

Les Demeures de l'Epouvante: ouverture de boîte

Après les monstres anciens, Edge vient d'édité un monstre moderne, en la qualité des Demeures de l'Epouvante, un jeu de Corey Konieczka. L'auteur est un spécialiste des gros jeux à l'américaine et sévit également dans les jeux de cartes évolutifs ou non. Après Horreur à Arkham et L'appel de Cthulhu le jeu de cartes, l'éditeur FFG et Edge continuent de décliner l'Univers de H.P. Lovecraft. Alors, voyons voir ce que nous réserve cette rencontre....

Les Demeures de l'Epouvante est un jeu semi-coopératif. Tous contre un, mais attention c'est un grand méchant. Un joueur va devoir prendre le rôle d'un gardien qui va devoir (en plus de préparer le jeu) semer catastrophes, malédictions et monstres sur le chemin des joueurs et ainsi les empêcher de réaliser leur objectifs.

Le jeu se présente sous la forme d'une boîte au format carré. Classique! Pas tout à fait, l'épaisseur n'est pas standart. On comprend pourquoi elle est si lourde.

Sous la magnifique illustration, signée Anders Finer, ça déborde!

2 Livrets, des planches de pions à dépuncher...

Un paquets de cartes petit format, un paquet de cartes grand format, des socles en plastique et, enfouis dans les profondeurs de la boîte, des figurines.

Le livret de règles, claires et illustrées. Mais attention, il y en a quand même 26 pages. Non, ça ne semble pas un jeu léger.

Puis deux livrets? Tiens, il n'y a que 2 livrets et voici les couvertures 2 et 3???? Et oui, le livret de règles à deux faces: une face règle et une face Guide de l'Investigateur. Nous sommes très proches de l'organisation d'un jeu de rôle. Mais, rassurez-vous allergiques au JdR (ce n'est pas grave, on doit pouvoir vivre avec), Les Demeures de l'Epouvante sont un jeu de plateau.

Allez, un petit tour sur les figurines. En plastique dur (les spécialistes comprendront), bien gravées, bien moulées (quelques ébardures mais rien de grave) les poses sont agréables.

Un zoom sur un sorcier et un truc pas clair tout droit sorti de la tête de Lovecraft.

Une sorcière bien roulée, heu moulée, mais gare au Maniaque.

Les héros! On retrouve les personnages de Horreur à Arkham. 8 personnages, du violent hors-la-loi à la bonne soeur, en passant par le vagabond et la chercheuse. Les gravures sont d'une excellente qualité.

Les cartes de personnages.

Les cartes objets de départ, des personnages, ainsi que leurs cartes traits. Ces traits permettent de modifier, au cours de la partie, les compétence d'un personnage.

Les combats se résolvent en tirant une carte. Cette carte donne les conditions de victoire ou d'échec. Les cartes sont divisées en 3 familles utilisées en fonction du type de monstres rencontrés: humanoïde, bête ou étrange.

Les cartes sorts qui fonctionnent d'une manière surprenante: les joueurs connaissent le sort mais pas exactement ses effets. Un même peut avoir des effets et des conditions de réussite différents.

Les cartes exploration de salle, parmi lesquelles les joueurs trouveront des objets et aussi des indices pour terminer leur enquête.

Les cartes événements. Chaque scénario utilise un paquet de 5 cartes événements qui font rythmer la partie en présentant des faits aux joueurs.

Les cartes actions du gardien. Ces actions sont jouées par le gardien contre des points de menace.

Les cartes objectifs. Ces cartes sont utilisées par le gardien lors de la préparation de l'histoire. Elles montrent des étapes importantes que les joueurs doivent franchir pour arriver à résoudre leur enquête.

Les cartes mythe qui sont des événements surnaturels joués par le gardien. Les cartes trauma physique ou psychologique, toujours outils du gardien pour retarder les joueurs.

Des planches de pions à dépuncher.

Une série de pions: menace, temps, feu, assomé, obscurité et échantillons.

Des pièces de puzzle. Les puzzles sont des énigmes que les joueurs doivent réussir pour passer certaines conditions. Les mouvements qu'un joueur peut faire aux pièces dépend des compétences de son personnage.

Un autre type d'énigme: le circuit électrique.

Dernière épreuve: le crochetage de serrure.

On continue dans les pions: les marqueurs d'objectifs qui servent à vérifier que le gardien suit bien l'histoire construite en début de partie. Des jetons portes scellées. Les jetons compétence qui servent de bonus aux joueurs lors de leur jet de dés.

Des pions de monstres.

Une demeures réalisées à partir des différents éléments disponibles.

Des éléments de salles pour personnalisées les pièces: des corps, des armoires pour bloquer les portes, des coffres pour se cacher...

Et le retour serré dans la boîte.

Sans doute plusieurs parties seront nécessaires pour avoir un avis "construit" sur ce jeu. Sans être compliqué, il est ardu de maîtriser toutes les règles après une seule lecture. La première partie est décisive et demandera sans un doute un peu de tolérance de la part des joueurs. Le jeu cependant parvient à être immersif. On le compare souvent au jeu de rôle mais il est avant tout un jeu de plateau. Les jetons objectifs sont là pour le rappeler. Le gardien ne pourra pas changer le scénario qu'il a prévu en cours de partie. Les puzzles sont une bonne idée et leur méthode de résolution, qui fait intervenir les compétences des personnages, est très intelligente. Une énigme "facile" ne le sera pas forcément pour un personnage favorisant ses gros bras et lui demandera plusieurs tours pour en venir à bout. Quant à la re-jouabilité, elle me paraît suffisante, pas éternelle, mais la boîte de base contient déjà du matériel pour 5 histoires déclinables en 3 scénarii chacune. De plus, les joueurs commencent déjà à publier de nouvelles histoires sur le net.

S'il faut faire une critique (facile): le prix. Facile, ai-je précisé, car, quand on découvre le matériel à l'intérieur, on se rend vite compte que le prix est justifié.

Les Demeures de l'Epouvante est un jeu de:

Auteur: Corey Konieczka

Illustrateurs: Anders Finer et Henning Ludvigsen

Editeur: Edge

Nombre de joueurs: 2 à 5

Age: à partir de 13 ans

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 13 septembre 2011

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12980-les-demeures-epouvante.html>