Les Demeures de l'Épouvante™

Expériences Interdites™

EXTENSION

Règles du Jeu

Règles du Jeu

La seule lampe intacte du laboratoire mis à sac éclaire une petite créature semblable à une limace qui se tortille sur le verre d'une coupelle. Les feuilles de notes qui se trouvent à côté sont couvertes d'un étrange mélange de formules mathématiques et de symboles occultes. Soudain du plafond, un épais filet de pus tombe sur les notes. Votre sang se glace tandis que vous dégainez votre révolver. Quelque chose dans les poutres grogne après vous.

Bienvenue dans *Expériences Interdites*, une extension pour *Les Demeures de l'Épouvante* qui présente aux investigateurs trois nouvelles aventures d'horreur scientifique ! En plus de ces nouvelles histoires, cette extension comprend de nouveaux investigateurs, monstres, objets, sorts, cartes Obstacle, cartes Verrou, cartes Mythe, cartes Trauma, cartes Combat et tuiles Plateau. Elle présente également de nouvelles règles et des éléments pour les énigmes Alchimiques, des cartes Effet Secondaire, des mutations, des mains rampantes et des voyages dans le temps. Ouvrez la porte du laboratoire si vous l'osez, et découvrez quelles horreurs rampent à l'intérieur !

Matériel

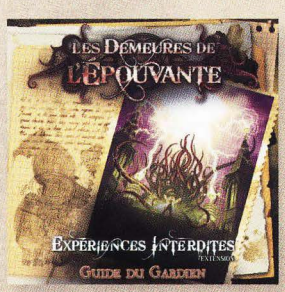
Le présent Livret de Règles / Guide de l'Investigateur

- 1 Guide du Gardien
- 4 figurines d'Investigateur
- 4 figurines de Monstre comprenant :
  - 2 Byakhees
  - 2 Rampants
- 135 petites cartes comprenant :
  - 52 cartes Exploration
  - 10 cartes Sort
  - 7 cartes Objet de Départ
  - 16 cartes Trait
  - 5 cartes Verrou
  - 5 cartes Obstacle
  - 13 cartes Mythe
  - 12 cartes Trauma
  - 12 cartes Effet Secondaire
  - 3 cartes Époque
- 77 cartes format bridge comprenant :
  - 42 cartes Combat
  - 4 cartes Personnage Investigateur
  - 15 cartes Événement
  - 7 cartes Action du Gardien
  - 9 cartes Objectif
- 6 planches de pions comprenant :
  - 6 tuiles Plateau (3 moyennes et 3 petites)
  - 5 pions Horreur
  - 4 pions Monstre
  - 1 tuile de Base d'Énigme Alchimique
  - 12 pièces d'Énigme Alchimique
  - 10 pions Mutation
  - 6 pions Main Rampante
  - 1 pion Graines
  - 1 pion Époque

Le Matériel en Détails

Cette section décrit tous les nouveaux éléments de l'extension *Expériences Interdites*. Les autres éléments sont décrits dans le jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*.

Guide du Gardien



Ce livret séparé contient les instructions nécessaires pour que le gardien puisse mettre en place les trois histoires, c'est-à-dire les indices, les actions du gardien, les monstres et les objectifs utilisés à chaque fois que vous jouez.

Figurines d'Investigateur

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

Figurines de Monstre

Ces figurines représentent les créatures cauchemardesques que le gardien peut placer sur le plateau pendant la partie. Chaque figurine correspond à un pion Monstre qui doit être insérée dans la base avant la partie. Les figurines de monstre sont placées sur les tuiles du plateau pour indiquer la position actuelle des monstres.

Cartes Effet Secondaire

Ces cartes représentent les étranges changements qui affectent les investigateurs après avoir côtoyé de dangereuses expériences.

Cartes Époque

Dans certaines circonstances, les investigateurs peuvent être amenés à voyager dans le temps. Ces cartes représentent les différentes époques qu'ils peuvent visiter.

Tuile de Base et Pièces d'Énigme Alchimique

Les investigateurs peuvent piocher des cartes qui les obligent à résoudre une énigme Alchimique pour pouvoir continuer. Les énigmes Alchimiques sont semblables aux trois principaux types d'énigmes (décrits dans le jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*) et sont résolues en utilisant un nombre aléatoire de pièces d'Enigme afin de remplir l'objectif de l'énigme.

Pions Mutation

Ces pions représentent les étranges excroissances extraterrestres qui peuvent pousser sur les investigateurs, les monstres ou les cadavres. Parfois, le gardien pourra tirer parti de la présence en jeu d'au moins un pion Mutation. Les pions Mutation sont limités à la quantité fournie avec l'extension.

Pion Main Rampante

Ces pions représentent des mains coupées et animées par des procédés diaboliques. Le gardien peut utiliser ces pions pour harceler et agacer les investigateurs en utilisant la carte Action du Gardien « Main Rampante ».

Pions Graine

Ces pions sont utilisés avec la carte Exploration « Graines » dans l'histoire « Perdu Dans le Temps et l'Espace ».

Pion Époque

Ce pion est placé sur une carte Époque pour indiquer à quelle époque les investigateurs se trouvent actuellement.

Symbole d'Extension Expériences Interdites

Le symbole d'extension Expériences Interdites

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole *Expériences Interdites* sur leur côté face pour être facilement distinguées de celles du jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*.

Utiliser cette Extension

Tandis que certains pions et cartes fournis dans cette extension ne sont utilisés que lorsqu'ils sont mentionnés dans une des histoires, d'autres peuvent être utilisés en jouant n'importe quelle histoire, y compris celles du jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*.

Les joueurs devraient ajouter les Figurines d'Investigateur, les cartes Personnage, les cartes Objet de Départ, les cartes Trait, les cartes Mythe, les cartes Trauma, les cartes Combat et les pions Horreur de cette extension aux éléments du même type du jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*, quelle que soit l'histoire qu'ils utilisent.

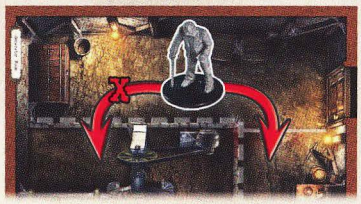
Lorsqu'ils jouent une des histoires de l'extension *Expériences Interdites*, les joueurs doivent commencer par s'assurer que les figurines de Monstre de cette extension ont été attachées à leurs bases comme indiqué dans le jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*, et que chaque figurine de Monstre possède un pion Monstre correspondant inséré dans sa base.

De plus, lorsqu'ils jouent une des histoires de l'extension *Expériences Interdites*, les joueurs doivent ajouter les nouveaux paquets Sort à ceux déjà existants et mettre le paquet Effets Secondaires près du paquet Trauma. Lorsqu'ils préparent les différentes piles de pièces d'énigmes, triées par types, les joueurs doivent faire une pile distincte avec les pièces d'énigme Alchimique.

Le Gardien doit utiliser les nouvelles cartes Exploration, Verrou, Événement, Objectif et Action du Gardien comme indiqué dans le Guide du Gardien. Chaque histoire peut aussi utiliser des éléments supplémentaires comme indiqué dans la section Règles Spéciales du Guide de l'Investigateur.

Barrières Infranchissables

Certaines des tuiles de plateau de l'extension *Expériences Interdites* contiennent des zones séparées par une ligne blanche en pointillé. Une ligne en pointillé indique une **Barrière Infranchissable**. Les investigateurs ne peuvent pas passer par une barrière infranchissable à moins qu'un effet de jeu spécifique les y autorise. Par contre, une barrière infranchissable ne bloque pas la ligne de vue.



Un exemple de barrière infranchissable

Notez qu'un **Monstre Volant** *peut* passer par-dessus une barrière infranchissable. Un monstre volant est un monstre qui possède le symbole de vol sur son pion. (**De plus, considérez tous les Migos du jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante* comme des monstres volants.**)

Exemple de symbole de vol

Énigmes Alchimiques

Les énigmes Alchimiques sont un nouveau type d'énigmes présenté dans *Expériences Interdites*. Tout comme pour les énigmes Connexion, Verrou et Rune, les investigateurs utilisent des actions énigme pour déplacer et échanger les pièces d'énigmes. Par contre, pour résoudre une énigme Alchimique, l'investigateur doit réussir un test spécial après avoir tenté l'énigme.

Préparation d'une Énigme Alchimique

Quand un joueur est confronté à une énigme Alchimique, il résout les étapes suivantes. Les pièces d'énigme sont toujours placées devant le joueur, jamais sur le plateau de jeu.

1. **Placer la Tuile de Base :** Le joueur place la tuile de Base d'énigme Alchimique sur la table devant lui.
2. **Mélanger les Pièces d'Énigme :** Le joueur mélange la pile de pièces d'énigme Alchimique inutilisées.

3. **Distribuer les Pièces d'Énigme :** Le joueur pioche alors des pièces d'énigme une par une et les place le long des bords de la tuile de base dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'une pièce d'énigme ait été placée sur chaque bord.

Notez que chaque pièce d'énigme Alchimique présente un bord avec une forme colorée (cercle bleu, losange rouge ou triangle jaune). Lorsque vous placez les pièces d'énigme, **placez toujours ce bord le long du bord de la tuile de base**.

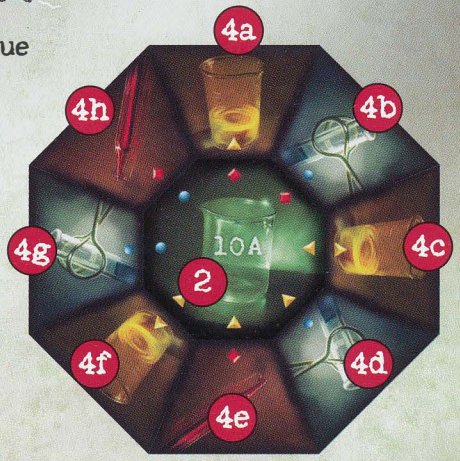
Tenter une Énigme Alchimique

Tout comme avec les autres types d'énigmes, un joueur qui tente une énigme Alchimique reçoit un nombre d'actions énigme égal à la valeur d'Intellect de son investigateur. Il peut les utiliser pour faire les choses suivantes :

- Dépenser une action énigme pour échanger les places de deux pièces d'énigme adjacentes. Les pièces d'énigme sont adjacentes si elles se touchent.
- Dépenser deux actions énigme pour remplacer une pièce d'énigme Alchimique. Le joueur commence par choisir la pièce qu'il veut remplacer et la défausse. Il pioche ensuite au hasard une pièce d'énigme Alchimique de la pile et la met à la place de la pièce défaussée.

Notez qu'avec les autres types d'énigmes, quand un joueur dépense des actions d'énigme pour remplacer une pièce, il commence par piocher une pièce puis choisit celle avec laquelle il veut l'échanger. Avec une énigme Alchimique, le joueur choisit la pièce à remplacer *avant* de piocher la nouvelle pièce.

Exemple de Préparation d'une Énigme Alchimique



1. En explorant une salle, le joueur révèle une carte qui lui demande de tenter une énigme Alchimique #10A.
2. Il place d'abord la tuile de base 10A face visible devant lui.
3. Ensuite, il mélange la pile de pièces d'énigme Alchimique face cachée.
4. Il pioche alors des pièces d'énigme au hasard et les place le long des bords de la tuile de base, en commençant par le bord du haut puis en continuant dans le sens horaire. Le bord de chaque pièce d'énigme comportant une forme colorée doit être placé le long du bord de la tuile de base. Dans le présent exemple, 4a est piochée et placée en premier, puis 4b, 4c, etc.

Le joueur peut continuer à faire des actions énigme jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter ou jusqu'à ce qu'il ait épuisé toutes ses actions énigme. Quel que soit le cas, le joueur doit ensuite faire un test pour résoudre l'énigme.

Résoudre une Énigme Alchimique

Une fois, qu'un joueur a soit, utilisé toutes ses actions énigme, soit décidé de ne plus utiliser d'actions énigme, **il doit alors faire un test en utilisant le nombre de pièces d'énigme correctement placées**. Une pièce d'énigme est considérée comme placée correctement si la forme sur son bord **correspond** à la forme sur le bord de la tuile de base qu'elle touche. (Par exemple, si une pièce d'énigme avec un triangle jaune touche un bord de la tuile de base avec un triangle jaune, la pièce d'énigme est correctement placée.) Comme pour un test d'attribut, le joueur lance un dé à 10 faces et compare le résultat au nombre de pièces d'énigme correctement placées. Si le résultat est inférieur ou égal à ce nombre, l'investigateur réussit le test. Si le résultat est supérieur à ce nombre, l'investigateur échoue au test. Notez que les investigateurs **ne peuvent pas** dépenser de points de compétence quand ils font un test pour résoudre une énigme Alchimique.

Si l'investigateur réussit le test, il résout l'énigme. Les effets de la réussite d'une énigme Alchimique sont décrits sur la carte ayant initié cette énigme. Résoudre l'énigme défausse généralement la carte du jeu, ce qui permet au joueur de continuer à se déplacer et à explorer.

S'il échoue au test, il ne résout pas l'énigme. **À chaque fois qu'un investigateur échoue à un test Alchimique, il doit piocher une carte Effet Secondaire**. En plus de cela, la carte qui a initié l'énigme peut indiquer d'autres effets en cas d'échec.

Que le joueur ait réussi ou échoué au test, toutes les pièces d'énigme sont placées face cachée sous la pile de pièces d'énigme Alchimique. Important : contrairement aux autres énigmes, si un joueur n'arrive pas à résoudre une énigme Alchimique, les pièces ne restent pas sur la table dans leur configuration actuelle.

Autres Règles d'Énigmes Alchimique

Toutes les règles concernant la réinitialisation d'une énigme, le secret et la tricherie s'appliquent aux énigmes Alchimique de la même façon qu'aux autres énigmes. Notez que si un joueur peut utiliser un point de compétence pendant une énigme Alchimique pour ajouter sa Chance à son Intellect, il **ne peut pas** utiliser de point de compétence lorsqu'il fait le test pour résoudre l'énigme.

Cartes Effet Secondaire

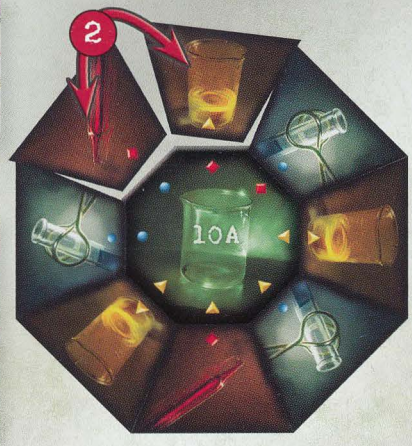
Quand un joueur reçoit pour instruction de piocher une carte Effet Secondaire, il prend la première carte de la pile Effet Secondaire et la place face visible près de sa carte Personnage. Le texte sur la carte prend effet immédiatement. Certaines cartes Effet Secondaire indiquent au joueur de les défausser immédiatement une fois que leur effet a été résolu. Si une carte n'indique pas au joueur de la défausser immédiatement une fois que son effet a été résolu, elle reste en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'un effet indique spécifiquement au joueur de la défausser.

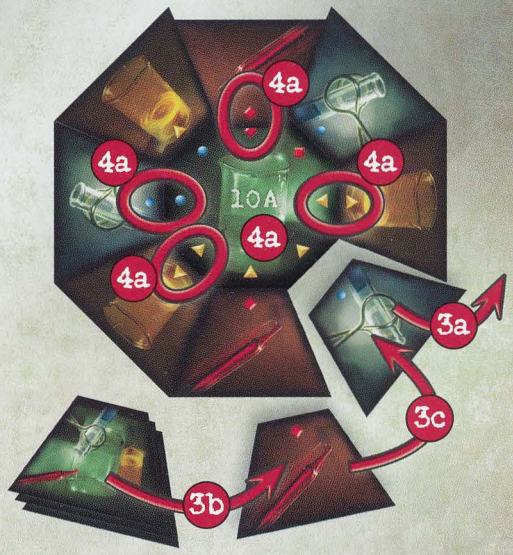
Exemple de carte Effet Secondaire

Comme les cartes Trauma, certaines cartes Effet Secondaire portent le symbole plusieurs investigateurs. Si un investigateur pioche une telle carte quand il n'y a qu'un seul investigateur en jeu, il la défausse et pioche une nouvelle carte Effet Secondaire.

Exemple de symbole plusieurs investigateurs sur une carte Effet Secondaire

Exemple de Tentative d'Énigme Alchimique





En explorant une salle, Jenny Barnes révèle une carte qui lui demande de tenter l'énigme Alchimique #10A. Après avoir préparé l'énigme (cf. schéma page 5), elle peut maintenant tenter l'énigme avec son action Explorer.

1. Jenny a un Intellect de 4 et donc quatre actions énigme.
2. Elle utilise sa première action énigme pour **échanger** les positions de pièces adjacentes.
3. Elle utilise sa deuxième et sa troisième action pour **piocher** une nouvelle pièce d'énigme. Elle **commence** par choisir une pièce d'énigme à défausser (3a), puis pioche une nouvelle pièce (3b) pour la remplacer (3c).
4. Elle décide de ne pas utiliser sa dernière action énigme et doit maintenant faire un test sur le nombre de pièces d'énigme correctement placées (4a), dans ce cas : 4. Elle lance le dé et obtient un résultat de 7. Comme celui est supérieur au nombre de pièces d'énigme correctement placées, elle n'a pas résolu l'énigme et doit piocher une carte Effet Secondaire (4b). Elle consulte alors la carte qui a initié l'énigme pour voir s'il y a d'autres effets qui s'ajoutent à l'échec du test.

Le joueur mélange ensuite les pièces d'énigme face cachée et les remet sous la pile de pièces d'énigme Alchimique.

Épilogues

Chacune des histoires d'*Expériences Interdites* comprend un Épilogue. Un épilogue donne un dénouement à l'histoire et permet aux joueurs de connaitre les conséquences de leur investigation. Le gardien lit l'épilogue approprié à tous les joueurs à la fin de la partie, que ce soit lui ou les joueurs qui aient gagné. Il n'y a pas d'épilogue pour les parties où tous les joueurs perdent.

Après une partie qui a été gagnée par au moins un joueur, le gardien regarde son premier marqueur Choix d'Histoire et note le choix. Il consulte ensuite le Guide du Gardien et trouve la section « Épilogues » de l'histoire qui vient d'être jouée. Enfin, il lit à haute voix le texte correspondant au premier marqueur Choix d'Histoire qu'il avait sélectionné en tenant compte du fait que c'est lui ou les joueurs qui ont gagné.

Autres Règles

Cette section contient certains ajouts aux règles du jeu de base *Les Demeures de l'Épouvante*.

Nouveau Type d'Arme

Expériences Interdites introduit un nouveau type d'armes – les « armes de mêlée tranchantes et contondantes. » Ces armes sont considérées comme étant à la fois des armes de mêlée tranchantes et des armes de mêlée contondantes. Lorsqu'une carte Combat est piochée pour un investigateur utilisant ce type d'arme, on résout la première carte piochée indiquant un effet pour une « arme de mêlée tranchante », une « arme de mêlée contondante » ou un « arme de mêlée ».

Secret et Byakhees

Contrairement aux autres monstres, les investigateurs ne peuvent pas regarder le dessous d'un pion Monstre Byakhee quand le monstre inflige ou reçoit des dégâts. (Notez que Darrell Simmons peut regarder le dessous du pion en utilisant sa capacité « Œil Vif ».) Quand un Byakhee inflige ou reçoit des dégâts, seul le gardien examine le dessous du pion.

Quand le Byakhee fait son attaque spéciale, le gardien lit la question inscrite sur le dessous du pion à voix haute, mais ne révèle pas le résultat de la réponse. Une fois que l'investigateur attaqué a répondu, le gardien lit à voix haute le résultat de cette réponse (mais ne révèle pas le résultat de l'autre réponse).

Cartes Combat

Dans *Expériences Interdites*, deux numéros sont imprimés au bas de chaque carte Combat. Le premier est un numéro unique qui identifie la carte individuellement et le second représente le nombre total de cartes de ce type dans l'extension. Ces numéros ne servent que de référence.

Exemples de numéros de référence sur une carte Combat

Cartes Combat avec Types d'Attaques Multiples

Certaines cartes Combat d'*Expériences Interdites* indiquent deux types d'attaques différents pour les investigateurs. Quand un investigateur attaque et que le gardien pioche une de ces cartes, résolvez celle des deux qui correspond à l'arme que l'investigateur utilise. Si aucune des attaques inscrites ne correspond, le gardien continue de piocher des cartes Combat jusqu'à ce qu'il en pioche une qui corresponde à l'arme utilisée par l'investigateur.

Exemple de Carte Combat avec Types d'Attaques Multiples

Nouveaux Tests de Cartes Combat

Les cartes Combat d'*Expériences Interdites* comprennent de nouveaux types de tests, décrits en détails ci-dessous.

Tests Soit/Soit : Certaines cartes Combat demandent à l'investigateur de faire un test soit de tel attribut, soit de tel autre, par exemple, « Faites soit un Test de Dextérité, soit un Test de Tir ». Dans ce cas, l'investigateur choisit un des deux attributs indiqués et fait le test avec.

Tests Sans Attribut : Certaines cartes Combat demandent au joueur de faire un test qui ne concerne pas un attribut, par exemple « Faites un Test sur votre Santé Mentale restante ». Dans ce cas, le joueur détermine la valeur du nombre indiqué, lance un dé à 10 faces et compare son résultat à la valeur déterminée. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur, le joueur réussit le test. S'il est supérieur, le joueur rate le test.

Modificateurs Conditionnels : Certaines cartes Combat demandent aux joueurs de modifier un test d'attribut sous certaines conditions, par exemple, « Faites un test de Tir (-1 pour chaque point d'horreur que vous avez) ». Dans ce cas, modifiez l'attribut de la valeur appropriée comme indiqué sur le texte de la carte avant de lancer le dé. Souvenez-vous que lors d'un test, le joueur réussit automatiquement s'il obtient un 1 au dé, et qu'il rate automatiquement s'il obtient un 10.

Tests Multiples : Certaines cartes Combat demandent aux joueurs de faire deux tests, par exemple, « Faites un Test de Tir, puis choisissez un investigateur dans la pièce pour faire un Test de Dextérité ». Dans ce cas, faites les tests dans l'ordre où ils sont mentionnés dans le texte. Consultez ensuite la carte qui a initié les tests et appliquez les effets si vous réussissez les deux, si vous ratez les deux ou si vous n'en réussissez qu'un seul.

Effets de Menace

Un exemple de carte Trauma avec un effet de menace

Certaines cartes Trauma et Effet Secondaire d'*Expériences Interdites* ont des effets qui se déclenchent lorsque le gardien dépense des pions Menace. Les règles qui concernent ces effets ainsi que le moment où ils sont déclenchés sont décrits sur les cartes. Déclencher un effet de Menace ne compte pas comme une action de gardien.

Ces cartes peuvent être identifiées par leur coût de Menace, qui est semblable au coût en Menace indiqué sur les cartes Action du Gardien.

S'Enfuir

Quand un investigateur ou un monstre doit s'enfuir pour gagner, plutôt que de passer par une porte non scellée, il peut à la place traverser une ligne blanche sur le bord de la pièce dont il s'enfuit, à condition que ce bord ne soit pas relié à une pièce adjacente.

Se Dissimuler

Tant qu'un investigateur se dissimule, il ne peut pas être choisi comme cible d'une Action du Gardien (par exemple, la carte Action du Gardien Prendre un Échantillon). Par contre, l'investigateur est toujours sujet aux effets des statuts qui affectent la pièce (Feu ou Obscurité, par exemple) et doit toujours faire un test d'Horreur si un monstre entre dans la pièce.

Quand une carte ou un effet permet à un investigateur de choisir un autre investigateur dans la pièce, il peut choisir un investigateur dissimulé dans cette pièce.

Un investigateur qui se cache grâce à l'effet du sort Brumes de Releh suit toutes les règles relatives aux planques, à l'exception du fait qu'il **peut se déplacer**. Comme d'habitude, il ne peut ni attaquer, ni lancer de sort d'Attaque, mais il peut explorer. Il peut dépenser une étape d'action ou de mouvement pour mettre fin à l'effet de dissimulation. Il doit toujours faire normalement ses tests d'Horreur et il suit toujours les règles de mouvement, y compris les tests d'Évasion.

Crédits

Auteur de l'Extension : Corey Konieczka
Développement de l'histoire : Brady Sadler et Tim Uren
Maquette et Relecture : Benjamin Marshalkowski et David Johnson
Traduction : Nicolas Doguet
Relecture : Olivier Prévot
Création Graphique : Peter Wocken
Illustration de Couverture : Anders Finér
Illustrations Intérieures : Henning Ludvigsen avec Sara Biddle, Adam Taubenheim et Magali Villeneuve
Création des Figurines : Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario et Allison Theus
Direction Artistique : Zöe Robinson
Direction Artistique des Figurines : Sally Hopper
Administration Artistique : Andrew Navaro
Direction de la Production : Eric Knight
Producteur Exécutif : Michael Hurley
Éditeur : Christian T. Petersen
Testeurs : Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Adam Sadler, Sarah Sadler et Brian Schomburg

©2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *Expériences Interdites. Les Demeures de l'Épouvante*, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. ATTENTION: Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

WWW.EDGEENT.COM