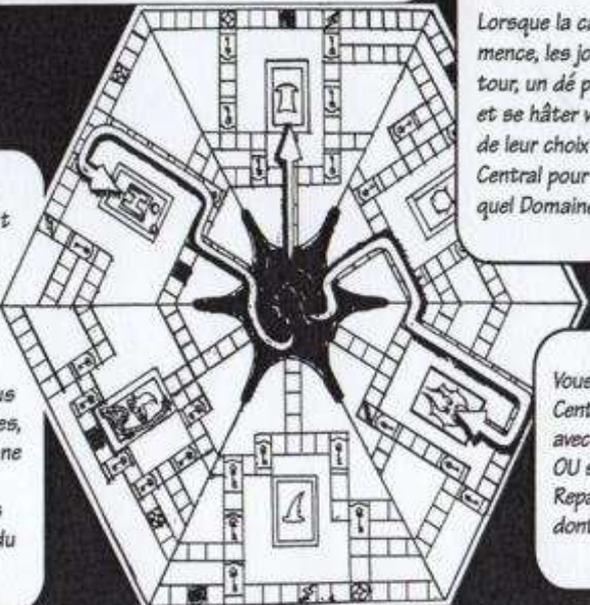
Vous pouvez aller vers n'importe quelle Pierre Tombale - même une située de l'autre côté du plateau - en empruntant le Chemin Central pour avoir accès à cette section.

Certaines Pierres Tombales sont plus difficiles à atteindre, car elles appartiennent aux Emissaires les plus puissants.

Lorsque la cassette de jeu commence, les joueurs lancent, à leur tour, un dé pour quitter leur Repaire et se hâter vers la Pierre Tombale de leur choix - utilisant le Chemin Central pour accéder à n'importe quel Domaine.



Le Chemin Central est la piste qui fait le tour du Noyau Central, reliant tous les Repaires, et qui donne accès à toutes les sections du plateau.



Vous ne pouvez utiliser le Chemin Central que lorsque vous jouez avec un Crâne OU si vous retournez à votre Repaire, ayant réuni les six Clefs dont vous avez besoin pour gagner.

Vous n'avez que DIX minutes sur la cassette pour atterrir précisément sur une Pierre Tombale et «devenir» un Emissaire.

Vous ne pouvez atterrir que sur une Pierre Tombale qu'aucun autre joueur n'a encore occupée. Si vous y parvenez, vous « devenez » cet Emissaire et devez :

(1) Prendre la carte Portrait de cet Emissaire et l'insérer dans votre Stèle, avec la liste des Clefs face à vous.



Lorsque vous commencerez à gagner des Clefs vous aurez besoin de vous reporter à cette liste.

(3) Retourner dans la partie lors de votre prochain tour, en quittant votre Pierre Tombale pour voyager à travers les Domaines afin de conquérir au moins une Clef dans chaque Domaine.

ATTENTION!

Vous pouvez utiliser n'importe quel chemin dans votre conquête des Clefs SAUF le Chemin Central. Vous ne pouvez utiliser le Chemin Central que si vous jouez avec un Crâne OU si vous avez réuni au moins une Clef de chacune des six couleurs et que vous retournez dans votre Repaire.



(2) Retirer votre Crâne du plateau et posez-le dans l'encoche prévue à l'arrière de votre Stèle. Vous jouerez désormais avec le pion de votre personnage.

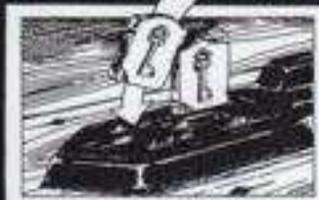


Realisations artistiques: Richard McKenna, Carmen Delprat, Daniel Burns.

COMMENT GAGNER LES CLEFS.



Pour gagner une Clef, vous devez atterrir par un compte exact sur une case où il y en a une. Retirez alors la Clef du plateau et insérez-la dans l'une des tranchées de votre Stèle, la Clef face à vous.



Il est important de cacher vos Clefs à vos adversaires, pour empêcher que celles qui ont pour vous le plus de valeur ne soient perdues dans des Duels ou d'autres scènes ignobles avec vos adversaires.

Vous pouvez réunir autant de Clefs que vous le désirez, ce qui empêchera vos adversaires d'obtenir certains pouvoirs, mais vous avez impérativement besoin d'avoir au moins une Clef de chaque couleur pour retourner dans votre Repaire et tenter de remporter la partie.



Dès que vous lancez un 6, l'Élu enlève la Fosse, la secoue, en enlève une peur, et la lit à haute voix. Si ce n'est PAS votre peur, dites NON! et appuyez sur le bouton STOP du magnétoscope pour gagner!

Chaque Clef vous confère un pouvoir et plus vous en gagnerez, plus vous serez puissant. Les différentes couleurs de Clefs ont des significations différentes selon les joueurs, c'est pourquoi il est important de toujours se reporter à la liste de Clefs de votre personnage.



MAISI Si c'est votre peur, il faut la remettre dans la Fosse. Essayez à nouveau, en repartant de votre Pierre Tombale.

AVERTISSEMENT!

Si vous perdez une de vos six Clefs alors que vous êtes sur le Chemin Central ou dans votre Repaire, vous devez aussi repartir de votre Pierre Tombale.

DUELI

La première Clef que vous prenez dans votre propre Domaine vous permet de prendre vos cartes Duel de votre Pierre Tombale. Posez-les derrière votre Stèle.

Maintenant que vous avez ces cartes, vous pouvez vous battre contre tous les autres Emissaires qui ont aussi leurs cartes Duel. Vous pouvez aussi attaquer les Chasseurs d'Ame.

Pour vous battre en Duel, atterrissez par un compte exact sur une case Eclair, choisissez une de vos cartes et posez-la face cachée devant l'Emissaire que vous voulez provoquer en Duel.

Les deux cartes sont alors retournées.

La carte portant le chiffre le plus élevé gagnera, sauf pour l'AS.

L'AS bat le 7, mais AUCUNE AUTRE CARTE.

Votre adversaire vous répondra en posant, lui aussi, une carte face cachée.

Sans voir leur couleur, le gagnant prend alors une Clef au pendant. En cas d'égalité, le Duel est nul. Dans tous les cas, les deux cartes Duel sont retirées du jeu.

Vous ne pouvez provoquer votre adversaire qu'une seule fois depuis la même case. Pour recommencer, vous devez quitter cette case, et soit y retourner, soit aller sur une autre.

Cette Clef vous permet aussi de vous battre en Duel aux Dés avec les Chasseurs d'Ame. Pour cela, atterrissez par un compte exact sur une case portant un symbole Crâne et lancez un dé - le Chasseur d'Ame que vous aurez provoqué lancera lui aussi un dé. Celui qui fera le chiffre le plus élevé prendra une Clef au pendant.

L'ENVOLI

Cette Clef vous donne le pouvoir de voler d'un Domaine à l'autre. Pour voler vous devez atterrir par un compte exact sur une case Boussole - vous pourrez alors aller directement sur n'importe quelle autre case Boussole inoccupée sur le plateau.

DEUX DES.

Cette Clef vous donne le choix de lancer un ou deux dés pour vos déplacements, augmentant ainsi de façon significative votre vitesse sur le plateau.

FOSSE COMMUNE!

Évitez les Fosses Communes à tout prix. Si vous y trébuchez ou que vous y êtes « Banni » par le Seigneur des Clefs, vous ne pourrez plus jouer à moins d'avoir la Clef qui vous en libère.

Si vous n'avez pas cette Clef, vous devrez attendre que le Seigneur des Clefs décide de vous en libérer.

Si vous êtes Banni dans une Fosse Commune, vous devez poser votre pion dans la Fosse la plus proche, même si vous avez la Clef qui vous en libère. Vous repartirez de là à votre prochain tour.

LES PORTES!

Les Portes sont introduites par le Seigneur des Clefs à divers moments de la partie. Elles bloquent le chemin.

Vous ne pouvez pas passer à travers les Portes à moins d'avoir la Clef qui vous permet de les ouvrir - et de les re-positionner ailleurs sur le plateau.

Les Portes peuvent être posées n'importe où sur le plateau, sauf sur le Chemin Central.

Si vous n'avez pas la Clef qui vous permet d'ouvrir les Portes, vous devez attendre et essayer de faire votre numéro pour pouvoir franchir l'obstacle.

CARTES DESTIN!

A intervalles réguliers le Seigneur des Clefs vous demandera « Prends une carte Destin et lis-la à haute voix ».

Il faut obéir immédiatement aux instructions qui figurent sur ces cartes.

OCCUPATION!

La sixième Clef de votre liste vous donnera le pouvoir d'occuper la case sur laquelle se trouve un autre Emissaire, ce qui le pénalisera bien évidemment!

ATTENTION! Si vous perdez une Clef, vous perdez aussitôt son pouvoir.

LES CHASSEURS D'AME.

Vous n'avez que 10 minutes pour arriver sur une Pierre Tombale. Si vous échouez, vous serez recruté dans les rangs des Chasseurs d'Ame, et il n'y a pas de quoi être fier!



Les Chasseurs d'Ame doivent eux aussi acquérir six Clefs de couleurs différentes avant de pouvoir gagner, mais ils n'obtiennent pas les Clefs en s'arrêtant dessus.



Pour provoquer un autre Chasseur, il faut atterrir par un compte exact sur une case Crâne, puis lancer un dé. L'autre Chasseur lance aussi un dé, et celui qui fait le chiffre le plus élevé prend une Clef au pendant.

Les Chasseurs d'Ame sont confinés aux égouts et ne peuvent pas s'aventurer dans les Domaines, à moins d'en être libérés par le Seigneur des Clefs ou de posséder la Clef appropriée.

Les Chasseurs d'Ame doivent aussi retourner aux Égouts si un couvre-feu est déclaré, sauf s'ils ont la Clef qui leur permet de se libérer, auquel cas ils ignorent les couvre-feu et restent dans les Domaines.



Les Chasseurs d'Ame sont le fléau de l'Autre Côté - d'ignobles parasites qui n'ont pas réussi à « devenir » Emissaires. Ils jouent selon leurs propres règles.

Pour en gagner, ils doivent s'attaquer aux Emissaires, les pourchassant et essayant d'atterrir sur la même case qu'eux. S'ils y arrivent, ils prennent une Clef à cet Emissaire.

LES REGLES DES CHASSEURS D'AME.

Si vous avez le malheur de devenir Chasseur d'Ame, vous avez du sale boulot à faire avant de pouvoir retourner dans la partie:

- (1) Prenez une carte Portrait Chasseur d'Ame et insérez-la dans votre Stèle.
- (2) Retournez du côté Egout tous les Domaines qui ne sont pas la propriété d'un Emissaire. (Remettez les pions et cartes Duel dans la boîte). Tout Emissaire qui est pris dans un Domaine qu'on retourne devra repartir de sa Pierre Tombale.
- (3) Re-positionnez les Clefs à leurs nouveaux emplacements.
- (4) Posez votre Crâne sur la case qui porte ce même symbole au centre de l'Égout.

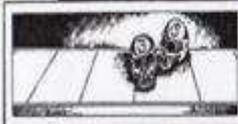
Reprenez le jeu lorsque vient votre tour en quittant votre symbole pour partir à la recherche des Emissaires.

Vous ne serez jamais à l'abri des Chasseurs d'Ame car ils peuvent vous pourchasser et tenter d'atterrir sur vous jusque dans votre propre Repaire.

Les Chasseurs d'Ame n'ont aucune morale, et sont même prêts à s'attaquer entre eux. Si un Chasseur d'Ame atterrit sur la même case qu'un autre Chasseur, il lui prend une Clef.



Les Chasseurs d'Ame peuvent aussi se provoquer en Duel aux Dés entre eux.



Les Chasseurs d'Ame peuvent emprunter le Chemin Central à tout moment pour leurs déplacements entre Domaines ou Egouts.

Les Chasseurs d'Ame ne peuvent pas ouvrir les Portes, et ils doivent attendre de faire leur numéro pour pouvoir franchir de tels obstacles.

Les Chasseurs ne peuvent pas être bannis, mais doivent cependant poser leur pion dans la Fosse Commune la plus proche si le Seigneur des Clefs les y envoie.

Avertissement.

Si plus de la moitié des joueurs échoue et ne « devient » pas Emissaire dans les dix premières minutes, la partie est annulée. Arrêtez aussitôt la cassette... le Seigneur des Clefs a gagné!

Lorsque le Seigneur des Clefs vous dit « STOP! », tout le monde doit tout arrêter. Si vous êtes au milieu d'un tour, votre tour est annulé, et la partie reprendra du joueur suivant lorsque le Seigneur des Clefs aura disparu de l'écran. Tout Duel en cours est aussi annulé.