

Les Demeures de l'Épouvante 1ère édition - Aide de jeu - par DCDP

Règles particulières :						
Test d'attribut :	Investigateur :	Lancer 1D10 et comparer le résultat avec la valeur de l'attribut désigné.	Possibilité d'ajouter la valeur Chance (sauf Test de Chance) en défaussant un pion Point de Compétence avant le lancer de	-2 si l' Investigateur est assommé (quel que soit le nombre de pion Assommé).	Réussite si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de l'attribut.	
		Allié : Test réussi si l' Allié possède l'attribut demandé.				
Test d'horreur :		Dès qu'un Investigateur se déplace dans une salle avec un Monstre ou un pion Feu , ou quand un Monstre se déplace ou apparaît dans une salle avec un Investigateur .	Pour chaque Monstre et/ou Investigateur , l'ordre au choix du Gardien .	Tester la Volonté modifiée par la valeur Horreur (chiffre bleu) du Monstre .	Si perdu, 1 pion Horreur . Limité à 1 Test d'horreur par Monstre / tour.	
Test d'évasion :		Un Investigateur doit faire ce test si un Monstre est présent sur sa case avant tout déplacement et/ou action (sauf attaque); sauf si déplacé par le Gardien .	Pour chaque Monstre présent, l'ordre au choix de l' Investigateur . Tester la Dextérité modifié par la valeur Conscience (chiffre blanc) du Monstre .	Si échec, le Gardien peut infliger à l' Investigateur des blessures égales à la valeur Dégât du Monstre .	Que le test soit réussi ou non, l' Investigateur peut se déplacer ou agir. Limité à un seul Test d'évasion par Monstre et par tour.	
<u>Ne consomme pas de point de mouvement ou d'action.</u>						
<u>Examiner la carte Énigme.</u>						
<u>Placer les pièces de départ (Connexion ou Verrou).</u>						
<u>Mélanger les pièces inutilisées correspondant à l'énigme.</u>						
<u>Distribuer et placer une à une les pièces d'énigme, avec la flèche vers le haut, selon le schéma de la carte Énigme.</u>						
<u>Échanger une pièce avec une autre pièce adjacente en gardant leur orientation.</u>						
Énigme :		Convertir sa valeur Intellect en points d'actions Énigme .	Pivoter une pièce de 90° (sauf Rune).	Si Verrou , la pièce de départ peut être pivoter de 180° si rectangle, 120° si triangle ou 90° si croix.		
	Tenter l'énigme (une seule fois par tour et par Investigateur) :		Piocher une pièce inutilisée pour remplacer une pièce en place (coût : 2 pts d'énigme).		Si Énigme alchimique , d'abord retirer la pièce à remplacer puis piocher une pièce inutilisée.	
		Si Énigme alchimique , dès que l' Investigateur a consommé tous ses points d'énigme ou qu'il décide d'arrêter, faire un test selon le nombre de pièces bien placées.				Si échec, l' Investigateur doit piocher une carte Effet secondaire .
		<u>L'investigateur doit résoudre seul l'énigme et pas de retour en arrière.</u>				
<u>Possibilité à tout moment d'ajouter sa Chance pour 1 point de compétence.</u>						
<u>Laisser l'énigme en son état si elle n'est pas résolue (sauf Énigme alchimique).</u>			<u>Si Énigme Alchimique, défausser toutes les pièces d'énigme.</u>			
Pions Blessures	Investigateur tué :	<u>Possibilité d'échanger des pions Blessures par autant d'autres pions.</u>				
		<u>Retirer le personnage du plateau.</u>				
		<u>Déposer les cartes Exploration et Objet de départ sur sa salle.</u>				
		<u>Défausser les cartes Sort, les pions Horreur, Dégât et Compétence.</u>				
<u>Au prochain tour, si la carte Objectif n'est pas révélée, choisir un nouvel Investigateur, préparer normalement, placer la figurine sur la case de départ et terminer le tour immédiatement.</u>						
Pions Horreur	Investigateur fou :	<u>Fou si 0 de santé mentale.</u>				
		<u>Ne peut plus recevoir de pions Horreur mais effectue toujours les tests et peut recevoir des cartes Trauma.</u>				
Cartes Trauma :	<u>Peut être donnée juste après avoir reçu un pion Blessure ou Horreur.</u>					
	<u>Si logo "Multijoueurs", ne peut être jouée/piochée s'il n'y a plus qu'un seul Investigateur.</u>					
		<u>Max 1 carte Blessure et/ou 1 carte Démence par joueur.</u>	<u>Défausser la précédente carte et garder la nouvelle.</u>			

1 est toujours une réussite et 10 est toujours un échec.

Préparation :

Choisir le scénario.	
Répartir les rôles de Gardien et des Investigateurs .	
Trier et préparer les Monstres, les marqueurs et les pions.	
Les Investigateurs prennent les cartes Trait, Objet de départ et Personnage investigateur.	
Le Gardien prend les cartes Mythe, Exploration, Verrou Obstacle, Objectif du Gardien et Action du Gardien.	
Constituer le paquet Événement selon l'histoire choisie, en classant les cartes dans l'ordre décroissant.	
Trier et préparer les autres paquets de cartes.	
Les Investigateurs et le Gardien effectuent leur préparation respective en même temps.	Les investigateurs :
	Installer le plateau.
	Lire l'introduction.
	Choisir un personnage et prendre les éléments correspondants et les pions Point de compétence.
	Chaque joueur choisit deux cartes Trait, et prend les éléments liés aux Traits choisis.
	Placer les figurines Investigateur sur la case Départ du scénario.
Le Gardien :	Choisir son objectif.
	Préparer les cartes Action du Gardien et Mythe.
	Répartir sur le plateau les cartes Exploration, Obstacle et Verrou.

Déroulement d'un tour de jeu :

L'ordre des **investigateurs** est au choix des joueurs, mais chaque investigateur doit effectuer l'intégralité de son tour avant qu'un autre joueur ne commence le sien.

Chaque **Investigateur** a jusqu'à 2 étapes de mouvement et 1 seule étape d'action, à réaliser dans l'ordre de son choix.

Investigateur Assommé : 1 seule étape de mouvement + 1 Action.

Le **Gardien** peut jouer une carte **Mythe** avant, entre ou après une étape de mouvement ou d'action.

Une seule carte par tour d'**Investigateur**.

Si **Verrou**, le **Gardien** révèle la carte Verrou et l'**Investigateur** doit la résoudre avant d'aller dans la nouvelle salle.

Si non résolu, la carte est placée face visible sur la pile de cartes Exploration de la salle et le déplacement est consommé.

Si **Porte bloquée**, l'**Investigateur** termine son déplacement (Action comprise).

Étape de mouvement : déplacer sa figurine vers une case adjacente.

Si marqueur **Cadavre** sur sa case de départ, l'**Investigateur** peut le déplacer avec lui (un seul marqueur à la fois).

Si marqueur **Planque**, l'**Investigateur** ne peut plus se déplacer, attaquer ou lancer un sort d'attaque.

L'investigateur est affecté par les pions Statut. Pour quitter le marqueur Planque, l'**Investigateur** consomme 1 mouvement ou 1 action.

Si pion **Échelle**, un **Investigateur** consomme 1 mvt pour se déplacer entre 2 marqueurs

Si la salle possède un pion **Feu**, l'**Investigateur** doit faire un Test d'Horreur.

Courir : se déplacer vers une case adjacente (voir Étape de mouvement pour conditions).

Capacité de carte : utiliser la capacité **Action** d'une carte sous son contrôle.

Abandonner des objets : déposer des cartes Exploration et/ou Objet de départ dans sa salle, face visible sur la pile de cartes Exploration et/ou Obstacle de la salle.

OBLIGATOIRE SI SEUL AVEC UN MONSTRE (sauf si Évasion).

Attaquer un monstre : choisir un Monstre dans sa case et l'attaquer.

Si attaque avec un sort, résoudre la carte Sort.
Si autre attaque, déterminer la classe du Monstre selon sa couleur, tirer la carte Combat correspondante au Monstre ET à l'arme utilisée par l'**Investigateur**, et résoudre cette carte.

Vérifier Portée et Ligne de vue.
-2 si **Assomé**
-2 si **Obscurité** (cumulables)

Étape d'action :

Explorer : Le **Gardien** révèle les cartes Exploration une à une, les lit et les donne à l'**Investigateur** l'une après l'autre.

Obstacle et Exploration dans sa salle. l'**Investigateur** **DOIT** prendre chacune des cartes et les place face visible près de sa fiche Personnage (hors "Vous n'avez rien trouvé").

Pas de limite en cartes "transportées".

Si pion **Obscurité**, l'**Investigateur** doit dépenser 1 Action + 1 Mouvement.

Si carte **Livre** en possession, lire le Livre et de gagner un sort.

Si pion **Barricade**, possibilité de mettre ce pion sur une porte de la case OU de le retirer d'une porte sur sa case.

Si pion **Feu de Camp**, défausser autant de marqueurs Cadavre que souhaités qui sont sur la case d'un feu de camp.

Si à la fin du tour, un **Investigateur** est dans une salle avec un pion **Feu**, il subit **2 pions Dégât**.

Étape d'échange des investigateurs :	Les investigateurs et les Alliés qui sont sur la même case peuvent échanger des cartes Exploration et/ou Objet de départ, sans limite. Un investigateur assommé peut défausser 1 pion Statut "Assommé".			
Étape des Alliés : (uniquement Appel de la Forêt)	1) Action des Alliés : l'un après l'autre ; au choix de l'Investigateur le plus proche.	Attaquer (sauf si Assommé).	Considérer l'Allié comme un Investigateur , piocher la première carte Monstre, prendre la partie supérieure de la carte et la résoudre avec un test selon l'Expertise.	
		Parler avec un Investigateur dans la même salle.	Si pas de Tâche inachevée en cours avec l'Investigateur , piocher la première carte Histoire d'allié et la résoudre.	
		Ne rien faire.		
		2) Effets des Statuts des Alliés :	Si salle en Feu , +2 dégâts. Si Assommé , retirer 1 pion Assommé.	
Étape de gain de menace :	Le Gardien gagne autant de pions Menace que le nombre d' investigateurs au début de la partie et les ajoute à sa réserve.			
2 - Tour du Gardien :	Étape d'action :	Piocher des cartes Trauma et/ou Mythe : la main du Gardien est limitée à 4 cartes Trauma et 4 cartes Mythe (défausser l'excédent).	Si logo "multijoueurs" et si 1 seul Investigateur , défausser la carte et en piocher une autre.	
		Jouer une carte Trauma sur un Investigateur Fou : une fois par tour et par Investigateur Fou .		
			Carte Verrou : ne bloque pas les Monstres.	
			Murs et Portes scellées : ne peuvent pas être traversés.	
			Si Échelle , possibilité de se déplacer pour les monstres Humanoïdes (bleu). Si Conduit , possibilité de se déplacer pour les monstres Bêtes (marron). Si Barricades , piocher et résoudre une carte Monstre correspondant à la couleur du Monstre et portant la mention "Monstre contre barricade".	
	Placement de Monstres : piocher un Monstre spécifié sans regarder son pion et le placer sur la case spécifiée.	Si seule la Salle est spécifiée, le Gardien place le Monstre sur n'importe quelle case de cette salle.		
Étape d'attaque des Monstres :	Le Gardien peut effectuer une attaque avec chaque Monstre (non assommé) présent sur la case d'un investigateur ou d'un Allié . Possibilité de retirer un pion Assomé sur chaque Monstre qui en possède un (et qui n'a donc pas attaqué).	Si plusieurs cibles possibles, le Gardien doit choisir une seule cible par attaque.	Piocher et résoudre une carte Monstre correspondant à la couleur du Monstre et portant la mention "Attaque de monstre". Si l'Investigateur est dissimulé, piocher et résoudre une carte Monstre correspondant à la couleur du Monstre et portant la mention "Monstre contre planque".	
Étape d'événement :	Le Gardien place un pion Temps sur le paquet Événement. Si le nombre de pions atteint le chiffre Temps au dos de la carte, retirer tous les pions et résoudre la carte.			
Si, à la fin du tour, un Monstre est dans une salle avec un pion Feu , il subit 2 pions Dégât .				

Fin de partie :

Victoire du Gardien :	Objectif de la carte Objectif atteint. Ou tous les investigateurs sont éliminés.
Victoire des Investigateurs :	Toutes les cartes Exploration "Indice" ont été découvertes. Au dernier indice trouvé, révéler l'objectif du Gardien et accomplir la dernière tâche.
Si avant la résolution de la dernière carte Événement, aucun des deux camps n'a gagné, la partie est perdue pour tous.	