

HORREUR À  
ARKHAM  
UNIVERS

# LES DEMEURURES DE L'ÉPOUVANTE

SECONDE ÉDITION



FAQ. v.1.0

## ERRATA

Cette section détaille les changements officiels de textes sur le matériel de jeu. Certains d'entre eux ont déjà été corrigés à partir de la réimpression de la Boîte de Base (Janvier 2017).

### LIVRET D'APPRENTISSAGE

• Exemple d'Activation d'un Monstre, page 11, étape 3 : la première phrase devrait être « Le Profond attaque l'investigateur situé sur sa case qui a subi le moins de Dégâts. »

• Exemple d'Activation d'un Monstre, page 11, étape 6 : le premier paragraphe devrait être « 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. »

### GUIDE DE RÉFÉRENCE

• Section « Éliminé », page 9 : le deuxième point devrait dire « 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. »

• Section « Extérieur », page 11 : le second point devrait dire « 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. »

Cette section répond aux questions fréquemment posées sur *Les Demeures de l'Épouvante, Seconde Édition*.

*Q. Les investigateurs doivent-ils déterminer l'ordre complet du tour de jeu avant que le premier d'entre eux n'effectue le sien ?*

R. Non. Les investigateurs ne sont pas obligés de décider à l'avance dans quel ordre se déroulera le tour de jeu complet. Ils ont le droit de choisir sur le moment l'investigateur qui effectuera le prochain tour.

*Q. Un investigateur peut-il interrompre son action de déplacement pour en effectuer une autre ?*

R. Oui. Par exemple, un investigateur peut se déplacer d'une case, effectuer une autre action – comme de fouille ou d'exploration – et se déplacer ensuite d'une seconde case.

*Q. Si un effet peut affecter au moins deux investigateurs, que se passe-t-il ?*

R. Les investigateurs décident collectivement lesquels d'entre eux sont affectés. S'ils ne parviennent pas à se mettre unanimement d'accord, un investigateur désigné au hasard prend la décision.

*Q. Les investigateurs peuvent-ils coopérer lorsqu'ils tentent une énigme ?*

R. Oui. Les investigateurs sont autorisés à débattre sur les énigmes et autres défis, ainsi qu'à se prodiguer des conseils les uns aux autres.

*Q. Si un investigateur possédant une Source de Lumière occupe une case qui contient un pion Obscurité, est-il considéré comme étant dans l'Obscurité ?*

R. Non. 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.

*Q. Que se passe-t-il si un effet de jeu doit affecter un investigateur éliminé ?*

R. Résolez autant que possible l'effet concerné. Un investigateur éliminé n'est pas affecté par les effets de jeu, à moins que ceux-ci ne le permettent spécifiquement.

*Q. Si plusieurs investigateurs doivent résoudre un test d'horreur contre le même monstre, chacun d'eux doit-il en effectuer un différent ?*

R. Non. Si plusieurs investigateurs résolvent un test d'horreur contre le même monstre, ils effectuent le même. En revanche, chaque investigateur concerné résout indépendamment les effets de ce test d'horreur.

*Q. Le Feu peut-il se propager à travers les murs ?*

R. Non, il ne le peut pas. Les effets qui affectent des cases adjacentes ne peuvent pas traverser les murs qui séparent potentiellement ces cases, à moins qu'un effet ne le permette spécifiquement.

*Q. L'utilisation de Duke au début du tour requiert-elle de dépenser l'une des deux actions d'un investigateur ?*

R. Non. Avoir recours à Duke ne nécessite pas qu'un investigateur utilise l'une de ses actions.

