

LES DEMEURURES DE L'ÉPOUVANTE

L'APPEL DE LA FORÊT™
EXTENSION

RÈGLES DU JEU

Présentation de l'Extension

Bienvenue dans *L'Appel de la Forêt*, une extension qui entraîne *Les Demeures de l'Épouvante* sur de sombres terres indomptées loin des villes.

La principale caractéristique de cette extension vient de ses cinq histoires qui révolutionnent vos habitudes de jeu. Chacune propose une expérience de jeu unique et surprenante, de l'enquête sur un meurtre dans un village de la campagne reculée, à une étonnante inversion des rôles qui demande au gardien d'explorer et de résoudre des énigmes. Chaque histoire bouleverse ce que les joueurs croient savoir des *Demeures de l'Épouvante*.

L'Appel de la Forêt propose également de nouveaux monstres, de nouveaux investigateurs et une pléthore de cartes qui vont transformer vos expériences concernant *Les Demeures de l'Épouvante*.

Utiliser cette Extension

L'extension *L'Appel de la Forêt* contient cinq histoires mêlant investigation et folie dans la nature indomptée. Toutes ces histoires sont des expériences de jeu uniques et indépendantes.

Les joueurs peuvent utiliser les nouveaux investigateurs et les nouvelles cartes Trauma et Combat lorsqu'ils jouent **n'importe quelle** histoire, même celles qui ne sont pas dans la présente extension. Pour cela, les joueurs doivent ajouter ces nouveaux éléments de jeu à leurs parties des *Demeures de l'Épouvante*.

Les joueurs n'utilisent les autres éléments de jeu de cette extension que lorsqu'ils jouent les histoires contenues dans *L'Appel de la Forêt*. Les Guides de l'Investigateur et du Gardien indiquent les éléments de jeu spécifiques utilisés pour chaque histoire.

Avant de jouer à *L'Appel de la Forêt* pour la première fois, assemblez chacun des monstres sur sa base. Une goutte de colle peut être nécessaire pour tenir certaines figurines en place. Puis insérez le pion monstre correspondant dans la base de chaque monstre (cf. « Monstres Uniques » page 10 pour les règles spéciales des pions monstres de « L'Horreur de Dunwich »).

Matériel

- 1 Livret de Règles/Guide de l'Investigateur
- 1 Guide du Gardien
- 105 cartes format bridge comprenant :
 - 34 cartes Action du Gardien
 - 31 cartes Événement
 - 24 cartes Combat (8 pour chacun des 3 paquets)
 - 7 cartes Objectif
 - 5 cartes Personnage Allié
 - 4 cartes Investigateur
- 190 petites cartes comprenant :
 - 42 cartes Exploration
 - 31 cartes Histoire d'Allié
 - 24 cartes Mythe (4 paquets de 6)
 - 20 cartes Indice
 - 16 cartes Trait
 - 12 cartes Sort
 - 10 cartes Délire
 - 9 cartes Trauma (6 démençes, 3 blessures)
 - 8 cartes Piste
 - 7 cartes Objet de Départ
 - 6 cartes Manie
 - 4 cartes Verrou
 - 1 carte Obstacle
- 5 planches de pions comprenant :
 - 13 pions Monstre
 - 11 pions Menace
 - 11 tuiles Plateau (2 grandes, 3 moyennes et 6 petites)
 - 11 pions Dégât
 - 10 pions Choix d'Histoire Spéciaux
 - 10 pions Horreur
 - 8 pions Malédiction
 - 6 marqueurs Fosse
 - 6 pièces d'énigme Rituel
 - 6 pions Indice de Rituel
 - 5 pions Allié
 - 1 tuile Préparation du Rituel
 - 1 marqueur Bateau
- 4 figurines d'Investigateur en plastique
- 11 figurines et bases de Monstres en plastique comprenant
 - 2 Druides Noirs
 - 2 Progénitures de la Chèvre
 - 2 Rejetons de la Chèvre
 - 2 Maigres Bêtes de la Nuit
 - 1 Horreur de Dunwich
 - 1 Sombre Rejeton
 - 1 Sorcier



Guide du Gardien

Le Guide du Gardien décrit les règles spécifiques qui ne s'appliquent qu'à lui et ne sont pas décrites dans le présent livret de règles.

Ceci comprend les règles qui décrivent comment utiliser les cartes Action du Gardien et les **Énigmes Rituel**, un nouveau type d'énigme que seul le gardien peut tenter de résoudre.

Le Matériel en Détail

Cette section décrit en détail chacun des nouveaux éléments. Les éléments qui apparaissent dans le jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante* ne sont pas repris dans cette section

Cartes Délire

Ces cartes représentent l'instabilité mentale négative des personnages alliés. Ces cartes ne sont utilisées que dans l'« Histoire 1 : L'Appel à l'Aide » et sont décrites dans la section des règles spéciales du Guide de l'Investigateur.



Cartes Piste

Ces cartes représentent des lieux cachés et des dangers. Ces cartes ne sont utilisées que dans l'« Histoire 3 : Le Voile de l'Esprit » et sont décrites dans la section des règles spéciales du Guide de l'Investigateur.



Cartes Manie

Ces cartes représentent les effets secondaires provoqués par des traumatismes mentaux. Ces cartes ne sont utilisées que dans l'« Histoire 5 : Question de Confiance » et sont décrites dans la section des règles spéciales du Guide de l'Investigateur.



Cartes Histoire d'Allié

Ces cartes représentent les rumeurs, les informations et les événements que les joueurs peuvent découvrir en parlant aux alliés.



Cartes Personnage Allié

Ces cartes indiquent les valeurs de départ de points de vie, de santé mentale et des valeurs d'attributs des alliés. Le dos de chaque carte décrit brièvement l'histoire de l'allié.



Pions Horreur

Ces pions sont placés sur les cartes Personnage pour indiquer combien de points d'horreur l'investigateur ou l'allié a reçus. Certains pions Horreur de cette extension sont de valeur cinq.



Pions Allié

Ces pions sont utilisés pour indiquer sur quelle case du plateau se trouvent actuellement les alliés.



Pions Malédiction

Ces pions représentent la malchance surnaturelle causée par divers effets obscurs. Investigateurs et alliés reçoivent des pions Malédiction de divers effets de jeu. Le gardien peut utiliser ces pions pour obliger un investigateur à refaire un jet de dé.



Pions Indice de Rituel

Ces pions sont utilisés par les investigateurs pour choisir secrètement l'objectif du gardien. Ils ne sont utilisés que dans l'« Histoire 4 : L'Horreur de Dunwich » et sont décrits dans la section des règles spéciales du Guide de l'Investigateur.



Tuile Préparation du Rituel et Pièces d'Énigme Rituel

La tuile Préparation du Rituel et les pièces d'énigme Rituel sont utilisées par le gardien pour tenter de résoudre une énigme Rituel. Le Guide du Gardien décrit en détail la façon d'utiliser ces éléments de jeu.



Marqueurs Fosse et Bateau

Ces marqueurs Éléments représentent des fosses dans lesquelles les investigateurs peuvent tomber et des bateaux qu'ils peuvent utiliser pour traverser des barrières infranchissables.



Marqueurs Choix d'Histoire Spéciaux

Ces marqueurs sont utilisés par le gardien dans certaines histoires pour garder secrètement une trace des choix qu'il a faits lors de la préparation. Le Guide du Gardien décrit en détail la façon d'utiliser ces marqueurs.



Symbole d'Extension L'Appel de la Forêt

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole de *L'Appel de la Forêt* pour les différencier facilement des autres cartes des *Demeures de l'Épouvante*.

Règles de L'Appel de la Forêt

Les pages restantes de ce livret décrivent les règles nécessaires pour utiliser les éléments de jeu qui se trouvent dans *L'Appel de la Forêt*. Lisez attentivement ces pages avant de jouer n'importe laquelle des histoires de cette extension.

Partie à Deux Joueurs

Les histoires de *L'Appel de la Forêt* sont plus adaptées pour des parties comptant entre 2 et 4 investigateurs.

Lorsque vous faites une partie à deux joueurs (c'est-à-dire 1 investigateur et 1 gardien), le joueur investigateur contrôle deux investigateurs différents. Cela se joue exactement comme avec deux investigateurs, mais avec le joueur investigateur seul qui prend toutes les décisions pour ses deux investigateurs.

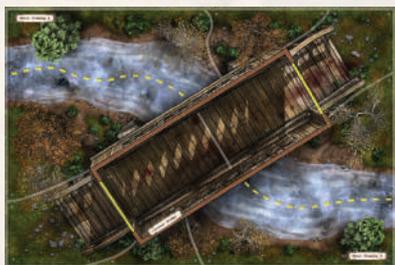
Tuiles Plateau

Cette extension comprend 11 nouvelles tuiles Plateau qui sont utilisées avec les histoires de *L'Appel de la Forêt*. Ces tuiles sont utilisées de la même façon que celles du jeu de base, mais avec de nouvelles caractéristiques décrites dans la présente section.

Salles Extérieures

La plupart des tuiles de *L'Appel de la Forêt* représentent de grandes zones en extérieur. Même si la plupart de ces zones sont extérieures, on les appelle **Salles**.

Certaines cartes font référence à des salles Extérieures. Une salle est considérée comme Extérieure si au maximum 1 de ses côtés est bordé de murs solides marron (traits pleins). Ceci ne tient pas compte des murs sur les tuiles adjacentes.



Le « Pont Couvert » est une salle intérieure. Les deux autres salles de cette tuile sont des salles extérieures.

Barrière Infranchissable

Certaines tuiles Plateau de *L'Appel de la Forêt* possèdent des cases séparées par une ligne en pointillés. Une ligne en pointillés indique une barrière infranchissable comme un dénivelé brutal ou une rivière tumultueuse. Les investigateurs et les monstres ne peuvent pas traverser une barrière infranchissable sauf si un effet de jeu particulier les y autorise. Par contre, une barrière infranchissable n'interrompt pas la ligne de vue.



Exemple de barrière infranchissable.

Cases Immergées



Deux cases, les centres de « L'Étang » et du « Marécage », comportent un symbole de vague bleue qui indique que la case est **Immergée**.

Si au début du tour de son propriétaire, une figurine est sur une case immergée qui ne contient pas de marqueur Bateau, elle reçoit 2 points de dégâts et est immédiatement déplacée à travers une barrière infranchissable sur une case adjacente au choix de son propriétaire.

Les monstres volants (cf. « Monstres Volants » page 5) sont immunisés à cet effet et ne reçoivent donc pas de dégât et ne sont pas déplacés des cases immergées.

Si une capacité ou un effet permet à une figurine de **traverser** une case immergée, elle n'est pas affectée tant qu'elle ne se trouve pas sur cette case au début du tour de son propriétaire.

Si un effet permet au gardien de déplacer un investigateur sur n'importe quelle case, il ne peut pas mettre la figurine sur une case immergée.

Limites de Salle

Pour permettre aux grandes tuiles de contenir plusieurs salles, *L'Appel de la Forêt* introduit de nouvelles limites de salles, jaunes.



Cette tuile est composée de deux salles différentes séparées par une ligne jaune.

Certaines cases sont séparées par des lignes jaunes (plutôt que blanches). Qu'elles soient pleines ou en pointillés, ces lignes représentent une séparation entre deux salles. On peut tirer par-dessus ou traverser des lignes jaunes, qui sont considérées comme des lignes blanches, mais qui séparent deux salles.

Cette distinction est importante lorsqu'on explore ou qu'on résout des effets qui s'appliquent spécifiquement à une salle (ou à des figurines dans une salle). Par exemple, un joueur à la « Lisière de la Forêt » n'a pas besoin de faire de test d'Horreur si un monstre arrive dans la « Vieille Forêt », même si les deux salles sont sur la même tuile plateau.

Avec l'introduction de ces nouvelles limites, la définition d'une **Salle** est désormais : « zone d'une tuile plateau ayant un nom et qui est séparée des autres salles par des murs solides marrons, des portes, **des limites de salle, jaunes** et/ou les bords de la tuile. »

Note : Les illustrations des tuiles n'ont pas d'impact direct sur le jeu. Par exemple, les investigateurs et les monstres peuvent traverser librement les obstacles qui ne sont pas indiqués comme tel, comme les clôtures entourant la « Porcherie » et le cimetière. De la même manière, le « Campement » n'est **pas** considéré comme ayant un feu de camp, sauf si un marqueur feu de camp est physiquement présent dans la salle.

Monstres Volants

Les **Monstres Volants** évitent facilement les obstacles qui limitent les mouvements. Tout monstre ayant le symbole vol sur son pion est un monstre volant. **(En plus de cela, traitez tous les Migos du jeu de base Les Demeures de l'Épouvante comme des monstres volants.)**



Le symbole vol

Les monstres volants suivent toutes les règles des monstres, avec les exceptions suivantes :

- Les monstres volants **peuvent** traverser des barrières infranchissables (cf. « Barrières Infranchissables » page 4).
- Les monstres volants **sont immunisés** aux effets des marqueurs Fosse (comme expliqué ci-contre).
- Les monstres volants **peuvent rester** sur des cases immergées sans en subir les conséquences néfastes (cf. « Cases Immergées » page 4).
- Les monstres volants peuvent passer sous le « Pont Couvert » en suivant les mêmes règles qu'un déplacement en bateau (cf. exemple page 6).

Pions

L'Appel de la Forêt propose un nouveau type d'effet de statut (les malédictions) et plusieurs nouveaux types de marqueurs Élément, Pions et Pièces (les bateaux, les fosses, les alliés et ce qui se réfère aux énigmes Rituel). Tous les autres pions de cette extension fonctionnent exactement de la façon décrite dans le jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*.

Pions Malédiction

Investigateurs et alliés reçoivent des pions Malédiction par certains effets de jeu. Chaque fois qu'un effet de jeu maudit un investigateur ou un allié, il reçoit 1 pion Malédiction et le place sur sa carte Personnage.



Le gardien peut défausser un pion Malédiction d'une carte personnage d'un investigateur pour l'obliger à relancer 1 dé utilisé pour un test d'attribut. L'investigateur doit utiliser le résultat du second jet de dé. Le gardien **ne peut pas utiliser un second pion Malédiction** pour obliger l'investigateur à relancer le dé une deuxième fois lors du même jet d'attribut. Les pions Malédiction affectent les alliés d'une manière différente, comme décrit page 10.

Chaque investigateur ou allié peut avoir plusieurs pions Malédiction. Les pions Malédiction restent sur la carte Personnage Investigateur ou sur la carte Personnage Allié jusqu'à ce qu'ils soient défaussés par le gardien ou par un effet de carte.

Pions Malédiction et Points de Compétence

Si un investigateur est obligé de relancer un dé et qu'il avait déjà utilisé un point de compétence pour le test d'attribut, le point de compétence s'applique également au dé relancé.

Lorsqu'il reçoit pour instruction de relancer un dé, l'investigateur peut choisir de dépenser un point de compétence avant de relancer le dé (en partant du principe qu'il n'a pas déjà dépensé un point de compétence).

Marqueurs Éléments

Deux nouveaux types de marqueurs suivent les règles générales des marqueurs Éléments décrites dans le livret de règles des *Demeures de l'Épouvante*. Les règles spécifiques aux marqueurs fosse et bateau sont décrites dans cette section.

Fosse

Ces marqueurs représentent de profonds et dangereux trous dans le sol qui peuvent être cachés ou difficiles à éviter. Au début de la partie, le gardien mélange au hasard les marqueurs Fosse et les place en une pile près du plateau, face dégâts cachée.

Chaque fois qu'un investigateur, un monstre ou un allié **se déplace ou est déplacé sur une case contenant une fosse**, effectuez les étapes suivantes :

1. **Arrêter le Mouvement** : la figurine termine son mouvement sur la case et ne peut plus avancer pour ce tour, sous aucun prétexte.
2. **Prendre les Dégâts** : Le joueur retourne le marqueur face dégâts visible et reçoit le montant de dégâts qui y est inscrit.
3. **Remplacer et/ou Défausser le Marqueur** : si le marqueur Fosse a une flèche jaune près de la valeur de dégâts, le propriétaire de la figurine pioche une fosse au hasard dans la réserve de marqueurs inutilisés et la place face cachée sur la case sans regarder sa valeur de dégâts.



Que le marqueur ait cette flèche ou non, le propriétaire de la figurine défausse le marqueur **face visible** de sa case. Il le met face cachée et le remélange dans la pile de marqueurs Fosse inutilisés.

Note : Les monstres volants ignorent les fosses lorsqu'ils se déplacent.

Lorsqu'un effet fait placer à un joueur une nouvelle fosse sur le plateau, il pioche un marqueur fosse au hasard dans la réserve de marqueurs inutilisés et, sans regarder sa valeur de dégâts, la place face cachée sur la case appropriée. S'il n'y a aucun marqueur Fosse disponible dans la pile des marqueurs inutilisés, **on ne peut plus placer de marqueur Fosse supplémentaire sur le plateau**. Ceci comprend tous les effets, même celui de remplacement d'un marqueur fosse avec une flèche jaune (cf. étape 3 ci-dessus).

Les fosses ne sont déclenchées que lorsqu'une figurine se déplace sur la case. Si une figurine est **placée** sur une case avec une fosse (par exemple avec la carte Action du Gardien « Disciples Impies »), ou si une fosse est placée sur la case d'une figurine, il n'y a pas d'effet immédiat.

Si plus d'une figurine se déplace sur une case avec une fosse au même moment (en utilisant un Bateau, par exemple), chacune des figurines reçoit les dégâts inscrits au dos du marqueur fosse.

Il ne peut pas y avoir plus d'un marqueur Fosse par case.



Index

Si une carte Objectif demande à un investigateur de tuer un monstre qui n'a pas de nom spécifique, il faut appliquer les règles des monstres avec un nom, dont celle décrite juste ci-dessus.

Cette règle remplace celle du livret de règles des *Demeures de l'Épouvante* et doit être utilisée lorsque vous jouez n'importe quelle histoire (même celles qui ne sont pas dans *L'Appel de la Forêt*).

Précisions sur les Sorts

Aucun investigateur ne peut avoir plus de 1 exemplaire d'une même carte Sort à un moment donné.

Le sort « Voix de Ra » fait référence à des « types d'actions ». Il existe sept types d'actions différentes : Attaquer, Courir, Explorer, Abandonner, Capacité de Carte, Action Spéciale de Scénario et Action d'Élément.

Notez que les Actions comportant le mot « Attaque » sont des actions d'Attaque, pas des actions de Capacité de Carte.

Par exemple, la carte Exploration « Couteau » a deux actions possibles inscrites : une action d'Attaque et une action de Capacité de Carte.

Si le tour d'un joueur prend fin immédiatement à cause d'un effet, il ne peut pas utiliser la « Voix de Ra ».

Si un joueur se déplace en utilisant le sort « Lévitacion », il peut ignorer les marqueurs Fosse de chaque case dans laquelle il entre lors de son mouvement.

Être à Court de Cartes Événement

Si la dernière carte du paquet Événement a été résolue et qu'aucun joueur n'a gagné ou perdu la partie, la partie ne prend pas fin. Le gardien ignore simplement, son étape d'Événement et les joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'un camp ait gagné ou perdu.

Effets qui Déplacent les Investigateurs et les Alliés

Chaque fois qu'un effet permet à un joueur investigateur de déplacer un investigateur ou un allié, ceux-ci doivent effectuer normalement un test d'évasion (sauf précision contraire). Si le gardien déplace un investigateur ou un allié, ceux-ci n'effectuent pas de test d'évasion, mais peuvent avoir besoin d'effectuer un test d'horreur.

Règles Fréquemment Omises

Les cartes Action du Gardien de *L'Appel de la Forêt* sont dissimulées aux investigateurs tant qu'elles ne sont pas utilisées.

Les figurines qui ne volent pas et qui sont sur une case immergée doivent se déplacer au début du tour de leur propriétaire (sauf si un bateau est présent). La figurine subit 2 points de dégâts et est immédiatement déplacée sur une case qui n'est pas immergée.

Les créatures volantes et les investigateurs qui font un mouvement en bateau peuvent passer sous la salle Pont Couvert.

Alliés.....	7
Alliés et Marqueurs Éléments.....	10
Alliés Fous.....	9
Alliés Tués.....	9
Attaquer avec un Allié.....	7
Barrières Infranchissables.....	4
Bateau.....	6
Cartes Délire.....	3
Carte Histoire d'Allié.....	3
Cartes Manie.....	3
Cartes Personnage Allié.....	3
Cartes Piste.....	3
Cases Immersées.....	4
Échec Automatique.....	10
Effets des Statuts sur les Alliés.....	10
Effets qui Déplacent les Investigateurs et les Alliés.....	11
Échanges avec les Alliés.....	9
Être à Court de Cartes Événement.....	11
Fosse.....	5
Guide du Gardien.....	2
Index.....	11
Limites de Salles.....	4
Marqueurs Choix d'Histoire Spéciaux.....	3
Marqueurs Éléments.....	5
Marqueurs Fosse et Bateau.....	3
Matériel.....	2
Matériel en Détail (le).....	3
Monstres Uniques.....	10
Monstres Volants.....	5
Mouvement des Alliés.....	9
Parler avec un Allié.....	7
Partie à Deux Joueurs.....	4
Phase d'Allié.....	7
Pions.....	5
Pions Allié.....	3
Pions Horreur.....	3
Pion Indice de Rituel.....	3
Pions Malédiction.....	5
Pions Malédiction et Points de Compétence.....	5
Points de Dégâts et d'Horreur des Alliés.....	9
Précisions Générales.....	10
Précisions sur les Marqueurs Éléments.....	10
Précisions sur les Sorts.....	11
Présentation de l'Extension.....	2
Règles de L'Appel de la Forêt.....	4
Salles Extérieures.....	4
Soigner les Alliés.....	9
Symbole d'extension L'Appel de la Forêt.....	3
Tests des Alliés.....	7
Trait "Attaque" (le).....	10
Tué Automatiquement.....	11
Tuiles Plateau.....	4
Tuile Préparation du Rituel et Pièces d'Énigme Rituel.....	3
Utiliser cette Extension.....	2