

Aide de jeu non-officielle pour les Demeures de l'Épouvante

Proposée par [Gus&Co](#)

V1.0 août 2011

Préparation

Une fois l'histoire choisie, le Gardien répond aux différentes questions et prend les jetons correspondants au choix d'histoire ainsi que la carte Objectif. **Seul** le Gardien peut prendre connaissance de cette carte, révélée alors aux Investigateurs comme indiqué sur la carte.

Il y a 5 histoires, avec à chaque fois 3 Objectifs / fins différentes. Il est tout à fait possible de rejouer la même histoire, pour autant que les réponses et l'Objectif soient différents.

Le Gardien suit les indications pour la mise en place selon l'histoire dans le Manuel du Gardien. Faire bien attention de placer les indices correspondants dans les bons decks aux bons emplacements sur le plateau.

Investigateurs

Les Investigateurs jouent dans n'importe quel ordre à chaque tour. Un Investigateur fait toutes ses actions avant qu'un autre Investigateur joue.

Chaque Investigateur dispose de **2 déplacements et d'1 action**, à effectuer dans n'importe quel ordre.

Déplacement

Cases : les tuiles du plateau sont souvent composées de plusieurs cases, les parties de tuiles séparées par des lignes blanches. Chaque Investigateur peut se déplacer jusqu'à 2 cases dans son déplacement normal.

Salles : une salle est une partie de tuile entourée par des murs. Les salles peuvent elles-mêmes être découpées en cases.

Porte : les portes peuvent être simplement franchies.

Scellé : porte et mur scellés ne peuvent pas être franchis.

Action

Chaque Investigateur dispose d'1 action :

- **Abandonner** des objets sur une case.
- **Courir** : se déplacer d'une case supplémentaire.
- **Combattre** un monstre. Ne pas oublier de prendre en compte le nombre de cases correspondants à la portée de l'arme, les monstres doivent alors être en ligne de vue.
- **Utiliser** une carte ou une compétence spéciale.
- **Explorer** : quand un Investigateur explore, il explore une salle, **pas** une case, il suffit alors d'être rentré dans une salle pour prendre connaissance du deck de cartes. Les decks d'exploration n'ont par conséquent aucune localisation de case spécifique.

Gardien

Le tour du Gardien suit cet ordre :

Echange : les Investigateurs sur la même case peuvent s'échanger / donner / prendre des objets leur appartenant.

Pions de menace : le Gardien reçoit autant de pions de menace qu'il y a d'Investigateurs. Ces pions peuvent se conserver d'un tour à l'autre.

Actions : le Gardien possède un certain nombre de cartes action à disposition comme établi lors de la mise en place et en fonction de l'histoire. Pour effectuer chaque action, le Gardien dépense un nombre de pions de menace correspondant au chiffre rouge indiqué en haut à gauche de la carte. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Attention, certaines cartes action ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour.

Combat : si un monstre se trouve sur la même case qu'un Investigateur, il peut alors l'attaquer. S'il y a plusieurs Investigateurs, le Gardien choisit qui attaquer.

Evènement : à la fin de son tour, le Gardien place un jeton Sablier sur la carte évènement au sommet du deck Evènement. Si le nombre de Sablier correspond au chiffre indiqué, le Gardien révèle l'Evènement et la lit, en choisissant la rubrique correspondant à son choix d'embranchement d'histoire. Les jetons Sabliers sont alors défaussés.

Cartes Trauma + mythe

Le Gardien ne peut en posséder que 4 chacune. Il ne peut pas les utiliser à son tour, mais pendant celui des Investigateurs.

Test d'attributs

Tout test s'effectue en lançant un **dé 10 faces**. Pour réussir le test, il faut faire égal ou inférieur avec le dé à la valeur inscrite. Certains tests reçoivent des modifications. **Avant** de lancer le dé, un Investigateur peut décider de rajouter sa valeur de chance à son attribut testé, en dépensant un pion de compétence. On ne peut jamais rajouter sa chance une fois le dé lancé.

Jet d'horreur

A chaque fois qu'un Investigateur rentre dans la **même salle** (pas case) qu'un monstre, il effectue un jet d'horreur, pareil quand un monstre rentre dans la même salle qu'un Investigateur. Test d'horreur = test de **volonté** modifié selon la valeur du monstre indiqué dans le coin inférieur droite. Un monstre assommé nécessite **toujours** un jet d'horreur.

Jet d'évasion

Pour quitter une case sur laquelle se trouve un monstre, ou faire autre chose que combattre, un Investigateur doit effectuer un jet d'évasion = test de **dextérité** modifié selon la valeur du monstre indiqué dans le coin supérieur droite. Si raté, le Gardien *peut* décider d'infliger des dommages à l'Investigateur, qui effectue alors son déplacement / action désirée. Un monstre assommé ne nécessite **pas** de jet d'évasion.

Enigme

Pour résoudre une énigme, on prend la valeur d'attribut Intellect de l'Investigateur. Cette valeur correspond au nombre de mouvements à disposition. Un pion de compétence peut être dépensé à n'importe quel moment pour rajouter sa chance à son intellect.

1 point de mouvement : échanger une tuile. L'investigateur échange une tuile avec une autre directement **adjacente**, en conservant le même sens.

1 point de mouvement : retourner une tuile. L'investigateur peut retourner une tuile de 90° dans n'importe quel sens (ou 120° ou 180° selon l'énigme, p. 18)

2 points de mouvement : remplacer une tuile avec une tuile de la pile face cachée. Attention à placer la nouvelle tuile avec la flèche pointant en haut.

Combat

Quand un combat a lieu, le Gardien tire des cartes du deck correspondant au monstre, comme indiqué par la couleur sur le socle du monstre :

bleu = humanoïde / brun = bête / vert = étrange.

Si le monstre attaque, le Gardien conserve et lit la carte correspondant à l'attaque, indiquée dans la partie inférieure blanche.

Si l'Investigateur attaque, le Gardien conserve et lit la carte correspondant à l'attaque, indiquée dans la partie supérieure brune

Mort

Si un Investigateur perd tous ses points de vie, il est mort. Le joueur abandonne tous ses objets sur la case et reprend un autre Investigateur à disposition. Si la carte Objectif est révélée ou s'il n'y a plus d'Investigateurs à disposition, le joueur est **éliminé**.

Folie

Si un Investigateur perd tous ses points de santé mentale, il reste en jeu.