

LES DEMEURURES DE L'ÉPOUVANTE

RÈGLES
DU JEU

Aperçu

Les Demeures de l'Épouvante est un jeu de plateau pour 2 à 5 joueurs, où l'un des joueurs est le gardien, les autres étant des investigateurs. Lors de chaque partie, les investigateurs vont explorer une demeure pour résoudre un mystère. Les investigateurs gagnent ou perdent ensemble et doivent utiliser leur tête et leurs muscles pour trouver des artefacts, des armes, et des indices pour entraver les intrigues diaboliques du gardien.

Le but du gardien est d'accomplir un plan maléfique, qui peut aller de rendre fous les investigateurs jusqu'à provoquer la fin, du monde. Les armes du gardien sont la peur, la paranoïa, et parfois des hordes de monstres.

Le jeu crée une histoire immersive qui, selon les décisions des joueurs, peut se dérouler de différentes façons.

But du Jeu

Avant chaque partie, les joueurs choisissent une des histoires du Guide de l'Investigateur (situé à la fin de ce livret) et du Guide du Gardien. Lors de la mise en place, le gardien reçoit une carte Objectif qui indique comment il peut gagner la partie. La condition de victoire peut aller de l'invocation d'une horrible créature à la capture ou au meurtre des investigateurs.

Chaque carte Objectif indique aussi comment les investigateurs peuvent arrêter le complot du gardien et gagner la partie. Mais comme cette carte leur est cachée au début de la partie, les investigateurs doivent d'abord chercher les cartes Indice qui ont été cachées lors de la préparation de la partie. Quand les investigateurs ont trouvé la dernière carte Indice, on révèle la carte Objectif et les conditions de victoire sont connues de tous. Le premier camp (les investigateurs ou le gardien) qui accomplit son objectif a gagné la partie.

Chaque histoire a trois cartes Objectif et les joueurs rejouant la même histoire peuvent découvrir une série d'objectifs complètement différents !

Matériel

- Ce livret de règles (comprenant le Guide de l'Investigateur)
- 1 Guide du Gardien
- 8 figurines d'investigateurs
- 24 figurines de monstres :
 - 2 Chthoniens
 - 2 Chefs de Culte
 - 6 Cultistes
 - 2 Chiens de Tindalos
 - 2 Maniaques
 - 2 Migos
 - 2 Shoggoths
 - 2 Sorcières
 - 4 Zombies
- 1 dé à 10 faces
- 224 petites cartes :
 - 83 cartes Exploration
 - 20 cartes Sort
 - 14 cartes Objet de Départ
 - 32 cartes Trait
 - 12 cartes Verrou
 - 7 cartes Obstacle
 - 35 cartes Mythe
 - 21 cartes Trauma
- 126 cartes format bridge :
 - 65 cartes Combat
 - 8 cartes Personnage Investigateur
 - 25 cartes Événement
 - 13 cartes Action du Gardien
 - 15 cartes Objectif
- 9 planches de pions :
 - 15 tuiles Plateau (1 grand, 7 moyens, 7 petits)
 - 72 pions Dégâts
 - 24 pions Horreur
 - 24 pions Monstre
 - 18 marqueurs Élément de Salle
 - 4 pions Échantillon
 - 12 marqueurs Porte Scellée
 - 24 pions Point de Compétence
 - 24 pions Statut
 - 13 marqueurs Choix d'Histoire
 - 12 pions Menace
 - 6 pions Temps
 - 3 tuiles Énigme Verrou de Départ
 - 15 pièces Énigme Verrou
 - 23 pièces Énigme Rune
 - 3 tuiles Énigme Connexion de Départ
 - 15 pièces Énigme Connexion

Le Matériel en Détails

Cette section détaille les éléments du jeu.

Guide du Gardien

Ce livret contient les informations nécessaires au gardien pour préparer les cinq histoires : indices, actions du gardien, monstres et objectifs.

Figurines d'Investigateur

Chacune de ces figurines correspond à l'un des personnages que les joueurs investigateurs peuvent choisir. La figurine est placée sur l'une des tuiles Plateau pour indiquer la position actuelle de ce personnage.

Figurines de Monstre

Ces figurines représentent des créatures cauchemardesques que le gardien peut placer sur le plateau durant la partie. Chaque figurine a un pion monstre correspondant qui doit être placé sur la base avant la partie (cf. schéma page 5). Les figurines de monstre sont placées sur les tuiles du plateau pour indiquer la position actuelle des monstres.

Cartes Exploration

Ces cartes représentent des armes, des livres, des indices et d'autres choses que l'on peut trouver en fouillant les salles. Certaines cartes Exploration représentent des salles vides et n'ont pas d'effet en dehors de faire perdre du temps aux investigateurs.

Cartes Sort

Ces cartes représentent des capacités magiques que les investigateurs peuvent apprendre et utiliser pour combattre des monstres ou récupérer des points de vie et de santé mentale.

Cartes Objet de Départ

Ces cartes représentent des objets avec lesquels les investigateurs commencent la partie. L'objet de départ d'un investigateur est un objet ou un allié important pour ce personnage.

Cartes Trait

Au début de la partie, chaque investigateur choisit deux des quatre cartes Trait propres à ce personnage. Ces cartes indiquent l'équipement de départ de l'investigateur, les attributs et les capacités à usage unique.

Cartes Verrou et Obstacle

Les cartes Verrou représentent des verrous physiques sur les portes ou d'autres entraves qui empêchent les investigateurs d'entrer dans une salle tant qu'ils ne remplissent pas les critères spécifiques. Les cartes Obstacle représentent des défis ou des diversions dans une salle qui empêchent les investigateurs d'explorer cette salle tant qu'ils ne remplissent pas les critères spécifiques.

Cartes Mythe

Ces cartes représentent des événements surnaturels ou inattendus que le gardien peut jouer sur les investigateurs durant leur tour.

Cartes Trauma

Ces cartes représentent des blessures et des démençes que le gardien peut infliger sur les investigateurs.

Cartes Combat

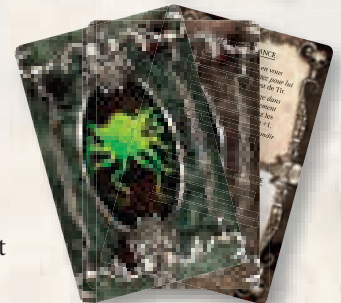
On utilise ces cartes pour déterminer l'issue d'un combat, pour les attaques des investigateurs et celles des monstres. Il y a trois types de cartes Combat correspondant aux trois classes de monstres : humanoïde, bête, et étrange. Tous les monstres appartiennent à une classe de monstre basée sur leurs capacités et leur apparence physique. Chaque carte indique l'issue mécanique du combat ainsi qu'une courte explication thématique.

Cartes Personnage

Chaque investigateur a une carte Personnage indiquant ses points de vie, ses points de santé mentale et ses points de compétence de départ. On se sert de ces cartes pour indiquer l'investigateur contrôlé par chaque joueur. Le dos de ces cartes donne une brève histoire de l'investigateur.

Cartes Événement

Chaque histoire a un paquet unique de 5 cartes Événement. Ces cartes représentent les faits qui se déroulent au fur et à mesure de l'histoire, quelles que soient les actions entreprises par les investigateurs ou le gardien. Chaque carte Événement est piochée après un certain nombre de tours et indique jusqu'à trois effets différents, basés sur les choix du gardien.



Cartes Action du Gardien

Le Guide du Gardien liste les cartes Action du Gardien disponibles pour le gardien pour chaque histoire. Les cartes Action du Gardien fournissent les actions de base que le gardien peut effectuer lors de son tour en dépensant des points de menace (cf. page 10).

Cartes Objectif

Chaque histoire a trois cartes Objectif uniques qui indiquent les conditions de victoire du gardien et des investigateurs. Le gardien reçoit une de ces cartes au début du jeu, selon les choix qu'il a faits lors de la préparation.

Tuiles Plateau

Ces grandes tuiles servent à créer le plateau de jeu durant la préparation. Les figurines de monstres et d'investigateurs sont placées sur les tuiles plateau pour indiquer dans quelles salles ils se trouvent.

Pions Dégâts et Horreur

On place ces pions sur la carte Personnage d'un investigateur pour indiquer le nombre de points de dégâts et d'horreur qu'il a reçus. On utilise aussi ces pions pour indiquer le nombre de points de dégâts infligés à un monstre (en les insérant sur le crochet de la base de la figurine).

Pions Monstre

Le recto de ces pions indique les valeurs d'horreur et de conscience des monstres. Le verso de chaque pion indique l'attaque spéciale du monstre. Avant chaque partie, on insère chaque pion Monstre dans la base de sa figurine (cf. page 5).

Marqueurs Éléments de Salle

Ces marqueurs représentent des fournitures et des objets sur le plateau avec lesquels les investigateurs et/ou les monstres peuvent interagir. Ces marqueurs comprennent des barricades, des cachettes, des autels, des cadavres et autres.

Pions Échantillon

On utilise ces pions comme indiqué sur la carte Action du Gardien « Prendre un Échantillon ». Ces pions représentent des échantillons biologiques que l'on peut utiliser pour un rituel.

Marqueurs Porte Scellée

Ces marqueurs représentent des portes qui ont été murées, et qui sont infranchissables. On les place sur le plateau lors de la préparation comme indiqué par le Guide de l'Investigateur. Les monstres et les investigateurs ne peuvent jamais traverser une porte recouverte par un marqueur Porte Scellée.

Pions Point de Compétence

Chaque investigateur commence la partie avec un certain nombre de pions Point de Compétence. Généralement on ne récupère pas ces pions au cours de la partie et ils servent à modifier un test d'attribut *avant* de lancer le dé.

Pions Statut

On utilise ces pions pour indiquer le statut particulier d'une salle, d'un investigateur, ou d'un monstre. Ces pions sont de trois types : assommé, feu, et obscurité.

Marqueurs Choix d'Histoire

On utilise ces marqueurs pour enregistrer les réponses du gardien aux séries de questions posées durant la préparation. D'un côté, il y a un chiffre correspondant à la question et de l'autre côté il y a une lettre correspondant à la réponse. On place ces pions face cachée devant le gardien pour qu'il puisse s'en rappeler.

Pions Menace

Ces pions représentent la force grandissante du gardien. Il dépense ces pions pour effectuer les actions du gardien et pour jouer certaines cartes Mythe.

Pions Temps

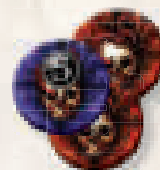
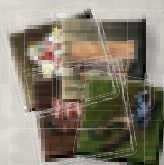
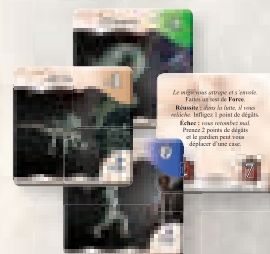
On utilise ces pions pour indiquer le temps écoulé avant la résolution du prochain événement. Le gardien place un de ces pions sur le paquet Événement durant chaque Étape Événement.

Pièces d'Énigme et Tuiles Préparation

Les investigateurs rencontrent parfois des cartes Obstacle ou Verrou demandant que l'on résolve une énigme spécifique pour en venir à bout. Il y a trois types d'énigmes, chacune se résout en prenant aléatoirement des pièces d'énigme afin de résoudre l'énigme (cf. pages 17-20).

Dé à 10 Faces

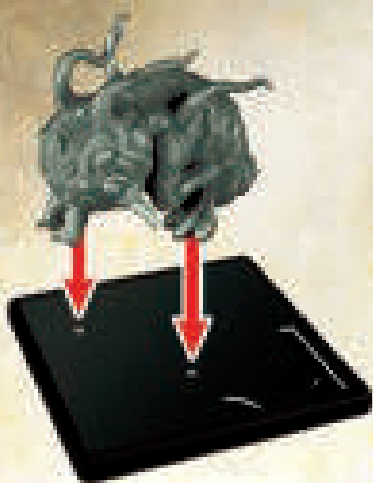
On utilise principalement ce dé pour les tests d'attribut. Le résultat du jet de dé détermine si un investigateur réussit ou non une tâche donnée (cf. tests d'Attribut page 13).



Assemblage d'une Figurine de Monstre

Pour éviter les dégâts lors du transport du jeu, les figurines de monstre sont séparées de leurs bases. Pour les assembler, insérez chaque picot de la figurine dans la base appropriée (voir l'image ci-dessous). Si vous voulez les attacher de façon permanente, mettez un peu de colle sur les chevilles avant de les insérer et faites-le avant d'insérer le pion monstre.

Les deux Shoggoths doivent être attachés aux plus grandes bases, les deux Cthoniens aux bases moyennes et toutes les autres figurines doivent être attachées aux petites bases.



Après avoir attachées les figurines à leurs bases, insérez chaque pion monstre dans la base de la figurine correspondante. Ces bases ont été créées de façon à pouvoir afficher les informations importantes du pion Monstre sans avoir à retirer ce pion de la base.



Préparation

Tous les joueurs participent à la préparation générale mais le gardien et les investigateurs ont des instructions qui leur sont propres. Les instructions de préparation des investigateurs pour chaque histoire sont indiquées dans le Guide de l'Investigateur. Les instructions de préparation du gardien sont indiquées dans le Guide du Gardien. Les investigateurs n'ont pas le droit de regarder ces instructions de préparation.

Préparation Générale

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent effectuer les étapes suivantes :

1. **Choisir l'histoire :** ce jeu propose cinq histoires différentes, chacune ayant différentes préparations possibles et trois fins différentes.

Avant de jouer, les joueurs doivent choisir l'histoire qu'ils veulent jouer pour cette partie. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur l'histoire, elle est choisie aléatoirement (avec un jet de dé par exemple).

2. **Choisir le rôle des joueurs :** les joueurs décident qui joue le rôle du gardien. Il est recommandé de donner ce rôle au joueur le plus expérimenté. Tous les autres joueurs sont des investigateurs. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, cette décision est prise aléatoirement.

3. **Préparer les monstres :** assurez-vous que chaque figurine de monstre a un pion Monstre correspondant inséré dans sa base (voir le schéma à gauche).

4. **Préparer les marqueurs et les pions :** on trie les marqueurs et les pions selon leur type. Chaque pile est placée à côté du plateau. Les pièces d'énigme sont placées en cinq piles face cachée, triées selon leur verso.

5. **Les investigateurs prennent les cartes Préparation :** les investigateurs prennent toutes les cartes Trait, Objet de Départ, Personnage Investigateur. Ils en auront besoin lors de la Préparation des Investigateurs.

6. **Le gardien prend les cartes Préparation :** le gardien prend toutes les cartes Mythe, Exploration, Verrou, Obstacle, Objectif, et Action du Gardien. Il en aura besoin lors de la Préparation du Gardien.

7. **Construire le paquet Événement :** le gardien prend les cinq cartes Événement de l'histoire choisie et construit le paquet Événement dans l'ordre, en commençant par la carte Événement niveau V en-dessous et la carte Événement niveau I au-dessus du paquet. Personne ne peut regarder ces cartes lors de ce processus.

8. **Préparer les paquets :** trie les autres cartes selon leur dos. On place les trois paquets Combat et le paquet Trauma à côté du plateau, tout comme les quatre paquets Sort.

Quand toutes ces étapes ont été effectuées, les investigateurs peuvent effectuer les étapes de la Préparation des Investigateurs (cf. page III du Guide de l'Investigateur). Le gardien effectue dans le même temps les étapes de la Préparation du Gardien (cf. pages 2 et 3 du Guide du Gardien).

Préparation des Investigateurs

Après la Préparation Générale, les joueurs investigateurs effectuent les étapes indiquées dans le Guide de l'Investigateur pour l'histoire choisie.

Ces étapes comprennent l'installation du plateau, la lecture de l'introduction de l'histoire, et le choix des investigateurs. Quand un joueur a choisi son investigateur, il reçoit la carte Personnage Investigateur correspondante, les cartes Trait, et le nombre indiqué de pions Point de Compétence.

Durant cette étape, chaque joueur investigateur choisit deux des cartes Trait de son investigateur pour représenter ses capacités pour la partie. Il choisit ensuite la carte Sort ou Objet de Départ indiquée sur les cartes Trait choisies et remet les autres cartes Trait de son investigateur dans la boîte.

Enfin, chaque joueur place sa figurine d'investigateur sur la case *Départ* (indiquée sur l'Installation du Plateau du Guide de l'Investigateur).

Préparation du Gardien

Après la Préparation Générale, le gardien effectue les étapes indiquées dans le Guide du Gardien.

Ces étapes comprennent le choix de son objectif, la préparation des cartes Action du Gardien et du paquet Mythe, la répartition sur le plateau des cartes Exploration, Obstacle, et Verrou.

Les préparations des investigateurs et du gardien doivent être effectuées en même temps.

Un joueur ne peut pas se décider en fonction des choix faits par l'autre camp. Si cela devient un problème, les investigateurs peuvent effectuer leur préparation secrètement après avoir installé le plateau.

Déroulement du Jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs tours de jeu. À chaque tour de jeu, chaque joueur effectue son tour (en commençant par les investigateurs).

Chaque investigateur effectue l'intégralité de son tour avant qu'un autre joueur ne commence le sien. Les joueurs investigateurs décident ensemble dans quel ordre ils souhaitent agir. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, ils procèdent dans le sens horaire, en commençant par le joueur assis à la gauche du gardien.

Résumé du Tour des Investigateurs

Lors du tour de chaque investigateur, celui-ci a jusqu'à deux étapes de mouvement et une étape d'action. Il peut les résoudre dans n'importe quel ordre et n'est pas obligé de faire les trois. Il peut, par exemple, se déplacer d'une case, faire son action, et se déplacer d'une autre case.

- **Étape de mouvement :** le joueur peut déplacer sa figurine d'investigateur sur une case adjacente. Le joueur peut effectuer une ou deux fois cette étape lors de son tour.
- **Étape d'action :** le joueur peut effectuer une action. Voici la liste des actions possibles :
 - Courir : se déplacer sur une case adjacente.
 - Capacité de carte : utiliser une capacité « Action » d'une carte qu'il contrôle.

- Abandonner des objets : laisser des cartes Exploration et/ou Objet de Départ dans sa salle.
- Attaquer un monstre : choisir un monstre dans sa case à attaquer.
- Explorer : révéler les cartes Obstacle et Exploration dans sa salle.

Quand le joueur a effectué jusqu'à deux étapes de mouvement et une étape d'action, un autre investigateur peut commencer son tour. Quand tous les investigateurs ont effectué leur tour, c'est le tour du gardien.

Résumé du Tour du Gardien

Lors du tour du gardien, les joueurs effectuent ces étapes dans cet ordre.

1. **Étape d'échange des investigateurs :** les investigateurs qui sont dans la même case peuvent échanger des cartes Exploration et/ou Objet de Départ (voir page 10). Un investigateur assommé peut défausser un pion Statut « Assommé » (voir page 15).
2. **Étape de gain de menace :** le gardien gagne autant de pions Menace que le nombre de joueurs investigateurs. Il les ajoute dans sa réserve de pions Menace.
3. **Étape d'action du gardien :** le gardien dépense (défausse) des pions Menace pour effectuer des actions de ses cartes Action du Gardien.
4. **Étape d'attaque des monstres :** le gardien *peut* effectuer une attaque avec chaque monstre se trouvant dans la case d'un investigateur.
5. **Étape événement :** le gardien place un pion Temps sur le paquet Événement. S'il y a autant de pions Temps sur le paquet que le chiffre Temps au dos de la carte, on retire tous les pions et on résout la carte Événement.

À la fin du tour du gardien, c'est à nouveau aux investigateurs de faire leur tour et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie : victoire de l'un des camps ou résolution de la dernière carte du paquet Événement.

Victoire

Au début du jeu, le gardien reçoit une des trois cartes Objectif de l'histoire choisie. Cette carte indique ce qu'il doit faire pour gagner la partie, et comment les investigateurs peuvent l'en empêcher. Il ne doit pas montrer cette carte aux investigateurs tant qu'il n'a pas reçu l'instruction de le faire. Le gardien gagne également si tous les investigateurs sont éliminés.

Le but des investigateurs est de trouver toutes les cartes Exploration Indice qui sont dissimulées sur le plateau. Pour trouver ces cartes, les investigateurs doivent écouter avec attention l'histoire au début du jeu et bien examiner toutes les cartes Indice qu'ils ont découvertes. L'histoire et les indices donnent des indications sur l'endroit où trouver le prochain indice. Quand les investigateurs ont découvert le dernier indice (toujours indiqué Indice 1), le gardien révèle sa carte Objectif, ce qui donne aux investigateurs une dernière tâche à accomplir pour gagner la partie.

Si les investigateurs et le gardien n'arrivent pas à accomplir leur objectif avant la résolution de la dernière carte Événement, *tous les joueurs ont perdu la partie* (investigateurs et gardien) !

Schéma de Préparation



1. Pions Échantillon
2. Carte Objectif
3. Cartes Action du Gardien
4. Marqueurs Choix d'Histoire
5. Cartes Mythe
6. Cartes Trauma
7. Paquets Combat
8. Pions Menace
9. Paquets Sort
10. Pions Temps
11. Paquet Événement
12. Plateau
13. Marqueurs Éléments

14. Marqueurs Porte Scellée
15. Pions Statut
16. Pions Dégâts
17. Pions Point de Compétence
18. Pions Horreur
19. Figurines d'investigateur
20. Cartes Personnage
21. Cartes Objet de Départ/Sort
22. Points de compétence de départ
23. Cartes Trait
24. Pièces d'Énigme
25. Tuiles Préparation d'Énigme

Détails d'une Tuile Plateau



1. **Tuile** : grand morceau de plateau, qui contient entre 1 et 3 salles.
2. **Salle** : zone d'une tuile Plateau ayant un *nom* et qui est séparée des autres salles par des murs solides marron, des portes et/ou les bords de la tuile. Toutes les cartes Verrou, Obstacle, et Exploration dans la salle sont placées à côté du nom de la salle.
3. **Case** : la plus petite division d'une salle, séparée des autres cases par les lignes blanches, des murs solides marron, et/ou des portes.
4. **Porte** : trou rectangulaire dans un mur par lequel les investigateurs et les monstres peuvent se déplacer librement.

Étape de Mouvement

Lors de cette étape, le joueur investigateur peut déplacer sa figurine vers une *case adjacente*. Comme un investigateur peut faire deux étapes de mouvement lors de son tour, il peut se déplacer de deux cases d'un coup et effectuer une action (qui peut être de se déplacer d'une 3^{ème} case).

Les cases sont considérées **ADJACENTES** quand elles sont séparées par une ligne blanche ou une porte. Si deux cases sont séparées par un mur solide marron sans porte (ou si la porte est scellée), les cases ne sont pas adjacentes.

Les investigateurs peuvent se déplacer entre deux cases adjacentes en diagonale. À cause des imperfections dues au découpage à l'imprimerie, si des cases entre deux tuiles semblent être adjacentes diagonalement, alors elles le sont. Toutes les cases non-adjacentes ne partagent pas de ligne blanche d'au moins 3 mm.

Passer par les portes ne demande pas de dépenser d'action, ni un genre de mouvement spécial (bien que le mouvement puisse être empêché par un verrou).

On ne peut pas traverser une porte bloquée par un marqueur Porte Scellée (généralement placé durant la préparation).

Cartes Verrou

Lors de la préparation, le gardien place des cartes Verrou sur diverses salles (comme indiqué dans le Guide du Gardien). On identifie facilement les salles verrouillées par la carte Verrou sur les cartes Exploration et Obstacle de la salle.

Contrairement aux autres cartes d'une salle, les cartes Verrou sont révélées quand un investigateur *essaye d'entrer dans* la salle. Avant qu'un joueur déplace physiquement sa figurine d'investigateur dans la salle, le gardien révèle la carte Verrou et lit son texte.

Les cartes Verrou demandent souvent aux investigateurs de défausser une carte Exploration spécifique ou de résoudre une énigme pour rentrer dans la salle. Si le joueur ne peut pas défausser la bonne carte, ou résoudre l'énigme, il ne peut pas entrer dans la salle ce tour-ci (il vient de gâcher son étape de mouvement). Quand un investigateur qui se déplace rencontre une capacité disant « Cette porte est bloquée », sa figurine reste dans sa salle actuelle et *ne peut plus se déplacer pour cette étape de mouvement*.

Quand une carte Verrou ou Obstacle a été révélée, elle est placée face visible sur la pile de cartes Exploration de la salle (jusqu'à ce que son critère soit rempli). Les cartes Verrou sont toujours révélées quand un investigateur essaye d'entrer dans la salle, quelle que soit la porte utilisée pour entrer dans la salle.

Les cartes Verrou ne gênent pas le déplacement des monstres.

Voir page 10 pour un exemple de résolution de carte Verrou.

Détails du Tour d'un Investigateur

Lors de son tour, le joueur investigateur peut déplacer son investigateur deux fois et effectuer une action. Il peut effectuer ces étapes dans n'importe quel ordre. Il peut même se déplacer, faire une action, et se déplacer à nouveau.

Étape d'Action

Lors de son tour, un investigateur peut faire une action. Comme il n'a qu'une étape d'action, le choix de cette action est une décision importante. Voici la liste des actions possibles.

Action Courir

Cette action permet à l'investigateur de se déplacer d'une case supplémentaire. Ce déplacement respecte les règles normales de mouvement, y compris les règles d'adjacence et les tests d'évasion (cf. page 14).

Action de Capacité de Carte

Au cours du jeu, les joueurs peuvent acquérir des cartes qui donnent de nouveaux types d'action. Ces capacités demandent au joueur de dépenser la totalité de son étape d'action pour les utiliser et sont précédées par le mot en gras « **Action :** ». Les effets de cette action sont indiqués sur la carte.

Action Abandonner

Il peut arriver qu'un investigateur veuille abandonner des cartes Objet de Départ ou Exploration dans sa salle. Quand il effectue cette action, le joueur prend les cartes Objet de Départ et/ou Exploration qu'il souhaite abandonner et les place face visible (dans n'importe quel ordre) sur les cartes Obstacle et/ou Exploration de sa salle.

Un joueur qui explore par la suite cette salle peut récupérer les cartes abandonnées (en respectant les règles normales d'exploration).

Action Attaquer

Le joueur choisit une de ses cartes Sort ou Arme et attaque le monstre de son choix comme indiqué sur la carte. Un investigateur peut aussi attaquer à mains nues un monstre dans sa case.

Quand il attaque un monstre avec un sort, le joueur suit les règles de lancement de sort (cf. page 16). Si l'investigateur n'attaque pas avec un sort, le gardien détermine à quelle classe appartient le monstre selon la couleur de son pion monstre. Le gardien pioche la première carte du paquet Combat de la classe de ce monstre et la résout. Les règles de combat sont aux pages 21 à 23.

Attaquer un monstre est la seule action qu'un investigateur peut accomplir quand un monstre est sur sa case (sauf s'il s'échappe du monstre, cf. Test d'Évasion page 14).

Action Explorer

EXPLORER est une action très commune. Lors de la préparation, le gardien place des cartes Exploration face cachée dans chaque salle du plateau. Les investigateurs peuvent révéler ces cartes en effectuant une action explorer dans la salle.

Important : un investigateur peut explorer une salle à partir de n'importe quelle case de cette salle. Il n'a pas besoin d'être sur la case avec le nom de la salle et les cartes Exploration.

Quand un joueur fait une action Explorer, le gardien révèle toutes les cartes de la salle *une par une*, en commençant par le haut

de la pile vers le bas. Il lit le texte de chaque carte et la tend au joueur qui explore la salle. Ce joueur *doit* prendre chacune de ces cartes et les placer face visible à côté de sa carte Personnage (afin d'indiquer qu'il les transporte). La seule exception concerne les cartes indiquant « Vous n'avez rien trouvé d'intéressant » qui sont défaussées quand elles sont révélées.

Chaque investigateur peut transporter n'importe quel nombre de cartes Exploration.

Types de Carte Exploration

Chaque carte Exploration a un TYPE imprimé sous l'illustration de la carte (sauf les indices). Ce type indique comment les autres cartes interagissent avec cette carte (comme indiqué plus bas). Certaines cartes ont plusieurs types, et elles suivent les règles de tous ces types.

Indices : ce sont les cartes les plus recherchées par les investigateurs. Ces cartes n'ont pas d'illustration et ont un code alphanumérique (un chiffre, une lettre) dans leur coin supérieur gauche. Le chiffre représente le niveau de l'indice (l'indice 1 est toujours le dernier indice à être découvert), la lettre n'a de l'importance que lors de la préparation.

Le texte de ces cartes est important car il mène à la salle que les investigateurs doivent ensuite explorer.

Clés : ces cartes sont souvent demandées pour passer certaines cartes Verrou ou Obstacle. Chaque carte Clé indique la carte sur laquelle on peut l'utiliser.

Équipement : ces cartes sont généralement des objets avec des usages variables. Il est indiqué quand on peut les utiliser et si cela nécessite ou non une action.

Artéfact : ces cartes sont similaires aux cartes Équipement mais elles représentent des objets de grande puissance moins facilement ciblés par les cartes et les capacités du gardien.

Arme : ces cartes permettent aux investigateurs d'attaquer les monstres plus efficacement. Il y a trois types d'armes : arme à distance, arme de mêlée tranchante, arme de mêlée contondante.

Livre : ces cartes représentent des livres de grand savoir. Pour une action, on peut les lire et gagner une carte Sort (cf. page 16).

Rien d'Intéressant : quand cette carte est révélée, elle est immédiatement défaussée. Elle n'a pas d'autre effet que d'avoir fait perdre du temps aux investigateurs.

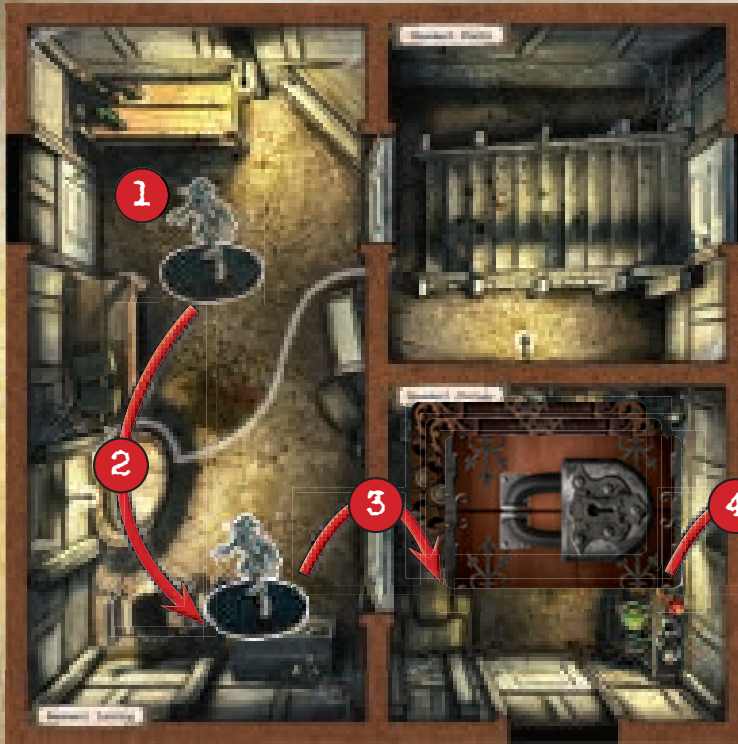
Cartes Obstacle

Il peut arriver qu'en explorant un investigateur révèle une carte Obstacle. Ces cartes représentent des obstructions ou des défis empêchant l'investigateur d'explorer cette salle. Ces cartes ont un dos unique et demandent le plus souvent aux investigateurs d'accomplir une tâche afin de révéler les cartes suivantes.

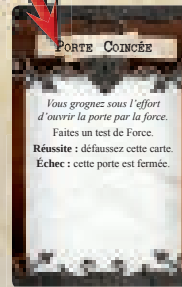
Elles demandent parfois aux investigateurs de résoudre une énigme (cf. page 17) ou d'utiliser une carte Clé particulière (carte Exploration de type clé). La carte Clé doit être en possession de l'investigateur pour défausser la carte Obstacle. L'investigateur ne peut pas utiliser une clé en possession d'un autre joueur.

Les cartes Obstacle ne sont défaussées que lorsque c'est indiqué.

Exemple de Tour d'un Investigateur



1. Jenny Barnes commence son tour dans l'entrée de la cave.
2. Pour sa première étape de mouvement, Jenny va sur l'autre case de la cave.
3. Pour sa seconde étape de mouvement, Jenny essaye d'entrer dans le rangement de la cave. Comme il y a une carte Verrou, elle la révèle avant d'entrer dans la salle.
4. La carte Verrou lui demande de tester sa Force. Elle réussit ce test et peut donc aller dans la salle. Si elle avait raté ce test, elle serait restée dans l'entrée de la cave.
5. Pour son étape d'action, Jenny explore sa salle. Elle révèle les cartes Exploration une par une. Elle prend la carte Hache et défusse la carte Rien d'Intéressant.



Détails du Tour du Gardien

Lors de chacun de ses tours, le gardien gagne des pions Menace et les dépense pour effectuer des actions. Il y a également des étapes d'entretien (comme l'étape Événement).

1) Étape d'Échange des Investigateurs

Lors de cette étape, les investigateurs sont autorisés à échanger entre eux des cartes Objet de Départ et Exploration. Les investigateurs qui sont dans la même case peuvent se donner des cartes Clé, Équipement, Arme, Artéfact, Allié et/ou Livre (autant qu'ils veulent). Les autres types de cartes ne peuvent pas être échangés.

On peut échanger des cartes mais on ne peut pas en abandonner volontairement lors de cette étape.

Après cet échange, chaque investigateur assommé peut défusser un de ses pions assommé.

2) Étape de Gain de Menace

Lors de cette étape, le gardien gagne autant de pions Menace que le nombre de joueurs investigateurs au début du jeu. Par exemple, à 4 joueurs, le gardien gagne 3 pions Menace.

Ces pions servent à résoudre les cartes Action du Gardien et à jouer des cartes Mythe. Le gardien peut conserver les pions Menace non dépensés à la fin de son tour.

3) Étape d'Action du Gardien

Chaque histoire donne au gardien l'accès à des cartes Action du Gardien spécifiques comme indiqué dans le Guide du Gardien.

Lors de cette étape, le gardien peut résoudre n'importe quel nombre de cartes Action du Gardien qu'il veut tant qu'il a les pions Menace nécessaires. On résout ces actions une par une en défussant le montant approprié de pions Menace (indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte).

Les cartes Action du Gardien appartiennent le plus souvent à l'une de ces trois catégories : celles qui permettent au gardien de piocher des cartes, celles qui lui permettent de placer des monstres et celles qui lui permettent de déplacer des monstres.

Remarque : le gardien ne peut pas utiliser la carte « Pulsions Incontrôlables » pour utiliser un sort ou un objet qui n'a pas de cible possible. Il ne peut pas, par exemple, obliger un investigateur à utiliser



Détails d'une Carte Action du Gardien

1. **Coût en Menace** : montant (nombre de pions) de menace que le joueur doit dépenser pour utiliser cette carte.
2. **Capacité** : l'effet produit par l'utilisation de cette carte (préfacé par le mot « Action »).

l'équipement Sédatif sur un investigateur n'ayant pas de carte Trauma.

Piocher des Cartes Mythe et Trauma

Certaines cartes Action du Gardien permettent au gardien de piocher plus de cartes Mythe et Trauma. Les cartes Mythe sont des événements inattendus joués par le gardien durant le tour d'un investigateur en dépensant de la menace (cf. 16). Le gardien joue des cartes Trauma quand un investigateur prend des points de dégâts ou d'horreur (cf. page 24).

Les cartes Mythe et Trauma sont tenues secrètes dans la main du gardien. Le gardien est limité à **quatre cartes Mythe** et **quatre cartes Trauma** en main à tout moment. S'il dépasse cette limite, il doit défausser les cartes en excès de son choix.

Déplacer les Monstres

Les cartes Action du Gardien « Commander les Séides » et « Créatures de la Nuit » permettent au gardien de déplacer des monstres.

Quand le gardien déplace un monstre, il le déplace d'une case à la fois, et cela peut générer des tests d'horreur pour les investigateurs (cf. page 13).

Comme les investigateurs, les monstres ne peuvent se déplacer que sur des cases adjacentes, ils peuvent se déplacer diagonalement, et ne peuvent pas traverser les murs ou les portes scellées.

Les monstres peuvent librement traverser les portes normales et ils ignorent les cartes Verrou.

Si un monstre a un pion assommé, il ne peut pas se déplacer durant cette étape.

Placer les Monstres

Certaines cartes Action du Gardien (ou cartes Événement) permettent au gardien de placer des figurines de monstres sur le plateau. Pour ce faire, il pioche au hasard une figurine de monstre du type spécifié (sans regarder le bas de son pion monstre) et la place sur la case spécifiée. Si la carte ne mentionne que le nom de la salle où placer le monstre, le gardien peut placer le monstre sur n'importe quelle case de cette salle.

4) Étape d'Attaque des Monstres

Durant cette étape, le gardien peut faire attaquer chacun de ses monstres ayant un investigateur dans sa case. Le gardien choisit les monstres qui attaquent, les attaques n'étant pas obligatoires. S'il y a plusieurs investigateurs dans la même case que le monstre, le gardien choisit celui que le monstre attaque.

Si un monstre a un pion Assommé, il ne peut pas attaquer durant cette étape. À la place, le gardien retire un pion Assommé du monstre.

Interactions du Gardien Durant les Tours des Investigateurs

Si la majorité des activités du gardien se déroule durant son tour, il a aussi un certain nombre de capacités et de responsabilités durant les tours des investigateurs.

Le gardien doit révéler les cartes quand un investigateur explore une salle ou essaye de passer une porte verrouillée. De plus, il doit piocher et résoudre les cartes Combat.

Mais la plus grande interaction du gardien concerne les cartes Trauma et Mythe.

Jouer des cartes Trauma et Mythe

Dans chaque histoire, le gardien commence avec un certain nombre de cartes Trauma et/ou Mythe. Il peut en piocher plus en utilisant ses cartes Action. Les cartes Trauma ne peuvent être jouées qu'immédiatement après qu'un investigateur a reçu des points de dégâts ou d'horreur (cf. Cartes Trauma page 25).

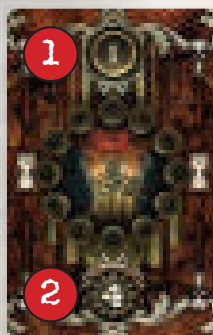
Les cartes Mythe peuvent être jouées au début du tour d'un investigateur, ou juste après la résolution d'une étape de mouvement ou d'action. Ces cartes ont chacune un coût en menace (qui peut être zéro), et certaines ont des conditions sur la présence d'Investigateurs dans une salle spécifique (cf. Cartes Mythe page 16).

5) Étape Événement

Durant cette étape, le gardien place un pion Temps sur le paquet Événement. Si le nombre de pions Temps est alors égal au chiffre au dos de la première carte Événement, le gardien résout cette carte. Pour résoudre une carte Événement, le gardien défausse les pions Temps dessus, révèle la carte, lit à haute voix le texte approprié, et résout ses effets.

Le recto de chaque carte Événement indique jusqu'à trois effets différents, qui varient selon le marqueur Choix d'Histoire du gardien. Quand on résout une carte Événement ayant plusieurs effets, le gardien ne lit à haute voix et ne résout que l'effet correspondant à la lettre de son marqueur Choix d'Histoire (par exemple, la section 1A s'il a le marqueur Choix d'Histoire 1A).

Le gardien et les investigateurs ne peuvent pas regarder le recto d'une carte Événement avant qu'elle ne soit résolue.



Détails d'une Carte Événement

1. **Niveau de l'Événement** : on utilise ce chiffre pour construire le paquet durant la préparation.
2. **Chiffre du Temps** : nombre de pions Temps devant être sur cette carte pour qu'elle soit révélée et résolue.

Règles Importantes

Cette section décrit les règles importantes pas encore vues, telles que les tests d'attribut, le lancement de sorts, l'utilisation des cartes Mythe et Objectif ainsi que les énigmes et les combats.

Monstres

Les investigateurs sont fréquemment harcelés par les monstres, qui les attaquent et exécutent les plans diaboliques du gardien.

Classes de Monstre

Il existe différents types de monstres (cultistes, sorcières, zombies, etc.), mais il n'y a que trois classes de monstres (humanoïde, bête, et étrange). Chaque monstre appartient à l'une de ces classes, qui est indiquée par la couleur dans le coin supérieur droit de son pion monstre. Les monstres bêtes sont marron, les monstres étranges sont verts, les monstres humanoïdes sont bleus.

Chaque classe de monstre a un paquet Combat de la même couleur que l'on utilise quand ce monstre est impliqué dans un combat.

Monstres avec un Nom

Parfois, une histoire mettra en jeu un monstre ayant un nom spécifique et une importance particulière. Ces monstres nommés suivent les règles normales des monstres, mais ils doivent être marqués (en plaçant un pion Horreur dessus) pour que les joueurs puissent les distinguer.

Certains monstres avec un nom ont plus de points de vie que ce qui est indiqué sur leur pion Monstre. Exemple : dans une partie à quatre joueurs, un monstre a « +2 points de vie par investigateur », soit 6 points de vie en plus. Dans ce cas, les joueurs peuvent avoir besoin de placer des pions Dégâts à côté de la figurine de monstre en plus de ceux dans le crochet sur sa base. On considère que ces pions Dégâts sont sur le crochet de la base.

Remarque : les monstres Chef de Culte ne sont pas considérés comme des cultistes pour les besoins de capacités ou d'effets de carte.

Pions Échantillon

Certaines cartes Objectif demandent au gardien d'accumuler un certain nombre de pions Échantillon. Le gardien peut utiliser la carte Prendre un Échantillon contre un investigateur pour qu'un monstre gagne un pion Échantillon. Les monstres ne peuvent pas transférer des pions Échantillon ou les abandonner ailleurs que sur un autel. Quand un monstre avec des pions Échantillon est tué, tous ses pions Échantillon sont défaussés.

Marqueurs Éléments

Lors de la préparation, le Guide de l'Investigateur peut demander aux investigateurs de placer des marqueurs Éléments sur des cases spécifiques du plateau. Ces marqueurs ont des effets variés, et interagissent avec les monstres et les investigateurs de différentes façons.



Autel

Le gardien utilise ces marqueurs Éléments comme indiqué sur les cartes Action du Gardien spécifiques (comme Prendre un Échantillon et Invoquer des Adorateurs). Certaines cartes Objectif et Événement interagissent avec les salles contenant un marqueur Autel.



Barricade

Ces marqueurs représentent des morceaux de mobilier que les investigateurs peuvent utiliser pour bloquer temporairement une porte.

Un investigateur peut dépenser son étape d'action pour déplacer une barricade de sa case sur une porte de la même case (elle recouvre partiellement la porte) ou pour la retirer de la porte et la mettre dans la case. Quand une barricade est sur une porte, les investigateurs et les monstres ne peuvent pas franchir la porte. Un monstre essayant de franchir une telle porte a une chance de retirer partiellement la barricade ou de la détruire (cf. page 23).

Les barricades ne peuvent pas être poussées de leur case de départ.



Feu de Camp

Ces éléments peuvent servir à deux choses.

Propager le feu : le gardien peut placer des pions Statut « Feu » dans cette salle en utilisant la carte Propager le Feu.

Détruire les marqueurs Cadavre : quand un investigateur est dans la même case qu'un feu de camp, il peut dépenser une action pour défausser n'importe quel nombre de marqueurs Cadavre présents dans cette case.



Cadavre

Ces éléments sont placés sur le plateau par la carte Action du Gardien Ranimer les Morts. Le gardien peut remplacer ces marqueurs par des figurines de zombies.

Quand un investigateur sort d'une case contenant un marqueur Cadavre, il peut le trainer avec lui dans sa nouvelle case. Cela ne coûte pas d'action ni de déplacement supplémentaires (mais il ne peut trainer qu'un marqueur Cadavre quand il se déplace).

Un marqueur Cadavre est défaussé s'il se retrouve dans une salle en feu. Il peut aussi être défaussé par un investigateur qui le jette dans un feu de camp.

Cachette



Ces marqueurs représentent des lieux spéciaux où les investigateurs peuvent éviter les attaques des monstres. Un investigateur peut dépenser une étape de mouvement ou d'action pour déplacer sa figurine sur un marqueur Cachette dans sa case.

Il est plus difficile pour les monstres de blesser des investigateurs sur une case cachette (cf. page 23).

Quand il est dissimulé, l'investigateur ne peut pas se déplacer, attaquer ou lancer des sorts d'Attaque. À un tour ultérieur, l'investigateur pourra dépenser une étape de mouvement ou d'action pour sortir de la cachette.

Un investigateur dans une cachette est toujours affecté par tous les pions Statut dans sa salle (comme le feu et l'obscurité).



Échelle

Les investigateurs et les monstres humanoïdes (bleu) peuvent se déplacer entre des cases contenant des marqueurs échelle comme si elles étaient adjacentes. Les cases sont considérées adjacentes uniquement pour les besoins du déplacement. Les autres types de monstres ne peuvent pas se déplacer par les échelles.



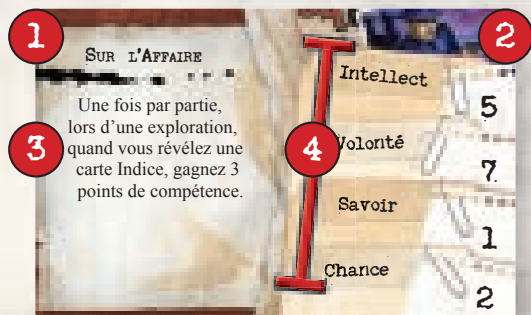
Conduit

Les monstres bêtes (marron) peuvent se déplacer d'une case contenant un élément Conduit vers une autre case contenant un élément Conduit. Les cases sont considérées adjacentes uniquement pour les besoins du déplacement du monstre bête.

Les investigateurs et les autres types de monstres ne peuvent pas se déplacer par les conduits.

Tests d'Attribut

Les investigateurs affrontent souvent des problèmes qui peuvent être uniquement surmontés en faisant un TEST D'ATTRIBUT. Ces tests font toujours référence à l'un des attributs de l'investigateur, comme Test de Dextérité. Les cartes Trait de chaque investigateur listent ses valeurs dans les sept attributs : Intellect, Volonté, Savoir, Chance, Force, Dextérité, et Tir.



1. Nom de la Carte Trait
2. Image de l'Investigateur
3. Capacité Spéciale
4. Noms et Valeurs de l'Attribut

Pour faire un test d'attribut, le joueur lance un dé à 10 faces et compare ce résultat à l'attribut de son investigateur. Si le dé est inférieur ou égal à son attribut, l'investigateur a RÉUSSI le test. Si le dé est supérieur à son attribut, l'investigateur a RATÉ le test.

Les effets de la réussite ou de l'échec du test sont indiqués sur la carte ou la capacité ayant initié le test. Si le test n'indique un effet que pour l'échec, c'est qu'il ne se passe rien en cas de réussite. De la même façon, si le test n'indique un effet que pour la réussite, c'est qu'il ne se passe rien en cas d'échec.

Lors d'un test d'attribut, si le joueur obtient un 1 au dé, le test est *automatiquement réussi* quel que soit l'attribut de l'investigateur. À l'inverse, un résultat de 10 est un *échec automatique* du test quel que soit l'attribut de l'investigateur.

Il peut arriver qu'un investigateur doive faire un test d'attribut modifié. De tels tests indiquent toujours un chiffre positif ou négatif après l'attribut (exemple : Test de Force -1). Ce chiffre est toujours ajouté à l'attribut de l'investigateur avant de lancer le dé. De cette façon, un test d'attribut avec un modificateur négatif a plus de chance de rater.

Exemple : Joe Diamond est attaqué par un zombie. La carte Combat indique : Test de Dextérité +1. Joe Diamond ajoute 1 à sa dextérité actuelle de 4. Il doit donc faire 5 ou moins pour réussir. Le joueur lance le dé et obtient un 1, ce qui est une réussite automatique. Puis, il résout l'effet « Réussite : » de la carte qui indique « pas d'effet ».

Points de Compétence

Chaque investigateur commence la partie avec un nombre limité de pions Point de Compétence. Avant de faire un test d'attribut, un joueur peut défausser un de ses pions Point de Compétence pour ajouter l'attribut Chance de son investigateur à l'attribut testé. Un joueur ne peut défausser qu'une fois un pion Point de Compétence de cette manière par test d'attribut et toujours avant de lancer le dé.



Un joueur ne peut pas dépenser un point de compétence pour ajouter sa Chance à sa Chance.

On peut aussi utiliser les points de compétence pour ajouter sa chance à l'Intellect lors de la résolution d'une énigme (cf. page 18).

Tests d'Horreur

Quand un monstre entre (ou est placé) dans la salle d'un investigateur (ou inversement), l'investigateur doit immédiatement faire un test d'attribut appelé TEST D'HORREUR. Il le fait en faisant un test de Volonté modifié par la valeur d'horreur du monstre (le chiffre bleu bas à droite de son pion Monstre). S'il rate ce test, il prend un point d'horreur (cf. Points de Dégâts et d'Horreur page 24).



S'il y a plusieurs investigateurs dans la salle, ils doivent chacun faire un test d'horreur (le gardien choisit l'ordre).

Si l'investigateur quitte la salle du monstre et y revient, il doit faire un autre test d'horreur (si le monstre est toujours là). Il doit faire un test d'horreur chaque fois qu'il entre dans la salle du monstre (et chaque fois que le monstre entre dans sa salle). De cette façon, un monstre pourchassant un investigateur déclenchera un test d'horreur chaque fois que le monstre entrera dans la salle de l'investigateur.

Si au début du tour de l'investigateur, un monstre se trouve dans sa salle, l'investigateur n'a pas à faire de test d'horreur. Si un monstre quitte la salle d'un investigateur et y revient *lors du même tour*, il n'a pas besoin de faire un test d'horreur contre lui.

Un investigateur ne peut faire qu'un maximum d'un test d'horreur par monstre et par tour.

Un test d'horreur interrompt l'étape en cours du tour du joueur.

Exemple : Joe Diamond entre dans la salle d'un zombie pour l'attaquer avec sa hache. Mais il doit auparavant faire un test d'horreur. Il teste sa Volonté (6) plus la valeur d'horreur du monstre de -1. Il obtient un 8 au dé, ce qui est plus fort que le 5 nécessaire. Il prend immédiatement 1 point d'horreur. Le gardien joue ensuite la carte Trauma Panique sur Joe Diamond, ce qui lui permet de le déplacer de trois cases. Joe Diamond reprend son tour mais ne peut pas attaquer le zombie car il n'est plus dans sa case.

Tests d'Évasion

Un investigateur doit faire un TEST D'ÉVASION contre chaque monstre dans sa case *avant* de se déplacer ou de faire des actions autre qu'attaquer.

Un test d'évasion est un test d'attribut qui est résolu immédiatement avant que l'investigateur essaye de se déplacer ou de faire une action. Afin d'échapper à un monstre, le joueur fait un test de **Dextérité** modifié par la CONSCIENCE du monstre (le chiffre blanc dans le coin supérieur droit du pion monstre).

Si le joueur réussit ce test, il n'y a pas de conséquence pour l'investigateur. S'il rate ce test, le gardien *peut* décider que le monstre inflige des points de dégâts à l'investigateur (égaux à la valeur de dégâts du monstre, cf. page 23). Que le test soit réussi ou non, l'investigateur peut ensuite se déplacer ou effectuer l'action prévue. Après avoir tenté d'échapper à un monstre, l'investigateur peut librement se déplacer et faire des actions sans avoir à s'échapper du même monstre à ce tour.

Exemple de Test d'Horreur



1. Le gardien a la capacité de placer un maniaque dans la case de Jenny Barnes. Jenny doit immédiatement faire un test d'horreur. Elle retire 1 à sa Volonté car la valeur d'horreur du monstre est de -1.
2. L'investigateur lance un dé et obtient 5. C'est inférieur à sa Volonté modifiée de 6 et elle ne prend pas de point d'horreur.
3. À sa prochaine étape de mouvement, elle se déplace dans l'autre case du Couloir 3. Elle ne fait pas de test d'horreur contre le Maniaque, car elle a commencé dans la même salle que le monstre.
4. Elle dépense sa seconde étape de mouvement pour aller dans le Couloir d'Angle 2.
5. Lors de son prochain tour, le gardien déplace de deux cases le maniaque jusqu'au Couloir d'Angle 2. Jenny Barnes doit faire un autre test d'horreur, déclenché par l'entrée du monstre dans sa salle.

S'il y a plusieurs monstres dans la case de l'investigateur, il doit faire un test d'évasion pour chacun d'eux (dans l'ordre de son choix) avant de se déplacer ou de faire l'action prévue.

Exemple : Joe Diamond veut explorer sa salle, mais il y a un zombie dans sa case. Pour explorer la salle, il doit d'abord échapper au zombie. Il ajoute la conscience de 1 du monstre à sa dextérité de 4. Il obtient un 6 au dé. Ce chiffre étant plus grand que la dextérité modifiée de Joe (5), il n'a pas réussi à échapper au monstre. Le monstre lui inflige 2 points de dégâts (c'est indiqué au dos du pion Monstre), et Joe Diamond peut maintenant explorer la salle. Après l'exploration, il décide d'aller dans une case adjacente. Comme il a déjà fait un test d'évasion contre ce monstre à ce tour, il n'a pas besoin d'en faire un nouveau.

Les monstres peuvent librement quitter la case d'un investigateur et l'investigateur n'a pas à faire de test d'évasion quand cela se produit. Si le gardien déplace un investigateur, celui-ci n'a pas à faire de test d'évasion (mais il devra peut-être faire des tests d'horreur, voir page 13).

Attaquer un monstre ne demande pas de test d'évasion. Cette attaque peut se faire avec ou sans arme ou avec un sort d'attaque. Cette attaque n'a pas besoin de cibler un monstre dans la case de l'investigateur.

Statut

Les statuts sont des effets continus représentés par des pions. Les statuts Assommé, Feu et Obscurité sont décrits dans cette section et résumés au dos du Guide du Gardien.



Les pions **Assommé** sont des pions désavantageux placés sur les investigateurs ou les monstres (généralement lors du combat). Quand un investigateur est assommé, le pion est placé sur sa carte Personnage. Quand un monstre est assommé, le pion est placé à côté de sa figurine.

Ces pions affectent différemment les monstres et les investigateurs

- **Investigateurs** : un investigateur assommé n'a qu'une étape de mouvement durant son tour. S'il devient assommé durant son tour, il ne peut pas faire de seconde étape de mouvement. De plus, il reçoit -2 à tous ses tests d'attribut. Les effets des pions assommé ne se cumulent pas (deux pions assommé ne donnent pas -4 aux tests d'attribut).

Cette pénalité ne s'applique qu'aux tests d'attribut (lancer le dé et le comparer à un attribut) et ne diminue pas l'attribut pour d'autres propos. Par exemple, cette pénalité ne diminue pas le nombre d'actions énigme qu'un investigateur reçoit.

- **Monstres** : un monstre assommé ne peut ni se déplacer, ni attaquer.

Un investigateur ou un monstre peut avoir plusieurs pions assommé sur lui, et ne peut en défausser qu'un par tour (durant l'étape d'échange des investigateurs ou l'étape d'attaque des monstres).

Les pions **Feu** sont placés sur le nom de la salle et affectent chaque investigateur et monstre dans la salle.



- Une figurine d'investigateur ou de monstre dans la salle à la fin du tour de son propriétaire reçoit 2 points de dégâts.
- Un investigateur doit tester sa Volonté pour entrer dans la salle. S'il échoue, il prend 1 point d'horreur. Quel que soit le résultat, il peut ensuite entrer dans la salle. Une fois dans la salle, l'investigateur n'a pas à tester à nouveau sa Volonté pour aller dans une autre case de la même salle.



Les pions **Obscurité** sont placés sur le nom de la salle et affectent chaque investigateur dans la salle.

- Un investigateur qui veut explorer la salle doit dépenser une étape d'action *plus une étape de mouvement* pour le faire.
- Un investigateur reçoit -2 à tous ses tests d'attribut durant le combat quand il est dans cette salle. Cette pénalité s'ajoute aux autres pénalités (comme être assommé).

Certaines cartes Exploration (comme la Lanterne) permettent aux investigateurs d'ignorer ces effets. S'il ignore ces effets, un investigateur ne peut pas non plus être ciblé par des cartes demandant qu'il se trouve dans une salle avec un pion Obscurité.

Situations Sans Victoire Possible

Il peut arriver que les joueurs s'aperçoivent qu'ils n'ont plus assez de tours pour gagner la partie. Dans ce cas, les joueurs doivent tout faire pour obtenir une égalité, empêcher son adversaire de gagner est presque aussi bien que de gagner soi-même.

Mais si cette situation ne plaît pas aux joueurs, ils peuvent choisir d'utiliser la variante de la page 26 : Durée Alternative de Partie.

Les joueurs doivent faire attention à ne pas perdre de cartes Clé, car la victoire deviendrait impossible. Il est rare qu'une carte Clé doive être défaussée, mais il faut à tout prix éviter une telle possibilité !

Le mauvais placement de cartes Exploration par le gardien peut rendre le jeu impossible à gagner pour les investigateurs. Si les investigateurs pensent que le gardien a fait une erreur de placement de cartes Exploration durant la préparation, ils peuvent lui demander de vérifier les cartes avec le Guide du Gardien.

Si le gardien a placé accidentellement de mauvaises cartes, il répare son erreur en trouvant les bonnes cartes Rencontre et en les donnant aux investigateurs. Le gardien passe ensuite son prochain tour.

Lancer un Sort

Utiliser une carte Sort est appelé **LANCER** un sort. La plupart des joueurs commencent sans carte Sort mais en gagnent durant la partie grâce aux cartes Exploration Livre.

Il y a quatre types de cartes Sort, chacun ayant cinq déclinaisons avec des informations différentes au dos. Durant la préparation, les sorts sont triés selon leur type pour former des paquets face cachée. Quand un joueur gagne une carte Sort, il prend la première carte du paquet approprié et la place devant lui. Les joueurs ne peuvent pas regarder le dos des cartes Sort sauf si une carte le permet (généralement la carte Sort elle-même).

Le joueur peut lancer le sort en effectuant l'action indiquée sur la carte Sort. Cette action lui demande généralement de faire un test d'attribut (cf. page 13) et on retourne ensuite la carte. Selon le résultat obtenu, il résout l'effet « échec » ou « réussite » de la carte.

Après avoir résolu cet effet, le joueur doit généralement défausser la carte (au bas de son paquet) et piocher une nouvelle carte Sort du même type. De cette façon, un joueur ne sait pas trop ce qui va se passer quand il lance un sort.

Les investigateurs peuvent se cibler eux-mêmes avec des sorts qui leur demandent de choisir un investigateur dans leur salle.

Cartes Mythe

Les cartes Mythe permettent au gardien de ralentir les investigateurs dans leur recherche d'indices ou d'infliger des points de dégâts ou d'horreur inattendus aux investigateurs. Ces points de dégâts ou d'horreur peuvent même permettre au gardien de jouer des cartes Trauma sur les investigateurs (cf. page 25).

Durant la préparation du gardien, le gardien doit construire le paquet Mythe et utilisant des cartes Mythe spécifiques. Les instructions du Guide du Gardien indiquent un certain nombre d'icônes de carte Mythe. Le gardien prend toutes les cartes ayant une de ces icônes et les mélange pour former son paquet Mythe. Il



Détails d'une Carte Mythe

1. Coût en Menace
2. Nom de la Carte
3. Condition
4. Texte d'Ambiance
5. Capacité
6. Icône

remet les autres cartes Mythe dans la boîte.

Chaque histoire peut donner au gardien un certain nombre de cartes Mythe en main au début de l'histoire. Le gardien peut gagner plus de cartes Mythe en utilisant des cartes Action du Gardien au cours du jeu (cf. page 10).

Il y a quatre moments durant le tour de l'investigateur où le gardien peut jouer une carte Mythe. Le gardien peut jouer un maximum d'une carte Mythe par tour d'investigateur et il ne peut jamais jouer de carte Mythe durant son propre tour.

Les moments où le gardien peut jouer une carte Mythe sont :

- Début du tour d'un investigateur
- Immédiatement après la première étape de mouvement d'un investigateur

- Immédiatement après la seconde étape de mouvement d'un investigateur
- Immédiatement après l'étape d'action d'un investigateur

Pour jouer une carte Mythe, le gardien doit d'abord payer son coût en menace. Certaines cartes ont aussi des conditions indiquant un nom de salle, un nom de salle partiel, ou autre. Le gardien ne peut jouer des cartes Mythe que sur des investigateurs se trouvant dans une des salles indiquées ou remplissant les conditions.

Par exemple, si une carte Mythe indique « **Condition :** Chambre », elle ne peut être jouée que sur un investigateur se trouvant dans une salle ayant le mot Chambre dans son nom (comme Chambre d'Ami ou Chambre Principale).

Après avoir joué une carte Mythe, le gardien la défausse face visible dans une pile à côté du paquet Mythe. Si le paquet Mythe est épuisé, on mélange les cartes défaussées pour former un nouveau paquet Mythe.

Cartes Objectif

Durant la préparation du gardien, celui-ci fait des choix, dont l'un est de savoir quelle carte Objectif il va utiliser pour cette partie.

Chaque carte Objectif indique les conditions nécessaires à la victoire du gardien et à celle des investigateurs. Le gardien peut regarder cette carte à tout moment, mais ne la montre pas tant qu'elle n'a pas été RÉVÉLÉE.

Révéler l'Objectif

Au début du jeu, les investigateurs ne savent pas comment ils peuvent gagner la partie. Pour le découvrir, les investigateurs doivent révéler la carte Objectif du gardien. Cette carte est généralement révélée quand les investigateurs trouvent l'Indice 1, quand les joueurs résolvent la carte Événement IV, ou si le gardien remplit les conditions indiquées en haut de certaines cartes Objectif.

Quand la carte Objectif est révélée, elle est placée face visible devant le gardien. À partir de ce moment, les joueurs peuvent lire la carte quand ils le désirent.

Quand les investigateurs ou le gardien ont rempli la condition de victoire de cette carte, le gardien révèle la carte (si elle ne l'était pas déjà), et le gardien lit à haute voix la condition de victoire de la carte. Le jeu est alors terminé avec le triomphe du camp victorieux !

S'enfuir

Parfois, après avoir trouvé l'Indice 1, les investigateurs s'aperçoivent qu'ils doivent s'enfuir avec ce qu'ils viennent de découvrir pour gagner. Dans de telles circonstances, les investigateurs ont le droit de S'ENFUIR du plateau. Les investigateurs ne peuvent s'échapper que si la carte Objectif a été révélée et indique qu'ils ont le droit de le faire. Certains objectifs peuvent demander qu'un seul investigateur s'enfuie, d'autres peuvent demander que tous les investigateurs s'enfuient. Si un objectif demande que tous les investigateurs s'enfuient, un seul investigateur par joueur est nécessaire pour s'enfuir. Les investigateurs qui sont tués avant la fin ne sont pas soumis à ces conditions.

La carte Objectif précise toujours la salle où les investigateurs ont le droit de s'enfuir. Pour s'enfuir, un investigateur doit traverser une porte non scellée de la salle qui n'est pas connectée à une salle adjacente. La figurine de cet investigateur est retirée du plateau, et ce joueur ne peut plus faire de tour jusqu'à la fin de la partie.

Énigmes

Parfois, un investigateur va rencontrer une carte lui demandant de résoudre une énigme. Les énigmes, en général, sont là pour ralentir les investigateurs et pour mettre en valeur l'intelligence des investigateurs.

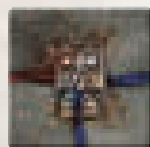
En résolvant une énigme, l'investigateur peut continuer son mouvement ou l'exploration que l'énigme empêchait.

Rencontrer une énigme interrompt le mouvement ou l'action en cours. Si le joueur arrive à résoudre l'énigme, il continue le mouvement ou l'action qui a été interrompu. Sinon, ce mouvement ou action est terminé. Par exemple, un joueur peut rencontrer une énigme sur une carte Verrou en essayant d'entrer dans une salle. L'investigateur a une tentative pour résoudre l'énigme avant de continuer son mouvement. Cette tentative ne coûte pas d'étape de mouvement ou d'action supplémentaire à l'investigateur.

Types d'Énigmes

Il ya trois types d'énigmes, avec au moins trois déclinaisons chacune.

Si les investigateurs ont les mêmes ACTIONS D'ÉNIGME de base pour résoudre chaque type d'énigme, chaque type a un objectif différent (cf. Résoudre une Énigme page 18).



Connexion



Verrou



Rune

Préparation d'une Énigme

Quand les investigateurs rencontrent une énigme pour la première fois, le joueur la rencontrant résout les étapes suivantes. Les pièces d'énigme sont toujours placées devant le joueur, jamais sur le plateau.

- 1. Placer les pièces de Départ :** si le joueur rencontre une énigme Connexion ou Verrou, il doit d'abord placer les pièces de départ de l'énigme approprié sur la table devant lui (comme indiqué sur la carte ayant initié l'énigme).
- 2. Mélanger les pièces de l'énigme :** le joueur mélange la pile appropriée de pièces d'énigme inutilisées.
- 3. Distribuer les pièces de l'énigme :** le joueur pioche des pièces d'énigme de la pile appropriée une par une. La carte demandant l'énigme montre le nombre de pièces à placer et dans quelle position. Ces pièces sont toujours placées en rangée, en commençant par le coin supérieur gauche selon l'image de la carte. Chaque pièce d'énigme est placée avec sa *flèche* (ou point) *pointant vers le haut de l'énigme*. Le joueur peut faire pivoter ces pièces par la suite si nécessaire.

Exemple de Préparation d'une Énigme



1. En explorant une salle, le joueur révèle une carte Obstacle qui lui demande de tenter une Énigme Connexion 2A.
2. Il place d'abord la tuile de départ de l'énigme 2A face visible devant lui.
3. Ensuite, il mélange la pile de pièces d'énigme connexion face cachée.
4. Puis, il pioche des pièces d'énigme au hasard, et les place (flèche vers le haut) en commençant par le coin supérieur gauche, et en allant vers la droite.
5. Après avoir fini de placer les quatre tuiles de la première rangée, il place les tuiles de la 2^{ème} rangée.
6. Enfin, il distribue la dernière pièce d'énigme dans la rangée du bas. Il peut maintenant tenter cette énigme comme faisant partie de son action Explorer.

Tenter une Énigme

Le joueur qui tente une énigme reçoit autant d'ACTIONS ÉNIGME que la valeur d'Intellect de son investigateur. Avec chacune de ces actions énigme, il peut faire une des actions suivantes :

- **Échanger une pièce d'énigme avec une pièce d'énigme ADJACENTE** (cf. schéma page 19). Les **pièces d'énigme gardent leur orientation** et ne peuvent pas être pivotées avec cette action. C'est la seule action énigme possible que les joueurs peuvent faire pour une énigme Rune.
- **Faire pivoter une pièce d'énigme de 90 degrés. La pièce d'énigme peut tourner dans le sens horaire ou inversement mais reste à sa position actuelle. Pour les énigmes Verrou, le joueur peut faire pivoter la pièce d'énigme de départ de 180° pour l'énigme 4 (rectangle), de 120° pour l'énigme 5 (triangle), ou de 90° pour l'énigme 6 (croix).**
- **Piocher une pièce d'énigme au hasard de la pile de pièces inutilisées.** Le joueur doit ensuite remplacer une pièce d'énigme par la nouvelle pièce. La nouvelle pièce doit être placée dans son orientation de départ (flèche ver le haut), et la pièce remplacée est défaussée face cachée au bas de la pile de pièces d'énigme.

Effectuer cette action coûte deux actions énigme.

Le joueur peut continuer à faire des actions énigme jusqu'à ce qu'il **RÉSOLVE** l'énigme ou qu'il n'ait plus d'actions énigme (sa valeur d'Intellect).

Résoudre une Énigme

On dit qu'un joueur a **RÉSOLU** une énigme quand il accomplit l'objectif de l'énigme. Le type de l'énigme définit son objectif :

- **Énigme Rune** : cette énigme est résolue quand toutes les pièces sont aux bons emplacements correspondants à l'illustration de la carte ayant initié l'énigme. L'illustration de la carte sert d'aide-mémoire pour savoir à quoi ressemble l'énigme. Comme les autres énigmes, on prépare ces pièces aléatoirement.
- **Énigme Connexion** : cette énigme est résolue quand le joueur peut tracer un chemin continu de connexions bleues et rouges du début à la fin de l'énigme. Une connexion est considérée continue si sa couleur correspond à la connexion de la pièce ou de la tuile de départ **ADJACENTE**.
- **Énigme Verrou** : cette énigme est résolue quand les symboles de chaque pièce correspondent à chaque symbole **ADJACENT** (y compris les symboles des tuiles de départ).

Les effets de la résolution d'une énigme sont indiqués sur la cartes ayant initié l'énigme. Résoudre l'énigme fait défausser la carte le plus souvent, ce qui permet au joueur de continuer son tour. Quand on a terminé une énigme, toutes les pièces d'énigme sont défaussées face cachée au bas de la pile appropriée de la pile de pièces d'énigme.

Si un joueur n'a pas terminé une énigme mais n'a plus d'actions énigme (ou ne veut plus en faire), les pièces d'énigme *restent sur la table* dans leur configuration actuelle. Cet investigateur (ou un autre) peut essayer de terminer plus tard l'énigme partiellement terminée (quand il rencontre la carte Obstacle ou Verrou qui a généré l'énigme).

Chaque investigateur ne peut tenter une même énigme *qu'une fois* par tour (mais plusieurs investigateurs peuvent tenter la même énigme au même tour).

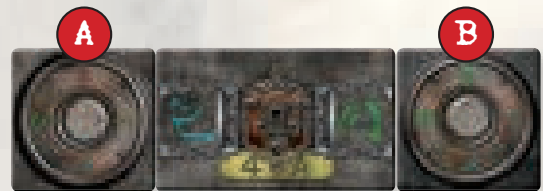
Autres Règles d'Énigmes

Adjacence

Une pièce d'énigme est **ADJACENTE** à chaque pièce d'énigme et tuile de départ qu'elle touche. Les pièces d'énigme ne sont jamais adjacentes diagonalement. Cf. schéma page 20 pour des exemples d'adjacence.

Terminer une énigme demande parfois que les pièces et tuiles adjacentes correspondant au niveau des symboles ou des couleurs de connexion. Dans l'exemple ci-dessous, les pièces d'énigme A et B ne sont pas considérées comme adjacentes car elles ne se touchent pas.

Cette énigme n'est pas terminée car le symbole jaune de la pièce d'énigme A ne correspond pas au symbole bleu adjacent sur la tuile de départ 4A.



Réinitialiser une Énigme

Parfois un joueur doit **RÉINITIALISER** une énigme. Quand une énigme est réinitialisée, toutes les pièces d'énigme sont mélangées dans la pile de pièces inutilisées. On réinstalle l'énigme selon les instructions normales.

Points de Compétence Durant une Énigme

Un joueur peut utiliser un point de compétence pour ajouter *sa Chance* à son *Intellect* quand il tente une énigme. L'investigateur peut utiliser ce point de compétence *à tout moment* quand il tente une énigme.

Exemple : Jenny Barnes tente une énigme et elle vient d'utiliser ses quatre actions énigme. Elle décide de dépenser (défausser) un de ses pions Point de Compétence pour ajouter sa Chance de 2 à son Intellect. Elle gagne deux actions énigmes supplémentaires et cela lui permet de continuer sa tentative.

Secret de l'Énigme et Tricherie

Quand un investigateur tente de résoudre une énigme, les autres joueurs ne peuvent pas l'aider. Ils ne peuvent pas faire de proposition, ni donner de conseil.

Un joueur tentant une énigme ne peut pas utiliser de feuille de papier, ni d'autres objets pouvant l'aider à résoudre l'énigme. Quand un joueur a utilisé une action énigme, il ne peut pas faire marche arrière. Par exemple, si le joueur pivote une pièce d'énigme et se rend compte qu'il n'aurait pas dû, il doit dépenser une autre action énigme s'il souhaite la remettre dans sa position originale.

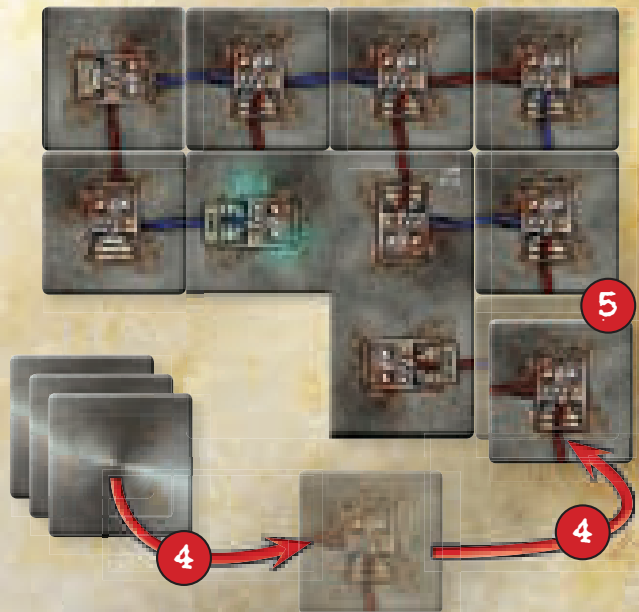
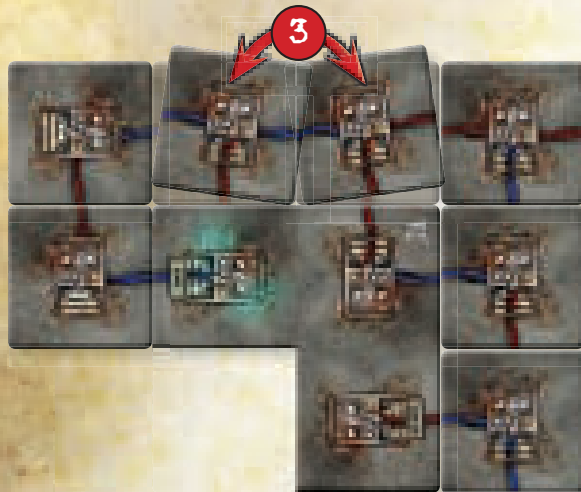
Exemple de Tentative d'Énigme

DÉTERMINATION INÉBRANABLE	1	Intellect	4
Une fois par partie, quand vous faites un test d'horreur, vous pouvez le réussir automatiquement puis vous déplacer jusqu'à 2 cases.		Volonté	7
		Savoir	4
		Chance	2

En explorant une salle, Jenny Barnes révèle une carte Obstacle qui lui demande de tenter l'énigme Connexion 2A. Après avoir installé l'énigme (cf. schéma page 17), elle peut maintenant tenter l'énigme avec son action explorer.

1. Jenny a un Intellect de 4 et a donc quatre actions énigme.
2. Elle utilise sa première action énigme pour **pivoter** une pièce de 90°.
3. Elle utilise sa deuxième action pour **échanger** la position de deux pièces adjacentes. Elle échange leurs positions, mais leur orientation ne change pas.
4. Elle utilise ses deux dernières actions pour **piocher** deux nouvelles pièces. Elle défausse une pièce et la remplace par la pièce piochée qui doit avoir sa flèche vers le haut.
5. Comme elle a utilisé toute ses actions énigme, son étape d'action est terminée. Elle n'a pas terminé l'énigme car la connexion sur la nouvelle pièce n'est pas connectée à la pièce du dessus.

Elle laisse l'énigme dans son état actuel. Jenny Barnes (ou un autre investigateur) peut reprendre l'énigme en explorant cette salle (et en rencontrant la même carte Obstacle).



Exemples d'Énigmes Résolues et Adjacence

Toutes les énigmes de ce schéma sont des exemples d'énigmes terminées. *Ce ne sont pas les seules solutions,*

Car il y a de nombreuses combinaisons de tuiles.

Les flèches rouges indiquent les pièces qui sont adjacentes et qui peuvent donc être échangées avec une action énigme échanger.

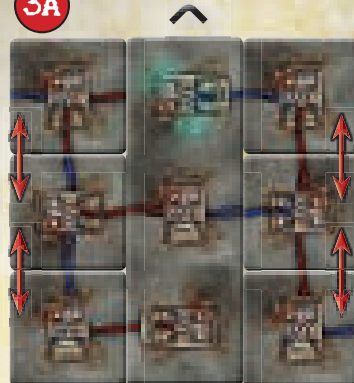
1A



2A



3A



4A



5A



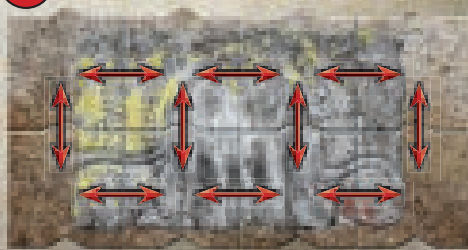
6A



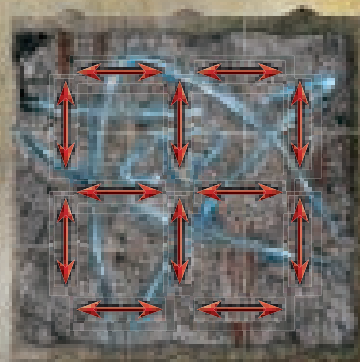
7



8



9



Combat

Si le combat n'est pas le cœur du jeu, les investigateurs se retrouveront souvent dans des situations où ils devront combattre d'horribles créatures ou des humains dégénérés.

Le combat est un processus relativement simple qui peut se produire de deux façons :

1. Un investigateur attaque un monstre (généralement en dépensant une action).
2. Un monstre attaque un investigateur (généralement lors de l'étape d'attaque de monstres du gardien).

On résout toujours le combat avec le gardien piochant des cartes Combat du paquet de la classe du monstre jusqu'à ce qu'une carte pertinente soit piochée. Le texte de la carte est alors lu à haute voix.



Détails d'une carte Combat

1. Type d'attaque de l'investigateur
2. Test d'attribut
3. Résultats réussite/échec
4. Type d'attaque du monstre

Attaque des Investigateurs

Quand un investigateur attaque un monstre, le gardien pioche des cartes du paquet Combat de la classe du monstre (couleur dans le coin supérieur droit du pion Monstre). Chaque carte Combat est divisée en deux parties. La partie supérieure est utilisée quand l'investigateur est l'attaquant, et elle indique toujours un type d'arme (ou pas d'arme).

Le gardien pioche des cartes Combat jusqu'à ce qu'il en pioche une correspondant au type actuel de l'arme utilisée par l'investigateur. Le gardien lit la carte à voix haute, et l'investigateur résout les tests de la carte. Après la résolution de la carte, le combat est terminé et le gardien défausse les cartes piochées.

Portée

De nombreux objets et armes demandent à ce que la figurine de l'investigateur soit à une PORTÉE spécifique d'un monstre ou d'un autre investigateur afin d'effectuer une action spécifique. Par exemple, l'arme Mitrailleuse demande que le monstre visé soit à une portée de 2 de l'investigateur.

La portée est mesurée en déterminant le nombre de cases séparant la cible de l'investigateur. Un monstre à 1 case de distance (dans une case adjacente) d'un investigateur est considéré à une portée de 1.

Un monstre à 2 cases de distance est à une portée de 2. S'il y a une porte entre l'investigateur et sa cible, celle-ci n'est pas à portée.

La façon la plus simple de mesurer la portée est de compter le nombre d'étapes de mouvement nécessaires pour aller dans la case de la cible.

Ligne de Vue

Pour mesurer la distance à laquelle se trouve la cible, la case de la cible doit être dans la LIGNE DE VUE. L'investigateur doit voir sa cible.

Généralement, les joueurs n'auront pas à tracer cette ligne de vue car la visibilité de la cible est souvent évidente.

Une ligne de vue se trace avec une règle entre les points blancs des coins des deux cases en question. Une figurine a une ligne de vue si on peut tracer une ligne d'un des points de coin de sa case vers un point de coin de la case de la cible sans rencontrer de mur marron, ni de porte.

Si toutes les lignes de vue passent par un mur et/ou une porte, la cible n'est pas à portée (quel que soit le nombre de cases de distance).



Exemple : Harvey Walters aimerait lancer un sort sur un chthonien mais il faut qu'il soit à une portée de 2 de lui. Comme c'est le cas, il lui faut maintenant vérifier la ligne de vue.

1. Il trace d'abord une ligne partant du coin supérieur de sa case. Comme cette ligne croise un mur, il n'a pas de ligne de vue depuis cette position.
2. Il trace ensuite une ligne partant du coin inférieur gauche de sa case. Comme cette ligne ne croise pas de mur, ni porte, il a une ligne de vue vers ce point.

Comme il a une ligne de vue et qu'il est à portée, il peut lancer son sort sur le monstre.

Les monstres, les investigateurs et les marqueurs Éléments ne bloquent pas la ligne de vue. Certaines cases n'ont pas de point de ligne de vue. Une figurine dans l'une de ces cases a une ligne de vue sur chaque case de cette salle (mais n'a pas de ligne de vue vers d'autres salles).

Exemple de Combat



1. Jenny Barnes veut attaquer un monstre en utilisant son arme à distance, un 45 Automatique. Elle ne peut pas attaquer les monstres suivants car ils sont hors de portée :

- A. Ce monstre n'est pas à portée car la Véranda n'a pas de points de ligne de vue (et par conséquent ne peut pas être vu des autres salles).
- B. Ce monstre n'est pas à portée car il est à 3 cases de distance et que la portée de l'arme est 2 (comme indiqué sur sa carte).
- C. Ce monstre n'est pas à portée car Jenny Barnes ne peut pas tracer de ligne de vue vers sa case, et qu'il est à 5 cases de distance.

2. Jenny Barnes décide d'attaquer le seul monstre à portée et dans sa ligne de vue, le monstre D. Le gardien pioche la première carte du paquet Combat humanoïde (car le zombie en est un). Comme cette carte correspond au type d'arme de Jenny Barnes, on résout la carte. Cette carte lui demande de faire un test de Tir.

3. Elle réussit le test et inflige 3 points de dégâts au zombie.

Comme le zombie a déjà 1 point de dégâts, la gardien place un pion Dégâts 4 **dans la base du monstre**.

4. Enfin, elle regarde les points de vie du monstre qui n'est pas tué car il moins de points de dégâts que de points de vie.

ARME A DISTANCE

Vos avez le monstre dans votre ligne de tir. Faites un test de Tir.

Réussite : le tir le touche aux poumons. Infligez les points de dégâts de l'arme +2.

Échec : votre tir érafle son épaule, le prévenant de votre présence. Infligez 1 point de dégâts. Le gardien peut alors déplacer un monstre jusqu'à 2 cases.

3

3

+

1

=

4

Attaque des Monstres

Lors de chaque étape d'attaque de monstres, chaque monstre peut attaquer un investigateur dans sa case. Quand un monstre attaque, le gardien pioche des cartes du dessus du paquet Combat de la classe du monstre (indiquées par la couleur sur le pion Monstre). On utilise la partie inférieure des cartes Combat quand le monstre

est l'attaquant qui a toujours un de ces trois entêtes : Attaque du Monstre, Monstre contre Dissimulé, Monstre contre Barricade.

Le gardien pioche des cartes Combat jusqu'à ce qu'il pioche une carte Attaque du Monstre. Il lit la carte à haute voix, et l'investigateur résout le test de la carte. Après la résolution de la carte, le combat est terminé et le gardien défausse les cartes piochées.

Attaques Spéciales des Monstres

Certaines cartes Combat indiquent « Le monstre fait son attaque spéciale ». Pour exécuter l'attaque spéciale du monstre, le gardien soulève la figurine du monstre, lit la capacité spéciale imprimée au bas du pion Monstre et la résout comme le texte d'une carte Combat.

Exemple : un cultiste attaque Gloria Goldberg. Le gardien pioche une carte du paquet Combat humanoïde et résout la capacité Attaque du Monstre. La carte stipule « Le Monstre fait son attaque spéciale », la gardien soulève la figurine de cultiste, lit la capacité imprimée et la résout.

Dissimulé et Barricades

Certaines cartes Combat indiquent des effets pour les entêtes Monstre contre Dissimulé et Monstre contre Barricade. Ces cartes ne sont utilisées que lors de circonstances spéciales.

Les investigateurs ont parfois la possibilité de se cacher des monstres, le plus souvent en utilisant un marqueur Élément Cache (cf. page 13).

Quand un monstre attaque un investigateur qui se cache, le gardien pioche des cartes Combat jusqu'à ce qu'il pioche une carte Monstre contre Dissimulé, et résout la carte. Ces cartes ont moins de chance d'infliger des points de dégâts aux investigateurs et permettent souvent aux investigateurs de repousser le monstre. Si le résultat de la carte indique « L'investigateur n'est plus dissimulé », il est retiré du marqueur Cache et peut être attaqué plus tard normalement.

Les investigateurs ont parfois la possibilité de placer un marqueur Barricade sur une porte (cf. page 12). Ces marqueurs empêchent les monstres et les investigateurs de franchir cette porte. Quand un monstre essaye de traverser une porte sur laquelle se trouve une barricade, le gardien pioche des cartes du paquet Combat de la classe du monstre jusqu'à ce qu'il pioche une carte Monstre contre Barricade, et résout cette carte. Cette carte peut détruire (défausser) le marqueur Barricade ou le retirer de la porte pour le remettre à sa position originale. Quand une barricade est détruite ou retirée, le monstre peut continuer à se déplacer par la porte. Sur un autre résultat, le monstre ne peut pas franchir la porte et le gardien ne peut plus déplacer ce monstre à ce tour.

Mots Clé du Combat

Cette section indique les mots clé que les joueurs peuvent rencontrer sur les cartes Combat et les attaques spéciales des monstres.

Prenez X points de dégâts : l'investigateur reçoit des pions Dégâts d'une valeur totale de X. Ces pions sont placés sur sa carte Personnage, réduisant ses points de vie de ce montant.

Prenez X points d'horreur : l'investigateur reçoit X pions Horreur. Ces pions sont placés sur sa carte Personnage, réduisant ses points de santé mentale de ce montant.

Infligez des points de dégâts : le monstre reçoit le montant indiqué de points de dégâts, qui sont ajoutés aux pions Dégâts sur le monstre.

Le monstre vous blesse : l'investigateur prend autant de points de dégâts que la valeur de dégâts du monstre (indiquée au dos du pion Monstre).

Infligez les points de dégâts de l'arme : le monstre reçoit autant de points de dégâts que la valeur de dégâts de l'arme utilisée (indiquée sous l'illustration de la carte Arme).

Détails d'un Pion Monstre



1. Nom du Monstre
2. Type du Monstre (couleur) et Conscience (chiffre)
3. Valeur d'Horreur
4. Attaque Spéciale
5. Valeur de Dégâts
6. Points de Vie

Abandonnez une arme : l'investigateur place l'arme dans sa case actuelle. Il doit abandonner l'arme qu'il utilise actuellement (si possible). La carte est placée sur les cartes Obstacle ou Exploration de la salle. Un joueur qui explore la salle peut récupérer cette arme (en respectant les règles d'exploration).

Test d'attribut : l'investigateur doit faire un test d'attribut. La carte ou le pion indique toujours le résultat de la réussite ou de l'échec du test. Si le résultat réussite ou échec n'est pas indiqué sur la carte, c'est que ce résultat n'a pas d'effet.

Arme de Mêlée : cela fait référence à un type d'arme qui a le mot Mêlée dans son type, y compris les Armes de Mêlée Tranchantes et les Armes de Mêlée Contondantes. Donc, quand le gardien pioche une carte Combat Arme de Mêlée, il résout ses effets si l'investigateur attaque avec un type d'arme ayant le mot Mêlée dans son type.

Arme à distance : cela fait référence à un type d'arme qui a les mots À Distance dans son type. Donc, quand le gardien pioche une carte Combat Arme À Distance, il résout ses effets si l'investigateur attaque avec un type d'arme ayant les mots À Distance dans son type.

Pas d'effet : il ne se passe rien.

Plus dissimulé : l'investigateur est retiré du marqueur Cache et est placé dans sa case actuelle. Le monstre n'attaque pas à nouveau ce tour sauf mention contraire.

Détruisez la barricade : la barricade bloquant la porte est retirée du plateau.



Tuer des Monstres

Quand un monstre reçoit des points de dégâts, on place un pion Dégâts avec le chiffre approprié sur la petite pince verticale de la base de la figurine. Si le monstre reçoit plus tard de nouveaux points de dégâts, ils sont ajoutés aux dégâts déjà reçus. Le gardien remplace le pion Dégâts par le pion de la nouvelle valeur.

Les figurines de monstre avec de grandes bases ont deux pinces pour les pions Dégâts : le total de points de dégâts d'un tel monstre est la somme des deux pions Dégâts.

Si le montant de points de dégâts d'un monstre est supérieur ou égal à ses POINTS DE VIE (imprimés au dos du pion Monstre), le monstre est tué. Le gardien retire la figurine du plateau qui retourne dans la réserve de figurines inutilisées et il défausse les pions Dégâts de la figurine.

Dégâts et Horreur

Les deux principales menaces pour les investigateurs sont la mort et la démence, qui peuvent se produire quand on accumule trop de points de dégâts ou d'horreur, respectivement. Mais il est difficile pour les investigateurs d'éviter des points de dégâts et d'horreur. Les points de dégâts sont généralement reçus lors des combats, tandis que les points d'horreur sont souvent pris suite à des tests d'horreur ratés ou à cause de cartes Mythe.

Chaque point de dégâts pris par un investigateur diminue de 1 ses points de vie. Quand un investigateur prend des points de dégâts, il place les pions Dégâts sur sa carte Personnage du montant subi (le chiffre du pion Dégâts indique le nombre de points de dégâts reçus). Si un investigateur tombe à 0 (ou moins) point de vie, il est tué.

Chaque point d'horreur pris par un investigateur diminue de 1 ses points de santé mentale. Quand un investigateur prend des points d'horreur, il place les pions horreur sur sa carte Personnage du montant subi. Quand un investigateur a 0 point de santé mentale, il n'est pas tué mais il devient fou. Le gardien peut jouer des cartes Trauma démence sur un investigateur fou comme action du gardien (cf. page 25). Un investigateur devenu fou est souvent plus embarrassant que s'il était mort.

Quand la santé mentale d'un investigateur est tombée à 0, il ne peut plus prendre de pions Horreur. Un investigateur ne peut pas avoir une santé mentale inférieure à 0. Mais le gardien peut jouer des cartes Trauma sur un investigateur fou quand celui-ci devrait recevoir des points d'horreur. Un investigateur reste fou tant qu'il a 0 en santé mentale. Quand sa santé mentale repasse au-dessus de 0, il redevient sain d'esprit.

Il peut arriver que les investigateurs puissent soigner leurs points de dégâts ou d'horreur. Quand on soigne des points de dégâts ou d'horreur, on retire de sa carte Personnage le montant de pions indiqué qui retournent dans la réserve. Les investigateurs peuvent à tout moment échanger des pions Dégâts contre d'autres de dénominations différentes mais de même total.

Cartes Trauma Plusieurs Investigateurs



Certaines cartes Trauma ont l'icône plusieurs investigateurs.

Quand le gardien pioche une de ces cartes quand il n'y a qu'un investigateur en jeu, il défausse cette carte et en pioche une autre.

Si tous les investigateurs sauf un sont éliminés, le gardien défausse de sa main toutes les cartes Trauma de ce type et pioche le même nombre de cartes Trauma.

Investigateurs Tués

Un investigateur est tué quand il tombe à 0 point de vie ou moins. On retire du plateau la figurine de l'investigateur, et toutes ses cartes Exploration et Objet de Départ sont placées dans sa salle actuelle (selon les règles de l'action Abandonner, cf. page 9). Les cartes Sort de l'investigateur sont défaussées et non abandonnées. Le joueur défausse tous les pions Horreur, Dégâts et Point de Compétence de son investigateur. La carte Personnage et les cartes Trait sont remises dans la boîte.

Normalement, le joueur choisit un nouvel investigateur à son prochain tour. Mais si la carte Objectif a déjà été révélée (voir page 16) quand l'investigateur est tué, le joueur est alors éliminé de la partie.

Choisir un Nouvel Investigateur

Si l'investigateur d'un joueur a été tué, il n'a pas d'étapes de mouvement, ni d'action à son prochain tour. À la place, il choisit un investigateur n'ayant pas encore participé à cette histoire. Si tous les investigateurs ont été utilisés, le joueur est éliminé.

Une fois que le joueur a choisi un nouvel investigateur, il reçoit la carte Personnage de cet investigateur et ses quatre cartes Trait. Il choisit deux cartes Trait, comme lors de la préparation, et reçoit la carte Objet de Départ (ou sort) indiqué sur l'un des cartes Trait choisies. Il reçoit les pions Point de Compétence indiqués sur la carte Personnage.

Enfin, il place la figurine de son investigateur sur la case de départ, son tour est alors terminé.

Élimination

Si un investigateur est tué après que la carte Objectif a été révélée, son joueur est éliminé du jeu. Après avoir suivi les règles des investigateurs tués, le joueur ne participe plus à la partie mais il gagne quand même la partie si les autres investigateurs ont gagné.

Cartes Trauma

Le gardien utilise les cartes Trauma pour représenter les dégâts physiques et émotionnels soufferts par les investigateurs. Seul le gardien peut jouer ces cartes et *immédiatement après qu'un investigateur a pris des points de dégâts ou d'horreur*. La seule exception à cette restriction est lorsqu'un investigateur a 0 en santé mentale, car dans ce cas le gardien peut jouer une carte Trauma démente sur l'investigateur comme action du gardien (une fois par tour par investigateur fou).

Le gardien garde en main les cartes Trauma jusqu'à ce qu'elles soient jouées et sont généralement piochées par des cartes Action du Gardien spécifiques (cf. page 10).

Les carets Trauma avec une bordure rouge sont des BLESSURES et ne peuvent être jouées que lorsqu'un investigateur prend des points de dégâts. Les cartes Trauma avec une bordure bleue sont des DÉMENCES et ne peuvent être jouées que lorsqu'un investigateur prend des points d'horreur. Certaines cartes Trauma ont un grand chiffre, signifiant que pour jouer cette carte sur un investigateur, il faut que sa santé mentale ou ses points de vie soient inférieurs ou égaux à ce chiffre. Comme les investigateurs vont prendre de plus en plus de points de dégâts et d'horreur, ils vont devenir la cible de cartes Trauma plus fortes.

Exemple : un zombie entre dans la salle de Michael McGlen. Celui-ci fait un test d'horreur (testant sa Volonté -1). Il a raté le test et prend 1 point d'horreur, ce réduit sa santé mentale à 0. Le gardien décide de jouer la carte Trauma « La Seule Issue » sur Michael McGlen, ce qui le tue. Le gardien peut jouer cette carte car la santé mentale de Michael McGlen est inférieure ou égale au chiffre de la carte Trauma.

Chaque investigateur ne peut avoir qu'un maximum d'une blessure et d'une démente à un moment donné. S'il reçoit une seconde carte du même type, la première carte est défaussée.

Une fois acquise, il est très difficile pour un joueur investigateur de se débarrasser d'une carte Trauma. Un investigateur chanceux peut trouver un morceau d'équipement ou un sort qui peut soigner son trauma.

Limitations du Matériel

En de rares occasions, les joueurs n'auront pas assez de cartes ou de pions pour effectuer une action ou une capacité. Dans de tels cas, les joueurs doivent suivre les règles suivantes.

- **Paquets de cartes** : si un paquet de cartes est épuisé, on mélange la pile de défausse correspondante pour créer un nouveau paquet. La seule exception concerne le paquet Événement qui met fin à la partie quand il est épuisé.

- **Marqueurs Cadavre** : ces marqueurs sont limités au nombre fourni par le jeu. On ignore un effet qui placerait un tel marqueur alors qu'il n'y en a plus en réserve. L'image de fond des marqueurs Cadavre (comme l'herbe ou la boue) n'affecte pas le jeu. On peut placer n'importe quel marqueur Cadavre dans une salle. Les marqueurs défaussés peuvent être réutilisés, y compris les cadavres brûlés.

- **Pièces d'énigme** : si un joueur veut piocher des pièces d'énigme supplémentaires et qu'elles sont toutes utilisées, il ne peut pas en piocher. Quand une énigme est terminée, toutes ses pièces sont mélangées dans la pile de pièces inutilisées.

Secret

Comme c'est un jeu d'équipe, il est important de savoir quelles informations sont ouvertes à tous les joueurs et celles qui sont tenues secrètes de l'autre camp.

Cartes Combat : toutes les informations sur les cartes Combat sont des informations ouvertes. Un investigateur peut regarder les issues possibles de la carte avant de choisir s'il dépense ou non un point de compétence. La même chose est vraie pour les attaques spéciales de monstre.

Pions Monstre : le gardien peut regarder les informations au bas des pions Monstre à tout moment. Les investigateurs ne peuvent regarder les informations au bas des pions que des monstres endommagés. Quand un monstre inflige des points de dégâts ou fait une attaque spéciale, un investigateur peut regarder au dos du pion (afin de vérifier que le gardien est honnête).

Cartes Mythe et Trauma : les cartes dans la main du gardien doivent être tenues secrètes et les investigateurs n'ont pas le droit de les regarder. Une fois jouées, ces cartes sont défaussées face visible. Il y a quelques cartes Mythe qui sont jouées face cachée. Seul l'investigateur recevant une telle carte peut la consulter (ainsi que le gardien, mais pas les autres joueurs).

Guide du Gardien : toutes les informations du **Guide du Gardien** ne peuvent pas être consultées par les joueurs investigateurs. Mais les investigateurs peuvent demander au gardien de répéter des informations qu'il a lues du livret ou lui demander de vérifier les cartes Exploration après l'exploration d'une salle.).

Discussions entre Investigateurs : les joueurs investigateurs peuvent discuter et planifier leurs tours ensemble. Mais les discussions doivent se faire devant le gardien. Les investigateurs ne peuvent pas faire de notes écrites secrètes.

- **Autres pions** : tous les autres pions sont illimités. Si un joueur est à court d'un type de pion (comme les pions Horreur), il doit trouver quelque chose pour remplacer ces pions.

- **Figurines de Monstre** : le gardien ne peut jamais avoir plus de figurines de monstre sur le plateau que celles fournies par le jeu. Si une capacité lui permet de placer une figurine, et que toutes les figurines de ce type sont déjà sur le plateau, il peut retirer un de ses monstres du plateau pour le replacer ailleurs.

- **Investigateurs** : quand un investigateur est tué, sa figurine est remise dans la boîte. Si un investigateur est tué quand toutes les figurines d'investigateur sont dans la boîte ou sur le plateau, le joueur de cet investigateur est éliminé de la partie.

Texte d'Ambiance

Les Demeures de l'Épouvante est un jeu avec un thème et une histoire forts. Le texte d'ambiance est en italique pour ne pas le confondre avec les règles. On peut jouer en ignorant ces textes mais cela diminue l'implication des joueurs dans le jeu et cela peut rendre plus difficile la tâche de récupérer des indices.

Le mot vous dans le texte d'ambiance fait référence aux investigateurs.

Variantes

Ces trois variantes permettent de diversifier les parties. Avant la partie, tous les joueurs doivent être d'accord pour utiliser ces variantes.

Énigme en Temps Limité

Si vous pensez que les investigateurs passent trop de temps à réfléchir aux énigmes, vous pouvez jouer avec un temps limité pour résoudre l'énigme.

Les investigateurs ont 1 minute pour résoudre une énigme (quel que soit l'Intellect de l'investigateur). À la fin de cette limite de temps, le joueur ne peut plus utiliser d'actions énigme.

Points de Compétence des Monstres

Avec cette variante, plus il y a d'investigateurs, plus les monstres sont puissants. Au début du jeu, le gardien reçoit autant de pions Point de Compétence que le nombre de joueurs investigateurs. À l'instar des points de compétence des investigateurs, les points de compétence du gardien ne sont pas récupérés après usage.

Le gardien peut utiliser un point de compétence pour l'un des effets suivants :

- **Relancer un test d'attribut** : le gardien défausse un pion Compétence après le jet de dé d'un test d'attribut d'un investigateur lors d'un combat. L'investigateur doit relancer le dé et utilise le nouveau résultat. Le gardien ne peut pas faire relancer le second jet de dé.
- **Utiliser une attaque spéciale du monstre** : avant de piocher une carte Combat pour une attaque d'un monstre, le gardien peut défausser un pion Point de Compétence pour que le monstre réalise automatiquement son attaque spéciale. Le gardien ne pioche pas de carte Combat et résout l'attaque spéciale du monstre.

Durée du Jeu

Cette variante permet de rendre incertaine la fin du jeu. Avant de piocher la dernière carte du paquet Événement, le gardien lance le dé. Sur 1 ou 2, il ne pioche pas cette dernière carte ce tour. Il répète ce processus à chaque future étape événement.

Si la carte Objectif indique que le gardien ou les investigateurs gagnent si le dernier événement est résolu, le gardien ne lance pas le dé et on résout normalement la carte Événement.

Crédits

Auteur du jeu : Corey Konieczka

Développement et histoire : Tim Uren

Maquette et relecture : Brian Mola et Mark O'Connor

Création graphique : Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, Wil Springer, et Adam Taubenheim

Illustration de couverture : Anders Finér

Illustration du plateau et des éléments : Henning Ludvigsen

Création des figurines : Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario et Allison Theus

Direction artistique des figurines : Sally Hopper

Photographie des figurines : Jason Beaudoin

Direction artistique de la couverture : Zoë Robinson

Administration artistique : Kyle Hough et Zoë Robinson

Producteur en chef FFG : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Responsable de production : Gabe Laulunen

Testeurs : Daniel Lovat Clark, Mike David, Jean9 Duncan, John Goodenough, Ansley Grams, John Grams, Eric Hanson, Michael Hurley, Sally Karkula, Steve Kimball, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Jay Little, Michelle Melykson, Andrew Meredith, Pam Van Muijen, Richard Nauertz, Mark Pollard, Thaadd Powell, Zoë Robinson, Adam Sadler, Brady Sadler, Jeremy Stomberg, Anton Torres, Jason Walden

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Olivier Prévot, Thiphanie Hommet, Stéphane Bogard

Mise en Page : Edge Studio

Merci à H.P. Lovecraft et à tous les auteurs d'horreur qui ont ouvert nos esprits toutes ces années.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Les Demeures de l'Épouvante, Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.

WWW.EDGEENT.COM

TANNHÄUSER



HORROR & HEROISM IN THE GREAT WAR

The year is 1951, and the first World War has yet to end. The Matriarchy has invested heavily in devastating electrical weaponry, the Union has engineered advanced military hardware, and the leaders of the Reich have sold their very souls to gain the dark powers of the occult. Who will you join?

Tannhäuser is an innovative boardgame that puts you in the middle of a battle-torn alternate timeline. Featuring intuitive line-of-sight rules, Tannhäuser takes only minutes to learn. Operation: Novgorod brings the might of the Matriarchy to the fight, and with Operation: Daedalus, you can brave the dangers of an ancient and deadly labyrinth. For more information on the entire Tannhäuser line, visit us at our website!

www.FantasyFlightGames.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES