

HORREUR À
ARKHAM

LES DEMEURES DE L'ÉPOUVANTE

SECONDE ÉDITION



Livret d'Apprentissage

LA MAISON SUR LA COLLINE

La lune, énorme et terrible, semblait comme suspendue dans le ciel. Rita, qui se tenait là seule sous le regard des étoiles, était en train de repenser à toute cette histoire. Et plus elle attendait, les yeux levés vers le ciel, plus elle voyait le gouffre infini s'élargir au-dessus d'elle. Elle se détourna et observa la maison qui se dressait au sommet de la colline pour ne pas croiser le regard de cette lune épouvantable, de ce ciel impossible.

La maison était pour le moins défraîchie. Sombre et monolithique, on eût dit une sentinelle silencieuse qui dominait la vallée de la Miskatonic et la ville endormie d'Arkham, dans le Massachusetts. Son silence avait quelque chose de malveillant, et Rita avait peine à croire qu'elle s'était imaginée y entrer malgré la disparition des étudiants.

— Fatale vision, n'es-tu pas sensible au toucher comme à la vue ? » La voix, volontairement forte, venait de la colline, et Rita vit Yorick qui s'approchait, équipé d'une lanterne. « Ou n'es-tu qu'un poignard né de ma pensée, le produit mensonger d'une tête fatiguée du battement de mes artères ? » Elle sortit du couvert d'un pommier en agitant la main. Jamais elle n'avait été aussi heureuse de voir le vieux louftingue.

— Est-ce Horatio qui est là ? demanda-t-elle.

— C'est toujours bien un morceau de lui, répondit Yorick en s'inclinant. Et voici qu'entre le fossoyeur, par la droite de la scène. Notre compagnie est-elle réunie ?

— Juste vous et moi pour l'instant, Yorick. » Elle tourna la tête vers la colline et la maison du mal. « Je pense que personne d'autre ne viendra. Nous ferions peut-être mieux de rentrer et d'aller dormir.

— Vissez seulement votre courage au point d'arrêt, mon amie. » Le fossoyeur lui donna une tape sur l'épaule. Il sentait la terre, et autres choses anodines qu'elle était en mesure d'appréhender. L'infini n'était peut-être pas si mal que ça. « Les autres ne vont pas tarder. » Il désigna le chemin d'un signe de tête, et Rita se retourna. De la lumière apparut dans l'obscurité : deux phares tressautant sur le chemin et précédant un grondement, qui prirent bientôt la forme d'une automobile extrêmement chère aux yeux de Rita.

L'auto s'arrêta, le moteur fut coupé et les phares éteints. Preston Fairmont descendit du côté conducteur, suivi par une vieille femme blême à l'air bizarre que Rita n'avait jamais vue. Agatha Crane, pensa-t-elle.

— Maintenant, écoutez, dit Fairmont qui était toujours le premier à parler. J'ai bien réfléchi à tout ça. Premièrement, il est parfaitement inconvenant d'emmener une jeune fille et une... euh...

— Vieille dame ? fit Agatha avec un sourire que Rita trouva des plus sinistres.

— Oui. C'est ça. Bref. Il est tout à fait normal que vous soyez effrayées par une telle entrepr...

— Votre conduite ne m'ayant guère terrorisée, je ne vois pas bien ce qui pourrait m'inquiéter dans cette maison. » Agatha fit un pas vers Rita avant de lui tendre la main. « Agatha Crane, parapsychologue. Vous devez être Rita.

— Oui, m'dame.

— Et sauf erreur de ma part, voici William Yorick, notre comédien local. » Yorick s'inclina derechef.

— Madame est trop bonne. Les morts sont mon seul public en ce moment, mais je dois bien admettre que jamais je n'ai eu d'auditoire aussi attentif.

— Bien, nous sommes tous là. Passons à l'affaire qui nous amène ici. » La vieille dame ouvrit son cartable en cuir et posa sur ses boucles blanches la plus curieuse coiffure que Rita eût jamais vue. On aurait dit un oculaire de joaillier pourvu de lentilles supplémentaires fixées au bout de fragiles fils de fer.

Ils franchirent le portail. Fairmont fermait la marche et se plaignait déjà.

— D'un point de vue purement technique, c'est une effraction. Nous n'avons pas le droit d'être ici ! Si je me fais prendre, mes associés risquent d'être très embarrassés.

— Je croyais que vous aviez acheté cette maison », souffla Rita. Plus cette chose épouvantable se rapprochait, plus elle avait envie de chuchoter, comme pour ne pas la réveiller.

— J'ai essayé de l'acheter, ce qui m'a permis de découvrir à qui elle appartient aujourd'hui. Mais la vente ne s'est jamais faite parce que le... écoutez... ne croyez-vous pas que nous ferions mieux de revenir au matin ?

Un cri retentit dans la nuit, un cri venu de la maison. Agatha gravit les marches deux à deux avant de poser la main sur la poignée de la porte.

— Non, reprit Fairmont en serrant le nœud de sa cravate. J'ai bien peur que non...

DE L'UTILISATION DE CE LIVRET

Ce livret s'adresse aux joueurs qui découvrent *Les Demeures de l'Épouvante*. Nous vous invitons à le lire dans son intégralité avant de vous lancer dans votre première partie.

Destiné à dévoiler les règles avec rapidité et simplicité, ce document fait l'impasse sur de nombreuses règles et interactions de jeu. Les questions soulevées en cours de partie trouveront leur réponse dans le *Guide de Référence*.

RÉSUMÉ DU JEU

Les Demeures de l'Épouvante est un jeu coopératif d'enquête et d'horreur inspiré de l'œuvre de H. P. Lovecraft. Lors de chaque partie, 1 à 5 joueurs explorent un lieu dans le but de dénouer un mystère. Les joueurs doivent collaborer pour relever les défis proposés par l'application mobile nécessaire pour jouer.

Les Demeures de l'Épouvante est un jeu coopératif. Cela veut dire que tous les joueurs sont dans le même camp, et qu'ils gagnent ou perdent la partie tous ensemble. Le but des investigateurs est d'explorer le plateau proposé par le scénario et de rassembler les indices et preuves nécessaires à l'élucidation du mystère.

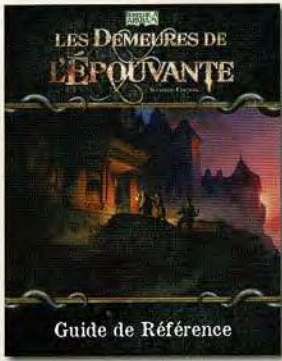
Enfin, les investigateurs devront surmonter différents défis, qu'il s'agisse de repousser de terribles créatures, de se lier d'amitié avec des personnages non-joueurs ou de résoudre des énigmes.

TÉLÉCHARGER L'APPLICATION



Pour télécharger l'application *Les Demeures de l'Épouvante*, cherchez *Mansions of Madness* dans l'Apple iOS AppStore™, le Google Play™ store, ou l'Amazon Appstore. Vous pouvez aussi télécharger l'application pour Mac ou Windows sur notre site web : FantasyFlightGames.fr.

MATÉRIEL



Guide de Référence

Guide de Référence



24 tuiles Plateau



8 cartes Investigateur et figurines correspondantes



40 cartes Objet Commun



22 cartes Objet Unique



16 pions
Fouille/Interaction



16 pions
Exploration/Vue



22 pions Individu



30 cartes Sort



37 cartes État



4 pions
Barricade



4 pions
Passage Secret



18 pions
Feu/Obscurité



40 cartes Dégât



40 cartes Horreur



8 pions Mur



4 pions Porte



6 pions Identification



26 pions Indice



24 pions Monstre et figurines correspondantes



5 dés

COLLER LES FIGURINES

Les figurines des Larves Stellaires, des Horreurs Chasseresses et des Émeutiers devront être collées sur leurs socles. Fixez chaque Larve Stellaire à un grand socle et chaque Horreur Chasseresse et groupe d'Émeutiers à un socle moyen. Nous vous conseillons d'utiliser de la colle extra-forte pour assembler vos figurines. Lisez attentivement toutes les consignes de sécurité concernant la colle et autres outils de modélisme que vous utiliserez.



MISE EN PLACE

Veillez observer les étapes qui suivent avant chaque partie. Le schéma de la page 5 vous propose un exemple de mise en place.

1. CRÉER LES PAQUETS DE CARTES

Séparez les cartes Investigateur de toutes les autres cartes. Elles vous serviront un peu plus tard. Ensuite, triez toutes les autres cartes par type.

➤ Mélangez les paquets Dégât et Horreur séparément et posez-les face cachée à portée de main de tous les joueurs.

➤ Classez les cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort et État par ordre alphabétique et posez chaque paquet face visible à portée de main de tous les joueurs. Vous pourrez ainsi retrouver les cartes plus rapidement durant la partie.

2. TRIER LES TUILES PLATEAU

Regroupez les tuiles Plateau et triez-les en fonction de leur taille. Là encore, vous gagnerez du temps quand vous en aurez besoin.

3. PRÉPARER LES MONSTRES

Assurez-vous que la figurine d'un monstre et le pion introduit dans son socle correspondent bien. Voir « Les figurines des monstres », page 22 du *Guide de Référence*.

4. CRÉER LES RÉSERVES DE PIONS

Triez les pions par type.

5. CHOISIR UN SCÉNARIO

Lancez l'application *Les Demeures de l'Épouvante* et appuyez sur « Nouvelle partie ». Les joueurs choisissent ensemble l'histoire qu'ils souhaitent jouer et valident ce choix dans l'application.

PREMIÈRE PARTIE

Pour votre toute première partie, nous vous conseillons de jouer le scénario « Cycle de l'Éternité », plus court et moins compliqué que les autres, qui vous permettra de découvrir le jeu progressivement.

6. CHOISIR LES INVESTIGATEURS

Chaque joueur choisit un investigateur, et prend la carte et la figurine correspondantes. Ensuite, validez les investigateurs choisis dans l'application. Dès lors, les joueurs seront qualifiés d'« investigateurs ».

Si vous jouez seul, choisissez deux investigateurs. Vous les contrôlerez tous les deux.

Les figurines et cartes Investigateur inutilisées sont rangées dans la boîte.

7. PRENDRE LES BIENS DE DÉPART

Les investigateurs se répartissent comme ils l'entendent les Objets Communs, Sorts et autres biens indiqués par l'application.

8. LIRE LE PROLOGUE ET RÉVÉLER L'ENTRÉE

Effectuez les dernières étapes de la mise en place conformément aux instructions de l'application.

A. Lisez à voix haute le prologue du scénario dévoilé par l'application. Il est possible qu'il vous donne des indications sur ce qui vous attend.

B. Placez la ou les tuiles Plateau de départ et les figurines des investigateurs conformément aux instructions de l'application.

C. Placez les pions Fouille, les pions Exploration et autres pions conformément aux instructions de l'application.

D. Effectuez toute autre étape conformément aux instructions de l'application.

Une fois la mise en place terminée, l'application passera automatiquement à la phase d'Investigateur du premier round.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie des *Demeures de l'Épouvante* se déroule en plusieurs rounds de jeu, chacun décomposé en deux phases résolues dans l'ordre suivant :

1. **Phase d'Investigateur** : les investigateurs effectuent des actions pour se déplacer sur le plateau de jeu, explorer leur environnement et attaquer des monstres.

2. **Phase de Mythe** : l'application indique les actions des monstres et génère des effets de Mythe, qui peuvent faire apparaître de nouveaux monstres ou défis que les investigateurs devront relever et surmonter.

Après la phase de Mythe de chaque round, les investigateurs entament un nouveau round en recommençant par la phase d'Investigateur. Ils enchaînent ainsi les rounds de jeu, jusqu'à ce qu'ils aient gagné ou perdu la partie.

Ces phases sont détaillées ci-après et résumées à la dernière page du *Guide de Référence*.

SCHÉMA DE MISE EN PLACE POUR DEUX JOUEURS



PHASE D'INVESTIGATEUR

Durant cette phase, chaque investigateur effectue jusqu'à deux actions. C'est le plus souvent grâce à elles que les investigateurs se déplacent sur le plateau de jeu et interagissent avec leur environnement.

Les investigateurs jouent leur tour dans l'ordre de leur choix. Lors de son tour, un investigateur effectue jusqu'à deux actions à sa convenance. Ensuite, l'investigateur suivant joue son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun en ait fait de même.

Durant la phase d'Investigateur, les investigateurs peuvent effectuer les actions détaillées ci-après.

ACTION DE DÉPLACEMENT

L'investigateur déplace sa figurine jusqu'à deux cases. Il se déplace d'une case à la fois, vers une autre case adjacente. Il ne peut pas traverser les murs et les bordures infranchissables, à moins qu'un effet ne le lui permette expressément.

Si un investigateur tente de quitter une case qui contient un monstre, il doit d'abord résoudre un test d'évasion. Voir « Échapper aux monstres », page 14.

ACTION D'EXPLORATION

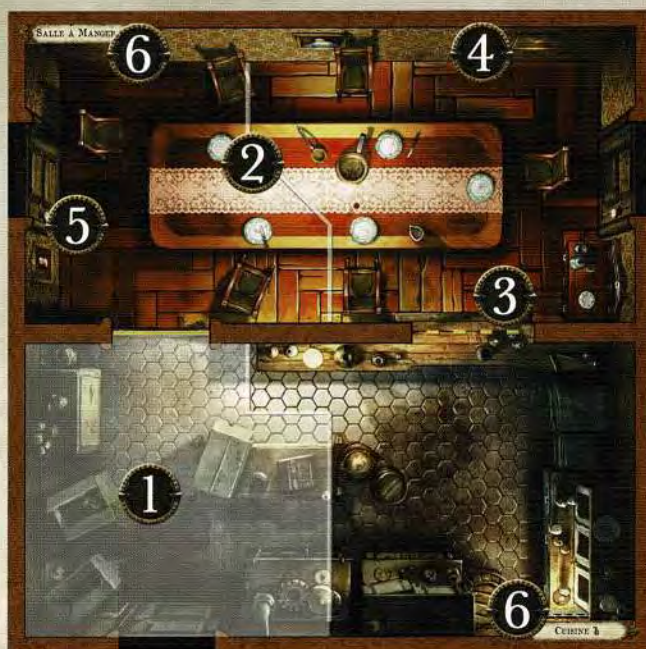
L'investigateur utilise l'application pour explorer une salle adjacente. Pour cela, il appuie sur le pion Exploration qui correspond à la zone qu'il souhaite explorer. Puis il confirme son action en sélectionnant l'option « Exploration ».



L'investigateur résout les effets conformément aux instructions de l'application. L'effet indique quelle(s) tuile(s) placer, ainsi que tout pion Fouille, Interaction, Individu ou autre.

Une fois tous les pions et tuiles placés, l'investigateur a le droit d'entrer dans la zone explorée conformément aux instructions de l'application.


DÉTAILS D'UNE TUILE PLATEAU



1. **Case** : une zone d'une tuile Plateau séparée d'autres cases par des bordures, bordures infranchissables, murs ou portes.
2. **Bordure** : elle est représentée par une ligne continue blanche ou jaune. Les bordures divisent les zones de grande taille en plusieurs cases. Investigateurs et monstres peuvent traverser les bordures.
3. **Bordure infranchissable** : elle est représentée par une ligne pointillée blanche ou jaune. Investigateurs et monstres ne peuvent pas traverser les bordures infranchissables, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.
4. **Mur** : il est représenté par une ligne marron. Investigateurs et monstres ne peuvent pas traverser les murs, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.
5. **Porte** : elle est représentée par une ouverture rectangulaire dans un mur. Investigateurs et monstres peuvent traverser les portes.
6. **Salle** : un groupe de cases séparé d'autres salles par des murs, portes, bordures jaunes, bordures infranchissables jaunes ou bords de tuiles Plateau. Chaque salle a un nom, qui s'applique à toutes les cases dont elle est constituée.





ACTION DE FOUILLE

L'investigateur utilise l'application pour fouiller sa case dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'intéressant. Pour cela, il appuie sur un pion Fouille de sa case. Puis il confirme son action en sélectionnant l'option «  Fouille ».



L'investigateur résout l'effet conformément aux instructions de l'application, ce qui peut inclure un test de compétence, symbolisé par une icône de compétence figurant entre parenthèses après un court texte narratif.


Par exemple, le texte « Vous parcourez les nombreux papiers empilés sur le bureau dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'intéressant () » indique à l'investigateur de faire un test d'Observation (.

Voir « Tests de compétence », page 13.

ACTION D'ÉCHANGE

L'investigateur a le droit de donner autant d'Objets Communs, Objets Uniques et Sorts qu'il le souhaite aux autres investigateurs situés sur sa case, et ces investigateurs peuvent lui donner n'importe quel nombre de leurs biens. En outre, il a le droit de ramasser ou de lâcher autant d'Objets Communs, Objets Uniques et Sorts qu'il le souhaite sur sa case.

ACTION D'INTERACTION

L'investigateur utilise l'application pour interagir avec un individu ou un objet sur sa case. Pour cela, il appuie sur un pion Individu ou Interaction situé sur sa case, puis il confirme son action en sélectionnant une option précédée de l'icône d'action (.



L'investigateur résout l'effet conformément aux instructions de l'application, ce qui peut inclure un test de compétence ou de nouvelles décisions à prendre.

ACTIONS DE MATÉRIEL


Certains éléments de jeu et effets permettent aux investigateurs d'effectuer des actions de matériel, détaillées par l'élément ou l'effet en question.

Les actions de matériel figurant sur les cartes sont précédées du mot « **Action** » en gras et peuvent être effectuées par l'investigateur qui détient cette carte.

Certains objets permettent aux investigateurs d'effectuer une action de matériel en utilisant l'application. Pour cela, l'investigateur ouvre l'inventaire en appuyant sur le bouton du même nom, en bas à gauche de l'écran, et sélectionne l'Objet.




Bouton d'inventaire

Puis il confirme son action en sélectionnant une option précédée de l'icône d'action ( et résout l'effet conformément aux instructions de l'application.

UTILISER L'APPLICATION POUR EFFECTUER DES ACTIONS

Pour effectuer une action d'exploration, de fouille, d'interaction et certaines actions de matériel, il faut utiliser l'application. Un investigateur a le droit d'appuyer sur n'importe quel pion dans l'application pour l'examiner de plus près – ce qui ne nécessite pas d'action – et peut examiner un pion même s'il ne se situe pas sur sa case.

➤ Un investigateur ne peut sélectionner une option précédée de l'icône d'action () que s'il dépense une action pour cela. Effectuer l'action d'exploration, de fouille ou d'interaction permet à l'investigateur de sélectionner ce genre d'option.

ACTION D'ATTAQUE

L'investigateur utilise l'application pour attaquer un monstre. Pour cela, il sélectionne le monstre qu'il souhaite attaquer dans la monstrothèque (1), puis il appuie sur le bouton « Attaquer » (2).



L'investigateur doit choisir comment il compte attaquer et confirmer son action en sélectionnant une des options suivantes (3) : « Attaquer avec une *Arme Lourde* », « Attaquer avec une *Arme Tranchante* », « Attaquer avec une *Arme à Feu* », « Attaquer avec un *Sort* », ou « Attaquer à mains nues ».

SÉLECTIONNER UN MONSTRE

Pour sélectionner un monstre, l'investigateur ouvre la monstrothèque en appuyant sur le bouton du même nom. Après quoi, il appuie sur l'icône du monstre voulu.



Bouton de la monstrothèque

Cette opération ouvre le menu du monstre à partir duquel l'investigateur peut attaquer, échapper au monstre ou modifier les dégâts que celui-ci a subis.

Après avoir sélectionné son type d'attaque, il résout l'effet – qui inclut souvent un test de compétence – conformément aux instructions de l'application. L'investigateur utilise les boutons « + » et « - » du menu du monstre pour enregistrer les dégâts que le monstre a subis (4).

Un investigateur utilisant une arme ou un sort avec l'icône mêlée peut attaquer un monstre situé sur sa case uniquement. Un investigateur utilisant une arme ou un sort avec l'icône à distance peut attaquer n'importe quel monstre situé à portée.



Icône mêlée



Icône à distance

PORTÉE

Certains effets, comme les attaques à distance, les tests d'horreur et les effets de monstre, s'accompagnent de la mention « à portée ». La portée maximale de ces effets est de trois cases. On ne peut pas mesurer la portée au travers des murs et des portes, à moins qu'un effet ne le permette expressément.

FIN DE LA PHASE D'INVESTIGATEUR

Lorsque tous les investigateurs ont joué leur tour, l'un d'eux appuie sur le bouton de fin de phase situé en bas à droite de l'écran. La phase d'Investigateur est terminée et on passe à la phase de Mythe.



Bouton de fin de phase



EXEMPLE D'ACTION D'ATTAQUE

Carson Sinclair utilise l'action d'attaque pour attaquer un Profond situé sur sa case.



1. Il ouvre la monstrosithèque en appuyant sur le bouton du même nom, en bas à gauche de l'écran, et sélectionne le Profond.
2. Il appuie sur le bouton « Attaquer ».
3. Carson décide d'attaquer avec son Pied-de-Biche, qui est une *Arme Lourde*. Il sélectionne l'option « Attaquer avec une *Arme Lourde* ».



4. L'application lui demande de faire un test de force (♣). Il s'exécute en lançant un nombre de dés égal à la valeur de ♣ imprimée sur sa carte.



5. Il obtient deux réussites (♣) et un résultat vierge. La déclaration de test de l'application indique une difficulté de deux, ce qui signifie qu'il a besoin de deux réussites pour l'emporter.



6. Comme il a réussi le test, Carson inflige au Profond des dégâts égaux aux dégâts de son arme (2), auxquels on ajoute le résultat de son test (2), conformément aux instructions de l'application.



7. Enfin, Carson enregistre les dégâts infligés au Profond au moyen de l'application.

PHASE DE MYTHE

Durant la phase de Mythe, l'application génère différents effets que devront résoudre les investigateurs. Ces effets sont de trois types : événements de Mythe, activation des monstres et tests d'horreur. Ils sont détaillés ci-dessous.

ÉVÉNEMENTS DE MYTHE

Ces événements sont des effets générés par l'application durant la phase de Mythe. Ils peuvent être liés au scénario que les investigateurs ont choisi ou aux actions que ceux-ci ont effectuées pendant le round.

Les investigateurs résolvent les effets conformément aux instructions de l'application.



Un événement de Mythe

Une fois tous les événements de Mythe du round résolus, l'application génère des instructions pour l'activation des monstres. Toutefois, s'il n'y a aucun monstre sur le plateau, la phase de Mythe prend automatiquement fin à ce moment-là.

ACTIVATION DES MONSTRES

L'application génère les instructions d'activation de chaque monstre, une à une. Ces instructions expliquent comment déplacer chaque monstre, mais également comment chaque monstre attaque. Les investigateurs résolvent les effets conformément aux instructions de l'application.

Voir schéma « Exemple d'activation d'un monstre », page 11.

Une fois tous les monstres activés pour le round, l'application invitera les joueurs à résoudre les tests d'horreur.

TESTS D'HORREUR

L'application demande à chaque investigateur de résoudre un test d'horreur contre un monstre – et un seul – situé à portée.

Chaque investigateur résout un test d'horreur contre le monstre situé à portée ayant la valeur d'horreur la plus élevée. Un investigateur qui ne se situe à portée d'aucun monstre ne résout pas de test d'horreur.

Pour résoudre un test d'horreur contre un monstre, l'investigateur sélectionne ce monstre dans la monstrothèque et résout l'effet conformément aux instructions de l'application.



Effet d'un test d'horreur

Une fois tous les tests d'horreur résolus, un investigateur appuie sur le bouton de fin de phase, en bas à droite de l'écran, pour mettre fin à la phase de Mythe et lancer le round suivant, en recommençant par une nouvelle phase d'Investigateur.

GAGNER LA PARTIE

Durant la mise en place, les joueurs choisissent un scénario qui détermine ce que les investigateurs devront faire pour gagner la partie. Cet objectif leur est néanmoins caché.

Durant la partie, les investigateurs vont devoir élucider le mystère et découvrir leur objectif. Pour cela, ils doivent écouter attentivement le prologue du scénario et examiner chaque indice découvert durant leurs recherches.

Une fois leur enquête avancée, l'objectif leur sera révélé et ils devront réussir une dernière tâche pour mener à bien leur investigation. Les investigateurs **gagnent la partie** une fois l'enquête terminée.

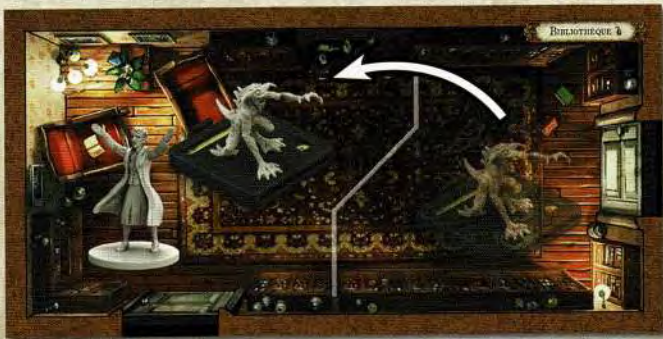
Si les investigateurs mettent trop de temps à résoudre leur enquête, l'objectif du scénario peut changer ou se compliquer sérieusement. S'ils continuent à être trop lents, ils **perdent la partie**.

EXEMPLE D'ACTIVATION D'UN MONSTRE

Durant la phase de Mythe, l'application ouvre le menu du monstre et génère les effets de l'activation de chaque monstre.



1. L'application génère des instructions de déplacement pour le Profond et précise quel investigateur il attaque.
2. Les investigateurs se conforment aux instructions de l'application en déplaçant le Profond vers l'investigateur le plus proche.



3. Le Profond attaque l'investigateur situé sur sa case qui a subi le moins de Dégâts. Agatha sélectionne l'option « Le monstre attaque. », et l'application génère les effets de l'attaque du Profond.



4. L'effet demande à Agatha de faire un test de Force (♣) avec un modificateur de +1. Elle s'exécute en lançant un nombre de dés égal à la valeur de ♣ imprimée sur sa carte, plus un (donc 3 dés au total).



5. Elle obtient une réussite (♣) et deux résultats vierges. Ne pouvant ni relancer de dés ni convertir d'autres résultats en ♣, elle poursuit la résolution de l'effet.



6. L'effet généré par l'application demande à Agatha de subir deux Dégâts annulables par le résultat de son test de ♣. Son ♣ annule un Dégât, mais elle subit le Dégât restant.

Ayant intégralement résolu l'effet, Agatha appuie sur le bouton « Continuer ». L'activation du Profond est terminée.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section inclut d'autres règles qui n'ont pas encore été abordées, dont les tests de compétence, cartes, particularités, monstres et énigmes.

DÉGÂTS ET HORREUR

De nombreux effets de jeu infligent des Dégâts ou de l'Horreur aux investigateurs. Quand cela arrive, l'investigateur concerné prend la carte située au sommet du paquet Dégât ou Horreur. Sauf indication contraire, il la prend face visible.

Chaque carte Dégât ou Horreur a l'un des deux traits suivants : *Résoudre Immédiatement* ou *Garder Face Visible*. Quand un investigateur prend une carte Dégât ou Horreur face visible avec le trait *Résoudre Immédiatement*, il en résout l'effet sur-le-champ, ce qui l'oblige généralement à la retourner face cachée. Une carte Dégât ou Horreur avec le trait *Garder Face Visible* s'accompagne d'un effet qui dure tant qu'elle reste face visible.



BLESSÉ

Quand un investigateur a subi des Dégâts (face visible ou cachée) égaux à sa vie, il devient Blessé.

Quand un investigateur devient Blessé, il gagne un État Blessé et défausse toutes ses cartes Dégât qui sont face cachée. Tant qu'un investigateur est Blessé, il ne peut pas effectuer l'action de déplacement plus d'une fois par round.

Quand un investigateur Blessé a subi des Dégâts égaux à sa vie, il est éliminé.

FOU

Quand un investigateur a subi des Horreurs (face visible ou cachée) égales à sa santé mentale, il devient Fou.

Quand un investigateur devient Fou, il gagne un État Fou et défausse toutes ses cartes Horreur qui sont face cachée. Il lit le texte au dos de son État Fou, sans rien en révéler aux autres investigateurs.

L'État Fou peut modifier les conditions de victoire et de défaite de l'investigateur concerné. Dans ce cas, il est possible qu'il veuille effectuer des actions qu'il refuserait de faire en temps normal. Voir « Actions rarement utilisées », à la dernière page du *Guide de Référence*.



Chaque État Fou s'accompagne d'un nombre d'investigateurs minimum indiqué en bas à droite au dos de la carte. Quand un investigateur gagne un État Fou, si le nombre d'investigateurs est inférieur au chiffre indiqué, il défausse la carte et pioche un autre État Fou.

Quand un investigateur Fou a subi des Horreurs égales à sa santé mentale, il est éliminé.

ÉLIMINÉ

Quand un investigateur est éliminé, il lâche tous ses biens sur sa case et retire sa figurine du plateau de jeu. Les investigateurs restants ont une phase d'Investigateur supplémentaire pour tenter de boucler leur enquête. À la fin de cette phase d'Investigateur, si les investigateurs n'ont pas terminé leur enquête, ils **perdent la partie**. L'un d'entre eux sélectionne l'option « Investigateur éliminé » dans le menu de jeu de l'application pour mettre fin à la partie.

TESTS DE COMPÉTENCE

Un test de compétence est un défi physique, mental ou social qu'un personnage doit surmonter. Les tests de compétence sont symbolisés par des icônes de compétence figurant entre parenthèses après un court texte narratif. Quand un investigateur résout un effet dont le texte s'accompagne d'une icône de compétence, il doit aussitôt faire un test.

Pour résoudre un test, l'investigateur lance un nombre de dés égal à sa valeur dans la compétence indiquée. Le nombre de réussites (☞) obtenues est le résultat du test. La déclaration de test peut également s'accompagner d'un modificateur, comme « -1 », qui s'applique au nombre de dés que lance l'investigateur. Les investigateurs lancent un minimum d'un dé à chaque test.

Par exemple, le texte « Vous découvrez une série de runes étranges gravées sur le mur (☞-1) » signifie que l'investigateur qui fait le test de Savoir (☞) lance un dé de moins.

Après avoir lancé les dés lors d'un test, l'investigateur a le droit de dépenser un Indice pour convertir un résultat investigation (🔍) en réussite (☞). Il a le droit de répéter cette opération à plusieurs reprises tant qu'il dépense un Indice pour chaque 🔍 convertie. Il détermine le résultat du test après avoir résolu toutes les conversions.

ANNULER LES DÉGÂTS ET LES HORREURS

Certains effets peuvent infliger plusieurs Dégâts ou Horreurs en même temps, mais permettent à l'investigateur de faire un test de compétence pour en annuler tout ou partie. Pour cela, il fait un test de la compétence indiquée. Il prévient un Dégât ou une Horreur pour chaque réussite (☞) obtenue.

DIFFICULTÉ DES TESTS DE COMPÉTENCE

Certaines déclarations de test de compétence incluent une difficulté indiquée entre les parenthèses, juste après l'icône de compétence dont elle est séparée par un point-virgule. Ce chiffre indique le nombre de réussites (☞) nécessaires pour remporter le test. Si l'investigateur n'en obtient pas assez, le test est raté.

Par exemple, le texte « La bête vous charge (☞ ; 2) » signifie que l'investigateur doit faire un test d'Agilité (☞) assorti d'une difficulté de deux. Pour réussir ce test, l'investigateur doit obtenir au moins deux ☞.

TESTS DE COMPÉTENCE DANS L'APPLICATION

Certaines déclarations de test de compétence de l'application demandent à l'investigateur de saisir son résultat de test. Dans ce cas, l'investigateur utilise les boutons « + » et « - » pour enregistrer son résultat.



Un investigateur saisit son résultat de test dans l'application.

Le nombre de réussites (☞) nécessaires pour réussir le test est inconnu. Néanmoins, même si l'investigateur le rate, l'application se rappellera du nombre de ☞ précédemment obtenues. Les essais ultérieurs nécessiteront moins de ☞.

JOURNAL

Durant la partie, les messages affichés par l'application sont enregistrés dans le journal. Les joueurs peuvent y accéder à tout moment en sélectionnant « Journal » dans le menu de jeu.



Bouton Menu de jeu

Le contenu du journal est classé par round et permet aux joueurs de relire les messages affichés par l'application durant toute la partie.

MONSTRES

Les monstres sont d'épouvantables aberrations. Ce terme regroupe également les cultistes et autres adorateurs de ces créatures.

PION MONSTRE

Chaque pion Monstre reprend les informations suivantes :



1. **Vigilance** : la vigilance d'un monstre est utilisée quand un investigateur résout un test d'évasion sur une case qui contient plusieurs monstres.
2. **Valeur d'horreur** : la valeur d'horreur d'un monstre est utilisée quand un investigateur résout un test d'horreur à portée de plusieurs monstres.
3. **Robustesse** : la robustesse d'un monstre représente sa force physique et est utile au regard de divers effets. Voir « Barricades », page 16.
4. **Capacités et texte d'ambiance** : les capacités d'un monstre, s'il en a, sont détaillées au dos du pion. Le texte d'ambiance offre une courte description de la créature.

PIONS IDENTIFICATION

Ces pions permettent d'identifier les monstres uniques et de bien distinguer différents monstres d'un même type.

Quand un monstre apparaît, l'application peut lui assigner un des six pions Identification. Un investigateur place alors le pion indiqué sur le socle de la figurine du monstre.



Un monstre conserve son pion Identification tant qu'il reste en jeu.

ÉCHAPPER AUX MONSTRES

Quand un investigateur situé sur une case contenant un monstre tente de quitter cette case ou d'effectuer une action autre qu'une action d'attaque ou de déplacement, il doit commencer par échapper au monstre. Si plusieurs monstres se trouvent sur sa case, il lui suffit d'échapper à celui qui a la vigilance la plus élevée.

Pour échapper à un monstre, l'investigateur choisit celui-ci dans la monstrothèque. Puis il appuie sur le bouton « Évasion » et résout l'effet conformément aux instructions de l'application.

Après avoir échappé à un monstre, l'investigateur effectue son action tout à fait normalement, sauf si l'effet indique qu'il doit y renoncer.

➤ Si l'investigateur doit renoncer à son action, il la perd sans en résoudre la moindre partie. Si un investigateur doit renoncer à son action alors qu'il se déplaçait, il perd tout déplacement restant et ne quitte pas sa case.

Voir « Exemple de test d'évasion », page 15.

OBJETS

Les Objets Communs et Objets Uniques représentent différentes choses sur lesquelles les investigateurs peuvent mettre la main durant leurs recherches. Quand un investigateur gagne un objet, il en prend la carte face visible (du côté de l'illustration).

Certaines cartes Objet ont un dos différent. Un investigateur peut lire le dos d'une carte Objet à tout moment.

SORTS

Les Sorts sont des ouvrages ou parchemins contenant les connaissances nécessaires pour maîtriser des pouvoirs surnaturels. Quand un investigateur gagne un Sort, il prend un exemplaire au hasard de ce Sort face visible (du côté de l'illustration). Un investigateur n'a pas le droit de regarder le dos d'un Sort tant qu'un effet ne lui demande pas de le retourner.

Quand un investigateur lance un Sort, l'effet de ce Sort lui précise de retourner la carte. Il résout aussitôt l'effet figurant au dos. En règle générale, cet effet indique de défausser la carte et de gagner un nouvel exemplaire du Sort.

ÉTATS

Les États représentent des effets intangibles qui modifient les capacités d'action d'un investigateur. Il arrive qu'un effet inflige un État à un investigateur. Par exemple, « vous devenez Étourdi » inflige l'État Étourdi à un investigateur.

EXEMPLE DE TEST D'ÉVASION

Agatha Crane veut se déplacer vers le pion Fouille du Bureau, mais pour cela, elle va devoir échapper au Profond.

1. Elle tente de quitter la case du Profond, mais doit résoudre un test d'évasion.



2. Elle sélectionne le Profond dans la monstrothèque et appuie sur le bouton « Évasion ».
3. L'application génère un effet pour son test d'évasion.



4. Agatha a pour instruction de faire un test d'Agilité (🌀). Pour cela, elle lance un nombre de dés égal à la valeur 🌀 imprimée sur sa carte.



5. Elle obtient deux résultats investigation (🔍) et un résultat vierge. Agatha a besoin de deux réussites pour l'emporter, aussi dépense-t-elle deux Indices pour convertir les deux 🔍 en 🌟.



6. Agatha résout l'effet de succès conformément aux instructions de l'application. Le Profond subit un dégât. L'application n'ayant pas informé Agatha qu'elle devait renoncer à son action, elle la résout tout à fait normalement et entre donc sur l'autre case du Bureau.

Agatha peut maintenant effectuer la seconde action de son tour. Comme elle n'est plus sur la même case qu'un monstre, elle n'a pas besoin de résoudre de nouveau test d'évasion.



PARTICULARITÉS

Les particularités regroupent l'ameublement et les effets propres à l'environnement avec lesquels les investigateurs peuvent interagir, ou qui affectent tout simplement les interactions des investigateurs avec leur environnement. Toutes les particularités prennent la forme de pions carrés. Pour interagir avec une particularité, vous n'avez pas besoin d'utiliser l'application.

BARRICADES

Une Barricade permet à un investigateur de bloquer une porte pour empêcher un monstre de la traverser. Au prix d'une action, l'investigateur situé sur une case contenant une Barricade a le droit de déplacer cette dernière contre une porte ou, au contraire, de l'en éloigner.



Monstres et investigateurs ne peuvent pas traverser une porte bloquée. Un monstre peut néanmoins détruire une Barricade qui lui barre la route.

Quand un monstre tente de traverser une porte bloquée, il lance un nombre de dés égal à sa robustesse. S'il obtient au moins deux réussites (✱), la Barricade est défaussée et le monstre se déplace normalement. Dans le cas contraire, il ne se déplace pas.

OBSCURITÉ

L'Obscurité gêne la résolution des tests de compétence et des énigmes. Un investigateur situé sur une case Obscurité ne peut pas dépenser d'Indices pour convertir des résultats de dé ou effectuer des étapes d'énigme supplémentaires.



Tout investigateur situé sur une case contenant une *Source de Lumière* ou un Feu, ou qui est adjacent à cette case, ignore les effets de l'Obscurité.

FEU

Le feu se propage et inflige des dégâts aux investigateurs et aux monstres. Quand un investigateur entre sur une case contenant du Feu ou effectue une action sur une telle case, il subit un Dégât face cachée.



Quand un monstre commence son activation sur une case contenant du Feu ou entre sur une telle case, il subit un dégât.

Au prix d'une action, un investigateur a le droit de tenter d'éteindre les flammes en faisant un test d'Agilité (☞). Pour chaque réussite (✱) obtenue, il a le droit de défausser un pion Feu de sa case ou de la case sur laquelle il entre s'il se déplace dans le cadre de sa seconde action ou plus tard dans le round.

Au début de chaque phase de Mythe, le feu se propage. Si une ou plusieurs cases contiennent du Feu, placez un pion Feu sur une case adjacente à une case qui en contient déjà.

PASSAGES SECRETS

Un investigateur ou un monstre situé sur une case qui contient un Passage Secret peut se rendre sur toute autre case contenant elle aussi un Passage Secret, comme si ces deux cases étaient adjacentes.



ÉNIGMES

Il arrive que les investigateurs soient confrontés à un effet qui les oblige à démêler une énigme. Les énigmes sont de complexes défis logiques, mathématiques ou physiques que les investigateurs doivent surmonter pour mener à bien leurs recherches. Les énigmes sont intégralement résolues au moyen de l'application.

Les différents types d'énigme – pousse-pousse, verrou et code – sont détaillés ci-après.

ÉTAPES D'ÉNIGME

Une étape d'énigme est une unité de progression vers le dénouement d'une énigme. Les différents types d'étape d'énigme qu'un investigateur peut effectuer sont définis par le type d'énigme qu'il résout, conformément aux indications de l'application.

Quand un effet demande à un investigateur de tenter une énigme, celui-ci effectue un certain nombre d'étapes, égal à sa valeur dans la compétence indiquée par l'effet.

Quand il tente une énigme, l'investigateur a le droit de dépenser des Indices, chaque Indice ainsi dépensé lui permettant d'effectuer une étape d'énigme supplémentaire.

Si l'énigme n'est pas résolue après que l'investigateur a effectué toutes les étapes d'énigme qui lui étaient allouées, il appuie sur le bouton « Fermer ». Ses efforts seront enregistrés, si bien que lui ou un autre investigateur pourra par la suite reprendre l'énigme là où il l'a laissée.

DÉMÊLER UNE ÉNIGME

L'application réagira automatiquement si l'énigme est élucidée. Alors, l'investigateur qui l'a démêlée continuera de résoudre son action, conformément aux instructions de l'application.

POUSSE-POUSSE

Le pousse-pousse est une énigme au cours de laquelle l'investigateur tente de reconstituer une image brisée en au moins six pièces, qui apparaissent positionnées au hasard sur une grille.

Au prix d'une étape d'énigme, l'investigateur peut échanger les places de deux pièces adjacentes en en faisant glisser une sur l'autre.



L'énigme est démêlée quand toutes les pièces sont à la bonne place et que l'image apparaît correctement.



CODE

Le code est une énigme au cours de laquelle l'investigateur tente de déterminer un code constitué d'au moins trois pièces (chiffres ou runes). Les pièces pouvant constituer ce code figurent en haut de l'écran, chacune pouvant être utilisée aussi souvent que désiré.



Au prix d'une étape d'énigme, l'investigateur peut tenter de deviner le code. Pour cela, il fait glisser une pièce vers chaque case (1) puis appuie sur le bouton « Proposer » (2).

Après avoir fait une proposition, l'investigateur se voit informé des résultats (3). L'application indiquera pour chaque proposition inexacte un certain nombre de résultats réussite (✔) et investigation (🔍).



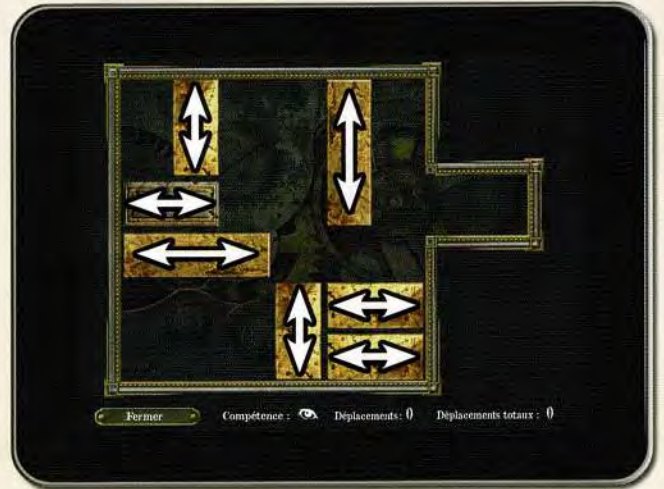
Chaque ✔ indique qu'une pièce du code est bonne et qu'elle est correctement positionnée. Chaque 🔍 indique qu'une pièce du code est bonne, mais qu'elle n'est pas correctement positionnée.

L'énigme est démantelée quand l'investigateur a trouvé le bon code.

VERROU

Un verrou est une énigme au cours de laquelle un investigateur déplace les pièces d'une grille dans le but d'en retirer une bien distincte.

Au prix d'une étape d'énigme, l'investigateur peut déplacer n'importe quelle pièce en la faisant glisser. Une pièce ne peut être déplacée que dans la direction de son orientation (verticalement ou horizontalement). Plusieurs pièces ne peuvent pas occuper une même case de la grille, et une pièce ne peut pas passer au travers d'autres pièces.



L'énigme est démantelée quand la pièce distincte est déplacée à l'extrême droite de la grille.



ET ENSUITE ?

Maintenant que vous avez lu le *Livret d'Apprentissage*, vous êtes prêt à jouer votre première partie ! Si une question survient en cours de partie, reportez-vous au *Guide de Référence*.

EXEMPLE D'ÉNIGME DE TYPE CODE

Agatha Crane se frotte à un code en utilisant son Savoir (🧠). Son 🧠 est de cinq, aussi a-t-elle droit à cinq propositions.



1. Sa proposition initiale est « 123 ». L'application lui confère une réussite (🧠) et un résultat investigation (🔍). Elle sait donc que deux chiffres sont bons, mais qu'un seul est correctement positionné.
2. Agatha a besoin de plus d'informations, aussi saisit-elle la combinaison « 234 ». Une seule 🔍 lui indique qu'elle a un bon chiffre, mais qu'il est mal positionné. Elle en déduit donc que le code comprend un « 1 », mais pas de « 4 ». Elle sait aussi que le code comprend un « 2 » ou un « 3 », mais pas les deux.

3. Elle veut maintenant savoir si le code contient un « 2 » ou un « 3 », aussi saisit-elle une troisième combinaison, « 222 », qui ne produit aucun résultat. Elle sait maintenant que le code contient un « 3 », mais pas de « 2 ».
4. Sachant qu'il y a un « 1 » et un « 3 », Agatha tente maintenant « 135 ». Bingo ! Les trois 🔍 indiquent qu'elle a les bons chiffres, mais qu'ils ne sont pas correctement positionnés.
5. Agatha récapitule ce qu'elle a appris. Elle réalise que le « 1 » de son premier essai est à la même place que le « 1 » du dernier. Cela veut dire que le « 1 » du premier essai correspond à l'🔍 obtenue alors, et que le « 3 » était correctement positionné. Avec le « 3 » à la troisième place, le « 1 » est forcément à la deuxième puisqu'il n'est pas à la première. Du coup, le « 5 » doit être à la première place.

Agatha saisit « 513 » et démêle l'énigme.



EDGE



CRÉDITS

Auteure de la seconde édition : Nikki Valens

Auteur de la première édition : Corey Konieczka

Auteurs des scénarios : Kara Centell-Dunk et Andrew Fischer

Développement additionnel : Glen Aro, Daniel Lovat Clark, Nathan I. Hajek, Grace Holdinghaus, Robert Martens, Becca Olene, Alexandar Ortloff et Jonathan Ying

Relecture et corrections : Adam Baker, Molly Glover et Allan Kennedy

Groupe d'auteurs *Horreur à Arkham* : Andy Christensen, Matthew Newman, Katrina Ostrander et Nikki Valens

Conception graphique : WiL Springer avec Evan Simonet, Shaun Boyke, Christopher Hosch et Ryan Thompson

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Illustration de la couverture : Jacob Murray

Illustrations des investigateurs : Cristi Balanescu, Tony Foti, Jacob Murray et Magali Villeneuve

Illustrations des tuiles Plateau : Yoann Boissonnet

Illustrations intérieures supplémentaires : les artistes de JCE *L'Appel de Cthulhu* et des produits de la gamme *Horreur à Arkham*

Directrice artistique : Zoë Robinson

Responsable de la direction artistique : Andy Christensen

Sculpteurs : Brian Dugas et Niklas Norman avec Kevin Van Sloun

Coordinateur des sculptures : Cory de Vore

Responsable sculpture : Derrick Fuchs

Développement du logiciel : Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia et Gary Storkamp

Directeur de la création numérique : Andrew Navaro

Producteur exécutif numérique : Keith Hurley

Responsable de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Auteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Responsable de la publication : Christian T. Petersen

Responsable qualité : Zach Tewalthomas

Testeurs : Brad Andres, Audrey Bailey, Samuel W. Bailey, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Ian Birdsall, Forrest Bower, Joseph Bozarth, Naye Brookes, Frank Brooks, Chris Brown, John D. Curtis, John W. Curtis III, Kathleen Curtis, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Glawe, Branden Haines, Matt Holland, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Evan Johnson, Justin Kempainen, James Kniffen, Matthew Landis, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Andrea Marmiroli, James Meier, Kathleen Miller, Heather Minke, Maegan Mohr, Michelle McCarthy, Anton Torres, Janie True, Quentin True, Jason Walden, Paul Winchester

Merci à tous nos bêta-testeurs.

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Jérôme Vessière

Relecture : Olivier Prévot, Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

© 2018 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Apple et le logo Apple sont TM de Apple Inc., déposés aux États-Unis et/ou dans des pays étrangers. App Store est une marque de service de Apple Inc. Google Play est TM de Google Inc. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Les Demeures de l'Épouvante, Horreur à Arkham et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

HORREUR À
ARKHAM

LES DEMEURURES DE L'ÉPOUVANTE

SECONDE ÉDITION



Guide de Référence

DE L'UTILISATION DE CE GUIDE

Ce document est l'outil de référence pour toutes les questions de règles. Contrairement au *Livret d'Apprentissage*, ce guide ne vous apprendra pas à jouer. Nous vous invitons à commencer par lire le *Livret d'Apprentissage* dans son intégralité, puis à vous référer à ce guide au cours de vos parties, au gré de vos besoins.

TABLE DES MATIÈRES

Le *Guide de Référence* est divisé en six parties :

MISE EN PLACEPAGE 3

Cette partie détaille les règles exhaustives de mise en place du jeu *Les Demeures de l'Épouvante*.

GLOSSAIREPAGE 4

Une grande partie du *Guide de Référence* prend la forme d'un glossaire, qui détaille les différents points de règles du jeu, classés par ordre alphabétique.

PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN DE L'APPLICATIONPAGE 20

Cette section détaille chaque élément de l'interface utilisateur de l'application.

LES FIGURINES DES MONSTRES.....PAGE 22

Cette section dévoile les pions Monstre et les figurines qui leur correspondent.

INDEX.....PAGE 23

L'index propose la liste exhaustive des sujets abordés et la page à laquelle vous trouverez leur description. Quand un sujet précis ne figure pas dans le glossaire, les joueurs doivent se tourner vers l'index.

FICHE DE RÉSUMÉPAGE 24

La dernière page de ce guide reprend les différentes phases du jeu et les différentes actions possibles des investigateurs.

LIMITE DE MATÉRIEL

Les pions Indice, Obscurité et Feu ne doivent pas se limiter à ceux qui sont proposés dans la boîte. Si vous tombez à court de pions d'un type ou d'un autre, vous pouvez les noter sur une feuille de papier ou les remplacer par d'autres jetons ou par des pièces de monnaie.

En revanche, les autres éléments de jeu sont limités au matériel contenu dans la boîte.

LES RÈGLES D'OR

Les règles qui suivent sont des concepts essentiels sur lesquels se fondent toutes les autres règles et tous les autres effets.

- Ce *Guide de Référence* constitue le cœur des règles. S'il contredit le *Livret d'Apprentissage*, c'est ce livret qui fait autorité.
- Des effets d'éléments de jeu, comme les cartes ou l'application, contredisent parfois les règles du *Guide de Référence*. Dans ce cas, c'est l'effet de l'élément de jeu qui fait autorité.
- La mention « ne peut pas/vous ne pouvez pas » ne souffre aucune discussion, à moins d'être expressément contredite par un autre effet.
- Durant la partie, les joueurs contrôlent des investigateurs, et c'est ainsi qu'ils sont appelés. Un joueur prend toutes les décisions et manipule tout le matériel de jeu de l'investigateur (ou des investigateurs) qu'il contrôle.

TERMINOLOGIE

Les mentions « pouvoir » et « avoir le droit de » ont un sens bien distinct dans *Les Demeures de l'Épouvante*.

- Un effet accompagné d'une déclinaison du verbe « pouvoir » offre à l'investigateur une option qu'il peut choisir durant le déroulement normal du jeu.
Par exemple, l'effet « Un investigateur peut effectuer l'action d'attaque pour attaquer un monstre situé sur sa case ou à portée » offre à l'investigateur l'option d'effectuer l'action d'attaque au titre de l'une des deux actions de son tour.
- Un effet accompagné d'une déclinaison de la mention « avoir le droit de » permet à l'investigateur de résoudre cet effet sur-le-champ s'il le souhaite. Ce genre d'effet est donc optionnel.
Par exemple, l'effet « Vous avez le droit d'entrer de 1 case dans la zone explorée » permet à l'investigateur de se déplacer sur-le-champ dans le cadre de l'effet. S'il ne le souhaite pas, l'effet prend fin et il ne peut plus effectuer ce déplacement, à moins qu'un nouvel effet ne l'y autorise.

CONFLITS

Durant la partie, certains effets peuvent créer des conflits de règles ou entre les investigateurs.

- Un effet de jeu peut avoir plusieurs issues possibles. Dans ce cas, les investigateurs déterminent ensemble l'issue de cet effet.
- Plusieurs effets de jeu peuvent survenir au même moment. Dans ce cas, les investigateurs déterminent ensemble l'ordre dans lequel ils sont résolus.
- Il peut arriver que les investigateurs aient des intentions et buts divergents. Si cela les empêche de prendre une décision unanimement, cette dernière est prise par un investigateur tiré au hasard.

MISE EN PLACE

Veuillez observer les étapes qui suivent avant chaque partie.

1. CRÉER LES PAQUETS DE CARTES

Séparez les cartes Investigateur de toutes les autres cartes. Elles vous serviront plus tard lors de la mise en place. Ensuite, triez toutes les autres cartes par type et faites-en autant de paquets.

➤ Mélangez les paquets Dégât et Horreur séparément et posez-les face cachée à portée de main de tous les joueurs.

➤ Classez les cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort et État par ordre alphabétique et posez chaque paquet face visible à portée de main de tous les joueurs. Vous pourrez ainsi retrouver les cartes plus rapidement durant la partie.

2. TRIER LES TUILES PLATEAU

Regroupez les tuiles Plateau et triez-les en fonction de leur taille. Là encore, vous gagnerez du temps quand vous en aurez besoin.

3. PRÉPARER LES MONSTRES

Assurez-vous que la figurine d'un monstre et le pion Monstre introduit dans son socle correspondent bien.

4. CRÉER LES RÉSERVES DE PIONS

Triez tous les autres pions par type et faites-en autant de réserves.

5. METTRE À JOUR LA COLLECTION

Lancez l'application *Les Demeures de l'Épouvante*. Dans le menu principal, sélectionnez « Plus », puis « Ma collection ». Vérifiez bien que tous les produits et extensions souhaités par les joueurs sont activés. Pour activer un produit ou une extension, un joueur sélectionne le produit voulu et appuie sur « Désactivé ». En appuyant sur « Activé », un produit sélectionné sera « Désactivé ».

6. CHOISIR UN SCÉNARIO

Dans le menu principal, sélectionnez « Nouvelle partie ». Les joueurs choisissent ensemble l'histoire qu'ils souhaitent jouer et valident ce choix dans l'application.

Les joueurs peuvent aussi reprendre une partie enregistrée en sélectionnant « Continuer » dans le menu principal. Dans ce cas, l'application charge le tout dernier enregistrement de la partie. Voir « Enregistrer et quitter », page 10.

7. CHOISIR LES INVESTIGATEURS

Chaque joueur choisit un investigateur, et prend la carte et la figurine correspondantes. Ensuite, validez les investigateurs choisis dans l'application. Dès lors, les joueurs seront qualifiés d'« investigateurs ».

➤ Si vous jouez seul, choisissez deux investigateurs. Vous les contrôlerez tous les deux.

Les figurines et cartes qui appartiennent aux investigateurs inutilisés sont rangées dans la boîte.

8. PRENDRE LES BIENS DE DÉPART

Les investigateurs gagnent collectivement les Objets Communs, Sorts et autres biens indiqués par l'application.

➤ Les investigateurs ont le droit de se répartir ces biens comme ils l'entendent.

9. LIRE LE PROLOGUE ET RÉVÉLER L'ENTRÉE

Effectuez les dernières étapes de la mise en place :

- Lisez à voix haute le prologue du scénario dévoilé par l'application. Il est possible qu'il vous donne des indications sur ce qui vous attend.
- Placez la ou les tuiles Plateau de départ et les figurines des investigateurs conformément aux instructions de l'application.
- Placez les particularités, pions Fouille et pions Exploration sur le plateau conformément aux instructions de l'application.
- Effectuez toute autre étape conformément aux instructions de l'application.

Une fois la mise en place terminée, l'application passera automatiquement à la phase d'Investigateur du premier round.



GLOSSAIRE

Ce glossaire détaille toutes les règles, phases, actions et terminologie du jeu *Les Demeures de l'Épouvante*, le tout classé par ordre alphabétique. Chaque entrée décrit d'abord les règles de base du sujet abordé, avant de s'intéresser aux complexités et exceptions pertinentes. Enfin, chacune indique une série de sujets associés pouvant offrir des informations complémentaires au sujet.

ACTION

Durant son tour, un investigateur effectue jusqu'à deux actions.

➤ Un investigateur peut effectuer une même action plusieurs fois par round.

➤ Les actions de matériel sont des actions que les investigateurs peuvent effectuer grâce aux cartes et pions.

- Les actions de matériel des cartes sont précédées du mot « **Action** » en gras. Un investigateur peut effectuer les actions de matériel de ses cartes.
- Les actions de matériel des pions sont décrites dans les règles propres à chaque pion.

Sujets associés : Action d'attaque, Action de déplacement, Action d'échange, Action d'exploration, Action de fouille, Action d'interaction, Actions de matériel, Action mettre le feu, Action pousser, Action Dérober, Phase d'Investigateur, Tour

ACTION D'ATTAQUE

Un investigateur peut effectuer l'action d'attaque pour attaquer un monstre situé sur sa case ou à portée. Pour cela, il effectue les étapes suivantes :

1. **Sélectionner un type d'attaque :** l'investigateur sélectionne un Objet ou un Sort qu'il possède et qui est accompagné d'une icône mêlée ou d'une icône à distance.

- L'investigateur a le droit de choisir d'attaquer à mains nues (sans utiliser un Objet ou un Sort).

2. **Sélectionner un monstre :** l'investigateur sélectionne dans la monstrothèque le monstre qu'il attaque.

- S'il a sélectionné un Objet ou un Sort avec l'icône mêlée ou a décidé d'attaquer à mains nues, le monstre doit être sur la case de l'investigateur.
- S'il a sélectionné un Objet ou un Sort avec l'icône à distance, il peut s'agir de n'importe quel monstre situé à portée.

3. **Confirmer et résoudre l'attaque :** l'investigateur appuie sur le bouton « Attaquer ». Puis il confirme son action en sélectionnant l'option correspondant au type d'attaque qu'il a choisi.

- Cette confirmation s'accompagne de l'icône d'action (👊). Pour cela, l'investigateur doit dépenser une action pour confirmer et résoudre une attaque.
- Les effets générés par cette confirmation font partie de l'action d'attaque de l'investigateur. Ce dernier résout l'attaque conformément aux instructions de l'application.

➤ Quand on résout une attaque, cela prend habituellement la forme suivante : résoudre un test afin d'infliger des dégâts au monstre.

- Si le monstre subit des dégâts, l'investigateur les enregistre grâce à l'application en utilisant les boutons « + » et « - ».
- Si le monstre subit des dégâts égaux à sa vie, il est défaussé. Il est automatiquement retiré de la monstrothèque.

Sujets associés : Action, Application, Défausser, Icône d'action, Monstre, Monstrothèque, Portée, Test, Traits

ACTION D'ÉCHANGE

Un investigateur peut effectuer l'action d'échange pour lui permettre ainsi qu'à chaque autre investigateur de sa case de donner autant de biens qu'ils le souhaitent à un autre investigateur de cette case, de ramasser autant de biens qu'ils le souhaitent sur cette case, ou de lâcher autant de biens qu'ils le souhaitent sur cette case.

➤ Ces effets peuvent être résolus autant de fois que désiré et dans n'importe quel ordre.

Sujets associés : Action, Biens, Lâcher, Ramasser

ACTION D'EXPLORATION

Un investigateur peut effectuer l'action d'exploration pour révéler une salle adjacente. Pour cela, il sélectionne dans l'application une option d'un pion Exploration qui a l'icône d'action (👊).

➤ Un investigateur ne peut effectuer une action d'exploration d'un pion Exploration que s'il occupe la même case que ce pion ou une case adjacente à la porte sur laquelle est placé le pion Exploration.

➤ Un investigateur doit dépenser une action pour sélectionner une option qui a une (👊).

- Les effets générés par cette sélection font partie de l'action d'exploration de l'investigateur.

➤ La résolution d'une action d'exploration se déroule généralement comme suit : placement d'une tuile Plateau et d'un ou plusieurs pions.

- Une fois tous les pions et tuiles Plateau placés, l'application donnera peut-être à l'investigateur le droit d'entrer dans la zone explorée en traversant la porte qu'il a explorée.

Sujets associés : Action, Application, Icône d'action, Pion Exploration, Placer, Salle, Tuile Plateau



ACTION D'INTERACTION

Un investigateur peut effectuer l'action d'interaction pour interagir avec un individu ou un objet. Pour cela, il sélectionne dans l'application une option d'un pion Individu ou Interaction qui a une icône d'action (👤).

➤ Un investigateur ne peut effectuer une action d'interaction d'un pion Individu ou Interaction que s'il occupe la même case que ce pion.

➤ Un investigateur doit dépenser une action pour sélectionner une option avec une 🗡️.

- Les effets générés par cette sélection font partie de l'action d'interaction de l'investigateur.

➤ La résolution d'une action d'interaction se déroule habituellement comme suit : résolution d'un test et gain de biens ou d'Indices.

Sujets associés : Action, Application, Icône d'action, Individu, Pion Interaction, Test

ACTION DE DÉPLACEMENT

Un investigateur peut effectuer l'action de déplacement pour se déplacer jusqu'à deux cases.

➤ Un investigateur peut interrompre son action de déplacement pour effectuer une autre action. Une fois cette dernière terminée, il peut finir son action de déplacement.

➤ Si un investigateur tente de quitter une case qui contient un monstre dans le cadre d'une action de déplacement, il doit d'abord résoudre un test d'évasion contre ce monstre.

Sujets associés : Action, Déplacement, Test d'évasion

ACTION DE FOUILLE

Un investigateur peut effectuer l'action de fouille pour fouiller sa case. Pour cela, il sélectionne dans l'application une option d'un pion Fouille qui a une icône d'action (🔍).

➤ Un investigateur ne peut effectuer une action de fouille d'un pion Fouille que s'il occupe la même case que ce pion.

➤ Un investigateur doit dépenser une action pour sélectionner une option qui a une (🔍).

- Les effets générés par cette sélection font partie de l'action de fouille de l'investigateur.

➤ La résolution d'une action de fouille se déroule généralement comme suit : résolution d'un test et gain de biens ou d'Indices.

Sujets associés : Action, Application, Icône d'action, Pion Fouille, Test

ACTION DÉROBER

Un investigateur peut effectuer l'action dérober pour prendre les biens d'un autre investigateur situé sur sa case. Pour cela, il effectue les étapes suivantes :

1. **Choisir une cible :** l'investigateur actif choisit un autre investigateur de sa case.

2. **Test opposé :** l'investigateur actif choisit Force (👊), Agilité (🏃) ou Observation (👁️). Puis les deux investigateurs font un test dans la compétence choisie.

3. **Résoudre le vol :** l'investigateur actif peut prendre un bien à l'investigateur choisi pour chaque réussite (👊) obtenue en excès de celles obtenues par l'investigateur choisi.

- Si le résultat du test de l'investigateur choisi est supérieur ou égal à celui de l'investigateur actif, ce dernier renonce à cette action sans prendre aucun bien.

Sujets associés : Action, Biens, Investigateur, Test

ACTION METTRE LE FEU

Un investigateur peut effectuer l'action mettre le feu pour placer un Feu sur sa case ou sur une case adjacente.

➤ Un investigateur ne peut effectuer cette action que s'il a une *Source de Lumière*.

➤ Un Feu ne peut pas être placé sur une case qui en contient déjà.

➤ Quand un investigateur effectue l'action mettre le feu, s'il n'y a pas déjà du Feu sur le plateau, il doit sélectionner l'option « Mettre le feu » dans le menu de jeu.

Sujets associés : Action, Feu, Traits

ACTION POUSSER

Un investigateur peut effectuer cette action pour pousser un monstre ou un autre investigateur. Pour cela, il effectue les étapes suivantes :

1. **Choisir une cible et une destination :** l'investigateur actif choisit une case adjacente et un monstre ou un autre investigateur dans sa case.

2. **Déterminer la coopération :** s'il pousse un autre investigateur, ce dernier choisit de se déplacer de plein gré ou de résister au déplacement.

- Si l'investigateur choisi décide de se déplacer de plein gré, passez à l'étape 5 « Résoudre le déplacement ».

3. **Déterminer la difficulté du test :** s'il pousse un monstre, la difficulté du test est égale à la robustesse de ce monstre. S'il pousse un autre investigateur, ce dernier fait un test de Force (👊) ; la difficulté du test est alors égale au résultat de ce test plus 1.

4. **Résoudre le test :** l'investigateur actif fait un test de Force (👊).

- Si le résultat du test est supérieur ou égal à la difficulté du test, passez à l'étape 5.
- Si le résultat du test est inférieur à la difficulté du test, l'investigateur actif renonce à son action sans achever sa résolution.

5. **Résoudre le déplacement :** le monstre ou l'investigateur choisi se déplace de 1 case vers la case choisie. Puis l'investigateur actif a le droit de se déplacer de 1 case vers la case choisie.



➤ Un investigateur ne peut effectuer cette action que si un monstre ou un autre investigateur occupe sa case.

Sujets associés : Action, Déplacement, Test

ACTIONS DE MATÉRIEL

Certains éléments de jeu et effets permettent aux investigateurs d'effectuer des actions de matériel, décrites par l'élément de jeu ou par l'effet qui en est à l'origine.

➤ Les actions de matériel figurant sur les cartes sont précédées du mot « **Action** » en gras et peuvent être effectuées par l'investigateur qui détient la carte.

➤ Certains pions de particularité permettent aux investigateurs d'effectuer des actions spécifiques telles qu'elles sont décrites dans leur entrée du glossaire.

➤ Certains biens permettent aux investigateurs d'effectuer une action de matériel en utilisant l'application.

- Un investigateur peut effectuer une telle action en sélectionnant d'abord le bien dans l'inventaire, puis une option avec l'icône d'action (🔧).
- Un investigateur doit dépenser une action pour sélectionner une option accompagnée d'une 🗡️. Tous les effets générés par cette sélection font partie de cette action de matériel.

Sujets associés : Action, Application, Biens, Icône d'action, Inventaire, Particularités

ADJACENT

➤ Deux cases sont adjacentes si elles partagent une bordure, une porte, une bordure infranchissable ou un mur.

➤ Deux salles sont adjacentes si elles partagent une bordure, une porte, une bordure infranchissable ou un mur.

➤ Une porte est adjacente à chaque case dont elle partage un bord.

Sujets associés : Bordure, Bordure infranchissable, Case, Mur, Porte, Salle

ANNULE

Une déclaration de test qui inclut le mot « annule » après l'icône de compétence indique que le test prévient des Dégâts ou des Horreurs.

➤ Pour chaque réussite (🎯) obtenue, l'investigateur prévient un Dégât ou une Horreur, au choix.

Sujets associés : Dégâts et Horreurs, Test

APPLICATION

L'application *Les Demeures de l'Épouvante* joue le rôle du Gardien, un antagoniste caché qui gère la progression des investigateurs dans chaque scénario. Ainsi, l'application génère le plateau de chaque scénario, les événements de Mythe, l'activation des monstres, et détermine quand les investigateurs gagnent ou perdent la partie.

Voir « Description de l'écran de l'application », page 20.

Sujets associés : Actions de matériel, Énigme, Enregistrer et quitter, Gestionnaire de collection, Icône d'action, Inventaire, Journal, Menu de jeu, Monstrothèque, Objectif, Phase de Mythe

AU HASARD

Certains effets ont une issue aléatoire. Un effet accompagné de la mention « au hasard » voit son issue entièrement décidée par la chance. Toutes les issues possibles d'un effet ont les mêmes chances de survenir.

Voici quelques exemples :

➤ Pour déterminer un investigateur au hasard, un joueur peut lancer un dé, chaque face correspondant alors à un investigateur différent. Les investigateurs peuvent aussi jouer à pierre-feuille-ciseaux.

➤ Si un effet oblige un investigateur à lâcher un Objet au hasard, il peut lancer un dé, chaque face correspondant alors à un Objet différent. Il peut aussi mélanger les cartes et demander à un autre joueur d'en choisir une sans les regarder.

BARRICADE

Une Barricade est une particularité utilisable pour bloquer une porte.

➤ Au prix d'une action, l'investigateur situé sur une case contenant une Barricade a le droit de déplacer cette dernière contre une porte ou un Passage Secret, ou, à l'inverse, l'éloigner de la porte ou du Passage Secret qu'elle bloque.

- Un investigateur ne peut pas déplacer une Barricade sur une autre case, à moins qu'un effet ne le lui permette expressément.

➤ Les investigateurs ne peuvent pas traverser les portes et Passages Secrets bloqués.

➤ Au prix d'une action, un investigateur peut tenter de déplacer une Barricade de l'autre côté d'une porte ou d'un Passage Secret bloqués. Pour effectuer cette action, l'investigateur doit être adjacent à la case que la Barricade occupe, mais pas dans la même salle.

- L'investigateur fait un test de force (🔪). S'il obtient au moins deux réussites (🎯), il éloigne la Barricade de la porte ou du Passage Secret qu'elle bloque. Après quoi, l'investigateur a le droit de se déplacer d'une case à travers la porte ou le Passage Secret.

➤ Quand un monstre tente de traverser une porte bloquée ou un Passage Secret bloqué, il peut détruire la Barricade en effectuant les étapes suivantes :

1. **Déterminer la réserve de dés :** c'est le nombre de dés que le monstre va lancer. Ce chiffre correspond à sa réserve de dés.

- Prenez la robustesse imprimée du monstre (la valeur en rouge en bas à droite du dos du pion Monstre).



- Ajoutez ou soustrayez tous les dés indiqués par d'autres effets, comme les capacités de monstre.

2. **Lancer les dés** : un investigateur lance un nombre de dés égal à la réserve de dés du monstre.

- L'investigateur ne peut pas utiliser d'effet pour relancer des dés ou convertir des résultats de dé, à moins que l'effet ne stipule expressément pouvoir affecter ce jet.

3. **Déterminer le résultat** : si le monstre a obtenu au moins deux réussites (★), la Barricade est défaussée et le monstre se déplace normalement. Autrement, le monstre renonce à son déplacement.

Sujets associés : Actions de matériel, Monstre, Particularités

BIENS

Les biens représentent du matériel qui peut être lâché, ramassé ou échangé avec l'action d'échange et d'autres effets.

- ↳ Les Objets Communs, Objets Uniques et Sorts sont des biens.
- ↳ Les autres éléments de jeu ne sont pas des biens.

Sujets associés : Action d'échange, Objet Commun, Objet Unique, Sort

BORDURE

Les bordures sont les bords des cases représentés par des lignes jaunes ou blanches continues. Chaque bordure sépare au moins deux cases.

- ↳ Deux cases qui partagent une même bordure sont adjacentes.
- ↳ Les bordures jaunes séparent des salles adjacentes.
- ↳ Investigateurs et monstres peuvent traverser les bordures.

Sujets associés : Adjacent, Bordure infranchissable, Case, Déplacement, Salle, Tuile Plateau

BORDURE INFRANCHISSABLE

Les bordures infranchissables sont des bords de cases représentés par des lignes blanches ou jaunes pointillées. Une bordure infranchissable sépare au moins deux cases.

- ↳ Investigateurs et monstres ne peuvent pas traverser les bordures infranchissables, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.
- ↳ Deux cases qui partagent une bordure infranchissable sont adjacentes.
- ↳ Les bordures infranchissables jaunes séparent des salles adjacentes.

Sujets associés : Adjacent, Bordure, Case, Déplacement, Salle, Tuile Plateau

CARTES DOUBLE FACE

Certaines cartes sont double face, ce qui signifie que des informations figurent sur leur recto et leur verso. Un investigateur peut regarder le dos d'une carte double face à tout moment, à moins qu'un effet ne le lui interdise.

- ↳ Un investigateur ne peut pas regarder le dos d'un Sort, à moins qu'un effet ne lui demande de le retourner.
- ↳ Un investigateur ne peut pas révéler le dos de son État Fou aux autres investigateurs, à moins qu'un effet ne le lui permette expressément.

CASE

Une case est une zone d'une tuile Plateau séparée d'autres cases par des bordures, des bordures infranchissables, des murs ou des portes.

- ↳ Investigateurs, monstres et pions occupent des cases.

Sujets associés : Adjacent, Bordure, Bordure infranchissable, Extérieur, Intérieur, Mur, Porte, Salle, Tuile Plateau

CODE

Le code est un type d'énigme qu'un investigateur tente de déchiffrer. Un code est constitué d'au moins trois chiffres ou runes appelés « pièces ».



- ↳ Chaque code a deux attributs : la longueur (le nombre de pièces dont il est constitué) et la variance (le nombre de pièces distinctes utilisées).

- Les pièces distinctes qui peuvent constituer le code apparaissent en haut de l'écran (1). Chacune peut être utilisée plusieurs fois dans le code.

- ↳ Au prix d'une étape d'énigme, un investigateur peut faire une proposition. Pour cela, il fait glisser une pièce dans chaque case (2) puis appuie sur le bouton « Proposer ».

- ↳ Si la proposition est correcte, l'énigme est démelée.



➤ Si la proposition est incorrecte, l'investigateur en tire des renseignements (3). L'application indique chaque proposition incorrecte au moyen de réussites (✱) et de résultats investigation (🕒).

- Chaque ✱ indique qu'une pièce du code est bonne et correctement positionnée.
- Chaque 🕒 indique qu'une pièce du code est bonne, mais qu'elle n'est pas correctement positionnée.

COMPÉTENCES

Les investigateurs ont six compétences uniques qui représentent leurs forces, leurs faiblesses et leurs talents. Voici les six compétences :

- La Force (👊) représente la vigueur physique et l'endurance d'un investigateur. Un investigateur avec une 👊 élevée est taillé pour porter des attaques avec une *Arme Lourde* et a moins de chances de subir des Dégâts des traumatismes physiques.
- L'Agilité (🦅) représente la célérité et la coordination d'un investigateur. Un investigateur avec une 🦅 élevée est taillé pour porter des attaques avec une *Arme Tranchante* ou une *Arme à Feu* et a plus de chances d'échapper aux monstres.
- L'Observation (👁️) représente l'attention et la perception spatiale d'un investigateur. Un investigateur avec une 👁️ élevée est taillé pour chercher des renseignements et crocheter des serrures.
- Le Savoir (📖) représente la somme de connaissances académiques et ésotériques d'un investigateur. Un investigateur avec un 📖 élevé est taillé pour lancer des Sorts et recouper de grandes quantités d'informations.
- L'Influence (👤) représente le charisme et l'acuité sociale d'un investigateur. Un investigateur avec une 👤 élevée est taillé pour interagir avec les gens.
- La Volonté (🧠) représente la discipline et le cran d'un investigateur. Un investigateur avec une 🧠 élevée a moins de chances de subir des Horreurs des traumatismes psychologiques.
- La valeur de la compétence – qui peut aller de deux à cinq – indique le nombre de dés que l'investigateur lance quand il fait un test avec cette compétence.

Sujets associés : Investigateur, Test

DÉFAUSSER

- Quand un Objet Commun, Objet Unique, Sort ou État est défaussé, il est remis dans son paquet.
- Quand un Dégât est défaussé, il est mélangé dans le paquet Dégât. Quand une Horreur est défaussée, elle est mélangée dans le paquet Horreur.
- Quand un pion est défaussé, il est remis dans sa réserve de pions.

Sujet associé : Dépenser

DÉGÂTS ET HORREURS

De nombreux effets de jeu infligent des Dégâts ou Horreurs aux investigateurs. Quand l'investigateur subit un Dégât ou une Horreur, il prend la carte située au sommet du paquet Dégât ou du paquet Horreur.

- Tous les Dégâts et Horreurs sont pris face visible, à moins que l'effet infligeant les Dégâts ou Horreurs ne précise le contraire.
- Quand un effet demande à un investigateur de retourner face visible une ou plusieurs cartes Dégât ou Horreur, il les sélectionne au hasard parmi toutes ses cartes Dégât ou Horreur.
- Chaque Dégât ou Horreur a un des deux traits suivants : *Résoudre Immédiatement* ou *Garder Face Visible*.
 - Quand un investigateur prend une carte Dégât ou Horreur avec le trait *Résoudre Immédiatement* ou en retourne une face visible, il en résout aussitôt les effets, ce qui l'oblige généralement à la retourner face cachée.
 - Une carte Dégât ou Horreur avec le trait *Garder Face Visible* applique un effet constant à l'investigateur. Chacune de ces cartes est gardée face visible jusqu'à ce qu'un effet la retourne face cachée.
- Les investigateurs ne peuvent pas regarder le recto d'une carte Dégât ou Horreur qui est face cachée, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.
- Quand un effet permet à un investigateur de défausser un Dégât ou une Horreur, il peut défausser une carte face visible de son choix ou une carte face cachée au hasard.
 - Quand un investigateur défausse une carte Dégât, il la mélange dans le paquet Dégât. Quand il défausse une carte Horreur, il la mélange dans le paquet Horreur.
- Le paquet Dégât et le paquet Horreur restent face cachée. Les investigateurs ne peuvent pas regarder le contenu du paquet Dégât ou du paquet Horreur, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.

BLESSÉ

Quand un investigateur a subi des Dégâts (face visible ou cachée) supérieurs ou égaux à sa vie, il devient Blessé.

- Quand un investigateur devient Blessé, il gagne un État Blessé et défausse tous ses Dégâts qui sont face cachée.
 - Quand un effet inflige à l'investigateur plus de Dégâts que sa vie, celui-ci les subit intégralement avant de devenir Blessé et de défausser ses Dégâts qui sont face cachée.
 - Quand un investigateur Blessé a subi des Dégâts supérieurs ou égaux à sa vie, il est éliminé.
- ## FOU
- Quand un investigateur a subi des Horreurs (face visible ou cachée) supérieures ou égales à sa santé mentale, il devient Fou.
- Quand un investigateur devient Fou, il gagne un État Fou et défausse toutes ses Horreurs qui sont face cachée.



- Quand un effet inflige à l'investigateur plus d'Horreurs que sa santé mentale, celui-ci les subit intégralement avant de devenir Fou et de défausser ses Horreurs qui sont face cachée.
- Chaque État Fou s'accompagne d'un nombre de joueurs minimum indiqué en bas à droite au dos de la carte. Quand un investigateur gagne un État Fou, si le nombre de joueurs est inférieur au chiffre indiqué, il défausse la carte et gagne un autre État Fou.
- Un investigateur ne peut pas révéler le verso de son État Fou (le côté sans illustration) aux autres investigateurs, à moins qu'un effet ne le lui permette expressément.
- L'État Fou peut modifier les conditions de victoire et de défaite de l'investigateur concerné. Dans ce cas, il est possible qu'il veuille effectuer des actions rarement utilisées. Voir « Actions rarement utilisées », page 24.

➤ Quand un investigateur Fou a subi des Horreurs supérieures ou égales à sa santé mentale, il est éliminé.

Sujets associés : Éliminé, Investigateur, Traits

DÉPENSER

Certains effets permettent aux investigateurs de dépenser des Indices et autres éléments de jeu dans le cadre d'un coût pour utiliser cet effet.

➤ Quand un investigateur dépense un élément de jeu, il le défausse en tant que coût pour résoudre l'effet.

➤ Un investigateur ne peut pas dépenser un élément de jeu qu'il n'a pas.

➤ Tout effet qui permet à un investigateur de dépenser un élément de jeu est optionnel.

Sujet associé : Défausser

DÉPLACEMENT

Durant la partie, les investigateurs, monstres et pions peuvent se déplacer sur le plateau. Les termes « se déplacer vers », « entrer », « quitter », « s'éloigner », « traverser » suivent ces règles de déplacement.

➤ Quand un investigateur ou un monstre se déplace de plusieurs cases, il se déplace d'une case à la fois, vers une autre case adjacente.

- Investigateurs et monstres ne peuvent pas traverser les murs et les bordures infranchissables, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.

- Investigateurs et monstres ne peuvent pas traverser une porte bloquée par une Barricade, à moins qu'un effet ne leur permette de traverser les murs.

➤ Quand un investigateur, monstre ou pion se rend sur une case spécifique, il est retiré du plateau et est placé sur la case en question. Il ne traverse aucune des cases séparant sa case d'origine de sa destination

- Il se rend sur la case spécifiée même si cela l'obligerait en temps normal à traverser des bordures infranchissables, murs ou portes bloquées.

➤ Un déplacement intentionnel est un déplacement généré par un effet qui utilise une déclinaison de la mention « avoir le droit de » ou « jusqu'à ». Par exemple, « vous avez le droit d'entrer de 1 case dans la zone explorée. »

- Un investigateur qui tente de quitter intentionnellement la case d'un monstre doit résoudre un test d'évasion contre ce monstre.

➤ Un déplacement involontaire est un déplacement généré par un effet qui n'utilise pas une déclinaison de la mention « avoir le droit de » ou « jusqu'à ». Par exemple, « éloignez-vous de 2 cases du Fantôme. »

- Un investigateur qui quitte involontairement la case d'un monstre ne résout pas de test d'évasion.

Sujets associés : Action de déplacement, Action pousser, Adjacent, Barricade, Bordure, Bordure infranchissable, Case, Porte, S'éloigner, Test d'évasion, Vers

DÉS

Les investigateurs utilisent des dés pour résoudre des tests et certains effets.

➤ Les dés du jeu *Les Demeures de l'Épouvante* ont huit faces. Trois ont le résultat réussite (✔), deux le résultat investigation (🔍) et les trois dernières faces sont vierges (pas d'icône).

Sujet associé : Test

ÉLIMINÉ

Quand un investigateur est éliminé, il lâche tous ses biens sur sa case, puis retire sa figurine du plateau.

➤ Un investigateur éliminé passe son tour et n'effectue pas d'actions durant la phase d'Investigateur.

➤ À la fin de la partie, chaque investigateur éliminé perd la partie à moins qu'un effet ne précise spécifiquement qu'il gagne la partie s'il est éliminé.

➤ Quand un investigateur est éliminé, les investigateurs restants perdent la partie à la fin de la phase d'Investigateur suivante.

- Si tous les investigateurs sont éliminés, la partie prend fin immédiatement et tous les investigateurs ont perdu.

Sujets associés : Dégâts et Horreurs, Gagner et perdre

ÉNIGME

Certains effets de l'application permettent à un investigateur de tenter une énigme. Ce genre d'effet indique la compétence que l'investigateur utilise dans sa tentative. Quand un investigateur tente une énigme, il effectue les étapes suivantes :

1. **Déterminer les étapes d'énigme :** l'investigateur détermine le nombre maximum d'étapes d'énigme auquel il a droit, égal à sa valeur imprimée dans la compétence indiquée.



ÉTAPE D'ÉVÉNEMENT

- Certains effets permettent à l'investigateur d'effectuer des étapes d'énigme supplémentaires.
2. **Effectuer les étapes d'énigme** : l'investigateur effectue un certain nombre d'étapes d'énigme, à concurrence du nombre maximum auquel il a droit.
 - Il a le droit de dépenser autant d'Indices qu'il le souhaite pour effectuer autant d'étapes d'énigme supplémentaires.
 3. **Déterminer le résultat** : les conséquences du dénouement (ou du non-dénouement) de l'énigme sont déterminées par l'effet qui a déclenché l'énigme.
 - L'application détectera automatiquement le moment où l'énigme sera démêlée.
 - Si l'énigme n'a pas été démêlée, l'investigateur appuie sur « Fermer », ce qui met fin à sa tentative.
 - La progression de l'investigateur sera enregistrée par l'application.
- Il existe plusieurs types d'énigme. Chaque énigme est accompagnée de ses propres règles qui définissent les différents types d'étape d'énigme qu'un investigateur peut effectuer.

Sujets associés : Application, Code, Compétences, Étape d'énigme, Indice, Pousse-pousse, Verrou

ENREGISTRER ET QUITTER

Les joueurs peuvent enregistrer le scénario en cours et revenir au menu principal. Ils pourront reprendre la partie à un autre moment.

- Un joueur peut enregistrer et quitter en choisissant cette option dans le menu de jeu de l'application.
- Si les joueurs comptent reprendre la partie ultérieurement, ils doivent noter leurs biens, Dégâts et Horreurs, ainsi que la position de leurs figurines, des monstres et des biens sur le plateau.
- Les tuiles Plateau et pions placés sur le plateau sont enregistrés par l'application.
- Les joueurs peuvent reprendre une partie enregistrée en sélectionnant « Continuer » dans le menu principal lors de la mise en place.
- L'application ne peut enregistrer qu'une seule partie à la fois.
- Commencer une nouvelle partie effacera toute partie précédemment enregistrée.

Sujets associés : Application, Menu de jeu

ÉTAPE D'ÉNIGME

Une étape d'énigme est une unité de progression vers le dénouement d'une énigme.

- Les types d'étapes d'énigme qu'un investigateur peut effectuer sont définis par le type d'énigme qu'il démêle.
- Quand un investigateur tente une énigme, le nombre d'étapes d'énigme qu'il a effectué est enregistrée par l'application.

L'étape d'événement est la première des trois étapes résolues durant chaque phase de Mythe.

- Durant l'étape d'événement, l'application générera un ou plusieurs événements de Mythe que les investigateurs devront résoudre.
- Une fois tous les événements de Mythe résolus, l'application passera automatiquement à l'étape de monstre.

Sujets associés : Application, Étape d'horreur, Étape de monstre, Événement de Mythe, Phase de Mythe

ÉTAPE D'HORREUR

L'étape d'horreur est la troisième et dernière étape résolue durant chaque phase de Mythe.

- Durant l'étape d'horreur, chaque investigateur résout un test d'horreur contre un monstre situé à portée en sélectionnant le monstre dans la monstrothèque et en résolvant l'effet généré par l'application.
- Si plusieurs monstres se situent à portée d'un investigateur, ce dernier résout uniquement un test d'horreur contre le monstre ayant la valeur d'horreur la plus élevée.
 - Si aucun monstre ne se situe à portée, l'investigateur ne résout pas de test d'horreur.
 - Quand plusieurs investigateurs sont amenés à résoudre un test d'horreur contre le même monstre, ils résolvent tous le même test d'horreur.
- Une fois les tests d'horreur terminés, un des investigateurs appuie sur le bouton de fin de phase pour mettre fin à la phase de Mythe et lancer le round suivant, qui commence par une nouvelle phase d'Investigateur.
- S'il n'y a pas de monstres, l'application mettra automatiquement fin à la phase de Mythe et lancera le round suivant.

Sujets associés : Application, Étape d'événement, Étape de monstre, Événement de Mythe, Monstrothèque, Test d'horreur, Phase de Mythe

ÉTAPE DE MONSTRE

L'étape de monstre est la seconde des trois étapes résolues durant chaque phase de Mythe.

- Durant l'étape de monstre, l'application générera un ensemble d'instructions relatives à l'activation de chaque monstre qui devront être résolues par les investigateurs.
- Une fois tous les monstres activés, l'application passera automatiquement à l'étape d'horreur.

Sujets associés : Application, Étape d'événement, Étape d'horreur, Événement de Mythe, Monstre, Phase de Mythe



ÉTAT

Divers effets de jeu peuvent faire gagner un État aux investigateurs. Ce genre d'effet est toujours accompagné d'une déclinaison du verbe « devenir ».

➤ Quand un investigateur gagne un État, il prend un exemplaire de cette carte et la place face visible (du côté de l'illustration) dans sa zone de jeu.

- Un investigateur ne peut pas gagner plusieurs exemplaires d'un même État.
- Si cet État est double face, il en prend un exemplaire au hasard.

➤ Certains États sont double face, ce qui veut dire que des informations apparaissent au recto et au verso.

- Un investigateur ne peut pas regarder le dos d'un État, sauf si un effet le lui permet.
- L'État Fou permet à un investigateur de regarder le dos de la carte, mais il ne peut pas le révéler aux autres investigateurs.

➤ Quand un investigateur défausse un État, il le remet dans le paquet État.

➤ Les investigateurs ne peuvent pas regarder le dos des cartes du paquet État.

Sujet associé : Cartes double face

ÉVÉNEMENT DE MYTHE

Durant l'étape d'événement de la phase de Mythe, l'application générera un ou plusieurs événements de Mythe que devront résoudre les investigateurs.

➤ Chaque événement de Mythe précise clairement ses effets, qui prennent habituellement la forme suivante : un investigateur résout un test et subit des Dégâts ou des Horreurs.

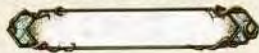
Sujets associés : Application, Étape d'événement

EXTÉRIEUR

Chaque salle est intérieure ou extérieure, et chaque case d'une salle partage cette qualité.

➤ Toute salle démunie d'un toit est une salle extérieure.

- Exemples : une ruelle, une rue, une cour ou un dock.
- Sur les tuiles de la seconde édition, la plaque sur laquelle figure le nom d'une salle extérieure est blanche avec un pourtour argenté et des tentacules rouges.



FEU

Le Feu est une particularité nuisible aux investigateurs comme aux monstres.

➤ Chaque fois qu'un investigateur entre sur une case contenant du Feu, il subit un Dégât face cachée.

➤ Après qu'un investigateur situé sur une case contenant du Feu a effectué une action autre qu'une action de déplacement, s'il y a encore du Feu sur sa case, il subit un Dégât face cachée.

- Chaque fois qu'un investigateur renonce à une action sur une case contenant du Feu, il subit un Dégât face cachée.

➤ Au prix d'une action, un investigateur peut tenter d'éteindre les flammes en faisant un test d'agilité (👉). Pour chaque réussite (👉) obtenue, il a le droit de défausser le pion Feu de sa case ou d'une case sur laquelle il entre ultérieurement durant le round.

- Le Feu défaussé par cet effet n'inflige pas de Dégât à l'investigateur.

➤ Chaque fois qu'un monstre commence son activation sur une case contenant du Feu ou entre sur une case contenant du Feu, il subit un dégât.

➤ Au début de chaque phase de Mythe, avant qu'un événement de Mythe soit résolu, le feu se propage.

- Si une ou plusieurs cases contiennent du Feu, placez un pion Feu sur une case adjacente à une case qui en contient déjà. Le feu ne peut pas se propager à travers les murs.
- L'application affichera un rappel à ce sujet. Quand du Feu est placé par l'action mettre le feu ou par un effet de carte, un investigateur doit sélectionner l'option « Mettre le feu » dans le menu de jeu.

➤ Un investigateur peut placer un Feu sur sa case ou sur une case adjacente en effectuant l'action mettre le feu.

➤ Un Feu ne peut pas être placé sur une case qui en contient déjà.

Sujets associés : Actions de matériel, Action mettre le feu, Particularités, Test

GAGNER

➤ Quand un investigateur gagne un Objet Commun, un Objet Unique ou un État, il prend la carte concernée et la place face visible dans sa zone de jeu.

➤ Quand un investigateur gagne un Sort, il prend un exemplaire au hasard de la carte concernée et la place face visible (du côté de l'illustration) dans sa zone de jeu.

➤ Quand un investigateur gagne un Indice, il prend le pion concerné et le place dans sa zone de jeu.

GAGNER ET PERDRE

Durant la mise en place, les joueurs choisissent un scénario déterminant ce que les investigateurs doivent faire pour gagner la partie. Cet objectif leur est néanmoins caché.

➤ Durant la partie, les investigateurs vont devoir élucider le mystère et découvrir leur objectif. Pour cela, ils doivent écouter attentivement le prologue du scénario et examiner chaque indice découvert durant leurs recherches.

Une fois leur enquête avancée, leur objectif leur sera révélé et ils devront réussir une dernière tâche pour mener à bien leur investigation. Les investigateurs **gagnent la partie** une fois l'enquête terminée.

- L'objectif peut changer ou se compliquer au fil du scénario. Si les investigateurs mettent trop de temps à remplir un objectif, la partie se termine sans qu'ils finissent leur enquête. Un des investigateurs lit alors l'épilogue du scénario à haute voix. **Les investigateurs ont perdu la partie.**
- Quand un investigateur est éliminé, la partie s'arrête à la fin de la phase d'Investigateur suivante. À la fin de cette phase d'Investigateur, si l'investigation n'est pas terminée, l'un des investigateurs sélectionne « Investigateur éliminé » dans le menu de jeu et lit l'épilogue du scénario à haute voix. **Les investigateurs ont perdu la partie.**
- Certains effets de jeu – principalement l'État Fou – peuvent modifier les conditions de victoire et de défaite d'un investigateur. Ce genre d'effet précise très clairement comment cet investigateur peut gagner ou perdre la partie.
 - Si la partie prend fin à cause d'un effet de carte, un des investigateur sélectionne « Fin de la partie » dans le menu de jeu.

Sujets associés : Application, Éliminé, Fou, Menu de jeu, Objectif

GESTIONNAIRE DE COLLECTION

Le gestionnaire de collection permet aux joueurs d'ajouter ou de retirer des produits et extensions *Les Demeures de l'Épouvante* de leur collection. Un joueur peut accéder au gestionnaire de collection à partir du menu principal en sélectionnant « Plus », puis « Ma collection ».

- Avant chaque partie, les joueurs doivent vérifier que tous les produits et extensions avec lesquels ils souhaitent jouer sont activés dans le gestionnaire de collection.
 - Un joueur peut activer ou désactiver un produit spécifique en le sélectionnant et en appuyant sur le bouton « Activé / Désactivé ».
- L'application n'utilisera pas le matériel des produits et extensions qui n'ont pas été activés.

HORREUR

Voir « Dégâts et Horreurs », page 8.

ICÔNE D'ACTION

L'icône d'action (👤) apparaît sur toute option de l'application qu'un investigateur peut sélectionner à condition de dépenser une action.

- Un investigateur peut sélectionner toute option de l'application qui ne s'accompagne pas d'une icône d'action 👤 sans dépenser d'action.

Sujets associés : Action, Application

INDICE

Différents effets de jeu permettent aux investigateurs de gagner des Indices.

- Quand un investigateur gagne un Indice, il prend le pion et le place dans sa zone de jeu.
- Les Indices ne sont pas des biens. Il n'est pas possible de les lâcher ou de les échanger, à moins qu'un effet ne le permette expressément.
- Un investigateur a le droit de dépenser n'importe quel nombre d'Indices pour convertir autant de résultats investigation (🔍) en réussites (👤) lorsqu'il résout un test.
- Un investigateur a le droit de dépenser n'importe quel nombre d'Indices pour effectuer autant d'étapes d'énigme supplémentaires quand il tente une énigme.
- Quand un investigateur dépense ou défusse un Indice, il le remet dans la réserve d'Indices.

Sujets associés : Énigme, Test

INDIVIDU

Les pions Individu du plateau correspondent aux pions Individu de l'application.

- Un investigateur ne peut effectuer une action d'interaction d'un pion Individu que s'il occupe la même case que cet Individu.
- Chaque pion Individu s'accompagne d'une illustration différente pour que les investigateurs les distinguent bien les uns des autres.
- Il y a deux catégories de pions Individu : les pions Individu communs et les pions Individu uniques.
 - Un pion Individu commun affiche une silhouette noire. Ces pions sont double face et représentent des personnages anonymes.
 - Un pion Individu unique affiche une illustration en couleurs. Chacun de ces pions représente un personnage différent dont le nom apparaît au dos.

Sujet associé : Action d'interaction

INTÉRIEUR

Chaque salle est intérieure ou extérieure, et chaque case d'une salle partage cette qualité.

- Toute salle qui pourrait être couverte d'un toit est une salle intérieure.
 - Exemples : l'antichambre, une salle à manger, un couloir ou une chambre.
 - Sur les tuiles de la seconde édition, la plaque sur laquelle figure le nom d'une salle intérieure est rouge avec un pourtour doré.



INVENTAIRE

Les biens que les investigateurs collectent durant un scénario sont stockés dans l'inventaire de l'application.

- Un investigateur peut accéder à l'inventaire en appuyant sur le bouton d'inventaire, en bas à gauche de l'écran.
- L'inventaire contient uniquement les biens que les investigateurs peuvent examiner au moyen de l'application.

Sujets associés : Application, Biens

INVESTIGATEUR

Le mot « investigateur » est un terme générique qui fait référence à un personnage, mais également à la carte et à la figurine de ce personnage, ainsi qu'au joueur qui le contrôle.

- La mention « investigateur actif » fait référence à l'investigateur qui joue son tour ou effectue une action.
- Chaque investigateur possède une capacité, imprimée sur sa carte, dont il peut bénéficier durant la partie.
- La carte d'un investigateur indique sa vie et sa santé mentale, ainsi que six compétences : Force (👊), Agilité (👉), Observation (👁️), Savoir (📖), Influence (👑) et Volonté (👊).
- Le dos de chaque carte Investigateur dévoile l'histoire du personnage.

Sujets associés : Compétences, Vie et santé mentale

JOURNAL

Durant la partie, tous les messages affichés par l'application et les choix faits par les investigateurs sont enregistrés dans le journal. Un investigateur peut y accéder en sélectionnant « Journal » dans le menu de jeu.

- Le journal est accessible à tout moment.
- Le journal est constitué d'une page de messages pour chaque round.

Sujets associés : Application, Menu de jeu

LÂCHER

Quand un investigateur lâche un bien, il place cet élément de jeu sur sa case.

- Un investigateur peut lâcher autant de ses biens qu'il le souhaite sur sa case dans le cadre d'une action d'échange.

Sujets associés : Action d'échange, Ramasser

MENU DE JEU

Le menu de jeu propose différentes options auxquelles les joueurs voudront accéder durant la partie.

- Un investigateur peut accéder au menu de jeu en appuyant sur le bouton du menu en bas à gauche de l'écran.

- Le menu de jeu est accessible à tout moment.

Sujets associés : Application, Enregistrer et quitter, Gagner et perdre, Journal, Objectif

MONSTRE

La mention « monstre » fait référence au pion et à la figurine d'un monstre, mais aussi à son pion Identification et à sa représentation digitale dans l'application.

- Quand un effet génère un monstre, placez un exemplaire de ce monstre conformément aux instructions de l'effet.
 - Si un autre monstre du même type est déjà présent sur le plateau, l'application indiquera un pion Identification. Placez le pion Identification indiqué sur le socle du monstre.
- Les monstres sont activés durant l'étape de monstre de la phase de Mythe. Durant son activation, un monstre se déplace vers les investigateurs et les attaque.
- Certains monstres disposent de capacités, indiquées au dos de leur pion (aquatique ou volant par exemple).
- Durant l'étape d'horreur de la phase de Mythe, chaque investigateur doit résoudre un test d'horreur contre un monstre situé à portée.
 - Si un investigateur se situe à portée de plusieurs monstres, il résout uniquement un test d'horreur contre le monstre ayant la valeur d'horreur la plus élevée (la valeur en bleu en bas à droite du recto du pion du monstre).

- Un investigateur peut attaquer un monstre en utilisant l'action d'attaque.
- Quand un investigateur situé sur la case d'un monstre tente de quitter cette case délibérément ou d'effectuer une action autre que l'action d'attaque ou l'action de déplacement, il doit résoudre un test d'évasion contre ce monstre.
 - Un investigateur situé sur une case contenant plusieurs monstres résout uniquement un test d'évasion contre le monstre ayant la vigilance la plus élevée (la valeur en vert, en haut à droite du recto du pion du monstre).

- Différents effets font référence à la robustesse du monstre (la valeur en rouge, en bas à droite du verso du pion du monstre).
- Si un monstre subit des dégâts égaux à sa vie (la valeur qui apparaît en haut à gauche dans le menu du monstre), il est vaincu et défaussé.
 - Quand un monstre est défaussé, il est mis de côté jusqu'à ce qu'il soit réutilisé par un autre effet.

Sujets associés : Action d'attaque, Application, Déplacement, Étape d'horreur, Étape de monstre, Monstrothèque, Test d'Évasion, Test d'horreur



MONSTROTHÈQUE

Les monstres qui sont générés au cours d'un scénario sont stockés dans la monstrothèque de l'application.

➤ Un investigateur peut accéder à la monstrothèque en appuyant sur le bouton du même nom situé en bas à gauche de l'écran.

Sujets associés : Application, Monstre

MUR

Les murs sont des bords de case représentés par des lignes marron continues. Chaque mur sépare au moins deux cases.

➤ Investigateurs et monstres ne peuvent pas traverser les murs, à moins qu'un effet ne le leur permette expressément.

➤ Deux cases qui partagent un mur sont adjacentes.

➤ Les murs séparent des salles adjacentes.

➤ La portée ne peut pas être comptée au travers des murs, à moins qu'un effet ne le permette expressément.

➤ Les effets qui affectent des cases adjacentes ne peuvent pas affecter des cases au travers de murs, à moins qu'un effet ne le permette expressément.

➤ Une porte d'une tuile Plateau recouverte par un pion Mur est un mur.

Sujets associés : Adjacent, Case, Déplacement, Porte, Salle, Tuile Plateau

NETTOYER LE PLATEAU

Quand il est demandé aux investigateurs de « nettoyer le plateau », ils défaussent toutes les tuiles Plateau, ainsi que tous les pions et monstres qui s'y trouvent.

➤ Chaque investigateur retire sa figurine du plateau.

Sujet associé : Retirer du plateau

OBJECTIF

Durant la partie, les investigateurs peuvent voir leur objectif en accédant au menu de jeu de l'application.

➤ L'objectif indique ce que les investigateurs doivent faire et/ou comment gagner la partie.

➤ L'application ne reprend que dans les grandes lignes les objectifs que les investigateurs doivent remplir pour finir le scénario. Les joueurs sont invités à prendre des notes concernant leurs découvertes.

Sujets associés : Application, Menu de jeu

OBJET COMMUN

Les Objets Communs représentent les différents objets et outils que les investigateurs découvrent au cours de leur enquête.

➤ Quand un investigateur gagne un Objet Commun, il prend la carte correspondante face visible (du côté de l'illustration).

➤ Les Objets Communs sont des biens. À ce titre, ils peuvent être lâchés, ramassés ou échangés en utilisant l'action d'échange.

➤ Certains Objets Communs, qualifiés d'armes, ont une icône d'attaque et une valeur de dégâts. Ces cartes peuvent être utilisées pour attaquer les monstres.

➤ Certains Objets Communs sont double face, ce qui veut dire que des informations apparaissent au recto et au verso.

- Un investigateur peut regarder le dos d'un Objet Commun à tout moment, sauf si un effet le lui interdit.

- Lorsqu'un Objet Commun est retourné, le nom, les effets, l'icône d'attaque et la valeur de dégâts du verso remplacent ceux du recto.

➤ Quand un investigateur défausse un Objet Commun, il le remet dans le paquet Objet Commun.

➤ Le paquet Objet Commun doit être classé par ordre alphabétique à des fins de commodité.

Sujets associés : Action d'attaque, Action d'échange, Biens, Cartes double face, Traits

OBJET UNIQUE

Les Objets Uniques représentent différents objets et outils sur lesquels les investigateurs peuvent mettre la main durant leur investigation.

➤ Quand un investigateur gagne un Objet Unique, il prend la carte correspondante face visible (du côté de l'illustration).

➤ Les Objets Uniques sont des biens. À ce titre, ils peuvent être lâchés, ramassés ou échangés en utilisant l'action d'échange.

➤ Certains Objets Uniques, qualifiés d'armes, ont une icône d'attaque et une valeur de dégâts. Ces cartes peuvent être utilisées pour attaquer les monstres.

➤ Certains Objets Uniques sont double face, ce qui veut dire que des informations apparaissent au recto et au verso.

- Un investigateur peut regarder le dos d'un Objet Unique à tout moment, sauf si un effet le lui interdit.

- Lorsqu'un Objet Unique est retourné, le nom, les effets, l'icône d'attaque et la valeur de dégâts du verso remplacent ceux du recto.

➤ Quand un investigateur défausse un Objet Unique, il le remet dans le paquet Objet Unique.

➤ Le paquet Objet Unique doit être classé par ordre alphabétique à des fins de commodité.

Sujets associés : Action d'attaque, Actions de matériel, Cartes double face, Biens, Action d'échange



OBJETS

Le mot « Objets » est un terme générique qui fait référence aux Objets Communs et aux Objets Uniques.

Sujets associés : Objet Commun, Objet Unique

OBSCURITÉ

L'Obscurité est une particularité qui gêne la résolution des tests des investigateurs.

- Un investigateur situé sur une case contenant de l'Obscurité ne peut pas dépenser d'Indices pour convertir des résultats de dé ou effectuer des étapes d'énigme supplémentaires.
- Les investigateurs ignorent l'Obscurité sur une case contenant une *Source de Lumière* ou un Feu, ainsi que sur une case adjacente à une case contenant une *Source de Lumière* ou un Feu.
 - Une case contient une *Source de Lumière* si un investigateur situé sur cette case a une *Source de Lumière* ou encore qu'une *Source de Lumière* a été placée ou lâchée sur cette case.
- Une Obscurité ne peut pas être placée sur une case qui en contient déjà.

Sujets associés : Énigme, Feu, Particularités, Test, Traits

PARTICULARITÉS

Les particularités sont une catégorie de pions identifiables à leur forme carrée.

- Les investigateurs peuvent interagir avec une particularité comme indiqué dans la règle la concernant.
- Interagir avec une particularité ne nécessite pas l'utilisation de l'application.

Sujets associés : Barricade, Feu, Obscurité, Passage Secret

PASSAGE SECRET

Un Passage Secret est une particularité qui relie au moins deux cases.

- Chaque case contenant un Passage Secret est adjacente à chaque autre case contenant elle aussi un Passage Secret.
- La portée ne peut pas être comptée au travers d'un Passage Secret.
- Investigateurs et monstres peuvent traverser un Passage Secret, à moins que ce dernier ne soit bloqué par une Barricade.

Sujets associés : Adjacent, Barricade, Case, Particularités, Portée

PERDRE LA PARTIE

Voir « Gagner et perdre », page 11.

PHASE D'INVESTIGATEUR

La phase d'Investigateur est la première des deux phases résolues à chaque round.

➤ Durant la phase d'Investigateur, les investigateurs jouent leur tour dans l'ordre de leur choix.

➤ Durant son tour, un investigateur effectue jusqu'à deux actions.

➤ Après que tous les investigateurs ont joué leur tour, l'un d'eux appuie sur le bouton de fin de phase en bas à droite de l'écran de l'application pour mettre fin à la phase d'Investigateur et passer à la phase de Mythe.

Sujets associés : Action, Application, Phase de Mythe, Round, Tour

PHASE DE MYTHE

La phase de Mythe est la seconde des deux phases résolues à chaque round.

- La phase de Mythe est divisée en trois étapes : l'étape d'événement, l'étape de monstre et l'étape d'horreur.
- Durant chaque étape de la phase de Mythe, l'application générera un ensemble d'instructions que les investigateurs devront exécuter.
- Une fois tous les effets de la phase de Mythe résolus, un investigateur appuie sur le bouton de fin de phase, en bas à droite de l'écran de l'application, pour mettre fin à la phase de Mythe et lancer le round suivant, en commençant par une nouvelle phase d'Investigateur.

Sujets associés : Application, Étape d'événement, Étape d'horreur, Étape de monstre, Phase d'Investigateur, Round

PION EXPLORATION

Les pions Exploration du plateau correspondent aux pions Exploration de l'application.

- Chaque pion Exploration est habituellement placé sur une porte.
- Un investigateur ne peut effectuer une action d'exploration d'un pion Exploration que s'il occupe la même case que ce pion ou une case adjacente à la porte sur laquelle est placé le pion Exploration.
- Les pions Exploration et les pions Vue sont les deux faces du même pion.

Sujets associés : Action d'exploration, Porte

PION FOUILLE

Les pions Fouille du plateau correspondent aux pions Fouille de l'application.

- Un investigateur ne peut effectuer une action de fouille d'un pion Fouille que s'il occupe la même case que ce pion.
- Les pions Fouille et les pions Interaction sont les deux faces du même pion.

Sujet associé : Action de fouille



PION INTERACTION

Les pions Interaction du plateau correspondent aux pions Interaction de l'application.

- Un investigateur ne peut effectuer une action d'interaction d'un pion Interaction que s'il occupe la même case que ce pion.
- Les pions Fouille et les pions Interaction sont les deux faces du même pion.

Sujet associé : Action d'interaction

PION VUE

Les pions Vue du plateau correspondent aux pions Vue de l'application.

- Chaque pion Vue est habituellement placé sur un bord de case.
- Les investigateurs peuvent examiner les pions Vue et résoudre leurs effets conformément aux instructions de l'application. Résoudre les effets d'un pion Vue ne nécessite pas d'action.
- Les pions Exploration et les pions Vue sont les deux faces du même pion.

PLACER

Certains effets demandent aux joueurs de placer du matériel sur le plateau.

- Quand une tuile Plateau est placée, les joueurs la posent dans la zone de jeu centrale, conformément aux instructions de l'application.
- Quand quelque autre élément de jeu est placé, les joueurs le posent dans la zone de jeu centrale, conformément aux instructions de l'effet l'ayant placé.

Sujet associé : Plateau

PLATEAU

Le plateau de jeu est constitué de l'ensemble des tuiles Plateau placées par les investigateurs.

Sujets associés : Retirer du plateau, Tuile Plateau

PLUS ÉLOIGNÉ

Le plus éloigné signifie « éloigné du plus grand nombre de cases », en comptant la case d'origine d'un effet.

Sujets associés : Case, Plus proche

PLUS PROCHE

Le plus proche signifie « éloigné du plus petit nombre de cases », en comptant la case d'origine d'un effet.

Sujets associés : Case, Plus éloigné

POINTS CARDINAUX

Certains textes de l'application font référence aux points cardinaux (nord, est, sud et ouest).

- Le nord est vers le haut de l'écran, le sud est vers le bas de l'écran.
- L'est est vers la droite de l'écran, l'ouest est vers la gauche de l'écran.

Sujet associé : Application

PORTE

Les portes sont des bords de case représentés par une ouverture dans un mur. Chaque porte sépare deux cases.

- Deux cases qui se partagent une porte sont adjacentes.
- Les portes séparent des salles adjacentes.
- Les investigateurs et monstres peuvent traverser une porte, à moins que celle-ci ne soit bloquée par une Barricade ou qu'un pion Exploration ne soit placé dessus.
- Un mur d'une tuile Plateau recouvert par un pion Porte est une porte.

Sujets associés : Adjacent, Case, Déplacement, Mur, Salle, Tuile Plateau

PORTÉE

La portée des effets accompagnés de la mention « à portée » est de trois cases maximum.

- La portée ne peut pas être comptée au travers des murs et portes, à moins qu'un effet ne le permette expressément.
- La portée peut être comptée au travers des bordures infranchissables.

Sujets associés : Bordure, Bordure infranchissable, Case, Mur, Porte

POUSSE-POUSSE

Le pousse-pousse est une énigme au cours de laquelle un investigateur tente de reconstituer une image brisée en au moins six pièces.



- Les pièces de l'énigme apparaissent au hasard dans une grille.
- Au prix d'une étape d'énigme, un investigateur peut échanger les places de deux pièces adjacentes en faisant glisser une sur l'autre (1).
 - Deux pièces sont adjacentes si elles partagent un bord (2).
- L'énigme est démolée quand toutes les pièces sont à la bonne place et que l'image apparaît correctement.

RAMASSER

Quand un investigateur ramasse un bien, il prend l'élément de jeu en question et le place face visible dans sa zone de jeu.

- Un investigateur peut ramasser des biens sur sa case dans le cadre de l'action d'échange.

Sujets associés : Action d'échange, Biens, Lâcher

RENONCER

Certains effets – principalement les tests d'évasion – obligent les investigateurs à renoncer à leurs actions.

- Quand un investigateur renonce à son action, il la perd sans en résoudre les effets.
- Si un investigateur renonce à son action alors qu'il se déplace, il perd le déplacement restant et ne quitte pas sa case.

Sujets associés : Action, Test d'évasion

RETIRER DU PLATEAU

Certains effets demandent aux joueurs de retirer du matériel du plateau.

- Quand un élément de jeu est retiré du plateau, les joueurs le mettent de côté.

- Un élément de jeu qui a été retiré du plateau n'occupe aucune case ou salle.

Sujet associé : Plateau

RETOURNER

Certains effets retournent des cartes, face visible ou face cachée. Une carte reste face visible ou face cachée jusqu'à ce qu'un effet la retourne.

- Quand un investigateur retourne un Sort, il résout aussitôt les effets du dos de la carte.
- Quand un investigateur retourne face visible un Dégât ou une Horreur ayant le trait *Résoudre Immédiatement*, il en résout aussitôt les effets.

Sujets associés : Cartes double face, Dégâts et Horreurs, Sort

ROUND

Une partie des *Demeures de l'Épouvante* se déroule en plusieurs rounds, chacun décomposé en deux phases : la phase d'Investigateur et la phase de Mythe.

- Après la phase de Mythe de chaque round, les investigateurs entament un nouveau round en commençant par la phase d'Investigateur. Ils enchaînent ainsi les rounds jusqu'à ce qu'ils aient gagné ou perdu la partie.

Sujets associés : Gagner et perdre, Phase d'Investigateur, Phase de Mythe

SALLE

Une salle est un groupe de cases séparé d'autres salles par des murs, portes, bordures jaunes, bordures infranchissables jaunes ou bords de tuiles Plateau.

- Chaque salle a un nom, qui s'applique à toutes les cases dont elle est constituée.
- Chaque salle est intérieure ou extérieure, et chaque case d'une salle partage cette qualité.

Sujets associés : Bordure, Bordure infranchissable, Case, Extérieur, Intérieur, Mur, Porte, Tuile Plateau

SANTÉ MENTALE

Voir « Vie et santé mentale », page 19.

S'ÉLOIGNER

Quand un élément de jeu s'éloigne d'une case ou d'un autre élément, chaque case dont il se déplace doit augmenter la distance qui le sépare de cet autre élément de jeu ou case.

Sujets associés : Case, Déplacement, Vers

SORT

Les Sorts sont des ouvrages ou parchemins contenant les connaissances nécessaires pour maîtriser des pouvoirs surnaturels.

- Quand un investigateur gagne un Sort, il en prend un exemplaire au hasard face visible (du côté de l'illustration).
- Les Sorts sont des biens. Ils peuvent donc être lâchés, ramassés ou échangés en utilisant l'action d'échange.
- Les Sorts sont double face, ce qui veut dire que des informations apparaissent au recto et au verso de la carte.
 - Un investigateur n'a pas le droit de regarder le dos d'un Sort, à moins qu'un effet ne lui demande de le retourner.
 - Quand un investigateur retourne un Sort, il résout aussitôt l'effet figurant au dos de la carte. En règle générale, il défausse la carte et gagne un nouvel exemplaire de ce Sort.
- Certains Sorts, qualifiés de sorts d'attaque, ont une icône d'attaque et une valeur de dégâts. Ces Sorts peuvent être utilisés pour attaquer les monstres.
- Quand un investigateur défausse un Sort, il le remet dans le paquet Sort.
- Les investigateurs ne peuvent pas regarder le dos des cartes qui sont dans le paquet Sort.

Sujets associés : Action d'attaque, Action d'échange, Biens, Cartes double face

TEST

Des icônes de compétence apparaissent parfois entre parenthèses après un court texte narratif. C'est une déclaration de test, qui indique que l'investigateur doit faire un test dans la compétence spécifiée. Quand un investigateur résout un test, il effectue les étapes suivantes :

1. **Déterminer la réserve de dés :** l'investigateur détermine le nombre de dés qu'il va lancer. Ce chiffre est sa réserve de dés.
 - Il prend la valeur imprimée de la compétence concernée.
 - Il ajoute ou soustrait le modificateur de test. Un modificateur de test est un chiffre précédé par un signe (+) ou (-) placé juste après l'icône de compétence dans le texte de l'effet.
 - Il ajoute ou soustrait tous les dés spécifiés par d'autres effets comme les Objets ou les États.
2. **Lancer les dés :** il lance un nombre de dés égal à sa réserve de dés.
 - Si sa réserve de dés est inférieure à un, il lance tout de même un dé.
 - Si sa réserve de dés est supérieure au nombre de dés disponibles, il en lance autant que possible, note leurs résultats, reprend des dés et les lance encore jusqu'à ce qu'il ait lancé tous les dés de sa réserve.

3. **Relancer et convertir des dés :** l'investigateur peut utiliser tout effet lui permettant de relancer des dés ou de convertir des résultats de dé, y compris dépenser des Indices pour convertir des résultats investigation (🔍) en réussites (✔).
4. **Déterminer le résultat :** le nombre total de ✔ obtenues est le résultat du test. Les conséquences d'un succès ou d'un échec du test sont déterminées par l'effet de déclaration du test.
 - Une déclaration de test peut inclure un chiffre séparé de l'icône de compétence par un point-virgule. C'est la difficulté du test, qui indique le résultat du test nécessaire pour remporter le test. Si le résultat du test est inférieur à la difficulté du test, l'investigateur rate le test.
 - Une déclaration de test qui inclut le mot « annule » après l'icône de compétence indique que le test prévient des Dégâts ou des Horreurs. Pour chaque ✔ obtenue, l'investigateur prévient un Dégât ou une Horreur.
- Les effets qui dépendent d'un test sont précédés de la mention « en cas de succès » ou « en cas d'échec ». Tout effet décrit dans la phrase commençant par cette mention ne survient que si l'investigateur a réussi ou raté le test. Un effet qui est décrit après cette phrase ou qui fait partie d'un nouveau paragraphe est indépendant des effets précédents.

Sujets associés : Application, Compétences, Dés, Indice

TEST D'ÉVASION

Quand un investigateur situé sur la case d'un monstre tente de quitter cette case intentionnellement ou d'effectuer une action autre que l'action d'attaque ou l'action de déplacement, il doit résoudre un test d'évasion contre ce monstre. Pour cela, il effectue les étapes suivantes :

1. **Déterminer le monstre :** l'investigateur doit seulement échapper au monstre de sa case ayant la vigilance la plus élevée (la valeur en vert, en haut à droite du pion Monstre).
 - Si plusieurs monstres de sa case se partagent la vigilance la plus élevée, il en choisit un.
 2. **Résoudre le test d'évasion :** l'investigateur sélectionne le monstre dans la monstrotèque. Puis il appuie sur le bouton « Évasion » et résout l'effet conformément aux instructions de l'application.
 - Les effets générés par cette sélection font partie du test d'évasion de l'investigateur.
 - Un test d'évasion peut obliger l'investigateur à renoncer à son action.
- Un investigateur qui quitte involontairement la case d'un monstre ne résout pas de test d'évasion.

Sujets associés : Déplacement, Monstre, Renoncer

TEST D'HORREUR

Durant l'étape d'horreur de la phase de Mythe, chaque investigateur résout un test d'horreur contre un monstre situé à portée. Pour cela, l'investigateur effectue les étapes suivantes :

1. **Déterminer le monstre** : l'investigateur doit résoudre un test d'horreur contre le monstre situé à portée ayant la valeur d'horreur la plus élevée (la valeur en bleu, en bas à droite du recto du pion du monstre).
 - Si plusieurs monstres situés à portée se partagent la valeur d'horreur la plus élevée, l'investigateur en choisit un.
2. **Résoudre le test d'horreur** : l'investigateur sélectionne le monstre dans la monstrophèque et résout l'effet conformément aux instructions de l'application.
 - Les effets générés par cette sélection font partie du test d'horreur de l'investigateur.
 - Un test d'horreur fait habituellement subir de l'Horreur à l'investigateur.

Sujets associés : Étape d'horreur, Monstre

TOUR

Durant la phase d'Investigateur, les investigateurs jouent leur tour dans l'ordre de leur choix.

➤ Durant son tour, un investigateur a le droit d'effectuer jusqu'à deux actions de son choix.

Sujets associés : Action, Phase d'Investigateur

TRAITS

Les traits – comme *Arme à Feu*, *Source de Lumière* et *Preuve* – apparaissent sur les Objets, les Dégâts, les Horreurs et autres cartes.

➤ Les traits sont écrits en italique dans le texte.

➤ Les traits n'ont pas d'effet propre.

➤ Certains effets font référence aux traits des cartes. Par exemple, « Vous n'avez le droit d'explorer que si vous avez une *Source de Lumière*. »

TUILE PLATEAU

Chaque tuile Plateau contient une ou plusieurs salles. Durant la partie, les investigateurs placent les tuiles Plateau conformément aux instructions de l'application.

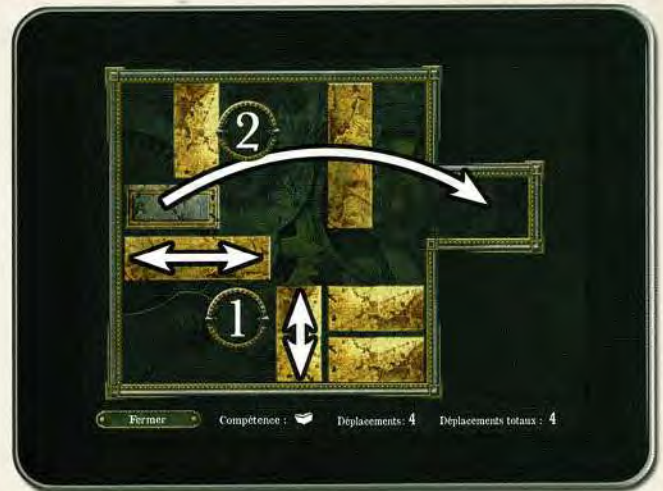
➤ Une tuile Plateau reste en jeu jusqu'à ce qu'un effet la défasse.

- Quand une tuile Plateau est défassée, elle est remise dans la réserve de tuiles Plateau disponibles.

Sujet associé : Salle

VERROU

Un verrou est une énigme au cours de laquelle un investigateur tente de déplacer les pièces d'une grille dans le but de retirer une pièce particulière.



➤ Chaque pièce du verrou a deux attributs : une longueur (égale à deux ou trois fois sa largeur) et une orientation (verticale ou horizontale).

- La pièce particulière est visuellement distincte des autres pièces.

➤ Au prix d'une étape d'énigme, un investigateur peut déplacer n'importe quelle pièce en la faisant glisser.

- Une pièce ne peut être déplacée que dans la direction de son orientation, verticalement ou horizontalement (1).

- Deux pièces ne peuvent pas occuper une même case de la grille, et une pièce ne peut pas passer au travers d'autres pièces.

➤ L'énigme est démantelée quand la pièce particulière est déplacée à l'extrême droite de la grille (2).

VERS

Quand un élément de jeu se déplace vers une case ou un autre élément de jeu, chaque case dont il se déplace doit réduire la distance qui le sépare de sa destination (il doit se rapprocher de sa destination).

Sujets associés : Case, Déplacement, S'éloigner

VIE ET SANTÉ MENTALE

La vie et la santé mentale d'un investigateur sont imprimées sur sa carte Investigateur.

➤ La vie et la santé mentale sont des valeurs fixes. Elles ne diminuent donc pas quand un investigateur subit des Dégâts ou des Horreurs.

Sujet associé : Dégâts et Horreurs

PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN DE L'APPLICATION

INTERFACE DE JEU

Durant la partie, les joueurs vont souvent interagir avec l'interface utilisateur du jeu.



1. **Plateau** : la plus grande partie de l'écran est occupée par le plateau. Au fil de leur exploration, les joueurs en révéleront toujours plus ; les nouvelles tuiles et les pions qui sont placés dessus apparaîtront au centre de l'écran. Seuls les pions avec lesquels les joueurs interagissent au moyen de l'application apparaissent sur le plateau.
2. **Bouton Menu de jeu** : un joueur peut appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu de jeu à tout moment. Depuis le menu de jeu, les joueurs peuvent consulter le journal ou enregistrer leur scénario pour reprendre la partie ultérieurement.
3. **Bouton Monstrothèque** : un joueur peut appuyer sur ce bouton pour ouvrir ou fermer la monstrothèque durant la partie. Pour ouvrir le menu d'un monstre, il suffit de sélectionner ce monstre dans la monstrothèque.
4. **Bouton Inventaire** : un joueur peut appuyer sur ce bouton pour ouvrir ou fermer l'inventaire durant la partie. Quand les investigateurs trouvent des objets avec lesquels ils peuvent interagir au moyen de l'application, ceux-ci apparaissent dans leur inventaire.
5. **Monstrothèque/Inventaire** : la monstrothèque et l'inventaire apparaissent en bas de l'écran quand ils sont ouverts.
6. **Bouton Fin de phase** : un joueur peut appuyer sur ce bouton pour mettre fin à la phase en cours et lancer la phase ou le round suivant.
7. **Bouton Menu réglages** : un joueur peut appuyer sur ce bouton pour ouvrir le menu réglages à tout moment.

PRÉSENTATION DE L'ÉCRAN DE L'APPLICATION, SUITE

INTERFACE DE MENU DE MONSTRE

Pour ouvrir le menu d'un monstre, il suffit de sélectionner ce monstre dans la monstrothèque. Les joueurs peuvent utiliser ce menu pour interagir avec les monstres durant la partie.

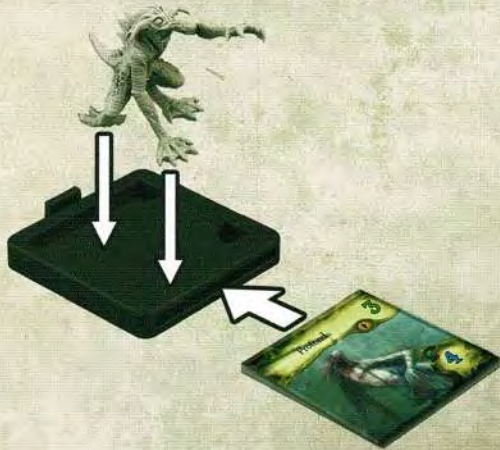


1. **Nom et illustration** : le nom et l'illustration indiquent quel monstre est sélectionné. Toutes les informations figurant dans le menu du monstre se rapportent au monstre sélectionné.
2. **Vie** : la vie maximale du monstre apparaît en haut à gauche de l'écran.
3. **Icône d'identification** : l'icône d'identification du monstre (s'il en a une) apparaît près de son illustration. Elle correspond au pion Identification placé sur le socle de la figurine du monstre.
4. **Dégâts** : la quantité de dégâts que le monstre a subie apparaît sous son nom. Un joueur peut utiliser les boutons « + » et « - » pour ajouter ou retirer des dégâts.
5. **Bouton Attaquer** : un joueur peut appuyer sur ce bouton pour attaquer le monstre.
6. **Bouton Évasion** : un joueur appuie sur ce bouton pour générer un test d'évasion quand il tente d'échapper à un monstre.
7. **Panneau d'effet** : les effets relatifs au monstre apparaissent dans le panneau à droite. Les effets de jeu y apparaissent chaque fois qu'un joueur attaque un monstre ou échappe à un monstre, ou que le monstre est activé.
8. **Monstrothèque** : un joueur peut sélectionner un monstre en appuyant sur son illustration dans la monstrothèque. Le menu du monstre peut être refermé en appuyant sur l'illustration du monstre sélectionné.

LES FIGURINES DES MONSTRES

ASSEMBLAGE D'UNE FIGURINE DE MONSTRE

Collez chaque Larve Stellaire à un grand socle et chaque Horreur Chasseresse et groupe d'Émeutiers à un socle moyen (voir également page 3 du *Livret d'Apprentissage*). Pour toutes les autres figurines, insérez leurs fixations dans les petits socles.



Après avoir fixé chaque figurine à son socle, insérez chaque pion de monstre dans le socle de la figurine correspondante. Ces socles sont conçus pour laisser apparaître toutes les informations pertinentes du pion du monstre sans devoir le retirer du socle.



Progéniture de Dagon



Cultiste



Profond



Profond Hybride



Fantôme



Prêtre de Dagon



Larve Stellaire



Horreur Chasseresse



Émeutiers

INDEX

A		F		Pion Exploration	15
Action	4	Feu	11	Pion Fouille	15
Action d'attaque	4	Fou	8	Pion Interaction	16
Action d'échange	4	Fou – voir « Dégâts et Horreurs »	8	Pion Vue	16
Action d'exploration	4	G		Placer	16
Action d'interaction	5	Gagner	11	Plateau	16
Action de déplacement	5	Gagner et perdre	11	Plus éloigné	16
Action de fouille	5	Gestionnaire de collection	12	Plus proche	16
Action dérober	5	Glossaire	4	Points cardinaux	16
Action mettre le feu	5	Guide de Référence	1	Porte	16
Action pousser	5	H		Portée	16
Actions de matériel	6	Horreur	12	Pousse-pousse	17
Adjacent	6	Horreur – voir « Dégâts et Horreurs »	8	Pouvoir – voir « Terminologie »	2
Annule	6	I		Prendre les biens de départ	3
Application	6	Icône d'action	12	Préparer les monstres	3
Arme – voir « Objet Commun »	14	Indice	12	Présentation de l'écran de l'application	20
Assemblage d'une figurine de monstre	22	Individu	12	Présentation de l'écran de l'application, suite	21
Au hasard	6	Interface de jeu	20	Preuve – voir « Traits »	19
Avoir le droit de – voir « Terminologie »	2	Interface de menu de monstre	21	Q	
B		Interface utilisateur – voir « Application »	6	Quitter – voir « Enregistrer et quitter »	10
Barricade	6	Intérieur	12	R	
Biens	7	Inventaire	13	Ramasser	17
Blessé	8	Investigateur	13	Renoncer	17
Blessé – voir « Dégâts et Horreurs »	8	J		Réserve de dés – voir « Test »	18
Bordure	7	Journal	13	Résultat de test – voir « Test »	18
Bordure infranchissable	7	L		Retirer du plateau	17
C		Lâcher	13	Retourner	17
Cartes double face	7	Les figurines des monstres	22	Robustesse – voir « Monstre »	13
Case	7	Les règles d'or	2	Round	17
Choisir les investigateurs	3	Limite de matériel	2	S	
Choisir un scénario	3	Lire le prologue et révéler l'entrée	3	S'éloigner	17
Code	7	M		Salle	17
Compétences	8	Menu de jeu	13	Santé mentale	17
Conflits	2	Mettre à jour la collection	3	Santé mentale – voir « Vie et santé mentale »	19
Créer les paquets de cartes	3	Mise en place	3	Sonné – voir « État »	11
Créer les réserves de pions	3	Monstre	13	Sort	18
D		Monstrothèque	14	Source de Lumière – voir « Traits »	19
De l'utilisation de ce guide	2	Mur	14	Sud – voir « Points cardinaux »	16
Défausser	8	N		T	
Dégâts et Horreurs	8	Ne peut pas – voir « Les règles d'or »	2	Table des matières	2
Dépenser	9	Nettoyer le plateau	14	Terminologie	2
Déplacement	9	Nord – voir « Points cardinaux »	16	Test	18
Déplacement délibéré – voir « Déplacement »	9	O		Test d'évasion	18
Déplacement involontaire – voir « Déplacement »	9	Objectif	14	Test d'horreur	19
Dés	9	Objet Commun	14	Tour	19
Disputes – voir « Conflits »		Objet unique	14	Traits	19
E		Objets	15	Trier les tuiles Plateau	3
Éliminé	9	Obscurité	15	Tuile Plateau	19
Énigme	9	Ouest – voir « Points cardinaux »	16	V	
Enregistrer et quitter	10	P		Valeur d'horreur – voir « Monstre »	13
Entravé – voir « État »	11	Particularités	15	Verrou	19
Est – voir « Points cardinaux »	16	Passage Secret	15	Vers	19
Étape d'énigme	10	Perdre – voir « Gagner et Perdre »	11	Vie et santé mentale	19
Étape d'événement	10	Perdre la partie	15	Vigilance – voir « Monstre »	13
Étape d'horreur	10	Phase d'Investigateur	15		
Étape de monstre	10	Phase de Mythe	15		
État	11				
Étourdi – voir « État »	11				
Événement de Mythe	11				
Extérieur	11				



FICHE DE RÉSUMÉ

Une partie des *Demeures de l'Épouvante* se déroule en plusieurs rounds, chacun décomposé en deux phases : la phase d'Investigateur et la phase de Mythe.

PHASE D'INVESTIGATEUR

Durant la phase d'Investigateur, les investigateurs jouent chacun un tour dans l'ordre de leur choix. Durant son tour, un investigateur effectue jusqu'à deux actions.

ACTIONS COMMUNÉMENT UTILISÉES

- **Action de déplacement** : déplacez-vous jusqu'à deux cases. Le déplacement peut être interrompu pour effectuer d'autres actions.
- **Action de fouille** : examinez un pion Fouille de votre case en utilisant l'application.
- **Action d'exploration** : examinez un pion Exploration de votre case en utilisant l'application.
- **Action d'interaction** : interagissez avec un pion Individu ou Interaction de votre case en utilisant l'application.
- **Action d'attaque** : attaquez un monstre de votre case avec une arme de mêlée ou un monstre à portée avec une arme à distance en utilisant l'application.
- **Action d'échange** : échangez des biens avec d'autres investigateurs de votre case. Ramassez et lâchez des biens sur votre case.

ACTIONS RAREMENT UTILISÉES

- **Action pousser** : poussez un monstre ou un autre investigateur.
Voir « Action pousser », page 5.
- **Action mettre le feu** : mettez le feu à votre case ou à une case adjacente.
Voir « Action mettre le feu », page 5.
- **Action dérober** : dérobez les biens d'un autre investigateur.
Voir « Action dérober », page 5.

ACTIONS DE MATÉRIEL

Certains éléments de jeu et effets permettent aux investigateurs d'effectuer des actions de matériel, dont le détail dépend directement de l'élément de jeu ou de l'effet qui en est à l'origine.

- **Barricader une porte** : bloquez une porte pour empêcher des monstres ou des investigateurs de la traverser.
Voir « Barricade », page 6.
- **Éteindre un feu** : défaissez un Feu de votre case et des cases dans lesquelles vous entrez durant votre tour.
Voir « Feu », page 11.

PHASE DE MYTHE

La phase de Mythe est divisée en trois étapes : l'étape d'événement, l'étape de monstre et l'étape d'horreur. Durant chaque étape de la phase de Mythe, l'application générera des instructions que les investigateurs devront exécuter.

ÉTAPE D'ÉVÉNEMENT

Durant l'étape d'événement, l'application génère un ou plusieurs événements de Mythe que les investigateurs doivent résoudre.

ÉTAPE DE MONSTRE

Durant l'étape de monstre, l'application génère un ensemble d'instructions relatives à l'activation de chaque monstre qui doivent être résolues par les investigateurs.

➤ L'activation d'un monstre peut pousser ce dernier à se déplacer ou à attaquer de manière spécifique en s'appuyant sur la terminologie suivante :

- **Vers** : chaque case dont le monstre se déplace doit diminuer la distance le séparant de sa destination.
- **S'éloigner** : chaque case dont le monstre se déplace doit augmenter la distance le séparant de la case ou de l'élément de jeu spécifiés.
- **Plus proche** : distant du plus petit nombre de cases.
- **Plus éloigné** : distant du plus grand nombre de cases.











ÉTAPE D'HORREUR

Durant l'étape d'horreur, chaque investigateur résout un test d'horreur contre un monstre situé à portée.

- Chaque investigateur ne résout qu'un test d'horreur en choisissant le monstre avec la valeur d'horreur le plus élevé.
- Si aucun monstre ne se situe à portée, l'investigateur ne résout pas de test d'horreur.

Après la phase de Mythe de chaque round, les investigateurs commencent un nouveau round, qui débute par une nouvelle phase d'Investigateur. Les joueurs continuent de résoudre les rounds jusqu'à ce qu'ils gagnent ou perdent la partie.

ICÔNES

	Force		Volonté
	Agilité		Réussite
	Observation		Investigation
	Savoir		Icône d'action
	Influence		Icône de produit