

ADVENTURE GAMES

VIVEZ
L'AVENTURE

LIVRET DE RÈGLES

FRISSONS À L'HÔTEL ABADDON

Une aventure pour 1 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

Dans ce jeu coopératif, vous incarnez des hôtes du mystérieux hôtel Abaddon. Vous allez vivre une aventure en 3 chapitres que vous orchestrerez vous-même. Chaque chapitre nécessite environ 90 minutes de jeu.

Si vous souhaitez interrompre votre session de jeu, vous pouvez **sauvegarder** la partie à tout moment ou à la fin d'un chapitre (voir p. 8) pour la reprendre librement plus tard. Bien entendu, vous pouvez aussi enchaîner les 3 chapitres en une seule et même session.

Important : ne regardez aucun des éléments de jeu avant de commencer votre partie ! Ne feuillotez pas le livret d'aventure et ne consultez pas le recto des cartes Aventure ni des planches cartonnées. Attendez que le jeu vous indique de le faire.

Matériel

18 cartes Lieu
(A-R)



4 pions Personnage
(4 jetons + socles)



4 cartes Personnage
(C1-C4)



1 livret d'aventure



75 cartes Aventure
(10-84)



5 cartes Règle
(R1-R5)



1 carte Aide
de jeu



7 cartes Mission
(M1-M7)



2 cartes Fin
de chapitre (X1 et X2)



16 cartes diverses
(F1-F4, H1-H6,
L1-L6)



43 jetons divers



MISE EN PLACE

Placez le livret d'aventure sur la table, ainsi que le paquet de cartes Lieu et celui de cartes Aventure, tous deux **face cachée**.

Assurez-vous que les cartes Aventure et Lieu sont placées dans l'ordre (respectivement croissant et alphabétique).

Détachez délicatement les jetons (Personnage, Point d'interrogation, Coche et Rituel) de la 1^{re} planche. Placez-les 4 pions Personnage sur leur socle de couleur. Ce sont les **personnages** que vous allez incarner. Constituez une **réserve** avec les jetons.

Important : sur la 2^e planche, vous trouverez les personnages non-joueurs (**PNJ**) que vous rencontrerez au cours de la partie. Retirez-les de la planche uniquement lorsque le jeu vous l'indique clairement !

Votre mise en place doit ressembler à l'image ci-contre. **Placez la carte Lieu A face visible** au milieu de la table. Laissez suffisamment d'espace autour pour ajouter les autres cartes Lieu au fur et à mesure. Placez ensuite le paquet formé par les autres **cartes Lieu face cachée** sur la table. En dessous, mettez le paquet de cartes **Aventure face cachée**.

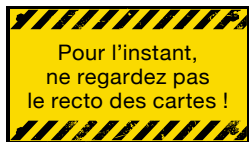


Assurez-vous que les cartes sont classées dans l'ordre croissant (10-84). Placez les 6 autres paquets sur la même rangée : R1-R5, M1-M7, F1-F4, H1-H6, L1-L6 et X1-X2. Comme le dos des cartes porte des lettres et des chiffres, vous pourrez chercher celles dont vous avez besoin au cours de la partie sans voir par mégarde certains éléments de l'histoire qui vous seraient encore inconnus. Si vous jouez sur une petite table, vous pouvez rassembler toutes les cartes portant des lettres en **un seul paquet**, dans l'ordre alphabétique (F1-F4, H1-H6, L1-L6, M1-M7, R1-R5, X1-X2).

Chaque joueur choisit maintenant son **personnage**. Il prend son **pion Personnage** et la **carte Personnage (C)** correspondante ainsi que les cartes Aventure indiquées sur cette carte.

Mise en place pour 2 à 4 joueurs :

Chaque joueur incarne au minimum **1 personnage** mais peut tout à fait en incarner plusieurs. Choisissez votre ou vos personnages, puis rangez les personnages non utilisés dans la boîte.



Mise en place solo : Vous pouvez également vivre l'aventure en solo. Pour cela, vous devez incarner au moins **2 personnages à la fois**. Vous pouvez jouer avec tous les personnages (sauf PNJ).

Quelques précisions

Si le texte d'une carte ou d'un paragraphe du livret d'aventure contredit les règles de ce livret, prenez en compte le texte de la carte ou du paragraphe en question !

- Ce jeu est coopératif bien que chaque personnage cherche à résoudre une mission personnelle. Vous pouvez lire la vôtre à haute voix et en parler aux autres joueurs. Discutez avec les membres de votre équipe des actions que vous voulez mener, des objets que vous souhaitez combiner et des zones que vous pensez utiles d'explorer.
- À la fin de la partie, **on compte les points**. Toutefois, le score que vous obtenez n'affecte en rien le déroulement de l'histoire.
- Nous vous conseillons de **prendre des notes** pendant votre aventure, notamment si vous sauvegardez le jeu et comptez poursuivre un autre jour. Certains paragraphes vous proposeront des alternatives, vous laisseront la possibilité d'y revenir plus tard, ou vous demanderont des cartes Aventure qui ne se trouvent pas encore en votre possession. Il pourra s'avérer utile, dans ces cas-là, de retourner dans ces zones une fois que vous aurez avancé. Vous pouvez également utiliser librement les jetons **Point d'interrogation**. Pendant la partie, vous pouvez les placer à côté des zones, des cartes Aventure ou des autres jetons lorsque ces derniers vous semblent importants pour la suite de l'histoire, que vous pensez qu'il vous manque pour l'instant un élément, ou pour ne pas oublier d'essayer quelque chose plus tard. Pensez à retirer le jeton Point d'interrogation après avoir percé les secrets de ces zones ou de ces cartes.
- Si vous êtes bloqué, aidez-vous du **Guide** (accessible via le lien suivant : iello.com/download/Abaddon-Solutions.pdf). Vous trouverez également des indices aux pages 10 à 15 de ce livret. Reportez-vous simplement au numéro de la carte Aventure, de la zone ou du PNJ qui vous pose problème : vous trouverez des explications sur ce que vous devez faire ou ce dont vous avez besoin pour poursuivre l'aventure.
- Une fois les règles assimilées, lisez le paragraphe 100 livret d'aventure pour commencer le premier chapitre !

Important : les indices et le Guide ne vous révèlent pas (trop) d'éléments de l'histoire ! Les consulter ne vous donne pas non plus de points de pénalité. N'hésitez pas à les utiliser ! Mieux vaut en savoir un peu trop que subir la frustration d'être bloqué !

DÉROULEMENT DU JEU

La dernière personne à avoir lu une histoire de fantôme commence. À son tour, chaque membre de l'équipe résout les **étapes** suivantes :

- 1) Déplacer son pion Personnage
- 2) Révéler une carte Lieu
- 3) Effectuer une action

Il est possible d'échanger ou de donner des cartes Aventure à tout moment pendant votre tour. Ensuite, c'est au tour de la personne suivante dans le sens horaire de résoudre ces étapes dans le même ordre.

Échanger des cartes Aventure

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez échanger autant de cartes Aventure que vous le souhaitez avec les personnages se trouvant sur la même carte Lieu que vous (vous pouvez même obtenir des cartes sans rien donner en échange, et inversement).

Variante échange libre : si vous le souhaitez, vous pouvez vous mettre d'accord au début de la partie pour que les échanges ne soient pas limités par des contraintes de lieux (sauf mention contraire sur une carte Aventure). Vous pourrez ainsi échanger des cartes avec un personnage qui ne se trouve pas sur la même carte Lieu que vous. C'est certes moins réaliste, mais cela permet de réduire le temps de jeu.

Attention : les cartes qui représentent des objets tout en portant la mention « Ne peut pas être échangé. » ne peuvent en aucun cas être échangées.

1) Déplacer un personnage

Vous pouvez déplacer votre personnage sur **une carte Lieu révélée** ou sur **une autre zone (numérotée) de la carte Lieu** où vous vous trouvez déjà. Vous pouvez aussi décider de **ne pas vous déplacer**.

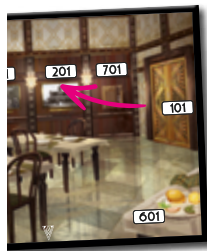


a) Se déplacer sur une carte Lieu révélée

Seule la carte Lieu A peut être explorée au début de la partie. Par la suite, vous découvrirez de nombreuses autres cartes. Dès que plusieurs lieux sont en jeu, vous pouvez vous déplacer librement de l'un à l'autre, **sauf mention contraire !**

b) Se déplacer sur la même carte Lieu

Vous pouvez également déplacer votre personnage d'une zone à une autre sur une même carte Lieu pour l'explorer ou pour combiner un objet avec cet endroit (voir p. 5 & 6).



c) Rester sur place

Cette action n'est possible que dans deux cas : pour explorer une nouvelle fois une zone ou pour combiner une carte Aventure avec le numéro de la zone (voir p. 6).

Remarque : plusieurs personnages peuvent se trouver dans la même zone au même moment. Pour une meilleure lecture du jeu, ne placez pas vos pions directement sur le numéro de la zone explorée, mais à côté.

2) Révéler une carte Lieu

Si vous atteignez une carte Lieu qui n'a pas encore été révélée, révélez-la et lisez le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure : il décrit la scène qui se déroule sous vos yeux. Sauf mention contraire, vous pouvez vous déplacer librement d'une carte Lieu révélée à une autre. Vous pouvez à tout moment relire le paragraphe descriptif d'une carte Lieu.

Important : ce n'est qu'**après avoir lu la description** d'un lieu que vous pouvez **placer votre pion** Personnage à côté de la zone que vous souhaitez explorer ou avec laquelle vous souhaitez combiner une carte Aventure.

3) Effectuer une action

Sauf mention contraire, vous pouvez effectuer, à votre tour, **l'une des actions suivantes** :

a) **Explorer une zone**

b) **Combiner deux cartes Aventure**

c) **Combiner une carte Aventure avec un numéro de zone**

d) **S'entretenir avec un PNJ ou combiner un PNJ avec une carte Aventure**

a) **Explorer une zone de la carte Lieu sur laquelle vous vous trouvez**

Sur chaque carte Lieu sont indiquées plusieurs zones que vous pouvez explorer. Chaque **zone** est désignée par un **numéro à trois chiffres** (voir ci-contre).



Quand vous souhaitez explorer la zone où se trouve votre pion Personnage, **lisez à voix haute le paragraphe à trois chiffres correspondant dans le livret d'aventure**. Vous découvrirez ainsi de nouvelles **informations sur l'histoire** ou **obtiendrez de nouvelles cartes Aventure**.

Remarque : certaines zones qui vous sembleront négligeables au premier abord pourront avoir une importance capitale pour la suite de l'histoire ! N'hésitez pas à revenir explorer des zones que vous avez déjà fouillées, et à les combiner avec des cartes Aventure que vous n'avez pas encore en votre possession.

Gardez également à l'esprit que **vous ne pourrez pas résoudre immédiatement toutes les énigmes** que le jeu vous propose. Il vous faudra souvent trouver d'autres éléments, et il est fréquent qu'une tâche ou une mission se déroule sur plusieurs chapitres. Pensez à vous servir des jetons Point d'interrogation pour ne rien oublier !

b) **Combiner deux cartes Aventure**

Dans certaines zones, vous obtiendrez des cartes Aventure. Ces cartes **peuvent être combinées**, soit avec d'autres cartes Aventure, soit avec des zones ou des PNJ. Parfois, ces associations vous sembleront évidentes, mais ce ne sera pas toujours le cas. C'est pourquoi vous devez être créatif !

c) Combiner une carte Aventure avec un numéro de zone

Si vous souhaitez combiner une carte Aventure avec une zone, vous devez vous trouver dans la zone en question.

Combiner

Pour combiner des cartes Aventure entre elles ou avec une zone, vous devez combiner leurs numéros : pour les cartes Aventure, utilisez le numéro à deux chiffres qui figure dans le coin en haut à gauche ; pour les zones, utilisez le numéro à trois chiffres correspondant. Lorsque vous combinez des éléments, le plus petit des deux numéros est **placé en premier, suivi du plus grand**. Une fois les numéros combinés, vous obtenez un nouveau numéro à quatre ou cinq chiffres (voir exemple ci-dessous). Cherchez le **paragraphe correspondant à ce numéro** dans le **livret d'aventure** et lisez-le à voix haute.

Exemple : vous avez obtenu les cartes Aventure 10 (boîte de nourriture pour chat) et 11 (ouvre-boîte). Vous découvrez un citron dans la zone 601 et souhaitez assaisonner la nourriture pour chat. Pour cela, vous devez d'abord ouvrir la boîte. Vous combinez donc la carte 10 avec la carte 11 et lisez le **paragraphe 1011** :



« Vous êtes parvenu à ouvrir la boîte. Rangez les cartes Aventure 10 et 11 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 12. » La carte Aventure 12 représente une boîte de nourriture pour chat ouverte. Lors de votre prochain tour, vous pourrez tenter de combiner la carte 12 avec le citron qui se trouve dans la zone 601. Pour ce faire, vous lirez le **paragraphe 12601** et verrez si votre idée fonctionne...

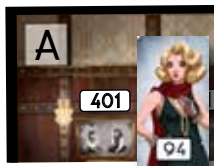
Important : les cartes Aventure ne peuvent jamais être combinées avec les personnages incarnés par l'équipe. Le jeu vous indiquera si vous devez ranger les cartes Aventure dans la boîte après leur utilisation. Si ce n'est pas indiqué, gardez-les en votre possession. Si vous ne trouvez aucun paragraphe correspondant à votre combinaison dans le livret d'aventure, c'est que cette action n'est pas possible, et votre tour s'arrête !

d) S'entretenir avec un PNJ ou combiner un PNJ avec une carte Aventure

Au cours de la partie, vous rencontrerez des PNJ. Sur leur jeton figure un numéro à deux chiffres. Sauf mention contraire, vous pouvez vous entretenir avec eux ou combiner leur numéro avec des cartes Aventure ! Pour ce faire, votre personnage doit se trouver sur la même carte Lieu que le PNJ. Pour **vous entretenir avec un PNJ**, combinez la **lettre de la carte Lieu** où vous vous trouvez avec le **numéro de son jeton** et lisez le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure.

Pour **combiner une carte Aventure avec un PNJ**, combinez le numéro de la carte Aventure avec celle du jeton du PNJ et lisez le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure.

Exemple : pour vous entretenir avec la dame blonde (94) dans la salle à manger (A), lisez le **paragraphe A94**. Pour lui montrer la boîte de nourriture pour chat ouverte (12), lisez le **paragraphe 1294**.



RÈGLES DES CARTES

Certains paragraphes vous demanderont de piocher des cartes Aventure ou d'en défausser. Si l'on vous demande de :

- prendre une ou plusieurs **cartes Aventure du paquet de cartes Aventure** (« Prenez la carte Aventure XY »), piochez-les et, **sauf mention contraire**, placez-les **face visible** devant vous. Ces cartes font désormais partie de votre **inventaire** ;
- replacer une **carte Aventure dans le paquet de cartes Aventure**, remettez-la dans le paquet face cachée à sa position d'origine (ordre croissant) ;
- ranger une **carte Aventure dans la boîte**, remettez la ou les cartes indiquées dans la boîte. Elles sont complètement retirées du jeu, peu importe qui est en possession de ces cartes et où elles se trouvent !

Important : si on vous indique de ranger dans la boîte une carte qui se trouve dans le paquet de cartes Aventure, rangez-la sans la consulter. Ne la regardez **qu'à la fin de la partie** : elle risquerait sinon de vous dévoiler trop d'informations sur l'histoire !

Remarque : au cours de la partie, le jeu vous demandera peut-être de prendre une carte Aventure qui est déjà en votre possession. Bien entendu, n'en tenez pas compte. Si vous devez replacer une carte Aventure dans son paquet alors que celle-ci a déjà été retirée du jeu, n'en tenez pas compte non plus. **Toute carte qui a été retirée du jeu le reste jusqu'à la fin de votre aventure, sauf mention contraire** (« Sortez XY de la boîte »). Résolez les autres instructions autant que possible.

RÈGLES DES JETONS

Il existe plusieurs types de jetons : les **4 personnages** que vous incarnez, les différents **PNJ**, les **jetons Coche** et **Point d'interrogation** ainsi que les **jetons Rituel**. Le jeu vous indiquera quand et comment ils entrent en jeu, sauf pour les jetons Point d'interrogation que vous pouvez utiliser librement. Si le jeu vous indique de placer un **jeton Coche sur une zone**, recouvrez le numéro de cette zone avec le jeton. Cette zone **n'est plus accessible** et vous ne pouvez plus combiner d'éléments avec elle.

CARTES AVENTURE DIVERSES (F1-4, H1-6, L1-6, M1-7, R1-5)

Au cours de la partie, des cartes Aventure diverses entreront en jeu et pourront modifier les règles. Le jeu vous en avertira. Leur fonctionnement sera expliqué par un paragraphe dans le livret d'aventure ou par les cartes elles-mêmes. Suivez tout simplement les instructions.

LIVRET D'AVENTURE

Chaque fois que vous explorerez une zone, que vous combinerez des cartes Aventure (voir p. 6), que vous vous entretiendrez avec un PNJ ou que le jeu vous l'indiquera, lisez à voix haute le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure.

Les paragraphes sont organisés par **ordre croissant**. Les combinaisons des entretiens avec les PNJ (lettre + numéro à deux chiffres) se trouvent à la fin du livret d'aventure. **Faites bien attention à ne lire que le paragraphe qui vous concerne !**

De nombreux paragraphes du livret d'aventure donnent, en plus des éléments narratifs, des instructions techniques. Veillez à les appliquer dans l'ordre et pensez à vérifier que vous n'avez rien oublié.

Remarque : l'instruction « Lisez le paragraphe XYZ » est abrégée en « ► XYZ ». Lorsqu'un paragraphe est coupé et continue sur la page suivante, vous trouverez ce symbole : ►►.

SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Pour sauvegarder votre partie, utilisez votre téléphone pour faire une photo de la disposition des cartes Lieu et des cartes Aventure en votre possession. Vous pouvez également tout noter sur une feuille de papier. N'oubliez pas de noter où se trouvent vos personnages, les zones que vous n'avez pas encore explorées, les zones où vous souhaitez retourner, les choses que vous voulez essayer... Pour cette étape, il est judicieux d'utiliser les jetons Point d'interrogation.

Placez ensuite toutes les cartes Lieu révélées, les cartes Aventure obtenues et vos cartes Personnage dans un sachet. Placez les cartes Lieu et Aventure non révélées dans un autre sachet. Toutes les cartes Lieu et Aventure ayant déjà été retirées du jeu restent dans la boîte. Lorsque vous reprendrez votre partie, vous procéderez à la mise en place des cartes Lieu et Aventure en vous basant sur votre photo ou sur vos notes, puis vous replacerez les pions Personnage sur les zones où ils se trouvaient.

**L'AVENTURE PEUT COMMENCER,
LISEZ LE PARAGRAPHE 100 DU LIVRET D'AVENTURE !**

CONSEILS GÉNÉRAUX

Consultez les **indices concernant les cartes Aventure** si vous souhaitez savoir où trouver un objet en particulier, dans quel cadre vous en aurez besoin et où l'utiliser. Consultez les **indices concernant les zones** si vous souhaitez savoir ce que vous devez faire dans une zone en particulier, quels objets vous pouvez y trouver ou ceux qu'il vous faut à cet endroit.

Important : si un indice mentionne un lieu ou une carte Aventure qui n'est pas encore en jeu, vous pouvez tout à fait chercher l'indice correspondant pour découvrir comment l'obtenir.

Vous pouvez également vous aider du **Guide** (accessible via le lien suivant : iello.com/download/Abaddon-Solutions.pdf).

Attention : certaines combinaisons requièrent des cartes Aventure précises. Il est donc possible que vous **ne puissiez pas tenter toutes les combinaisons** !

Exemple 1 : « dans la zone A/501. Combiner avec 11. 1 point. » signifie que vous obtiendrez cette carte Aventure en vous plaçant sur la carte Lieu A, zone 501. De plus, vous devez combiner cette dernière avec la carte Aventure 11 au cours de la partie. Il est également indiqué qu'elle vous rapportera 1 point de victoire à la fin de la partie si elle est toujours dans votre inventaire à ce moment-là.

Exemple 2 : « combiner 11 avec 16 pour obtenir 17. » signifie que vous devez combiner la carte Aventure 11 avec la 16 (vous devez donc lire le paragraphe 1116) pour obtenir la carte Aventure 17.

Exemple 3 : « combiner 11 avec A/111 pour obtenir 12. » signifie que vous devez combiner la carte Aventure 11 avec la zone 111 de la carte Lieu A (vous devez donc lire le paragraphe 11111) pour obtenir la carte Aventure 12.

Exemple 4 : « Yolanda + M7 dans la zone F/123. » signifie que seule **Yolanda**, si elle possède la carte **M7**, peut trouver quelque chose de particulier ou interagir avec cet endroit.

INDICES CONCERNANT LES CARTES AVENTURE

- 10** : dans la zone F/410. Indice pour la carte Aventure 20. 1 point.
- 11** : dans la zone A/501. Combiner avec 16 pour obtenir 17. 1 point.
- 12** : dans la zone J/613. Combiner avec L/316. Permet d'accéder au labyrinthe.
- 13** : dans la zone C/611 ou H/604. Combiner avec PNJ 94 en A. Permet d'accéder librement à A/701.
- 14** : dans la zone B/307, lorsque PNJ 95 ne se trouve pas en B. Combiner avec J/313. Permet d'accéder à K.
- 15** : dans la zone B/207.
- 16** : dans la zone A/601. Combiner avec 11 pour obtenir 17. 1 point.
- 17** : combiner 11 avec 16. 1 point.
- 18** : dans la zone I/108. Combiner avec F/310 pour obtenir 46.
- 19** : Jack + M5 dans la zone I/308 ► 338. Nécessaire pour la mission personnelle de Jack.

- 20** : dans la zone H/204. Indice pour la carte Aventure 22. 1 point.
- 21** : dans la zone F/510. Combiner avec C/111. Permet d'accéder à H. 1 point.
- 22** : utiliser indices 10 et 20, mais également les cartes 42 (= 2), 31 (= 3) et 28 (= 7).
Solution : 237 ► 237. 1 point.
- 23** : dans la zone M/405. Combiner avec 32 pour obtenir 39 (fin du chapitre 2, puis utile plus tard). Combiner avec P/515 pour accéder à Q.
- 24** : dans la zone L/416. Combiner avec 33 ou L4/712 pour se débarrasser de 33 et récupérer 32.
- 25** : Yolanda + M7. Combiner 56 avec H/504 ou C/511 ► 534. Indice pour obtenir 59.
- 26** : Susan + M4 dans la zone G/214 ► 244. Indice pour L5/612.
- 27** : dans la zone L/516. Combiner avec PNJ 88.
- 28** : dans la zone A/601. L'un des trois éléments nécessaires pour obtenir 22.
- 29** : Susan + M4. Après avoir libéré l'accès à L5/612 ► 672 ► 772.
- 30** : dans la zone C/411. Indice pour combiner 37 avec 46. 1 point.
- 31** : dans la zone E/106. L'un des trois éléments nécessaires pour obtenir 22.
- 32** : combiner 24 avec L4/712 ou 33. Combiner avec 23 pour obtenir 39.
- 33** : explorer L4/712. Combiner avec 24 pour s'en débarrasser et obtenir 32.
- 34** : dans la zone L6/920. Combiner avec L5/612 pour accéder au puits.
- 35** : Jack + M5 dans la zone M/105 ► 135. Nécessaire pour la mission personnelle de Jack.
- 36** : dans la zone L3/420. Indice pour ouvrir le coffre dans la zone D/503 ► 4312.
- 37** : dans la zone F/110. Combiner avec 46 en F pour obtenir 47. 1 point.
- 38** : Yolanda + M7 dans la zone I/408 ► 438. Indice pour obtenir 59.
- 39** : combiner 23 avec 32 dans la zone L3/220 pour clôturer le chapitre 2.
- 40** : dans la zone M/305. Indice (avec 43) pour savoir où placer les jetons Rituel (clocher et casino).
- 41** : Yu + M6 : dans la zone M/205 ► 235. Indice pour utiliser 58 dans la zone N/326.
- 42** : dans la zone G/414. L'un des trois éléments nécessaires pour obtenir 22.
- 43** : dans la zone J/513. Indice (avec 40) pour savoir où placer les jetons Rituel (clocher et casino).
- 44** : dans la zone L/216. Combiner avec PNJ 87.
- 45** : dans la zone D/503. Entrer le code 4312 (indices obtenus grâce aux cartes 36 et 60, code révélé par 51, 53, 55 et 57). Permet également d'accéder à M.
Combiner avec PNJ 89.
- 46** : combiner 18 avec F/310. Combiner avec 37 pour obtenir 47.
- 47** : combiner 37 avec 46. Combiner avec G/114 pour clôturer le chapitre 1.
- 48** : Susan + M4 dans la zone Q/317 ► 717. Combiner avec 50 ► 600, pour terminer sa mission personnelle.
- 49** : Jack + M5 dans la zone O/219 ► 963. Nécessaire pour la mission personnelle de Jack.
- 50** : Susan : carte de départ. Combiner avec 48 ► 600, pour terminer sa mission personnelle.
- 51** : Susan : carte de départ ou B/307 quand le PNJ 95 n'est pas en B. Permet d'accéder à D. Combiner avec A/101 pour accéder à B. Combiner avec 508 au chapitre 3 pour accéder à R. Indice pour le code D/503.
- 52** : Jack : carte de départ. Nécessite 19, 35, 49 et 66 ► 700, pour terminer sa mission personnelle.
- 53** : Jack : carte de départ ou B/307 quand le PNJ 95 n'est pas en B. Permet d'accéder à E. Combiner avec A/101 pour accéder à B. Combiner avec 508 au chapitre 3 pour accéder à R. Indice pour le code D/503.
- 54** : Yu : carte de départ. Combiner 58 avec N/326 pour transformer 54 en 76.

- 55 :** Yu : carte de départ ou B/307 quand le PNJ 95 n'est pas en B. Permet d'accéder à F. Combiner avec A/101 pour accéder à B. Combiner avec 508 au chapitre 3 pour accéder à R. Indice pour le code D/503.
- 56 :** Yolanda : carte de départ. Combiner avec H/504 ► 534. Indice pour obtenir 59.
- 57 :** Yolanda : carte de départ ou B/307 quand le PNJ 95 n'est pas en B. Permet d'accéder à G. Combiner avec A/101 pour accéder à B. Combiner avec 508 au chapitre 3 pour accéder à R. Indice pour le code D/503.
- 58 :** Yu : dans la zone L2/990 ► 490. Indice pour transformer 54 en 76 dans la zone N/326.
- 59 :** Yolanda : solution obtenue grâce à 25 et 38 (178) ► 178. Combiner avec L1/512 ► 542. Indice : 491.
- 60 :** dans la zone L5/620. Indice pour ouvrir le coffre-fort dans la zone D/503 : 4312.
- 61 :** récompense de Yolanda. Résoudre l'énigme de l'entrée en fonction de l'abbé Roget ► 491. 3 points.
- 62 :** récompense de Susan. Combiner 48 avec 50 ► 600. 3 points.
- 63 :** récompense de Jack. Trouver les 4 pages (19, 35, 49 et 66) ► 700 ► 900. 3 points.
- 64 :** récompense de Yu. Combiner 76 avec F ► F76. 3 points.
- 65 :** dans la zone L/116. Combiner, au chapitre 3, avec 67 et 68 dans la zone B/807 ► 676568 pour accomplir F1.
- 66 :** Jack + M5. Combiner 79 avec K/502 ► 750. Nécessaire pour la mission personnelle de Jack.
- 67 :** dans la zone O/319. Combiner, au chapitre 3, avec 65 et 68 dans la zone B/807 ► 676568 pour accomplir F1.
- 68 :** dans la zone D/203. Combiner, au chapitre 3, avec 65 et 67 dans la zone B/807 ► 676568 pour accomplir F1.
- 69 :** dans la zone Q/517. Combiner avec O/419 ► 819 pour obtenir 73.
- 70 :** dans la zone R/109. Donne indice complété par B/607 pour ouvrir le coffre-fort dans la zone Q/417.
- 71 :** dans la zone O/119. Indice pour combiner 69 avec O/419. Indice sur Gersende Poulet.
- 72 :** dans la zone Q/417. Après avoir entré le code ► 9481. Combiner avec R/609 pour accomplir F3.
- 73 :** combiner 69 avec O/419 ► 819. Combiner avec 81 pour obtenir 74.
- 74 :** combiner 73 avec 81. Combiner avec J/113 pour accomplir F2.
- 75 :** dans la zone O/619. Combiner avec O/519 pour obtenir 78.
- 76 :** combiner 58 avec N/326. Combiner avec F pour accomplir la mission personnelle de Yu.
- 77 :** dans la zone N/126. Indice (avec 78 et 83) pour trouver I/508 et accomplir F4.
- 78 :** combiner 75 avec O/519 pour obtenir 78. Indice (avec 77 et 83) pour trouver I/508 et accomplir F4.
- 79 :** dans la zone R/209. Combiner avec P/315 pour déplacer PNJ 98 et 99 vers C. Combiner avec Jack + M5 dans la zone K/502 ► 750 pour obtenir 66.
- 80 :** dans la zone R/509. Combiner avec B/507 pour obtenir un indice sur Beethoven (O/419).
- 81 :** dans la zone P/115. Combiner avec 73 pour obtenir 74.
- 82 :** dans la zone N/226. Combiner avec I/208 pour accéder à O.
- 83 :** dans la zone P/215. Indice (avec 77 et 78) pour trouver I/508 et accomplir F4.
- 84 :** avoir été hanté par 5 esprits au chapitre 2. 2 points.

INDICES CONCERNANT LES ZONES

- 101 :** combiner 2 clefs de chambre (51, 53, 55 ou 57) pour accéder à B.
- 102 :** est et reste fermée !
- 103 :** informations sur chaque personnage.
- 104 :** informations.
- 105 :** Jack : ► 135 pour obtenir 35.

- 106** : permet d'obtenir 31.
- 107** : permet d'accéder à D, E, F et G si vous possédez les clefs.
- 108** : permet d'obtenir 18.
- 109** : permet d'obtenir 70.
- 110** : permet d'obtenir 37.
- 111** : combiner avec 21 pour accéder à H.
- 112** : informations.
- 113** : combiner avec 74 pour accomplir F2.
- 114** : combiner avec 47 pour clôturer le chapitre 1.
- 115** : permet d'obtenir 81.
- 116** : permet d'obtenir 65.
- 117** : Yolanda : ► 617 ► 491 pour accomplir la mission personnelle de Yolanda (M7).
- 119** : permet d'obtenir 71.
- 120** : permet d'accéder à L3.
- 126** : permet d'obtenir 77.
- 201** : indice sur Gersende P.
- 202** : panneau d'indications.
- 203** : permet d'obtenir 68.
- 204** : permet d'obtenir 20.
- 205** : Yu : ► 235 pour obtenir 41.
- 206** : Susan : ► 236. Permet d'accéder à la mission personnelle de Susan (M4).
- 207** : permet d'obtenir 15.
- 208** : combiner avec 82 pour obtenir O.
- 209** : permet d'obtenir 79.
- 210** : ► 243. Appeler PNJ 95 s'il est en B.
- 211** : combiner avec 22 pour accéder à I.
- 212** : indice pour combiner 27 avec PNJ 88.
- 213** : piège !
- 214** : Susan : ► 244 pour obtenir 26.
- 215** : permet d'obtenir 83.
- 216** : permet d'obtenir 44.
- 217** : informations.
- 219** : indice. Jack : ► 963 pour obtenir 49.
- 220** : combiner avec 39 pour clôturer le chapitre 2.
- 226** : permet d'obtenir 82.
- 301** : Jack : ► 331. Permet d'accéder à la mission personnelle de Jack (M5).
- 302** : est et reste fermé !
- 303** : ► 323. Appeler PNJ 95 s'il est en B.
- 304** : est et reste fermée !
- 305** : permet d'obtenir 40.
- 306** : informations.
- 307** : si PNJ 95 n'est pas en B ► 337. Permet d'obtenir les clefs 14, 51, 53, 55 et 57.
- 308** : Jack : ► 338 pour obtenir 19.
- 309** : informations.
- 310** : combiner avec 18 pour obtenir 46.
- 311** : est et reste fermée !
- 312** : permet d'accéder à L2.
- 313** : combiner avec 14 pour accéder à K.
- 314** : ► 344. Appeler PNJ 95 s'il est en B.
- 315** : combiner avec 79 pour déplacer PNJ 98 et 99 de B vers C.
- 316** : combiner avec 12 pour accéder au labyrinthe (L1-L6).
- 317** : Susan : ► 717 pour obtenir 48.
- 319** : permet d'obtenir 67.
- 320** : permet d'accéder à L6.
- 326** : Yu : combiner avec 58 pour obtenir 76.
- 401** : indice pour le téléphone en boîte de conserve. Combiner 21 avec C/111.
- 402** : permet d'accéder à L.
- 403** : informations. Yu : ► 433. Permet d'accéder à la mission personnelle de Yu (M6).
- 404** : informations.
- 405** : permet d'obtenir 23.
- 406** : ► 443. Appeler PNJ 95 s'il est en B.
- 407** : est et reste fermée !
- 408** : Yolanda : ► 438 pour obtenir 38.
- 409** : ► 765 ► 709. Appeler PNJ 99 s'il est en C.
- 410** : permet d'obtenir 10.
- 411** : permet d'obtenir 30.
- 412** : permet d'accéder à L5.
- 413** : informations.
- 414** : permet d'obtenir 42.
- 415** : informations.
- 416** : permet d'obtenir 24.
- 417** : nécessite un code via 70 et B/607 ► 9481 pour obtenir 72.
- 419** : combiner avec 69 ► 819 pour obtenir 73.
- 420** : permet d'obtenir 36.
- 426** : informations.
- 501** : permet d'obtenir 11.
- 502** : Jack : combiner avec 79 ► 750 pour obtenir 66.

- 503** : ne peut être résolu qu'au chapitre 2 !
Nécessite le code du labyrinthe (4312).
Permet d'obtenir 45 et accéder à M.
- 504** : Yolanda : combiner avec 56 ► 534
pour obtenir 25.
- 505** : informations.
- 506** : piège au chapitre 2.
- 507** : combiner avec 80 pour avoir un indice
sur O/419.
- 508** : seulement possible au chapitre 3 !
Combiner avec 51, 53, 55 ou 57 ► 608
pour accéder à R et accomplir F4.
- 509** : permet d'obtenir 80.
- 510** : permet d'obtenir 21.
- 511** : informations.
- 512** : Yolanda : ► 542 pour connaître la date
de construction du monastère (491).
- 513** : permet d'obtenir 43.
- 514** : informations.
- 515** : combiner avec 23 pour accéder à Q.
- 516** : permet d'obtenir 27.
- 517** : permet d'obtenir 69.
- 519** : combiner avec 75 pour obtenir 78.
- 520** : permet d'accéder à L6.
- 526** : ► 626 pour accéder à P.
- 601** : permet d'obtenir 16 et 28.
- 602** : piège !
- 604** : permet d'obtenir 13.
- 605** : piège !
- 607** : indice sur la date de mort du constructeur
(1849). Yolanda : ► 637.
Permet d'accéder à la mission
personnelle de Yolanda (M7).
- 609** : combiner avec 72 pour accomplir F3.
- 611** : permet d'obtenir 13.
- 612** : combiner avec 34 ► 672 ► 872
OU Susan : ► 672 ► 772 ► 872
pour obtenir 29.
- 613** : permet d'obtenir 12.
- 615** : si O est en jeu ► 915. Informations.
- 616** : piège !
- 619** : permet d'obtenir 75.
- 620** : permet d'obtenir 60.
- 701** : si PNJ 94 n'est pas en A et si la carte
Lieu H est en jeu, remplacer H par
C ► 731 ► 761.
- 707** : permet d'accéder à C.
- 712** : piège ! Combiner avec 24 ► 792 pour
obtenir 32 et vous débarrasser de 33.
- 720** : piège !
- 790** : informations.
- 807** : combiner, au chapitre 3, avec 65, 67
et 68 ► 676568 pour accomplir F1.
- 812** : permet d'accéder à L4.
- 820** : informations.
- 920** : permet d'obtenir 34.
- 990** : Yu : ► 490 pour obtenir 58.

INDICES CONCERNANT LES CARTES LIEU

- A** : la carte Lieu A est en jeu dès le début de la partie.
- B** : combiner 2 clefs de chambre (51, 53, 55 ou 57) pour accéder à B.
- C** : explorer B/707. Si H est en jeu : éloigner PNJ 94 de A grâce à 13, puis A/701 ► 731 ► 761.
- D** : jouer Susan ou attirer PNJ 95 en E, F ou G avec la corde d'appel. Puis ► 307 ► 337.
Permet d'obtenir les clefs 14, 51, 53, 55 et 57.
- E** : jouer Jack ou attirer PNJ 95 en D, F ou G avec la corde d'appel. Puis ► 307 ► 337.
Permet d'obtenir les clefs 14, 51, 53, 55 et 57.
- F** : jouer Yu ou attirer PNJ 95 en D, E ou G avec la corde d'appel. Puis ► 307 ► 337.
Permet d'obtenir les clefs 14, 51, 53, 55 et 57.
- G** : jouer Yolanda ou attirer PNJ 95 en D, E ou F grâce à la corde d'appel. Puis ► 307 ► 337.
Permet d'obtenir les clefs 14, 51, 53, 55 et 57.
- H** : combiner 21 avec C/111 pour accéder à H.
- I** : combiner 22 avec C/211 pour accéder à I.
- J** : combiner 47 avec G/114 pour clôturer le chapitre 1 et accéder à J.

K : combiner 14 avec J/313. Puis ► 343 pour accéder à K.
L : explorer 402.
L1 : combiner 12 avec L/316 pour accéder à L1.
L2 : explorer L1/312.
L3 : explorer L2/120.
L4 : explorer L5/812.
L5 : explorer L2/412.
L6 : explorer L3/320 ou L5/520.
M : nécessite le code du labyrinthe (indices 36 et 60) ► 4312.
N : combiner 39 avec L3/220 pour clôturer le chapitre 2. Débuter chapitre 3 en N.
O : combiner 82 avec I/208 pour accéder à O.
P : explorer N/526 ► 626 pour accéder à P.
Q : combiner 23 avec P/515 pour accéder à Q.
R : combiner la clef de chambre 51, 53, 55 ou 57 avec I/508 pour accéder à R.

INDICES CONCERNANT LES PNJ

A94 : forcément présente au début de la partie. Indice pour obtenir 13.
A96 : forcément présente au début du chapitre 2.
A97 : forcément présent au début du chapitre 2.
B90 : combiner, au chapitre 3, 65, 67 ou 68 avec B/807 ► 676569 pour accomplir F1.
B95 : combiner 2 clefs de chambre (51, 53, 55 ou 57) pour accéder à B.
B98 : forcément présente au début du chapitre 3. Quitte B quand 79 est combiné avec P/315.
B99 : forcément présent au début du chapitre 3. Quitte B quand 79 est combiné avec P/315.
C94 : combiner 13 avec PNJ 94.
C96 : après la 4^e carte « Vous êtes hanté » (H4), déplacer PNJ 96 en C.
C98 : combiner 79 avec P/315 pour déplacer PNJ 98 et 99 de B en C.
C99 : combiner 79 avec P/315 pour déplacer PNJ 98 et 99 de B en C.
D95 : D/303 ► 323.

D96 : Après la 2^e carte « Vous êtes hanté » (H2), déplacer PNJ 96 en D. Indice pour ouvrir le coffre-fort et accéder à M.
E95 : E/406 ► 443.
F95 : F/210 ► 243.
G95 : G/314 ► 344.
H94 : combiner 13 avec PNJ 94.
I93 : combiner une clef (51, 53, 55 ou 57) avec I/508 pour accéder à R.
I98 : s'entretenir, au chapitre 3, avec PNJ 98 en B ou C pour le déplacer en I.
J91 : combiner 74 avec J/113 pour accomplir F2.
J96 : après la 5^e carte « Vous êtes hanté » (H5), déplacer PNJ 96 en J.
J97 : après la 1^{re} carte « Vous êtes hanté » (H1), déplacer PNJ 97 en J.
K97 : après la 3^e carte « Vous êtes hanté » (H3), laisser PNJ 97 en J ou le déplacer en K.
N90 : forcément présent au début du chapitre 3
N91 : forcément présente au début du chapitre 3.
N92 : forcément présent au début du chapitre 3.
N93 : forcément présente au début du chapitre 3.
O98 : s'entretenir, au chapitre 3, avec PNJ 98 en B ou C pour la déplacer en O.
P98 : s'entretenir, au chapitre 3, avec PNJ 98 en B ou C pour la déplacer en P.
Q98 : s'entretenir, au chapitre 3, avec PNJ 98 en B ou C pour la déplacer en Q.
R92 : combiner 72 avec R/609 pour accomplir F3.
R98 : s'entretenir, au chapitre 3, avec PNJ 98 en B ou C pour la déplacer en R.
R99 : PNJ 99 doit se trouver en C. Puis R/409 ► 765 ► 709.

DÉCOMPTE DES POINTS

Consultez le barème suivant pour évaluer votre performance (barème pour 2 personnages) :

- 0–5 points :** Il s'en est fallu de peu ! Bien joué !
- 6–10 points :** Vous avez du potentiel ! Félicitations !
- 11–15 points :** Vous avez découvert la plupart des secrets de l'hôtel Abaddon. Bravo !
- 16–20 points :** Efficace, ingénieux, éloquent et courageux !
Bref : excellent !
- 21 points et plus :** Miss Marple, Sherlock Holmes ou l'inspecteur Columbo n'auraient pas fait mieux !
Votre performance est digne d'un film !

Pour 3 personnages, il vous faut 3 points de plus par niveau et, pour 4 personnages, 6 points de plus !

LES AUTEURS

Depuis sa plus tendre enfance, **Phil Walker-Harding** aime jouer aux jeux de société, et les concevoir. Il apprécie tout particulièrement les jeux qui rassemblent des joueurs d'âges et de profils différents autour d'une même table. Phil s'intéresse également beaucoup à la théologie, aux grands classiques hollywoodiens et aux légendes de l'Égypte antique. Il vit avec sa femme Meredith à Sydney, en Australie.

Matthew Dunstan est né en 1987 à Sydney, en Australie. Ses plus vieux souvenirs de jeux de société remontent à l'époque où il jouait aux cartes avec sa grand-mère. Il se rappelle également ce jeu d'échecs de voyage que lui avait offert sa tante alors qu'il n'avait que six ans. Il insistait auprès de tout le monde pour jouer avec cette petite boîte, ce qui agaçait son entourage. Aujourd'hui, il est chimiste à l'Université de Cambridge, en Angleterre, et étudie des matériaux permettant de capturer et de stocker le CO².



Concept : Matthew Dunstan,
Phil Walker-Harding

Narration : Ute Wielandt

Rédaction : Alexandra Kunz,
Michael Sieber-Baskal

Conception : Kreativbunker, Fiore GmbH

Illustrations : Johanna Rupprecht,
Christina Kraus, Erkan Karagöz

Couverture : Folko Streese

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Rélecture française : Maëva Debieu,
Marie-Laure Faurite (Tradixit)

Les auteurs et l'éditeur Kosmos souhaitent remercier toutes les personnes qui les ont soutenus sans relâche lors des sessions de test et lors de la relecture des règles, à l'affût de la moindre erreur.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart - Allemagne

© 2021 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt - France

www.iello.com

ISBN 978-2-492525-01-8

Dépôt légal à parution

Tous droits réservés - Imprimé en Allemagne