

# Mansions of madness

---

## Objectif

1 objective card que le keeper pioche en début de partie = son objectif + objectif investigateurs pour le stopper (caché)

Investigateurs, avec la dernière preuve (carte « Clue 1 »), découvrent leur objectif, i.e. le Keeper montre sa carte

1<sup>er</sup> à réaliser son objectif gagne.

Keeper gagne aussi si tous investigateurs éliminés.

Si ni Keeper ni investigateurs ne réalisent leur objectif avant résolution dernière carte Event, tous ont perdu.

Si Objectif investigateurs est de tuer un monstre (même sans nom), ce monstre ne peut pas être tué par effet qui tue directement sans infliger de dommages.

## Investigateur

- Health : réduite par Damage ; **à chaque Damage, Keeper peut jouer carte Trauma physical**
  - So 0 = tué = toutes ses cartes Exploration + Starting item placées ds espace sur pile cartes ; reste défaussé (investigateur plus utilisable)  
joueur prend nouvel investigateur pas encore joué à son prochain tour (SAUF si objectif révélé : là il est éliminé) ; reçoit 4 Trait cards, en choisit 2, MAIS reçoit 1 seul Spell card ou Starting Item de l'une des 2 cartes ; place perso espace de départ
- Sanity : réduite par Horror ; **à chaque Horror, Keeper peut jouer carte Trauma emotional**

## Cartes

- Exploration : dos = couloir sol rouge
- Starting item : dos = personnage sens vertical
- Trait : dos = personnage sens horizontal
- Lock : dos = cadenas
- Obstacle : dos = planche avec tentacules
- Mythos : dos = œil jaune
- Trauma : dos = organe
  - Icône « multi-investigateur » = carte jouable seulement si plusieurs investigateurs en jeu ; si ne reste qu'1 seul investigateur en jeu, Keeper défausse ces cartes de sa main et en repioche d'autres
  - **Bord rouge = Injuries = à jouer si blessure**  
**Bord bleu = Insanities = à jouer si Horror**
  - **Si chiffre sur carte, ne peut être jouée que sur investigateur dont Health/Sanity <= au chiffre carte**
  - **Chq investigateur MAX 1 Injury + MAX 1 Insanity, sinon remplace carte originale**
- Combat : dos = symbole créature

- Event : dos = sablier avec points
- Objective : dos = cultistes
  - Escape objective pour investigateurs = s'échapper via cette pièce par porte pas connectée à autre pièce
- Spell = A METTRE FACE VISIBLE par type, NE PAS MONTRER dos carte  
Qd joueur gagne un sort, pioche 1ere carte pile

## Tokens

« Illimités » (si pas assez, utilisé remplacement)

- Sample = dent
- Damage = tache rouge sang
- Horror = visage noir
- Skill point = loupe
- Threat = tete mort
- Monster = carré monstre
  - Recto :
    - Angle supérieur droit : couleur = type, chiffre = Awareness
    - Angle inférieur droit : chiffre = Horror
  - Verso :
    - texte = capacité spéciale
    - chiffre bas gauche sang = dommages
    - chiffre bas droite cœur = PV
- Sealed door = poignee porte
- Story choice = jetons A, B et C
- Time = jetons ronds avec points

## Plateau

- Tuile
- Room : délimitée par lignes marrons
- Space : délimité par lignes blanches, lignes marrons et/ou portes

## Set up

- Selon scenario choisi
- Keeper prend ttes cartes Mythos avec icones indiquée dans scénario et les mélange = pile Mythos (autres cartes Mythos pas utilisées pour partie)
- Mettre cartes Spell en pile par type **face visible** : investigateur ne doit PAS regarder dos carte SAUF quand lance le sort (écrit sur le sort de retourner la carte)
- Chq joueur choisit 2 Trait cards parmi ceux de Investigateur choisi, puis reçoit Starting Item ou Spell card listé sur Trait cards choisies, puis place son personnage sur espace de départ

## Tour de jeu

Investigateurs (ds ordre choisi par joueurs ; chq investigateur finit son tour avant suivant) puis Keeper

## Tour d'un investigateur

Reçoit 2 Movement steps et 1 Action step. Les execute tout ou partie, ds ordre voulu

Si monstre PAS stun (si stun, ne bouge ni n'attaque pas) ds mm espace, investigateur doit réussir Evade test contre chq monstre pour faire autre chose que attaque (si plusieurs monstres, test à faire pour chacun ordre au choix)

**Evade test = test Dexterity avec modificateur Awareness monstre (chiffre blanc coin haut droite)**

echec = investigateur reçoit dommages = monster damage value

ensuite investigateur peut exécuter ses actions (mm si échec) : 1 seul test Evade / monstre / tour si Keeper déplace investigateur, pas de test Evade.

Si stun (marqueur crâne rouge) :

- 1 seul Movement step / tour (si stun durant tour, 2e mouvement annulé)
- -2 pour chq test attribut
- Effet pas cumulatif : 2 jetons stuns = toujours 1 seul mouvement et -2

Si jeton Fire sur pièce où est investigateur :

- Si veut entrer ds pièce en feu, test Willpower : échec = 1 jeton Horror peut ensuite entrer ds pièce (mm si échec) et passer d'un espace à autre
- si investigateur ds pièce à fin de son tour = 2 dommages

Si jeton Darkness sur pièce où est investigateur :

(effets peuvent être annulés avec Exploration cards comme Lantern)

- faire action Explore demande 1 Action step + 1 Movement step
- -2 à tous tests attribut durant Combat ds pièce

## Steps du joueur

- Mouvement : 1 point = se déplacer sur espace adjacent ou entrer / sortir cachette (jeton coffre rouge et blanc)
    - Possible passer en diagonale
    - Entrer pièce en feu = test Willpower (cf ci-dessus)
    - Si échelle, espaces considérés comme adjacents pour mouvement seulement
    - Si mouvement vers 1 pièce avec carte Lock, révéler carte Lock : si pas possible entrer ds pièce, Mouvement terminé pour ce point (possible bouger si reste 1 pt Mvt) (monstres pas gênés par Lock)
    - Possible d'emmener 1 Corps (marqueur Corps) avec soi d'un espace à l'autre
    - Si entre ds pièce avec monstre, doit faire test Horror
- Horror test = Willpower modifié avec monstre Horror rating (chiffre bleu bas droite sur token monstre)**

échec = prendre 1 jeton Horror (si Sanity>0) + **Keeper peut jouer Trauma card psy**  
MAX 1 test Horror / investigateur / monstre / tour

- Action :
  - Courir = se déplacer vers 1 espace adjacent
  - Utiliser 1 carte « Action »
  - Poser des objets (Exploration ou Starting Item) dans la pièce
    - Cartes posées face visible sur dessus pile cartes Exploration/Obstacle de la pièce
  - Déplacer 1 Barrier marker (étagère) pour bloquer/débloquer porte ds mm espace
  - Jeter 1 ou plusieurs corps (marqueur Corps) ds feu (marqueur Camp fire)
  - Entrer / sortir cachette (jeton coffre rouge et blanc)
  - Attaquer monstre ds mm espace
    - SEULE ACTION POSSIBLE si monstre PAS stun ds mm espace, ou faire test Evade avant mouvement / autre action
    - Si combat ds pièce avec jeton Darkness, et rien qui annule (Lantern) :  
-2 tests attributs durant Combat
  - Explorer : révéler les cartes Obstacle & Exploration de la pièce 1 par 1, en les lisant.
    - L'investigateur DOIT prendre toutes les cartes (pas de nombre limite)
    - Si ds pièce avec jeton Darkness, Explorer demande 1 Action step + 1 Movement step
  
- Si investigateur ds pièce en feu à fin de son tour = 2 dommages

## Keeper peut jouer 1 carte Mythos

**Keeper peut jouer MAX 1 carte Mythos durant tour d'1 investigateur.** Possible jouer carte si situation satisfait conditions indiquées sur carte :

- Au début tour investigateur,
- Juste après 1<sup>er</sup> mouvement,
- Juste après 2<sup>e</sup> mouvement,
- Juste après Action step

Keeper doit payer coût carte en jetons Threat.

Carte défaussée face visible après avoir été jouée. Si pile Mythos Keeper vide, recycler défausse.

## Tour Keeper

Keeper garde cartes Mythos (à jouer durant tour investigateur) et Trauma (à ajouter à blessures) cachées.

**En main MAX 4 Mythos cards et 4 Trauma cards**

- Investigator Trading step :
  - Les investigateurs ds mm espace peuvent échanger Exploration et Starting Item
  - Tout investigateur « stunned » défausse 1 marqueur « stun »

- Gain threat step : Keeper gagne Threat tokens = nb investigateurs en début de partie
- Keeper action step : Keeper utilise Threat tokens pour jouer Keeper Action cards
  - Cout en Threat tokens indiqué en haut à gauche sur carte Action Keeper
  - **PAS POSSIBLE jouer carte Mythos**
  - Monster stun = ne bouge pas
  - Si déplacement de monstre, déplacement vers 1 espace adjacent à la fois, possible en diagonale, pas à travers mur ni porte bloquée, mais ok porte et ignore carte Lock
    - **Si porte bloquée par Barrier feature marker**, piocher carte combat pile du type du Monstre jusqu'à trouver **carte « Monster vs Barrier »**  
Si Monstre a détruit/déplacé Barrier, peut faire son mouvement, sinon stoppe.
    - Si échelle, monstres Humanoides (bleus) peuvent passer, espaces avec échelle considérés comme adjacents
    - Si grille ventilation, monstres Beasts (marrons) peuvent passer, espaces avec grille considérés comme adjacents
    - Si entre ds pièce avec investigateur, chq investigateur doit faire **test Horror = Willpower modifié avec monstre Horror rating (chiffre bleu bas droite sur token monstre)**  
échec = prendre 1 jeton Horror (si Sanity >0) + **Keeper peut jouer Trauma card psy**  
(exception : si monstre sort de pièce et ré-entre ds mm tour, pas la peine de faire un second test)  
MAX 1 test Horror / investigateur / monstre / tour
  - Si placement d'un nouveau monstre, tirer jeton monstre au hasard parmi ceux type demandé  
Si plus de monstre de ce type dispo, Keeper peut en tuer 1 en jeu et le réutiliser.
  - Si investigateur insane (= 0 sanity), possible jouer 1 Trauma card psy max sur lui (1 / tour / investigateur insane)
- Monster attack step : Keeper peut faire attaquer 1 fois chq monstre qui est ds mm espace que investigateur, ce sur 1 investigateur
  - Attaque normale = chercher carte « Monster Attack » du type du monstre
  - Si investigateur se cache, chercher carte « Monster vs Hiding »
  - Si monstre a jeton stun, n'attaque pas mais enlève 1 jeton stun
- Event step : Keeper place 1 Time token sur pile Event. Si nb tokens sur carte = chiffre imprimé sur carte , défausser tokens et appliquer carte Event.
  - Ne lire que la section correspondant au choix fait avec story choice marker (ex 1A)
- Si monstre ds pièce avec marqueur Fire = 2 dommages

## Monstres

- Catégorie Beast, Eldrich ou Humanoid : indiqué par couleur coin supérieur droit jeton Monstre
- Monstre avec un nom : placer un Horror token (visage noir) dessus pour le reconnaître. Ne peut pas être tué par effet qui tue monstres sans faire de dommages.
- Cult leader monsters PAS cultistes pour cartes et capacités

## Sample tokens (jeton avec dent)

- Récupéré par monstre sur investigateur avec « take sample » action
- Monstre ne peut pas transférer ni laisser tomber samples ailleurs que sur altar
- Si monstre avec sample tokens tué, samples perdus

## Feature markers

- Altar = étoile rouge
- Barrier = étagère : pour bloquer / débloquer porte ds mm espace avec 1 action monstre & investigateur plus passer
- Camp fire : investigateur peut y détruire 1 ou plusieurs corps en 1 action ; Keeper peut propager le feu
- Corps :
  - Keeper peut créer zombie avec
  - Investigateur peut déplacer 1 corps avec lui sans coût mouvement ni action
  - Corps détruit si pièce en feu ou si jeté dans feu
  - Si Corps doit être placé et plus en jeu, ignorer
- Hiding space (coffre rouge et blanc) : investigateur peut s'y cacher avec 1 pt Mouvement ou Action ; investigateur ne peut plus attaquer, ni bouger, ni jeter un sort, mais reste affecté par marqueur pièce (feu, ténèbres)
- Echelle : espaces considérés comme adjacents pour mouvement seulement pour investigateurs et monstres humanoïdes (bleus)
- Grille ventilation : monstres Beasts (marrons) peuvent utiliser et considèrent espaces avec grilles comme adjacents

## Test attribut

- Jet D10 : si résultat  $\leq$  valeur attribut = succès
- 1 = succès automatique, 10 = échec automatique
- Modificateur à ajouter à attribut
- **Investigateur peut défausser 1 seul Skill point token (loupe) AVANT jet dé pour ajouter sa Luck à valeur de attribut, SAUF pas possible ajouter Luck à Luck**

## Marqueurs de statut

- Stun (marqueur crâne rouge) : affecte investigateur ou monstre
  - Investigateur :

- 1 seul Movement step / tour (si stun durant tour, 2e mouvement annulé)
  - -2 pour chq test attribut
  - Effet pas cumulatif : 2 jetons stuns = toujours 1 seul mouvement et -2
- Monstre : ne bouge ni n'attaque pas
- Fire : affecte pièce entière
  - Investigateur / monstre : 2 dommages si ds pièce en feu à fin de son tour
  - Si investigateur veut entrer ds pièce en feu, test Willpower : échec = 1 jeton Horror peut ensuite entrer ds pièce (mm si échec) et passer d'un espace à autre
- Darkness : affecte pièce entière et seulement investigateur (effets peuvent être annulés avec Exploration cards comme Lantern)
  - faire action Explore demande 1 Action step + 1 Movement step
  - -2 à tous tests attribut durant Combat ds pièce

## Puzzles

- Interrompt mouvement/action ; si puzzle réussi, mouvement/action continue, sinon stoppe (peut effectuer autre mouvement si restant).  
1 essai pour résoudre le puzzle avec mouvement/action interrompu.  
1 seul essai / tour de l'investigateur
- Différents puzzles :
  - Rune : reproduire dessin puzzle sur carte,
  - Wiring : fils rouge et bleu connectés de bout en bout entre « début » et « fin »,
  - Lock : symbole de chaque pièce matche symbole sur pièce adjacente
- Set-up :
  - Si Wiring ou Lock, placer pièce de départ devant joueur,
  - Mélanger face cachée pièces puzzle du type indiqué par carte puzzle,
  - Joueur tire pièces 1 par 1 et les place selon dessin sur carte puzzle en commençant par rangée haut bord supérieur gauche, flèche/point vers le haut
- Pour résoudre puzzle, investigateur reçoit nbre puzzle actions = son Intellect  
**Possible dépenser 1 skill point pour ajouter sa Luck à son Intellect n'importe quand durant exécution puzzle**
- **Investigateur doit résoudre puzzle SEUL = pas d'aide des autres investigateurs**
- 1 puzzle action au choix :
  - Echanger pièce puzzle avec pièce adjacente SANS changer orientation,
  - Faire tourner 1 pièce de 90 degrés sens voulu.  
Si puzzle Lock, investigateur peut faire tourner pièce de départ de :
    - 180 degrés si puzzle 4 = rectangle,
    - 120 si puzzle 5 = triangle,
    - 90 si puzzle 6 = croix

Pour 2 puzzle actions : piocher 1 pièce et la placer à la place d'une autre, flèche/point vers le haut ; l'autre pièce placée face cachée sous pile pièces.

- Si puzzle pas réussi, reste en place en l'état.
- Si instruction « reset puzzle », remettre toutes pièces dans pile et recommencer set-up puzzle.

## Combat

Toujours résolu par Keeper piochant cartes ds pile Combat correspondant au type monstre (couleur angle supérieur droit jeton Monstre) jusqu'à trouver carte pertinente

- **Investigateur attaque** : piocher carte jusqu'à ce que partie supérieure carte (partie investigateur) matche **arme utilisée par investigateur**  
Keeper lit carte, investigateur fait test, Keeper lit résultat, puis défusse toutes cartes piochées
- **Monstre attaque** : piocher cartes jusqu'à trouver carte avec partie inférieure « **Monster Attack** ».  
**Si investigateur caché ds Hiding space** feature marker, chercher **carte « Monster vs Hiding »**.
  - ❖ Si carte indique « **Monster makes its special attack** » : soulever la figurine Monstre, regarder texte capacité spéciale au dos du Monster token et l'appliquer
- **Range** : mesure nbre d'espaces max entre tireur et cible (ex : si cible ds espace adjacent, range = 1)  
Si porte entre les 2, hors de portée
- **Ligne de vue** : tireur voit sa cible si possible de connecter 1 corner dot (point angle) espace tireur avec 1 corner dot espace cible sans traverser mur (marron) ni porte.  
Si pas de corner dot sur espace, tireur ds espace a ligne de vue seulement sur cible dans pièce (pas dans autre pièce).  
Monstres, investigateurs et feature markers ne bloquent pas ligne de vue.
- **Carte Combat** :
  - Take = investigateur reçoit
  - Deal = monstre reçoit
  - Monster damages you = investigateur reçoit dommages indiqués sur jeton monstre
  - Deal weapon damage = monstre reçoit dommages indiqués sur carte arme
  - Drop weapon = investigateur doit poser carte arme sur pile cartes de pièce
  - Test attribute = tester attribut ; si pas de texte pour pass/fail, alors rien ne se passe
  - Melee weapon = carte s'applique pour toute arme avec texte « **Melee** »
  - No longer hiding = investigateur placé hors de cachette ; monstre n'attaque pas à nouveau sauf si indiqué
- **Si investigateur blessé, Keeper peut jouer carte Trauma physical**
- Placer damage token ds fente figurine monstre

## Secrecy

- Carte Combat : ok tous avant de faire test, etc.
- Monster token : ok Keeper, investigateurs seulement pour monstres blessés
- Mythos & Trauma : gardées face cachée ds main Keeper ; jouée face visible SAUF certaines visibles seulement par investigateur ciblé



## Règles optionnelles

- Temps limité pour puzzles : 60 secondes, quel que soit nombre actions puzzle
- Monster Skill Points : Keeper reçoit au début du jeu nbr Skill points = nbr investigateurs  
Peut utiliser 1 Skill point pour :
  - Après 1 jet test Attribut en Combat, forcer investigateur à rejeter dé (2<sup>e</sup> jet ne peut pas être annulé)
  - Avant de piocher carte Combat pour attaque monstre, utiliser attaque spéciale du monstre à la place (ne pioche alors pas de carte Combat)
- Durée aléatoire : avant de tirer dernière carte Event Deck (= fin jeu), Keeper jette dé : 1-2 = ne pas tirer ce tour (SAUF si Objectif = résoudre dernière carte Event)