

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LES CONTRÉES DE L'HORREUR



RÈGLES DU JEU



## UNE CONSPIRATION DÉVOILÉE

Harrigan parcourut de sa main bandée la carte accrochée au mur de la chambre d'hôtel. Des dizaines de documents et autres morceaux de papiers du monde entier étaient épinglés sur leur point d'origine, reliés entre eux par une toile complexe de fils de couleurs. Il suivit un fil rouge depuis la transcription du témoignage d'un aliéné de l'asile d'Arkham à un frottage de pictogrammes qu'il avait découvert en Amazonie. De là, il suivit un fil bleu jusqu'à une coupure de journal annonçant le meurtre d'un astronome à Sydney.

Mais la situation d'ensemble ne lui apparaissait pas encore. Quelque chose détournait son attention. Qu'est-ce que cela pouvait être ? Le vendeur de la gare avait un tatouage sur le dos de la main. C'était peut-être ça. Harrigan était sûr d'avoir déjà vu ce symbole. Ce n'était peut-être rien. Peut-être qu'il était simplement paranoïaque. Malgré tout... il devrait dessiner le tatouage et le montrer à Diana. Elle, elle saurait.

Un bruit dans la rue attira son attention. Ça ressemblait à un début de cri qui se serait brutalement interrompu. Il s'éloigna de sa carte et s'assura que la porte de sa chambre était verrouillée.

En à peine neuf heures en ville, il était allé directement de la gare au musée, puis à l'hôtel. Qui aurait pu le trouver si rapidement ?

Pouvait-ce être le conservateur ? Ce vieil homme s'était montré tellement enthousiaste, montrant joyeusement du doigt de petites silhouettes gravées sur des éclats de poteries. Il s'était lancé dans un cours magistral affreusement long sur les croyances primitives qui parlaient d'un mal ancien qui pénétrerait un jour notre monde par des portails magiques. Ce curieux petit rat de bibliothèque avait-il fait suivre Harrigan ?

Quelque chose de lourd tomba sur le sol du couloir de l'autre côté de la porte, qu'une force obscure commença à faire trembler violemment dans son cadre. Harrigan soupira. Il n'allait pas avoir le temps de récupérer ses affaires. Il pourrait seulement prendre l'essentiel. Il attrapa son pistolet, vérifia le chargeur, s'assura qu'il y avait une balle dans la chambre et ôta le cran de sûreté.

Le bois verni de la porte commença à voler en éclats et l'un des gonds se disloqua littéralement. Harrigan savait qu'il ne pouvait laisser aucun indice. D'un coup de doigt assuré, il ouvrit son briquet et fit courir la flamme tout au long du bas de la carte. Le feu se propagea rapidement le long des fils, dévorant tous les documents. Si c'est la femme de chambre, pensa Harrigan, je vais avoir beaucoup de choses à expliquer.

La porte explosa dans la chambre avec un fracas retentissant et la chose franchit le seuil.

Ce n'était pas la femme de chambre.

La colonne vertébrale de Harrigan fut parcourue d'un frisson glacé à la vue de la créature. Mais il ne pouvait pas rester là sans réaction, amorphe ; pas s'il voulait atteindre Londres avant la fin de la semaine. Harrigan ferma les yeux et courut vers la fenêtre ouverte. La chambre résonnait de la cacophonie des tirs de pistolet, des flammes et de la folie.

## UTILISER CE LIVRET

Ce livret a été rédigé avec pour unique but d'apprendre à de nouveaux joueurs à jouer aux *Contrées de l'Horreur*. Pour cette raison, le présent livret omet plusieurs exceptions aux règles et interactions entre cartes. En plus de ce livret de règles, ce jeu dispose d'un guide de références.

Le guide de références répond à certaines questions de règles et exceptions auxquelles le présent livret ne répond pas. Le guide de références contient également des règles optionnelles pour adapter la difficulté du jeu, établir un score et jouer en solitaire.



## APERÇU

*Les Contrées de l'Horreur* est un jeu coopératif d'enquête et d'épouvante inspiré par l'œuvre de H. P. Lovecraft. À chaque partie, l'un des Grands Anciens, un être d'une puissance inimaginable, antérieur au temps lui-même, est sur le point de se réveiller. Les joueurs endossent les rôles d'investigateurs qui tentent d'élucider des mystères et défendre l'humanité contre des horreurs invraisemblables pour, au final, bannir le Grand Ancien de notre monde. Si les investigateurs échouent dans leur tâche, le Grand Ancien se réveille et l'humanité est perdue.

## JOUEURS ET INVESTIGATEURS

Lorsque vous jouez aux *Contrées de l'Horreur*, chaque joueur contrôle un investigateur. Dans les règles, le terme « investigateur » fait aussi bien référence au personnage d'investigateur en jeu qu'au joueur qui le contrôle.



# MATÉRIEL

1 Plateau de Jeu



1 Guide de Références



12 Fiches d'Investigateur avec Pions et Supports Plastiques Correspondants



4 Fiches Grand Ancien



122 Cartes Rencontre



8 Amérique



8 Europe



8 Asie/Australie



12 Générale

51 Cartes Mythe



(21 jaunes, 18 vertes et 12 bleues)

16 Cartes Mystère



(4 versos différents, 4 de chaque)



24 Autre Monde



18 Expédition (6 versos différents, 3 de chaque)



12 Spéciale (2 versos différents, 6 de chaque)



32 Recherche (4 versos différents, 8 de chaque)

14 Cartes Artéfact



40 Cartes Ressource



43 Pions Monstre



(34 normaux, 9 épiques)

1 Pion Investigateur Principal



1 Pion Mystère



20 Pions Billet de Transport



(8 trains, 12 bateaux)

30 Pions Amélioration



(6 pour chaque compétence)

36 Cartes Condition



20 Cartes Sort



78 Pions Vie et Santé Mentale



30 pions « 1 Vie »  
12 pions « 3 Vies »  
24 pions « 1 Santé Mentale »  
12 pions « 3 Santé Mentale »

4 Pions Rumeur



36 Pions Indice



1 Pion Présage



20 Pions Surnaturel



1 Pion Destin



9 Pions Portail



4 Dés



4 Cartes de Références



1 Pion Expédition en Cours



## MISE EN PLACE

Avant chaque partie, procédez aux étapes suivantes dans l'ordre. Le schéma de mise en place de la page 5 montre des exemples de ces étapes.

### 1. PLACEZ LE PLATEAU DE JEU

Dépliez le plateau et placez-le au centre de la zone de jeu de façon à ce qu'il soit accessible à tous les joueurs.

### 2. PRÉPAREZ LES PIONS

Préparez les pions suivants comme indiqué ci-dessous :

- Préparez la pile des Portails en mélangeant les neuf pions Portail, puis en les plaçant en pile, face cachée (face commune vers le haut) à portée de tous les joueurs.
- Créez la réserve d'Indices en mélangeant les pions Indice, puis en les plaçant ensemble, face cachée (face commune vers le haut) à portée de tous les joueurs.
- Créez la réserve générale de pions en prenant les pions Vie, Santé Mentale, Amélioration, Billet de Transport, Surnaturel, Mystère et Rumeur et en les plaçant en piles séparées à portée de tous les joueurs.

### 3. CHOISISSEZ ET PLACEZ LES INVESTIGATEURS

Les joueurs se mettent ensuite d'accord pour savoir qui reçoit le pion Investigateur Principal. S'ils n'arrivent pas à se décider, ils attribuent ce pion en déterminant le joueur au hasard, comme ils le souhaitent (avec un lancer de dé, par exemple).

En commençant par l'Investigateur Principal, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un investigateur. Il prend la Fiche d'Investigateur correspondante, puis place le pion Investigateur associé sur la case du plateau indiquée au verso de sa Fiche d'Investigateur.



### 4. RECEVEZ LES POSSESSIONS DE DÉPART, LES PIONS VIE ET SANTÉ MENTALE

Chaque investigateur reçoit les possessions de départ indiquées au verso de sa fiche d'Investigateur (cf. schéma ci-dessus). Il gagne les Ressources et Sorts indiqués en prenant simplement les cartes correspondantes dans la boîte de jeu.

Il prend ensuite suffisamment de pions Vie et Santé Mentale pour obtenir les valeurs maximales indiquées sur sa fiche d'Investigateur (cf. « Vie et Santé Mentale » page 14). Il place ces pions près de sa fiche d'Investigateur.

### 5. RÉVÉLEZ LE GRAND ANCIEN

Collectivement, les joueurs choisissent une fiche Grand Ancien. Chaque Grand Ancien propose une expérience de jeu différente. Pour une première partie, nous vous recommandons de choisir « Azathoth », qui est le Grand Ancien le plus simple à contrer. Mettez la fiche choisie face recto visible (avec sa valeur de Destin en haut à gauche) près du plateau de jeu et **résolvez les effets de mise en place indiqués sur la fiche.**



### 6. CRÉEZ LA RÉSERVE DES MONSTRES

Prenez tous les pions Monstre qui n'ont pas la caractéristique « épique » et placez-les dans un récipient opaque comme un bol, une tasse ou le couvercle de la boîte de jeu (cette étape n'apparaît pas dans le schéma de mise en place). Ensuite, agitez le récipient pour mélanger les pions Monstre.

**Ne mettez pas de pion Monstre Épique dans la Réserve des Monstres.** Les pions Monstre Épique sont reconnaissables à leur couleur rouge et à leur coin gauche du bas tronqué (cf. « Monstres Épiques » page 15).

### 7. SÉPAREZ ET DISPOSEZ LES PAQUETS

Prenez toutes les cartes Rencontre Recherche, Rencontre Spéciale et Mystère qui ne correspondent pas au Grand Ancien choisi et remettez-les dans la boîte (cf. schéma ci-dessous). Ces cartes ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Ensuite, séparez toutes les autres cartes indiquées ci-dessous et placez-les près du plateau de jeu.

- Mélangez toutes les cartes Rencontre Expédition dans un seul paquet, sans tenir compte de leurs versos.
- Mélangez toutes les cartes Sort et toutes les cartes Condition dans deux paquets distincts. Placez ces paquets face visible, de façon à ce que le nom et l'illustration de la première carte soient visibles.

### CARTES PROPRES A UN GRAND ANCIEN



Cartes Mystère  
Cthulhu



Cartes Rencontre  
Recherche Cthulhu



Cartes Rencontre  
Spéciale Cthulhu

Chaque Grand Ancien dispose de deux paquets de cartes qui lui sont propres : le paquet Mystère et le paquet Recherche. Certains Grands Anciens disposent aussi d'un paquet Rencontre Spéciale indiqué dans leurs effets de Mise en Place. Chaque carte peut être identifiée grâce à l'illustration correspondante au Grand Ancien représenté au verso de la carte.

## SCHEMA DE MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE A DEUX JOUEURS



➤ Mettez de côté les cartes Mythe pour l'étape 8. Puis séparez toutes les autres cartes dans différents paquets en fonction de leurs versos, et mélangez chacun d'eux.

### 8. CRÉEZ LE PAQUET MYTHE

Suivez les instructions qui se trouvent en bas de la fiche Grand Ancien pour créer le paquet Mythe. Cf. le schéma « Créer le Paquet Mythe » page 6.

### 9. RÉSOUEZ LES EFFETS DE DÉPART

Résolvez les effets suivants pour finaliser la mise en place :

A. Placez la carte Références correspondant au nombre de joueurs près du paquet Mythe. Les joueurs utilisent cette carte Références lorsqu'ils résolvent certains effets du Mythe. Remettez toutes les autres cartes Références dans la boîte de jeu.



*Symbole  
Nombre de  
Joueurs*

B. Placez le pion Destin sur la case de la piste Destin indiquée dans le coin en haut à gauche de la fiche Grand Ancien. Par exemple, la fiche d'Azathoth indique que le pion Destin commence sur la case « 15 » de la piste Destin.



*Destin de  
Départ*

C. Placez le pion Présage sur la case verte (comète) de la piste Présages.

D. Placez les quatre premières cartes du paquet Ressource face visible sur les emplacements de la réserve prévus à cet effet (en bas à gauche du plateau de jeu).

E. Générez le nombre de Portails indiqué sur la carte Références.

Pour générer un Portail, prenez le premier pion Portail de la pile correspondante et placez-le face visible sur la case qu'il indique. Puis piochez un pion Monstre au hasard de la Réserve des Monstres et placez-le sur la même case.

F. Placez le pion Expédition En Cours sur la case correspondant à l'illustration visible au verso de la première carte du paquet Rencontre Expédition.

G. Générez le nombre d'Indices indiqué sur la carte Références.

Pour générer un Indice, prenez un pion Indice au hasard de la réserve d'Indices et placez-le face cachée sur la case qu'il indique.

H. Enfin, piochez une carte Mystère et placez-la près de la fiche Grand Ancien. Puis résolvez l'effet « Lorsque cette carte entre en jeu » s'il y en a un.

## CRÉER LE PAQUET MYTHE



Lors de l'étape 8 de la mise en place, les joueurs créent le paquet Mythe. Ce paquet est créé différemment à chaque partie, en fonction des instructions données sur la fiche Grand Ancien. Pour créer ce paquet, suivez les étapes suivantes :

1. **Séparez** toutes les cartes Mythe en trois piles selon la couleur du recto de la carte (vert, jaune et bleu). Mélangez chaque pile séparément, puis placez-les face cachée.
2. Créez le niveau I du paquet Mythe en prenant au hasard des cartes en respectant la couleur et le nombre indiqués (en

bas de la fiche Grand Ancien) et mélangez-les ensemble. Ne regardez pas ces cartes pour le moment.

3. Puis, créez le niveau II du paquet Mythe (en faisant comme pour le niveau I) et placez-le **sous** le paquet de niveau I.
4. Enfin, créez le niveau III du paquet Mythe et placez-le **sous** le niveau II de façon à former un seul paquet Mythe. Une fois que ce paquet est créé, **ne le mélangez pas**. Placez le paquet près de la fiche Grand Ancien. Remettez toutes les autres cartes Mythe dans la boîte de jeu sans les regarder.

## BUT DU JEU

*Les Contrées de l'Horreur* est un jeu coopératif. Tous les joueurs sont membres d'une même équipe et gagnent ou perdent ensemble. L'objectif final des investigateurs est de bannir le Grand Ancien de notre monde en élucidant des Mystères (cf. page 16).

Nonobstant, les investigateurs doivent s'occuper des nombreux périls et crises qui menacent la planète. Ceux-ci apparaissent sous forme de Portails (qui génèrent des monstres et peuvent réveiller le Grand Ancien), et de cartes Mythe **Rumeur** (qui nuisent aux investigateurs et peuvent mettre prématurément fin à la partie).

Cf. « Gagner la Partie » page 11 pour plus de précisions.

## DÉROULEMENT DU JEU

*Les Contrées de l'Horreur* se déroule sur plusieurs tours de jeu. Chaque tour est divisé en trois phases, qui sont résolues dans l'ordre suivant :

1. **Phase d'Action** : Les investigateurs effectuent des actions pour se déplacer sur le plateau de jeu et se préparer aux tâches qui les attendent.
2. **Phase de Rencontre** : Les Investigateurs combattent les Monstres ou résolvent les cartes Rencontre des cases où ils se trouvent.
3. **Phase de Mythe** : L'Investigateur Principal résout une carte Mythe. Ces cartes font généralement avancer le pion Destin, génèrent des Portails ou proposent d'autres obstacles que les investigateurs vont devoir surmonter.

À la fin de chaque phase de Mythe, l'Investigateur Principal peut transmettre le pion Investigateur Principal à n'importe quel autre joueur de son choix. Les investigateurs commencent alors un nouveau tour de jeu en commençant par une phase d'Action. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient gagné ou perdu la partie.

La dernière page du guide de Références donne un résumé de ces phases.

## PHASE I : PHASE D'ACTION

Lors de cette phase, chaque investigateur effectue **jusqu'à deux actions**. Effectuer des actions est la principale façon de se déplacer sur le plateau de jeu ou d'acquérir des cartes et des pions procurant des avantages (tels que des pions Billet de Transport et des cartes Ressource).

Cette phase commence avec l'Investigateur Principal. Il effectue jusqu'à deux actions de son choix, puis c'est à l'investigateur à sa gauche et ainsi de suite. Ce, jusqu'à ce que chaque investigateur ait effectué ses actions.

Lors de la phase d'Action, les investigateurs peuvent effectuer les actions suivantes. Les règles détaillées de ces actions sont expliquées dans les paragraphes suivants.

- Voyager
- Se Reposer
- Échanger
- Organiser un Voyage
- Acquérir des Ressources
- User d'Actions d'Éléments de Jeu

**Important :** Chaque investigateur ne peut effectuer chaque action **qu'une seule fois** lors de son tour. Par exemple, un investigateur ne peut pas effectuer deux fois l'action Se Reposer.

### ACTION : VOYAGER

Le joueur déplace son pion Investigateur sur n'importe quelle case adjacente (cf. « Les Cases et les Voies » ci-contre).

Après s'être déplacé, l'investigateur peut dépenser autant de Billets de Transport qu'il le souhaite pour se déplacer d'une case supplémentaire par billet dépensé. Les investigateurs ne peuvent dépenser des Billets de Train que pour se déplacer sur les voies de chemin de fer, et des Billets de Bateau pour les voies maritimes (cf. « Les Cases et les Voies » ci-contre). Cf. le schéma « Exemple de Phase d'Action » page 8 pour des exemples d'action Voyager.

### ACTION : SE REPOSER

L'investigateur récupère 1 Vie et 1 Santé Mentale (cf. « Vie et Santé Mentale » page 14).

Un investigateur **ne peut pas** effectuer cette action s'il y a au moins un Monstre sur sa case.



Pions Vie



Pions Santé Mentale

## LES CASES ET LES VOIES

Les différents types de cases et de voies sont indiqués dans la « Légende » du plateau de jeu.

Des pions peuvent être placés sur les **Cases** du plateau. Les cases peuvent avoir un nom (comme « Arkham ») ou un numéro de lieu.



Exemples d'investigateurs sur des cases

Chaque case est reliée à au moins une case adjacente par une ligne appelée **Voie**.

Chaque voie est d'un type (une couleur) qui correspond à un type de billet de transport (cf. « Action Voyager » ci-contre).

### ACTION : ÉCHANGER

L'investigateur peut échanger des possessions (Ressources, Artefacts, Indices, Sorts et Billets de Transport) avec un autre investigateur sur la même case.

### ACTION : ORGANISER UN VOYAGE

Si l'investigateur est **sur une case de Ville**, il gagne un Billet de Transport de son choix. L'investigateur ne peut pas gagner de Billet de Train s'il n'y a pas au moins une voie de Chemin de Fer relié à sa case. De la même manière, il ne peut pas gagner de Billet de Bateau s'il n'y a pas au moins une voie de Maritime relié à sa case.

Si un joueur possède plus de deux Billets de Transport, il doit en choisir deux qu'il garde et défausser les autres.



Billet de Bateau



Billet de Train



## ACTION : ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Si l'investigateur est **sur une case de Ville**, il peut tenter d'acquérir une carte Ressource de la réserve. Il fait un test d'Influence (🎲) en lançant les dés et gagne les Ressources de son choix dont la somme totale des **Valeurs** est inférieure ou égale au nombre de succès qu'il a obtenus (cf. « Tests » page 12).



Une carte Ressource

S'il ne gagne aucune carte, l'investigateur peut défausser une carte de son choix de la réserve.

Après une action Acquérir des Ressources, remplacez toutes les cartes défaussées ou gagnées de la réserve en piochant des cartes de remplacement du paquet Ressources.

Un investigateur **ne peut pas** effectuer cette action s'il y a au moins un Monstre sur sa case.

## USER D'ACTIONS D'ÉLÉMENTS DE JEU

L'investigateur peut user d'une Action indiquée sur un de ses éléments de jeu (comme une carte ou sa fiche d'Investigateur). Ces actions sont précédées du mot « Action » en gras.



Une action sur une Fiche d'Investigateur

Bien qu'un investigateur ne puisse pas user plusieurs fois d'une action d'un seul élément de jeu lors d'un même tour, il peut user des actions issues de différents éléments de jeu.

*Exemple : Lily Chen utilise l'action de la capacité inscrite sur sa fiche d'Investigateur. Puis, pour sa deuxième action, elle peut effectuer une action inscrite sur une des cartes Ressource en sa possession.*

Un investigateur peut également user de certaines actions en utilisant des éléments possédés par d'autres investigateurs sur sa case. Ces actions sont précédées du mot « Action Locale » en gras.

## EXEMPLE DE PHASE D'ACTION



1. Silas Marsh est à San Francisco au début de sa phase d'Action. Puisqu'il possède le pion Investigateur Principal, Silas est le premier à effectuer ses deux actions.
2. Pour sa première action, Silas décide de Voyager. Il va de San Francisco à la case 5.
3. Lors de son action Voyager, il décide de dépenser son Billet de Train pour se déplacer d'une case supplémentaire sur la voie de Chemin de Fer, jusqu'à Arkham.

4. Pour sa deuxième action, Silas décide de Se Reposer pour récupérer 1 Vie et 1 Santé Mentale. Puisque sa Santé Mentale est déjà à son maximum, il ne récupère que 1 Vie. Il prend un pion 1 Vie de la réserve et le place près de sa fiche d'Investigateur.

Silas a effectué ses deux actions. C'est maintenant au tour de l'investigateur à sa gauche d'effectuer ses deux actions.

## PHASE 2 : PHASE DE RENCONTRE

Lors de cette phase, chaque investigateur résout **une** rencontre. Les rencontres impliquent généralement la lecture d'un texte d'ambiance sur une carte Rencontre qui peut avoir des effets positifs et/ou négatifs.

Cette phase commence avec l'Investigateur Principal. Il résout une rencontre, puis l'investigateur à sa gauche résout une rencontre, et ce jusqu'à ce que chaque investigateur ait résolu une rencontre.

Lors de la phase de Rencontre, si un investigateur est sur une case qui contient au moins un Monstre, il **doit** résoudre une Rencontre Combat contre chaque Monstre sur cette case, l'une après l'autre et dans l'ordre de son choix. S'il n'y a pas de Monstre sur la case de l'investigateur, il résout à la place une rencontre Lieu ou une rencontre Pion de son choix, comme décrit dans les paragraphes ci-dessous.

### RENCONTRES COMBAT

Si un investigateur est sur une case qui contient au moins un Monstre, il **doit** résoudre une Rencontre Combat contre chaque Monstre sur cette case, l'une après l'autre et dans l'ordre de son choix. Les Rencontres Combat sont décrites en détail page 14.

Une fois qu'un investigateur a résolu toutes ses Rencontres Combat, s'il n'y a plus de Monstre sur sa case, il **peut résoudre une autre Rencontre**.

### RENCONTRES LIEU

L'investigateur pioche une carte Rencontre dont l'illustration correspond à celle de sa case ou du paquet de Rencontre Générale. Il résout l'effet correspondant à sa case, puis défausse la carte.

Si un investigateur peut piocher plusieurs types de cartes Rencontre, il choisit dans quel paquet il pioche.



Carte Rencontre  
Amérique



Carte Rencontre  
Europe



Carte Rencontre  
Asie/Australie



Carte Rencontre  
Générale

*Exemple : Un investigateur est à Arkham. Il peut choisir de piocher une rencontre du paquet Général ou du paquet Amérique. S'il choisit de piocher une carte Rencontre Générale, il résout alors la partie « Ville » de la carte.*

Le texte qui se trouve sous chaque case avec un nom énumère les effets les plus fréquents qu'on trouve sur les cartes Rencontre qui lui sont propres.



Les Rencontres à Rome améliorent souvent la Volonté de l'investigateur (♁)

### RENCONTRES PION

Certains pions sont placés sur des cases du plateau et offrent des possibilités de rencontres supplémentaires aux investigateurs sur ces cases.

- Les pions Indice permettent aux investigateurs de piocher et de résoudre des cartes Rencontre Recherche.



Pion-Indice



Carte Rencontre  
Recherche

- Les pions Portail permettent aux investigateurs de piocher et de résoudre des cartes Rencontre Autre Monde.



Pion Portail



Carte Rencontre  
Autre Monde

- Le pion Expédition en Cours permet aux investigateurs de piocher et de résoudre des cartes Rencontre Expédition.



Pion Expédition  
en Cours



Carte Rencontre  
Expédition

- Les pions Rumeur permettent aux investigateurs de résoudre les rencontres des cartes Mythe **Rumeur**, correspondant à la case.



Pion Rumeur



Carte Mythe  
Rumeur

- Les pions Investigateur Terrassé permettent aux investigateurs de résoudre la rencontre indiquée au verso de la fiche de l'investigateur terrassé (cf. « Investigateurs Terrassés » page 14).



Un Pion  
Investigateur Terrassé



Verso de la Fiche  
d'Investigateur

## PHASE 3 : PHASE DE MYTHE

Lors de cette phase, l'Investigateur Principal pioche la première carte du paquet Mythe. Il existe sept effets possibles sur une carte Mythe, et l'Investigateur Principal les résout **dans l'ordre de leur apparition** (de la gauche vers la droite, en commençant par le haut). L'ordre et les effets de chaque élément sont décrits ci-dessous :

<p><b>Avancer le Présage</b></p> 	<p>Déplacez le pion Présage d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste. Puis faites <b>avancer le Destin</b> d'une case pour chaque Portail sur le plateau qui correspond à la case où se trouve désormais le pion Présage (cf. « Les Pistes Destin et Présage » ci-contre).</p>
<p><b>Résoudre les Effets Sentence</b></p> 	<p>Résolvez tous les effets précédés d'un symbole ☞ sur les éléments de jeu qui sont en jeu. Ces éléments sont marqués du symbole sentence rouge dans leur coin en bas à droite pour être facilement reconnaissables.</p> <p>Résolvez ces effets dans l'ordre suivant : Monstres, Fiche Grand Ancien, cartes Mythe <b>Actif</b> ensuite possessions des investigateurs et Conditions.</p>
<p><b>Générer des Portails</b></p> 	<p>Générez le nombre de Portails indiqué sur la carte Références (cf. « Générer des Portails » ci-contre).</p>
<p><b>Invasion Monstrueuse</b></p> 	<p>Sur <b>chaque Portail</b> correspondant à la case où se trouve le pion Présage, générez le nombre de Monstres indiqué sur la carte Références (cf. « Générer des Monstres » page 11). S'il n'y a aucun Portail correspondant sur le plateau de jeu, générez un Portail à la place.</p>
<p><b>Générer des Indices</b></p> 	<p>Générez le nombre d'Indices indiqué sur la carte Références (cf. « Générer des Indices » page 11).</p>
<p><b>Placer un Pion Rumeur</b></p> 	<p>Placez un pion Rumeur sur la case indiquée (cf. « Rumeurs » page 16).</p>
<p><b>Placer des Pions Surnaturel</b></p> 	<p>Placez le nombre de pions Surnaturel indiqué sur cette carte Mythe.</p>
<p><b>Résoudre les Effets</b></p> 	<p>Si cette carte possède le trait <b>Événement</b> au-dessus du texte de son effet, résolvez immédiatement l'effet et défaussez la carte. Si elle possède le trait <b>Actif</b>, placez-la près de la fiche Grand Ancien. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée par un effet de jeu.</p>

Les investigateurs **ne résolvent que les effets indiqués sur la carte Mythe actuelle**. Par exemple, si la carte Mythe ne possède pas le symbole « générer des Indices », les investigateurs ne résolvent pas cette étape.

## LES PISTES DESTIN ET PRÉSAGE

La **Piste Destin** mesure le temps restant avant le réveil du Grand Ancien (cf. page 16). Lorsque le Destin **Avance**, déplacez le pion Destin **vers** la case « 0 » de la piste. Lorsque le Destin **Recule**, **éloignez** le pion Destin de la case « 0 » de la piste.

La fonction de la **Piste Présage** est de faire avancer le Destin. Lorsque le pion Présage se déplace, les investigateurs font avancer le Destin de 1 pour chaque Portail sur le plateau qui correspond au symbole Présage actuel.



## GÉNÉRER DES PORTAILS

Lorsqu'un effet demande de générer un Portail, prenez le premier pion Portail de la pile et placez-le face visible sur la case qu'il indique.

Lorsqu'un Portail est généré, **un Monstre est généré sur la même case** (cf. « Générer des Monstres » page 11).



Un Portail et un Monstre ont été générés sur Arkham

## QUE SONT LES PORTAILS ?

Les pions Portail représentent des déchirures dans le tissu de la réalité. Ces passages peuvent mener vers d'autres mondes, d'autres dimensions, voire même d'autres périodes du temps. Ces dangereuses anomalies permettent à des puissances mortelles telles que des Monstres ou même des Grands Anciens, de pénétrer dans notre monde.

Les Portails représentent le principal moyen de faire avancer le Destin (cf. l'étape « Avancer le présage » de la phase de Mythe). Pour empêcher le Destin d'avancer (et le Grand Ancien de se réveiller), les investigateurs doivent résoudre des cartes Rencontre Autre Monde pour fermer (défausser) les Portails.

## GÉNÉRER DES MONSTRES

Lorsqu'un effet demande de générer un Monstre, piochez un pion Monstre au hasard de la Réserve des Monstres et placez-le sur la case indiquée par l'effet.

Si le Monstre possède un symbole « localisation », regardez au verso du pion Monstre et résolvez son effet immédiatement après l'avoir généré (par exemple, « Lorsque ce Monstre est généré, positionnez-le sur le Cœur de l'Afrique »).



Symbole « localisation » sur un Monstre

## QU'EST-CE QUE LA RÉSERVE DES MONSTRES ?

Lors de la mise en place, les joueurs choisissent un récipient opaque, comme le couvercle de la boîte de jeu, pour faire office de Réserve des Monstres. Lorsqu'un Monstre doit être généré, un joueur pioche un pion Monstre au hasard de la Réserve des Monstres sans le regarder. Lorsqu'un Monstre est terrassé ou défaussé, remettez-le dans la Réserve des Monstres. Puis secouez le récipient pour mélanger les pions Monstre.

## GÉNÉRER DES INDICES

Lorsqu'un effet demande de générer un Indice, prenez un pion Indice au hasard de la Réserve et placez-le face cachée sur la case qu'il indique.



Cet Indice est placé à Arkham

## QUE SONT LES INDICES ?

Les pions Indice représentent les secrets et les connaissances qui entourent le Grand Ancien. Les Investigateurs peuvent collecter ces pions en résolvant des Rencontres Recherche (cf. page 9).

Les investigateurs utilisent les Indices pour élucider des Mystères (cf. page 16), des Rumeurs (cf. page 16) et pour relancer les dés lors des tests (cf. page 12).

## GAGNER LA PARTIE

Les investigateurs gagnent immédiatement la partie s'ils élucident trois Mystères concernant ce Grand Ancien. Si le Grand Ancien se réveille, les investigateurs devront également élucider le Mystère Final pour gagner la partie (cf. page 16).



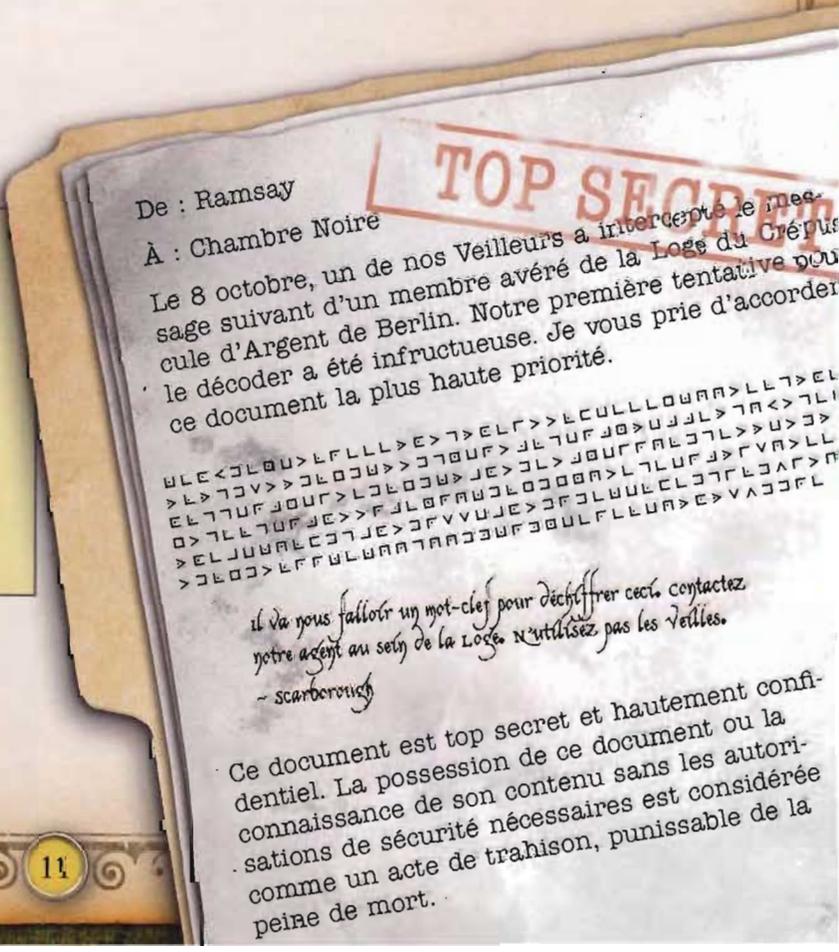
Verso des Cartes Mystère Azathoth



Recto d'une Carte Mystère Azathoth

Les investigateurs **perdent la partie** si n'importe lequel des événements suivants se produit :

- Si le pion **Destin** atteint la case « 0 » de la piste, le Grand Ancien se réveille. Le verso de la fiche Grand Ancien indique comment les investigateurs peuvent perdre la partie (cf. « Le Grand Ancien se Réveille » page 16).
- Tous les investigateurs ont été **éliminés** lors de la partie.
- Un effet de carte indique aux investigateurs qu'ils ont perdu la partie. Ceci se produit le plus souvent avec des cartes Mythe **Rumeur**.
- Les investigateurs doivent piocher une carte Mythe mais ne peuvent pas le faire car le **paquet Mythe est vide**.



## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section présente toutes les autres règles nécessaires pour jouer.

### TESTS

De nombreux effets demandent aux investigateurs de résoudre des **Tests**. Pour résoudre un test, l'investigateur lance les dés afin de déterminer s'il réussit ou échoue au test. Généralement, réussir un test donne des avantages à l'investigateur, tandis qu'échouer, entraîne le plus souvent des effets négatifs.

Pour résoudre un test, l'investigateur **lance un nombre de dés égal à la valeur de sa compétence demandée pour le test**, en tenant compte de tous les effets ou modificateurs qui s'ajoutent ou se soustraient à sa compétence. Les investigateurs lancent toujours **au moins 1 dé** pour chaque test.

S'il obtient **au moins un Succès** (un « 5 » ou un « 6 »), il **Réussit** le test. S'il n'obtient aucun succès, il **Échoue** au test. Le nombre de succès obtenu est appelé le **Résultat du Test**.

Lorsqu'un investigateur réussit ou échoue à un test, il suit les instructions données pour le résultat correspondant.

*Exemple : Lily Chen possède une carte Ressource « Grimoire » qui indique « Lorsque vous effectuez une action Se Reposer, vous pouvez faire un test 🎲. Si vous réussissez, gagnez 1 Sort. » Lorsqu'elle se repose, Lily résout ce test en utilisant son Savoir (🎲) de 2. Elle lance 2 dés et obtient un « 1 » et un « 3 ». Comme elle n'a obtenu ni « 5 », ni « 6 », elle échoue au test et ne gagne pas de Sort.*

Un investigateur ne peut utiliser qu'une seule carte qui donne un bonus de compétence lors de chaque test (par exemple, une Ressource qui indique « Gagnez +1 🎲 »). S'il possède plusieurs effets de cartes qui donnent un bonus, il utilise **le bonus le plus élevé**.

### TESTS SUR DES CARTES

Sur de nombreuses cartes, des tests sont indiqués en utilisant le symbole de compétence correspondant entre parenthèses après un court texte d'ambiance. Lorsqu'un investigateur doit résoudre un effet qui comprend un symbole de compétence dans le texte, il doit immédiatement faire un test de cette compétence. La présentation du test peut également indiquer un modificateur (tel que « -1 »), qui oblige l'investigateur à lancer plus ou moins de dés pour ce test.

Notez que la plupart des termes de jeu commencent par une lettre en majuscule pour permettre de les différencier du texte d'ambiance.

### RELANCER DES DÉS

Immédiatement après avoir lancé les dés pour un test, un investigateur peut dépenser un pion Indice pour relancer un dé. Il peut faire ceci plusieurs fois, tant qu'il dépense un pion Indice à chaque fois. Il détermine s'il a réussi ou échoué au test après avoir résolu toutes ses relances de dés.

## QUE SONT LES COMPÉTENCES ?

Chaque investigateur dispose de cinq compétences distinctes indiquées en bas de sa fiche d'Investigateur. Le chiffre indiqué sous chaque compétence correspond au nombre de dés que lance l'investigateur pour résoudre un test (cf. « Tests » ci-contre).



Compétences Indiquées sur une Fiche d'Investigateur

### PIONS AMÉLIORATION

Ces pions représentent l'expérience acquise par un investigateur dans une compétence particulière. Lorsqu'un effet permet à un investigateur d'améliorer une compétence, il gagne un pion Amélioration avec le symbole correspondant et le place sur sa fiche d'Investigateur face « +1 » visible. S'il améliore de nouveau cette compétence, il retourne ce pion sur sa face « +2 ». La compétence d'un investigateur est égale à la valeur indiquée sur sa fiche plus la valeur du pion Amélioration correspondant.

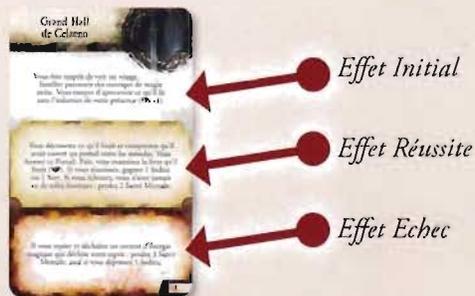


Pion Amélioration de Savoir

### RENCONTRES COMPLEXES

Les Rencontres Expédition, Autre Monde et Spéciale sont des aventures dangereuses, mais offrant de grandes récompenses, qu'on appelle des rencontres complexes. Chacune de ces cartes a trois effets. Pour résoudre ces rencontres, un investigateur commence par résoudre l'effet initial (la partie en haut de la carte). Selon le résultat de cet effet, il résout immédiatement un des deux autres effets.

S'il réussit le test de l'effet initial, il résout l'effet « Réussite » de la carte. S'il échoue au test initial, il résout l'effet « Échec » de la carte. Il résout intégralement l'effet de la partie correspondante de la carte (qui peut demander des tests supplémentaires), puis défausse la carte.



Exemple de carte Rencontre Autre Monde

Si une carte Rencontre Autre Monde indique à un investigateur de « fermer ce Portail », il défausse le pion Portail de sa case.

Après avoir résolu une Rencontre Expédition, l'investigateur déplace le pion Expédition en Cours sur la case correspondant au verso de la nouvelle carte qui vient d'être révélée au sommet du paquet Rencontre Expédition.

## EXEMPLE DE RENCONTRE « AUTRE MONDE »



1. Silas Marsh est sur une case contenant un pion Portail lors de la phase de Rencontre.
2. Il décide de rencontrer le pion Portail et pioche une carte du paquet Rencontre Autre Monde. Il résout l'effet initial, qui indique « (👁️ -1) ». Ceci signifie qu'il doit faire un test d'Observation.
3. Il prend la valeur de sa compétence Observation (3) et y applique le modificateur du test (-1).
4. Comme il n'a pas d'autres capacités ou possessions qui modifient cette valeur, il lance 2 dés.
5. Il n'obtient pas de « 5 » ou de « 6 » aux dés, et échoue donc au test. Il résout l'effet Échec qui lui fait perdre 3 points de Santé Mentale s'il ne dépense pas de pion Indice. Puis, il défausse la carte Rencontre Autre Monde.

## GAGNER DES POSSESSIONS ET DES CONDITIONS

Les investigateurs gagnent régulièrement des Ressources, des Artefacts, des Sorts et des Conditions. Lorsqu'un investigateur gagne une carte ou un pion, il la ou le place face visible près de sa fiche d'Investigateur.

### SORTS ET CONDITIONS

Les cartes Sort et Condition sont uniques dans la mesure où elles contiennent des informations *cachées* au verso de la carte. Lorsqu'un joueur gagne une carte Sort ou Condition, il ne peut regarder **que** le recto de la carte.



Recto d'une Carte  
Condition



Recto d'une  
Carte Sort

La carte indique à quel moment l'investigateur doit la retourner, auquel cas il résout immédiatement l'effet au verso de la carte.

## INVESTIGATEURS RETARDÉS

Les investigateurs peuvent être retardés par de nombreux effets. Un investigateur Retardé ne peut pas effectuer d'action.

Lorsqu'un investigateur est retardé, il couche son pion Investigateur pour se souvenir qu'il est Retardé. Au lieu d'effectuer des actions lors de sa phase d'Action, il redresse son pion Investigateur et n'est plus Retardé.

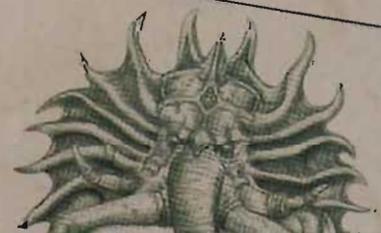


Un Pion Investigateur Retardé

# LES TERRIBLES CONSÉQUENCES DU CAMBRIOLAGE DU MUSÉE

Par Rex Murphy  
Journaliste d'Investigation

D'après une source anonyme des forces de police, le cambriolage du musée qui a eu lieu cette nuit laisse derrière lui une mare de sang et de nombreuses questions sans réponses. Les enquêteurs pensent que les voleurs se sont faufilés par une fenêtre...



## VIE ET SANTÉ MENTALE

Chaque investigateur commence la partie avec autant de Vie et Santé Mentale que les valeurs maximales indiquées sur sa fiche d'Investigateur.



Lorsqu'un effet fait **Perdre** des Vies ou de la Santé Mentale à un investigateur, il défausse les pions correspondants de sa fiche d'Investigateur. Si un investigateur **Récupère** des Vies ou de la Santé Mentale, il gagne les pions correspondants de la réserve de pions. Un investigateur ne peut pas avoir plus de Vie ou de Santé Mentale que ses maximums respectifs.

### INVESTIGATEURS TERRASSÉS

Lorsqu'un investigateur tombe à zéro Vie ou Santé Mentale, il est immédiatement **Terrassé** et résout les étapes suivantes :

- 1. Avancée du Destin :** Avancez le Destin de 1.
- 2. Évacuation :** Mettez le pion Investigateur sur la case de Ville la plus proche. Puis couchez le pion Investigateur et mettez dessus un pion Vie pour indiquer qu'il a perdu toutes ses Vies, ou un pion Santé Mentale pour indiquer qu'il a perdu toute sa Santé Mentale.



*Un Pion Investigateur Terrassé*

- 3. Collecte des Possessions :** L'investigateur défausse toutes ses cartes Condition, tous ses pions Vie, Santé Mentale et Amélioration, puis place ses possessions (Ressources, Artefacts, Sorts, Indices et Billets de Transport) sur sa fiche d'Investigateur. Il met de côté sa fiche et ses possessions : on en aura besoin si un autre investigateur rencontre son investigateur terrassé.
- 4. Changement d'Investigateur Principal :** Si l'investigateur terrassé avait le pion Investigateur Principal, il doit le transmettre à l'investigateur de son choix.

Après avoir résolu les étapes ci-dessus, les investigateurs continuent de résoudre la phase de jeu en cours.

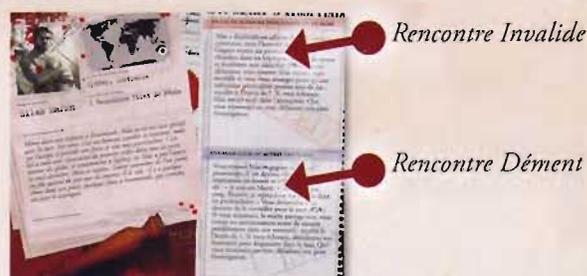
### CHOISIR UN NOUVEL INVESTIGATEUR

Si un investigateur est terrassé, le joueur qui le contrôle choisit un nouvel investigateur à la fin de la phase de Mythe. Pour choisir un nouvel investigateur, il **prend n'importe lequel des investigateurs inutilisés et suit les étapes 3-4 de la mise en place page 4.**

## RENCONTRER DES INVESTIGATEURS TERRASSÉS

Les investigateurs peuvent rencontrer le pion d'un investigateur terrassé pour récupérer ses possessions et peut-être faire reculer le Destin.

Si un investigateur est sur la même case qu'un pion investigateur terrassé lors de la phase de Rencontre, il peut résoudre une des rencontres au verso de la fiche de l'investigateur terrassé. Si le pion Investigateur présente un pion Vie, il résout la rencontre « Invalide ». Si le pion Investigateur présente un pion Santé Mentale, il résout la rencontre « Dément ».



Après avoir résolu cette rencontre, retirez le pion Investigateur terrassé et sa fiche du jeu. Cet investigateur ne peut **plus** être utilisé jusqu'à la fin de la partie.

### INVESTIGATEURS DÉVORÉS

Certains effets de jeu indiquent que les investigateurs sont **Dévorés**. Lorsqu'un investigateur est dévoré, il est considéré comme étant terrassé, mais ne résout que les étapes **1 et 4** des « Investigateurs Terrassés », ci-contre. Il défausse ensuite toutes ses Conditions, ses possessions et ses pions Vie, Santé Mentale et Amélioration et retire son pion et sa fiche d'Investigateur du jeu. À la fin de la phase de Mythe, il choisit un nouvel investigateur comme décrit ci-contre.

## RENCONTRES COMBAT

Résoudre des Rencontres Combat représente la principale façon de terrasser des Monstres et de les retirer du plateau pour les investigateurs.

Lorsqu'il rencontre un Monstre, l'investigateur retourne le pion Monstre et lit les instructions inscrites sur son verso. Il résout ensuite deux tests : d'abord un Test de Volonté, puis un Test de Force pour déterminer le résultat de la Rencontre Combat.



*Verso d'un Pion Monstre*

## TEST DE VOLONTÉ

L'investigateur résout le test de Volonté (🧠) indiqué sur le pion Monstre.

Si l'**Horreur** du Monstre est **supérieure** au nombre de succès (« 5 » et « 6 ») obtenu, l'investigateur perd autant de Santé Mentale que la différence entre le résultat et l'horreur (cf. « Exemple de Combat » ci-dessous).

## TEST DE FORCE

L'investigateur résout le test de Force (👊) indiqué sur le pion Monstre.

Si les **Dégâts** du Monstre sont **supérieurs** au nombre de succès obtenu, l'investigateur perd autant de Vie que la différence entre le résultat et les dégâts (cf. « Exemple de Combat » ci-dessous).

Le Monstre perd autant de Vie que le nombre de succès obtenu. Indiquez ceci en plaçant des pions Vie sur le pion Monstre. Lorsqu'un Monstre a perdu autant ou plus de Vie que sa Résistance, il est terrassé et remis dans la Réserve des Monstres.

Si l'investigateur n'a pas terrassé le Monstre, celui-ci reste sur la case avec les pions Vie qui sont sur lui.

## MONSTRES ÉPIQUES

Certains Monstres sont si puissants et si incontrôlables qu'ils sont immunisés à certains effets. Les Monstres Épiques sont traités comme des Monstres en tous points, mais qui ne peuvent pas être déplacés, défaussés ni renvoyés dans la Réserve des Monstres.



Un Monstre Épique

Un Monstre Épique ne peut pas être terrassé tant qu'il n'a pas perdu autant de Vie que sa résistance, auquel cas il est remis dans la boîte de jeu.

Les Monstres Épiques sont générés par des effets spécifiques qui indiquent leur nom et ne sont jamais mis dans la Réserve des Monstres.

## EMBUSCADE

Certains effets font rencontrer des Monstres qui ne sont pas sur le plateau, aux investigateurs. Lorsqu'un effet indique « Un Monstre vous tend une embuscade », l'investigateur pioche un Monstre au hasard de la Réserve des Monstres et résout immédiatement une Rencontre combat contre lui. Après avoir résolu le combat, il le remet dans la Réserve des Monstres (même s'il ne l'a pas terrassé) et continue à résoudre les effets qui ont provoqué l'embuscade.

## EXEMPLE DE COMBAT

1. Lors de la Phase de Rencontre, Lily Chen est sur la même case qu'un Monstre et doit l'affronter lors d'un combat.
  2. Lily retourne le pion Monstre. Il n'y a aucun effet particulier à résoudre lors du combat.
  3. Lily résout un test 🧠. Elle a une 🧠 de 3. Comme le Monstre n'a pas de modificateur, elle lance 3 dés.
  4. Elle obtient 1 succès et le soustrait de l'horreur (🧠) du Monstre, qui est de 2. Elle perd 1 point de Santé Mentale (la différence entre son résultat et l'horreur du Monstre).
  5. Lily résout un test 👊. Elle a une 👊 de 4. Elle applique le modificateur du Monstre (-1) et gagne le bonus de son « Revolver .38 » (+2), et lance donc 5 dés.
  6. Elle obtient 1 succès et le soustrait des dégâts (🩸) du Monstre, qui sont de 1. Comme elle a obtenu autant de succès que les dégâts du Monstre, elle ne perd pas de Vie.
- Comme elle a obtenu 1 succès, le Monstre perd 1 Vie. Elle place 1 pion Vie sur le Monstre. Sa résistance étant de 2, le Monstre n'est pas terrassé et la rencontre prend fin.

## RUMEURS

Les cartes Mythe **Rumeur** indiquent souvent de placer des pions Rumeur sur des cases spécifiques du plateau. Un investigateur sur une case contenant un pion Rumeur peut *rencontrer* ce dernier lors de la phase de Rencontre. Pour cela, il résout l'effet de cette carte Mythe au lieu de résoudre l'effet d'une carte Rencontre.



Un Pion Rumeur

Lorsqu'une carte Mythe est « résolue », défaussez cette carte avec les pions qui sont dessus (s'il y en a), puis défaussez le pion Rumeur correspondant du plateau de jeu.

### COMMENT DÉSIGNER UNE CASE AU HASARD ?

Certains effets des cartes Mythe **Rumeur** et **Mystère** indiquent de placer des pions sur une « case au hasard ». Lorsqu'un effet fait référence à une case au hasard, on détermine cette case en piochant un pion Indice de la réserve et en utilisant la case indiquée au verso de ce pion. Le pion Indice pioché est ensuite défaussé.

## MYSTÈRES

Pour gagner la partie, les investigateurs doivent élucider trois Mystères. Chaque Grand Ancien possède son propre paquet de cartes Mystère avec un ensemble de tâches uniques que les investigateurs doivent effectuer.

Lors de la mise en place, piochez une carte Mystère et placez-la face visible près de la fiche Grand Ancien. Chaque carte indique comment les investigateurs peuvent élucider ce Mystère. Dès qu'un Mystère est élucidé, piochez immédiatement une nouvelle carte Mystère du paquet et placez la face visible sur l'ancienne carte Mystère.

Dès que les trois Mystères sont élucidés, les investigateurs gagnent la partie. Si le Grand Ancien se réveille, les investigateurs doivent élucider le Mystère Final en plus des trois cartes Mystère (cf. « Le Mystère Final » ci-contre).



Une Carte Mystère Élucidée

La Carte Mystère en Cours

## LE GRAND ANCIEN SE RÉVEILLE

Lorsque le pion Destin atteint la case « 0 » de la piste Destin, le Grand Ancien **Se Réveille**. Retournez la fiche Grand Ancien et résolvez immédiatement l'effet « Réveil » (s'il y en a un) dans le coin supérieur gauche de la fiche. Cette fiche reste retournée jusqu'à la fin de la partie, et ses effets remplacent ceux du recto (y compris les informations sur les Cultistes). Le verso de la fiche Grand Ancien indique également comment les investigateurs peuvent perdre la partie.



Verso d'une Fiche Grand Ancien

### JOUEURS ÉLIMINÉS

Une fois que le Grand Ancien s'est réveillé, lorsqu'un investigateur est terrassé ou dévoré, le joueur qui le contrôlait est **Éliminé**. Les joueurs éliminés ne choisissent pas de nouvel investigateur et ne peuvent plus participer durant cette partie.

Si tous les joueurs sont éliminés, les investigateurs perdent la partie.

### LE MYSTÈRE FINAL

Une fois que le Grand Ancien s'est réveillé, il est beaucoup plus difficile pour les investigateurs de gagner la partie. Chaque fiche Grand Ancien décrit un **Mystère Final** que les investigateurs doivent élucider pour gagner la partie, généralement en affrontant directement le Grand Ancien.

### ET MAINTENANT ?

Maintenant que vous avez lu ce livret de règles, vous êtes prêt à jouer votre première partie ! Au fur et à mesure que des questions se posent pendant la partie, consultez le Guide de Références. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de règles décrites dans ce livret :

- Les moitiés de valeurs sont toujours arrondies au supérieur.
- L'Investigateur Principal arbitre tous les désaccords.
- Les possessions qui affectent « un investigateur » peuvent être utilisées sur soi-même, sauf si elles précisent « un autre investigateur ».

# LES CONTRÉES DE L'HORREUR™

## GUIDE DE RÉFÉRENCES

### UTILISER CE GUIDE

Ce document est conçu pour être une référence pour toutes les questions de règles auxquelles le Livre de Règles ne répond pas. Contrairement au Livret de Règles, ce Guide n'est pas fait pour apprendre aux joueurs comment jouer. Les joueurs doivent d'abord lire intégralement le Livret de Règles, puis utiliser ce Guide de Références s'ils en ont besoin au cours de la partie.

### STOP !

Lisez le Livret de Règles avant de lire ce Guide. Après avoir lu le Livret de Règles, les joueurs sont prêts à jouer leur première partie. Au fur et à mesure que des questions se posent pendant la partie, les joueurs devraient consulter ce Guide plutôt que le Livret de Règles.

### LA RÈGLE D'OR

Ce Guide de Références fait figure d'autorité en termes d'informations sur les règles. Si une définition dans ce livre contredit le Livret de Règles, c'est la règle de ce Guide qui s'applique.

Les effets des éléments de jeu (tels que les cartes) contredisent parfois les règles du Livret et du Guide. Dans ce cas, ce sont les effets de l'élément de jeu qui s'appliquent.

Si un effet utilise l'expression «ne peut pas», cet effet est absolu.

La mise à jour des règles des extensions est indiquée par leurs initiales en bleu.

MH.....Montagnes Hallucinées  
LO.....Légendes Oubliées  
VO.....Vestiges Occultes  
SdP.....Les Secrets des Pyramides  
SdC.....Signes de Carcosa  
CdR.....Contrées du Rêve  
CeR.....Cités en Ruines  
MdN.....Les Masques de Nyarlathotep

La dernière mise à jour des errata date du 11 Août 2017. Son contenu est inclus dans ce Guide et marqué en rouge.

Ce Guide est composé de cinq grandes sections :

GLOSSAIRE.....PAGE XX

L'essentiel de ce document est un glossaire. Il reprend les règles dans le détail et les clarifie par sujet, en ordre alphabétique.

PLATEAU ANNEXE.....PAGE XX

Présente les règles pour ajouter les plateaux des extensions Les Montagnes Hallucinées, Les Secrets des Pyramides et les Contrées du Rêve.

RÈGLES OPTIONNELLES.....PAGE XX

Propose des options pour ajuster la difficulté du jeu et introduit un système de score à la fin de la partie.

FOIRE AUX QUESTIONS.....PAGE XX

Cette section répond aux questions les plus fréquemment posées.

INDEX.....PAGE XX

Cette section contient une liste exhaustive des sujets et numéros de pages auxquels les joueurs peuvent avoir besoin de se référer pendant la partie.

## GLOSSAIRE

---

### ACQUÉRIR DES RESSOURCES (ACTION)

---

Pour une de ces actions, un investigateur sur une case de Ville fait un test (5). Il peut ensuite gagner n'importe quel nombre de cartes de la réserve dont la valeur totale n'excède pas la résultat de son test.

- S'il ne peut pas en choisir ou qu'il décide de ne pas prendre de carte de la réserve, il peut à la place défausser une carte de son choix de la réserve.
- Un investigateur sur une case contenant au moins un Monstre ne peut pas effectuer cette action

Sujets liés : Emprunt Bancaire, Réserve, Tests

### ACTION LOCALE

---

Certaines actions de possession et Conditions sont présentées comme des «Actions Locales» indiquées en gras sur la carte.

- Un investigateur peut effectuer des actions locales sur ses propres possessions et Conditions.
- N'importe quel investigateur sur la même case qu'un autre investigateur qui possède une carte avec une Action Locale peut effectuer cette Action Locale.
- Une Action Locale peut être effectuée par chaque investigateur une fois par tour. Plusieurs investigateurs peuvent effectuer cette action lors de la même phase d'Action.

Sujet lié : Case

### ACTIONS

---

Lors de la phase d'Action, chaque investigateur peut effectuer jusqu'à deux actions. L'Investigateur Principal effectue ses deux actions en premier, puis chaque autre joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, consécutivement.

- Chaque investigateur ne peut effectuer chaque action qu'une seule fois par tour.
- Si un investigateur ne peut pas ou ne veut pas effectuer une action, il peut choisir de ne pas effectuer une seule ou ses deux actions.
- Un investigateur doit finir de résoudre complètement une action avant d'en effectuer une autre. Par exemple, il ne peut pas interrompre une action Voyager avec une action Echanger avant de reprendre son déplacement..

Sujets liés : Acquérir des Ressources, User d'Actions d'Éléments de Jeu (Action), Retardé, Investigateur Principal, Action Locale, Organiser un Voyage (Action), Se Reposer (Action), Échanger (Action), Voyager (Action).

### ACTION SE CONCENTRER

(MH, VO, CdR, MdN)

---

Ces extensions proposent une nouvelle action qui peut être effectuée par n'importe quel investigateur. Pour une action, un investigateur sur n'importe quelle case peut gagner un pion Concentration.

- Un investigateur peut dépenser un pion Concentration pour relancer un dé lorsqu'il résout un test. Il n'y a pas de limite au nombre de pions Concentration qui peuvent être dépensés pour relancer des dés.
- Un investigateur ne peut pas avoir plus deux pions Concentration.

### ACTION RÉUNIR SES ATOUTS

(MdN)

---

Cette extension propose l'action Réunir des Atouts, qui peut être effectuée par n'importe quel investigateur. En tant qu'action, un investigateur sur n'importe quelle case peut gagner un pion Atout.

- Pendant une action Se Reposer, un investigateur peut dépenser n'importe quel nombre de pions Atout pour récupérer 1 Vie ou Santé Mentale supplémentaire par pion ainsi dépensé.
- Pendant une action Acquérir des Ressources, un investigateur peut dépenser n'importe quel nombre de pions Atout pour ajouter 1 succès à son résultat de test par pion ainsi dépensé.
- Les Atouts sont des possessions et peuvent être échangés en utilisant l'action correspondante. Un investigateur ne peut pas posséder plus de deux pions Atout.

### ADJACENT

---

Deux cases sont adjacentes si elles sont reliées par une seule voie ininterrompue.

Sujets liés : Voie, Case

### AMÉLIORATION DE COMPÉTENCES

---

- Lorsqu'un investigateur améliore une compétence, il gagne un pion Amélioration pour cette compétence face «+1» visible.

Si un investigateur améliore une compétence et qu'il a déjà un pion Amélioration pour celle-ci, il retourne son pion sur la face «+2» à la place.

- Un investigateur ne peut pas améliorer une même compétence plus de deux fois.

Sujets liés : Compétences, Tests

### ARRONDIR

---

Si un effet fait référence à «la moitié» d'un nombre, arrondissez-le au supérieur pour déterminer sa valeur finale.

## AVENTURES (MH, VO, SdP, CdR, MdN)

Les cartes Aventures représentent différentes expéditions que les investigateurs peuvent entreprendre pour diverses récompenses, comme faire reculer le Destin ou faire avancer le Mystère actif.

Lorsqu'une Aventure est piochée, l'Investigateur actif la met en jeu face visible et résout son effet «quand cette carte entre en jeu».

Chaque Aventure a un effet qui permet aux investigateurs de l'accomplir. Lorsqu'une Aventure est achevée, l'investigateur actif résout son effet «quand cette Aventure est accomplie», qui indique souvent de piocher une nouvelle Aventure représentant le prochain chapitre de l'histoire. Ensuite, l'investigateur défausse l'Aventure, les éventuels pions qui sont dessus et tous les pions qui ont pu être placés par ses effets.

- (MH) Les Aventures **ANTARCTIQUE** ne sont utilisées que si le Prélude Mauvais Augure en Antarctique a été pioché en début de partie. Les Aventures sont divisées en trois étapes marquées comme des attributs sur la carte (I, II et III), et racontent les péripéties de l'expédition Miskatonic en Antarctique tandis qu'elle doit découvrir l'histoire des Choses Très Anciennes.
- (VO) Les Aventures **ALIGNEMENT COSMIQUE** ne sont utilisées que si le Prélude En Alignement Cosmique a été pioché en début de partie. Mettez de côté toutes les cartes Aventure devant être utilisées, comme l'indique le Prélude. Les Aventures **ALIGNEMENT COSMIQUE** sont divisées en quatre étapes, marquées comme des attributs (I, II, III et IV) sur le recto de la carte, qui seront appelées durant la partie.

Après avoir fini la mise en place, le Prélude En alignement Cosmique indique aux investigateurs de piocher l'Aventure de la première étape de l'histoire, Découverte d'une Syzygie Cosmique.

- (SdP) Les Aventures **CAMBRIOLAGE AU MUSÉE** ne sont utilisées que si le Prélude Les Secrets des Pyramides a été pioché en début de partie. Les cartes Aventures sont divisées en quatre étapes, marquées comme des attributs (I, II, III et IV) sur le recto de la carte, et racontent l'histoire du malheureux Erich Weiss, incriminé à tort pour le vol d'une inestimable relique Egyptienne.
- (CdR) Les Aventures **RÊVES D'UN AUTRE MONDE** ne sont utilisées que si le Prélude Rêves d'un Autre Monde a été pioché en début de partie. Mettez de côté toutes les cartes Aventures requises, comme indiqué par le Prélude. Les cartes Aventures **RÊVES D'UN AUTRE MONDE** sont divisées en quatre étapes, marquées comme des attributs (I, II, III et IV) sur le recto de la carte, et auxquelles il sera fait référence durant la partie.

Après avoir résolu la mise en place, la carte Prélude Rêves d'un autre monde invite les investigateurs à piocher l'Aventure correspondant à la première étape de l'histoire : Une Rencontre Fortuite. Lorsqu'une Aventure est piochée, l'Investigateur actif la met en jeu face visible et résout son effet «Quand cette carte entre en jeu».

- (MdN) Ces cartes racontent quatre histoires différentes que des attributs permettent de distinguer entre elles. Chaque attribut correspond à une organisation occulte spécifique vouée à l'invocation du Grand Ancien : la **FRATERNITÉ DU PHARAON NOIR**, le **CULTE DE LA LANGUE SANGLANTE**, l'**ORDRE DE LA FEMME BOURSOUFLÉE** et le **CULTE DE LA CHAUVESOURIS DES SABLES**. Chacun des

quatre Mystères du Grand Ancien Nyarlathotep vous invite à mettre de côté les cartes composant l'une de ces histoires et à piocher une Aventure parmi elles. Chaque histoire est racontée en trois chapitres, marqués comme des attributs (I, II et III).

## CARTES DÉSASTRE (CeR)

Les désastres représentent des forces destructrices naturelles ou surnaturelles qui frappent les villes et les différents lieux du monde.

Certains effets contraignent les investigateurs à piocher et résoudre une ou plusieurs cartes Désastre. Pour ce faire, l'Investigateur Principal pioche la première carte du paquet Désastre et la lit à haute voix à tous les investigateurs, avant de résoudre ses effets comme il y est invité.

L'effet de la carte est résolu immédiatement et intégralement, après quoi cette carte est défaussée dans une pile face visible placée près du paquet Désastre.

## CARTES PRÉLUDE (MH, VO, SdP, SdC, CdR, CeR, MdN)

Lorsqu'ils jouent avec cette extension, les joueurs piochent une carte Prélude au hasard avant de mettre en place leur partie. Ces cartes modifient la mise en place et rendent chaque partie unique.

L'effet de la carte est résolu immédiatement après l'avoir piochée sauf si des instructions contraires indiquent un MHent différent, comme «Après la mise en place».

- (MdN) Quatre des Préludes de cette extension (Le Début de la Fin, L'Horreur de Dunwich, Blasphèmes Jumeaux de la Chèvre Noire et l'Appel de Cihulhu) existent déjà dans des boîtes précédentes (respectivement *Les Montagnes Hallucinées*, *Vestiges Occultes*, *Les Contrées du Rêve* et *Les Secrets des Pyramides*). Si vous jouez avec ces extensions, n'incluez pas ces duplicatas au paquet Prélude.

## CARTES RECTO-VERSO

- Les cartes Recto-Verso d'un même type ont toutes un verso différent. Elles peuvent être identifiées grâce à leur type, indiqué sous le nom de la carte.
- Les paquets de cartes Recto-Verso restent toujours recto visible. Les investigateurs peuvent voir le recto de la première carte de chaque paquet de cartes Recto-Verso.
- Lorsqu'un investigateur pioche une carte au hasard d'un paquet de cartes Recto-Verso, il pioche la dernière carte du paquet.
- Lorsque des cartes Recto-Verso sont défaussées, elles sont immédiatement mélangées dans leurs paquets respectifs.
- Après qu'un joueur a mélangé un paquet de cartes Recto-Verso, un autre joueur le coupe.

## CARTES RÉFÉRENCES

---

- Lors de la mise en place, mettez la carte Références correspondant au nombre de joueurs près du plateau de Jeu.
- La carte Références indique le nombre de Portails et de pions Indice générés par les cartes Mythe ainsi que le nombre de Monstres générés par les Invasions Monstrueuses.

Sujets liés : Indice, Portail, Invasion Monstrueuse, Mythe

## CASE

---

- Chaque case est de l'un des types suivants : Ville, Nature ou Mer.
- Chaque case est reliée à au moins une case adjacente par une voie.

Sujets liés : Adjacent, Voie, Voyager (Action)

## CASE AU HASARD

---

Pour déterminer une «case au hasard», défaussez un pion Indice de la réserve et utilisez la case indiquée sur le recto de ce pion.

- S'il ne reste plus de pions Indice dans la réserve ou dans la défausse, c'est l'Investigateur Principal qui choisit la case à la place.

## CHERCHER

---

- Lorsqu'un investigateur *cherche* une carte, il regarde les cartes en commençant par le fond du paquet jusqu'à ce qu'il trouve la carte correspondant à ce qu'il cherche.
- Si l'investigateur ne trouve pas la carte correspondant à ce qu'il cherche dans le paquet, il cherche alors dans la défausse de ce paquet.
- Après avoir cherché dans un paquet, l'investigateur mélange ce paquet.

Sujet lié : Gagner des Possessions et des Conditions

## COMPÉTENCES

---

- Chaque fiche d'Investigateur présente les cinq Compétences suivantes :
  - \* Le Savoir (📖) est souvent utilisé pour les tests servant à lancer des Sorts ou la résolution de Rencontres Autre Monde.
  - \* L'Influence (👥) est souvent utilisée pour effectuer l'action Acquérir des Ressources, la résolution de Rencontres Générales sur des cases de Ville et les Rencontres d'Investigateur Terrassé.
  - \* L'Observation (👁️) est souvent utilisée pour résoudre les Rencontres Recherche et Expédition.
  - \* La Force (👊) est souvent utilisée pour résoudre les Rencontres Combat et Expédition.

\* La Volonté (👊) est souvent utilisée pour résoudre les Rencontres Combat et Autre Monde.

- La valeur de chaque compétence représente le nombre de dés de base que l'investigateur peut lancer pour résoudre un test basé sur cette compétence.

Sujets liés : Amélioration de Compétences, Tests

## CONDITIONS

---

- Les cartes Condition sont imprimées Recto-Verso. Un investigateur **ne peut pas regarder le verso des Conditions**, sauf si un effet l'y autorise.
- Les cartes Condition ne peuvent pas être échangées.
- Un investigateur **ne peut pas** posséder plusieurs exemplaires d'une même Condition. Un investigateur ne peut pas choisir de gagner une Condition dont il possède déjà un exemplaire. (ERRATA)
- Certaines cartes Condition permettent aux investigateurs d'effectuer des actions uniques, comme indiquées sur la carte.
- Si l'effet d'une Condition ne précise pas de limite, il ne peut être utilisé qu'une fois par déclenchement de l'évènement.

Sujets liés : Cartes Recto-Verso, Retourner les Cartes et les Fiches, Gagner des Possessions et des Conditions, Traits.

## CULTISTE

---

- Contrairement à la plupart des Monstres, les Cultistes n'ont pas d'informations imprimées au verso de leur pion Monstre.
- Lorsqu'un investigateur rencontre un Monstre Cultiste, il se réfère aux informations le concernant sur la fiche Grand Ancien. Celle-ci indique les tests de 🧠 et 🧨, son horreur, ses dégâts, sa résistance et ses effets.
- Tous les Monstres Cultistes affichent les symboles 🧠 et 🧨 imprimés sur leur recto. Ces symboles rappellent au joueur de consulter la fiche Grand Ancien, qui peut indiquer un effet «Lorsque ce Monstre est généré» ou 🧠.

## DÉFAUSSER

---

- Un investigateur ne peut défausser qu'une de ses propres possessions ou carte Condition.
- Lorsqu'un effet défausse un pion du plateau de jeu, c'est le joueur actif qui défausse ce pion.
- A chaque fois qu'une carte est défaussée, elle est placée dans une défausse face visible près de son paquet.
- Les cartes Recto-Verso telles que les Sorts ou les Conditions sont immédiatement mélangées à leur paquet lorsqu'elles sont défaussées.
- Lorsqu'un investigateur cherche une carte spécifique dans un paquet et qu'il ne la trouve pas, il cherche également dans la défausse de ce paquet.
- Lorsqu'un paquet de cartes est vide, sa défausse est immédiatement mélangée pour former un nouveau pa-

quet. *Le paquet Mythe n'est jamais reconstitué.*

- Lorsque des pions Indice sont défaussés, ils sont placés dans une pile de défausse face visible près de la réserve d'Indices. S'il n'y a plus de pions Indice dans la réserve, mettez les pions Indice de la pile de défausse face cachée et mélangez-les pour former une nouvelle réserve d'Indices.
- Lorsque des pions Portail sont défaussés, ils sont placés dans une pile de défausse face visible près de la pile de Portails. S'il n'y a plus de pions Portail dans la pile, mettez les pions Portail de la pile de défausse face cachée et mélangez-les pour former une nouvelle pile de Portails.
- Lorsque des pions Monstre sont défaussés, ils sont remis dans la Réserve des Monstres et on mélange cette denrière.
- Les Monstres qui ont été mis de côté lors de la mise en place ne sont jamais remis dans la Réserve des Monstres. A la place, ils sont mis de côté lorsqu'ils sont défaussés.
- Tous les autres pions sont remis dans leur réserve lorsqu'ils sont défaussés.
- Si un effet oblige un investigateur à défausser un élément et qu'il n'en possède pas suffisamment, il défausse tous les éléments de ce type à la place.
- Les éléments qui ne sont pas sur le plateau de jeu ne peuvent pas être défaussés du plateau. Si un effet oblige les investigateurs à défausser des éléments du plateau et qu'il n'y en a pas suffisamment, ils défaussent tous les éléments de ce type à la place.

Sujets liés : Cartes Recto-Verso, Mettre de Côté

## DÉPENSER

---

- Lorsqu'un investigateur dépense un pion ou une carte, comme un pion Indice, il le défausse en échange de son effet.
- Un investigateur ne peut pas dépenser un pion ou une carte qu'il ne possède pas.
- Un investigateur peut choisir de ne pas dépenser un pion ou une carte qu'il possède.
- Un investigateur ne peut pas dépenser de Vie ou de Santé Mentale si ce faisant, il est terrassé (c'est à dire qu'il ne peut pas dépenser sa dernière Vie ou Santé mentale).

## DÉSACCORDS ET CONFLITS

---

- Si plusieurs effets doivent être résolus au même MHent, l'investigateur actif décide de l'ordre dans lequel ils sont résolus.
- Lorsque les investigateurs prennent une décision collectivement (c'est à dire en groupe), c'est l'Investigateur Principal qui prend la décision finale.
- Si l'effet d'une carte contredit les règles de ce Guide, c'est l'effet de la carte qui prévaut sur la règle.
- Les effets restrictifs des cartes sont absolus. Par exemple, la carte Condition Détenu indique : «Vous **ne pouvez pas** vous déplacer». Cet investigateur ne peut ni se déplacer, ni être déplacé par une action ou un effet.

## DESTIN

---

- Lorsque le Destin avance, le pion Destin **est déplacé** du nombre de cases indiqué **vers** la case «0» de la piste Destin.
- Lorsque le Destin recule, le pion Destin **est éloigné** du nombre de cases indiqué **de** la case «0» de la piste Destin.
- Lorsque le Destin atteint la case «0» de la piste Destin, le Grand ancien se réveille.
- Une fois que le Grand ancien est réveillé, le Destin ne peut plus reculer. La fiche Grand ancien indique ce qui se passe si le Destin doit avancer après le réveil du Grand Ancien.
- Si un effet avance le Destin au-delà de la case «0», le Destin est positionné sur «0», le Grand Ancien se réveille, puis le Destin continue d'avancer en utilisant les règles indiquées sur la fiche Grand Ancien concernant l'avancée du Destin.

Sujets liés : Grand Ancien, Présage

## DÉVORÉ

---

Lorsqu'un investigateur est dévoré, il résout les étapes suivantes :

1. **Avancée du Destin** : avancez le Destin de 1.
  2. **Défausse des Possessions** : l'investigateur défausse toutes ses possessions, ses cartes Condition, tous ses pions Vie, Santé Mentale et Amélioration, et remet sa fiche d'Investigateur dans la boîte de jeu.
  3. **Changer d'Investigateur Principal** : si l'investigateur dévoré possédait le pion Investigateur Principal, il doit le transmettre à l'investigateur de son choix.
- Le joueur choisit un nouvel investigateur à la fin de la phase de Mythe.

Sujet lié : Investigateur terrassé

## ÉCHANGER (ACTION)

Pour une action, un investigateur peut échanger n'importe quel nombre de ses possessions avec un autre investigateur sur sa case. Les deux investigateurs peuvent librement se donner n'importe quel nombre de leurs possessions l'un à l'autre, tant que les deux sont d'accord lors de cet échange.

- Les cartes Condition, les pions Vie, Santé Mentale et Amélioration ne peuvent pas être échangés.
- Les investigateurs ne peuvent pas faire d'échange avec un investigateur terrassé.

Sujet lié : Possessions

## ÉLIMINÉ

- Les joueurs éliminés ne choisissent pas de nouvel investigateur après avoir été terrassés..
- Si un investigateur est terrassé et qu'il ne reste plus d'investigateurs qui n'ont pas été terrassés, ce joueur est éliminé.
- Si un investigateur est terrassé ou dévoré après le réveil du Grand Ancien, ce joueur est éliminé.
- Si les investigateurs gagnent la partie, tous les joueurs qui ont été éliminés gagnent également.
- Si tous les joueurs ont été éliminés, les investigateurs perdent la partie.

Sujet lié : Gagner / Perdre

## EMBUSCADE

Lorsqu'un Monstre tend une embuscade à un investigateur, piochez un Monstre au hasard de la Réserve des monstres. Puis, l'investigateur le rencontre immédiatement.

- Le Monstre n'est pas généré. S'il possède un effet «Lorsque ce Monstre est généré», ne résolvez pas cet effet.
- Après avoir résolu la Rencontre Combat, le Monstre est défaussé même s'il n'a pas été terrassé.
- Si un Monstre **spécifique** tend une embuscade à un investigateur, ne piochez pas de pion Monstre. À la place, prenez les caractéristiques du Monstre d'un pion qui a été mis de côté ou qui est déjà sur le plateau.
- Si un Monstre Cultiste tend une embuscade à un investigateur, ne piochez pas de pion Monstre. À la place, prenez les caractéristiques du Cultiste sur la fiche Grand Ancien.
- Contrairement à une Rencontre Combat normale, si un investigateur pris en embuscade par un Monstre le terrasse, il ne peut pas résoudre de rencontre supplémentaire.

Sujets liés : Rencontres Combat, Cultiste, Mettre de Côté

## EMPRUNT BANCAIRE

- Lorsqu'un investigateur effectue une action Acquérir des Ressources, il peut *gagner* une Condition Dette pour ajouter immédiatement 2 succès au résultat de son test.
- Si un investigateur a déjà une Condition Dette, il ne peut pas faire d'autre Emprunt Bancaire.

Sujets liés : Acquérir des Ressources (Action), Gagner des Possessions et des Conditions, Réserve

## GAGNER DES POSSESSIONS ET DES CONDITIONS

- **Gagner une carte au Hasard** : certains effets indiquent à un investigateur de gagner une carte (par exemple : «Gagnez un Artéfact»). L'investigateur pioche la première carte du paquet correspondant au type de carte indiqué
  - \* Si un investigateur pioche une carte Sort ou Condition qu'il possède déjà, il la défausse et pioche une autre carte pour la remplacer, répétant cette procédure jusqu'à ce qu'il pioche une carte qu'il ne possède pas déjà (si possible).
  - \* Les cartes Recto-Verso sont piochées du dessous du paquet.
- **Gagner une carte ayant un trait particulier** : certains effets indiquent à un investigateur de gagner une carte ayant un trait particulier (par exemple : «Gagnez une Condition *Folie*»). L'investigateur cherche la première carte ayant le trait indiqué dans la pile du type correspondant, puis éventuellement dans la défausse, et prend cette carte. Il mélange ensuite le paquet.
  - \* Un investigateur qui gagne un Sort ou une Condition de cette façon cherche dans le paquet correspondant la première carte ayant le trait indiqué qu'il ne possède pas déjà et gagne cette carte.
- **Gagner une carte Spécifique** : certains effets indiquent à un investigateur de gagner une carte avec un nom spécifique (par exemple : «Gagnez une Ressource Hache»). L'investigateur cherche la première carte portant le nom indiqué dans la pile du type correspondant, puis éventuellement dans la défausse, et prend cette carte. Il mélange ensuite le paquet.
  - \* Si la carte au nom indiqué est dans la réserve, l'investigateur gagne cette carte à la place.
  - \* S'il ne trouve pas la carte au nom indiqué en la cherchant, il ne gagne pas de carte. Si les autres investigateurs, terrassés ou non, possèdent tous les exemplaires de la carte en question, ou si tous les exemplaires ont été remis dans la boîte de jeu, par exemple.

- **Gagner une carte dans la Réserve** : certains effets indiquent à un investigateur de gagner une carte (ayant parfois un trait spécifique) de la réserve (par exemple : «Gagnez une Ressource *Allié* de la réserve»). L'investigateur gagne de la réserve une carte **de son choix** qui correspond au trait indiqué.
- **Gagner un indice** : certains effets indiquent à un investigateur de gagner un Indice. L'investigateur pioche un pion Indice au hasard de la réserve d'Indices et le place près de sa fiche d'Investigateur. Lorsqu'une carte Rencontre de Recherche indique à un investigateur de «gagner cet indice», il gagne le pion Indice de sa case.

Sujets liés : Cartes Recto-Verso, Possession, Chercher

## GAGNER / PERDRE

La partie prend fin immédiatement lorsqu'un effet indique «Les investigateurs gagnent la partie» ou «Les investigateurs perdent la partie».

- Dans les rares cas où ces deux effets se produisent simultanément, les investigateurs gagnent la partie.
- Les investigateurs gagnent la partie en élucidant les Mystères.
- Si tous les joueurs ont été éliminés, les investigateurs perdent la partie.
- Si une carte Mythe ne peut pas être piochée lors de la phase de Mythe, la phase de Mythe prend fin et les investigateurs perdent la partie (**ERRATA**).
- Si le Pion Destin atteint la case «0» de la piste Destin, le Grand Ancien se réveille. La fiche Grand Ancien est retournée et indique comment les investigateurs peuvent perdre la partie.

Sujets liés : Grand Ancien, Éliminé, Mystère, Mythe

## GRAND ANCIEN

- La fiche Grand Ancien choisie lors de la mise en place détermine le Grand Ancien pour toute la durée de la partie.
- L'illustration du Grand Ancien est représentée au verso des cartes Rencontres Spéciale, Rencontres Recherche et Mystères qui lui correspondent.
- Les effets du Grand Ancien peuvent faire mettre de côté des pions Monstre et d'autres éléments de jeu.
- La fiche Grand Ancien décrit les informations spécifiques concernant les Monstres Cultistes.
- Lorsque le Grand Ancien se réveille, retournez sa fiche et résolvez son effet «Réveil», s'il y en a un.
- Une fois retournée, les effets du verso de la fiche Grand Ancien remplacent ceux au recto de la fiche.
- Une fois que le Grand Ancien est réveillé, les investigateurs doivent élucider le Mystère final au verso de la fiche Grand Ancien en plus des autres Mystères.
- Une fois que le Grand Ancien est réveillé, lorsqu'un investigateur est terrassé ou dévoré, ce joueur est éliminé.

Sujets liés : Cultiste, Destin, Mystère, Mythe, Rencontre Recherche, Mettre de Côté, Rencontres Spéciale

## INDICES

- Les Indices sont laissés face cachée dans la réserve d'Indices tant qu'ils ne sont pas générés, défaussés ou gagnés par les investigateurs.
- Lorsqu'un pion Indice est défaussé, il est placé dans une défausse face recto visible près de la Réserve d'Indices jusqu'à ce que celle-ci soit vide. Lorsqu'il ne reste plus de pion Indice dans la réserve, remettez tous les pions Indice défaussés dans la réserve face cachée et mélangez-les.
- Lorsqu'un effet génère un Indice, piochez 1 pion Indice au hasard de la réserve et placez-le sur la case indiquée sur le recto de ce pion.
- Lorsqu'un effet génère un Indice sur une case spécifique, piochez 1 pion Indice de la réserve et placez-le sur la case indiquée par l'effet. On ne tient pas compte de la case indiquée sur le recto du pion Indice.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur une case contenant un pion Indice peut le *rencontrer* en effectuant une Rencontre Recherche.
- Un investigateur peut dépenser un pion Indice pour relancer un dé lorsqu'il résout un test. Il n'y a pas de limite au nombre d'Indices qu'il peut dépenser pour relancer des dés.

Sujets liés : Gagner des Possessions et des Conditions, Relancer, Rencontres Recherche

## INFORMATION CACHÉE

Certaines informations sont intentionnellement cachées aux joueurs. Les choses suivantes ne peuvent pas être examinées par les investigateurs, sauf s'ils en reçoivent l'instruction :

- Le verso des cartes Recto-Verso telles que les Sorts ou les Conditions.
- L'ordre et les particularités des cartes qui sont dans un paquet.
- La face recto des Indices ou des Portails qui sont dans la réserve d'Indices ou la pile de Portails.
- Les cartes Mythe qui ont été remises dans la boîte de jeu.

Les informations qui ne sont pas cachées comprennent les choses suivantes :

- Le verso des pions Monstre.
- Les cartes qui sont dans les défausses.
- Les informations au verso des fiches d'Investigateur.
- Les informations au verso des fiches Grand Ancien.
- Les informations au verso des pions Indice qui sont dans la défausse ou en possession d'investigateurs.

Même si les joueurs ont le droit de regarder ces informations, ils peuvent trouver le jeu plus amusant en ne les re-

gardant que s'ils en reçoivent l'instruction d'un effet spécifique. De plus, nous vous recommandons de demander à un autre joueur que le joueur actif, de lire les cartes Rencontre et de ne pas révéler les résultats de réussite ou d'échec d'un test qui n'a pas encore été résolu.

## INVASION MONSTRUEUSE

- Pour résoudre une Invasion Monstrueuse, générez le nombre de Monstre indiqué par la carte Références sur la case indiquée par l'effet.
  - \* 1-2 Joueurs : 1 Monstre.
  - \* 3-6 Joueurs : 2 Monstres.
  - \* 7-8 Joueurs : 3 Monstres.
- Si une carte Mythe possède le symbole Invasion Monstrueuse, résolvez une Invasion Monstrueuse sur chaque case contenant un Portail dont le symbole correspond au Présage en cours. Si n'y a pas de Portail correspondant au Présage en cours sur le plateau, générez 1 Portail à la place.

Sujets liés : Monstre, Mythe

## INVESTIGATEUR

- Le mot «investigateur» fait référence au joueur, au personnage qu'il contrôle, à la fiche et au pion de cet investigateur.
- L'**Investigateur Actif** fait référence à l'investigateur qui est en train d'effectuer des actions ou de résoudre une rencontre. Lors de la Phase de Mythe, l'Investigateur Principal est l'investigateur actif.
- Chaque fiche d'Investigateur possède une capacité d'action que l'investigateur peut effectuer lors de sa phase d'Action, et une capacité passive qui affecte la façon dont lui et les autres investigateurs interagissent avec le jeu.
- Chaque fiche d'Investigateur indique les valeurs maximales de Vie et de Santé Mentale de l'investigateur, ainsi que cinq compétences : Savoir (📖), Influence (👑), Observation (👁️), Force (👊) et Volonté (👊).
- Le verso de chaque fiche d'Investigateur indique le lieu de départ de l'investigateur avec un morceau de mapemonde, ainsi que ses Possessions et Conditions de départ et ses effets.
- Il décrit également les rencontres avec l'investigateur terrassé et leurs effets selon qu'il est Invalide ou Dément.

Sujets liés : Investigateur Terrassé, Vie et Santé Mentale, Investigateur Principal, Compétences

## INVESTIGATEUR PRINCIPAL

- Le joueur qui possède le pion Investigateur Principal est appelé «Investigateur Principal» par les cartes et les effets.
- Lorsque les joueurs effectuent des actions lors de la phase d'Action ou résolvent des rencontres lors de la phase de Rencontre, l'Investigateur Principal commence puis le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.
- Lors de la phase de Mythe, l'Investigateur Principal résout une carte Mythe.
- À la fin de la phase de Mythe, l'Investigateur Principal peut transmettre le pion Investigateur Principal à un autre Investigateur de son choix.
- Lorsque les investigateurs prennent une décision collectivement, c'est l'Investigateur Principal qui prend la décision finale.

Sujets liés : Désaccords et Conflits

## INVESTIGATEUR TERRASSÉ

Lorsqu'un investigateur a perdu toutes ses Vies ou sa Santé Mentale, il est immédiatement terrassé et résout les étapes suivantes :

1. **Avancée du Destin** : avancez le Destin de 1.
2. **Évacuation** : mettez le pion Investigateur sur la case de Ville la plus proche. Puis couchez le pion Investigateur et mettez dessus un pion Vie pour indiquer qu'il a perdu toutes ses Vies, ou un pion Santé Mentale pour indiquer qu'il a perdu toute sa Santé Mentale.
3. **Collecte des Possessions** : l'investigateur défausse toutes ses cartes Condition, tous ses pions Vie, Santé Mentale et Amélioration, et place ses possessions sur sa fiche d'Investigateur. Laissez sa fiche face recto visible sur la zone de jeu de façon à ce qu'elle ne gêne pas.
4. **Changer d'Investigateur Principal** : si l'investigateur terrassé possédait le pion Investigateur Principal, il doit le transmettre à l'investigateur de son choix.

## AUTRES RÈGLES POUR LES INVESTIGATEURS TERRASSÉS

- Si un investigateur a perdu **toutes ses Vies et toute sa Santé Mentale**, il choisit soit un pion Vie, soit un pion Santé Mentale qu'il met sur son pion Investigateur.
- Lorsqu'un investigateur est terrassé, le joueur choisit un nouvel investigateur à la fin de la phase Mythe. Un joueur ne peut pas choisir un investigateur qui a déjà été terrassé plus tôt dans la partie. Si le joueur ne peut pas choisir de nouvel investigateur parce qu'il n'y en a plus de disponible, il est éliminé.
- Si un investigateur est terrassé après le réveil du Grand Ancien, ce joueur est éliminé.
- Un investigateur terrassé n'est plus considéré comme un investigateur. Un investigateur terrassé ne peut plus effectuer d'actions, résoudre d'effets ou être affecté par des effets qui affectent les investigateurs.

- Si un investigateur est terrassé lors d'une rencontre ou d'une action, il arrête immédiatement de résoudre celle-ci.
- Lors de la phase de Rencontre, si un investigateur est sur la même case qu'un pion investigateur terrassé, il peut le *rencontrer* en résolvant une des rencontres au verso de la fiche de l'investigateur terrassé. Si le pion Investigateur a un pion Vie, il résout la rencontre «Invalide». Si le pion Investigateur a un pion Santé Mentale, il résout la rencontre «Dément».

Sujets liés : Éliminé, Vie et Santé Mentale

### LIMITES DE MATÉRIEL

- Un investigateur ne peut gagner une carte ou un pion que si celui-ci est disponible.
  - \* Une carte est disponible si elle est dans un paquet, une défausse ou une réserve.
  - \* Les cartes et les pions sur un investigateur terrassé ne sont pas disponibles.
- Les indices ne peuvent pas être générés ou gagnés de la réserve d'Indices si cette dernière et la défausse sont vides.
- Si un effet devait générer un Portail et que le pile de Portails et sa défausse sont vides, **avancez le Destin de 1 à la place.**
- Les Monstres ne peuvent pas être générés depuis la Réserve des Monstres si celle-ci est vide. Les Monstres mis de côté ne peuvent pas être générés si tous les Monstres du type indiqué sont déjà sur le plateau de jeu.
- Tous les pions autres qu'Indices, Portails et Monstres sont toujours disponibles. S'il ne reste plus de pion d'un type particulier, remplacez-les avec par exemple des pièces, des perles ou notez-les sur un papier.
- Lorsqu'un paquet de cartes est vide, mélangez immédiatement sa défausse pour former un nouveau paquet. **Le Paquet Mythe n'est jamais reformé avec sa défausse.**

Sujets liés : Défausser, Mettre de Côté

### METTRE DE CÔTÉ

- Lors de la mise en place, certains éléments de jeu peuvent être mis de côté. Gardez ces éléments près de la fiche Grand Ancien.
- Les cartes qui ont été mises de côté sont triées en fonction de leur verso, mélangées par paquet et placées près de la fiche Grand Ancien.
- Lorsqu'un élément mis de côté lors de la mise en place est défaussé, il n'est pas remis dans le paquet ou dans la réserve comme les autres éléments de ce type. Au lieu de cela, il est de nouveau mis de côté.
- Les éléments mis de côté ne peuvent être utilisés que par les effets qui les désignent spécifiquement. Par exemple, un pion Monstre qui a été mis de côté ne peut être généré que par un effet qui désigne ce pion par son nom.

Sujets liés : Embuscade, Grand Ancien

### MONSTRE

- Les Monstres qui ne sont ni générés ni mis de côté sont mis dans la Réserve des Monstres.
- Lorsqu'un effet indique de générer un Monstre, piochez un pion Monstre de la Réserve des Monstres et placez-le sur la case indiquée par cet effet.
- Si un Monstre a le symbole  sur sa face recto, résolvez l'effet «Quand ce Monstre est généré» au verso du pion au MHent où il est généré.
- Lors de la phase de Rencontre, si un investigateur est sur une case contenant un Monstre, il doit le rencontrer en résolvant une Rencontre Combat.
- Lorsqu'un Monstre a perdu autant ou plus de Vies que sa résistance, il est terrassé.
- Lorsqu'un Monstre est terrassé ou défaussé, il est remis dans la Réserve des Monstres, que l'on mélange ensuite.
- Le terme «Monstre» fait à la fois référence aux Monstres **et/ou** aux Monstres Épiques. Le terme «Monstre non-Épique» fait référence à tous les Monstres qui **ne sont pas** Épiques.

Sujets liés : Rencontres Combat, Monstre Épique, Mettre de Côté

### MONSTRE ÉPIQUE

Les Monstres Épiques sont traités en tous points comme des Monstres, à l'exception de ce qui suit :

- Un Monstre Épique ne peut être terrassé par aucun effet, sauf en lui faisant perdre au moins autant de Vies que sa résistance.
- Un Monstre Épique ne peut pas être défaussé.
- Un Monstre Épique ne peut pas être déplacé, sauf par un effet inscrit sur son pion ou l'élément de jeu qui l'a généré.
- Les Monstres Épiques ne sont jamais mis dans la Réserve des Monstres.
- Lorsqu'un Monstre Épique est terrassé, il est remis dans la boîte de jeu.
- Le terme «Monstre» fait à la fois référence aux Monstres **et/ou** aux Monstres Épiques. Le terme «Monstre non-Épique» fait référence à tous les Monstres qui **ne sont pas** Épiques.

## MYSTÈRE

Les investigateurs doivent élucider un certain nombre de Mystères pour gagner la partie. Le nombre de Mystères est indiqué sur la fiche Grand Ancien.

- L'illustration au verso de chaque carte Mystère indique à quel Grand Ancien elle correspond.
- Le terme «Mystère Actif» fait référence à la carte Mystère face recto visible qui n'a pas encore été élucidé.
- Lorsque le Mystère actif est élucidé ou retiré du jeu, défaussez tous les pions qui ont été placés sur ou par lui. Puis piochez un nouveau Mystère et placez-le sur les autres Mystères déjà élucidés.
- Si un Mystère élucidé est mélangé au paquet ou remis dans la boîte de jeu, il ne compte plus comme un Mystère élucidé.
- Si le Grand Ancien se réveille, les investigateurs doivent élucider le Mystère Final au verso de la fiche Grand Ancien en plus des autres Mystères.

### AVANCEZ LE MYSTÈRE ACTIF (MH, VO, SdP, SdC, CdR, CeR, MdN)

Cette extension introduit la nouvelle mécanique de jeu «Avancez le Mystère Actif». En raison de la complexité des Mystères, cela peut résulter en de nombreux effets différents. Lorsque les investigateurs reçoivent pour instruction d'avancer le Mystère actif, l'investigateur actif résout l'un des effets suivants qui peuvent s'appliquer :

- Si le Mystère actif demande qu'au moins un pion soit placé sur la carte, mettez-en un de ce type sur la carte.
  - \* Les Indices, Portails et Monstres placés sur le Mystère actif de cette façon sont piochés respectivement de la Réserve d'Indices, de la pile de Portails et de la réserve des Monstres.
- Si le Mystère actif demande qu'un Monstre Épique soit terrassé, placez deux Vies sur la carte. La résistance du Monstre Épique est réduite de un pour chaque Vie sur le Mystère actif.
  - \* Cependant, si le Mystère actif nécessite que plusieurs Monstres Épiques soient terrassés, placez 1 seule Vie sur la carte. La résistance de chaque Monstre Épique généré par le Mystère actif est réduite de 1 pour chaque Vie sur la carte. (CeR)
- Si le Mystère actif demande qu'un investigateur dépense au moins un Indice, placez-en un de la réserve sur la carte. N'importe quel investigateur peut dépenser des Indices placés sur le Mystère actif lorsqu'il résout un effet de cette carte.
- Si le Mystère actif requiert que des cartes Aventure soient mises de côté, considérez l'Aventure en cours comme le Mystère actif pour tout ce qui concerne l'avancement du Mystère actif. (MdN)

Sujets liés : Grand Ancien, Gagner / Perdre

## MYTHE

- Si le paquet Mythe est vide, la défausse **n'est pas** mélangée pour former un nouveau paquet. Au lieu de cela, si une carte Mythe ne peut pas être piochée, la phase de Mythe prend fin et les investigateurs perdent la partie.
- Après avoir résolu une carte Mythe avec le trait **Actif**, placez cette carte en jeu près de la fiche Grand Ancien. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée.
- Si une carte Mythe porte le symbole  sur son coin inférieur droit, c'est pour rappeler que la carte a un effet . Cette carte ne provoque pas la résolution d'autres effets .

Sujets liés : Indice, Portail, Invasion Monstrueuse, Présage, Sentence, Carte Références, Traits, Gagner / Perdre, Symboles des cartes Mythe (page 16)

## ORGANISER UN VOYAGE (ACTION)

Pour une action, un investigateur sur une case de Ville peut gagner un billet de transport.

- Si sa case est reliée à n'importe quelle autre case par une voie de Chemin de Fer, il peut choisir de gagner un Billet de Train.
- Si sa case est reliée à n'importe quelle autre case par une voie Maritime, il peut choisir de gagner un Billet de Bateau.
- Un investigateur ne peut pas posséder plus de deux billets de transport. S'il possède déjà deux billets de transport lorsqu'il effectue cette action, il peut défausser un de ses billets de transport avant d'en gagner un nouveau.

Sujets liés : Voyager (Action)



## PERDU DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

(LO)

La Condition Perdu dans le Temps et l'Espace présentée dans cette extension affecte les investigateurs différemment des autres Conditions.

Quand un investigateur reçoit une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace, il résout les effets suivants :

- Il retire son pion Investigateur du plateau de jeu.
- Il passe le pion Investigateur Principal à un autre investigateur, si possible et nécessaire.
- Il défausse sa Condition Détenu, s'il en a une.

Tant qu'un investigateur a une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace, il applique les règles suivantes :

- Il ne peut pas se déplacer ou effectuer d'action.
- Il n'occupe aucune case du plateau de jeu, pas plus qu'il n'occupe les mêmes cases que des pions ou des investigateurs. Ceci comprend également les autres investigateurs qui ont une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace.
- Il n'est pas affecté par les cartes Mythe, les effets ☞, ou tous autres effets de jeu autres que sa Condition Perdu dans le Temps et l'Espace.
- La capacité passive de son investigateur ne peut pas être résolue et n'affecte pas d'autres éléments de jeu.
- Il ne peut pas dépenser de possession (Indices, Vies, Santé Mentale, Ressources ou Sorts) collectivement (c'est à dire pour le groupe).
- Un investigateur ne peut pas transmettre le pion Investigateur Principale à un autre ayant une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace.
- Si l'effet d'une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace indique de «Générez 1 Portail» et qu'il n'y en a plus dans la pile de Portails ou la défausse, il choisit un Portail du plateau à la place.
- Un investigateur qui a une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace perd ou gagne la partie avec les autres investigateurs.

## PIONS HANDICAP

(SdP, SdC)

Cette extension introduit une nouvelle mécanique qui interagit avec les pions Amélioration et les compétences des investigateurs. Les pions Handicap représentent une invalidité permanente concernant les compétences d'un investigateur.

- Lorsqu'un investigateur handicape une compétence, il gagne un pion Handicap face «-1» visible pour cette compétence.
- \* Si un investigateur possède déjà un pion Handicap pour cette compétence, il le retourne sur sa face «-2» à la place. Chaque pion Handicap «-2» compte comme deux pions Handicap «-1».

- Les pions Amélioration et Handicap s'annulent mutuellement. Si un investigateur possède à la fois un pion Amélioration et un pion Handicap pour un même compétence, il défausse les deux pions.
- Un investigateur ne peut pas handicaper une compétence si cela devait réduire sa valeur au-dessous de 1.
- \* Un investigateur ne peut pas choisir d'handicaper une compétence si cela devait réduire sa valeur au-dessous de 1.
- Un investigateur ne peut pas handicaper une compétence plus de deux fois.
- \* Un investigateur ne peut pas choisir d'handicaper une compétence si celle-ci a déjà été handicapée deux fois.

## PION SURNATUREL

- Les pions Surnaturel représentent une ressource générique utilisée pour de nombreux effets, et même par le Grand Ancien.
- Un élément qui place un pion Surnaturel sur le plateau décrit comment les investigateurs peuvent interagir avec ce pion.
- Un pion Surnaturel sur le plateau ne peut être rencontré que si l'élément qui l'a mis en jeu permet aux investigateurs de le rencontrer.

(MdN) Certains effets de cette extension (notamment la Condition Corruption) amènent les investigateurs à gagner des pions Surnaturel. Le nombre de ces pions en leur possession représente leur degré de corruption. Lorsque vous gagnez un pion Surnaturel, placez-le sur votre fiche d'Investigateur. Certains effets vous autoriseront à dépenser ou défausser ces pions.

## PLUS PROCHE (LE OU LA)

Pour déterminer le pion ou la case «le/la plus proche», trouvez le pion ou la case séparés par le plus petit nombre de voies reliées entre elles.

- Si au moins deux cases sont à égalité pour être la plus proche, c'est le joueur actif qui décide laquelle est utilisée.
- Si la case d'origine correspond aux instructions ou contient le pion concerné, c'est elle qui est la plus proche.

Sujets liés : Voie, Case

## PORTAILS

- Les Portails restent dans leur pile face cachée jusqu'à ce qu'ils soient générés.
- Lorsqu'un Portail est fermé, il est défaussé.
- Lorsqu'un Portail est défaussé, il est placé dans une pile de défausse face recto visible près de la pile de Portails jusqu'à ce que cette dernière soit vide. Lorsqu'il n'y a plus de Portail dans cette pile, mettez tous les Portails défaussés face cachée et mélangez-les pour former une nouvelle pile de Portails.
- Lorsqu'un effet génère un Portail, piochez un pion Portail au sommet de la pile et placez-le sur la case indiquée sur la face recto de ce pion. Puis générez un Monstre sur cette case.
- Si un Portail ne peut pas être généré parce que la pile et la défausse des Portails sont vides, **avancez le Destin de 1 à la place.**
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur une case contenant un Portail peut le *rencontrer* en piochant et en résolvant une carte Rencontre Autre Monde.

### PORTAILS RÉVÉLÉS (CdR)

Certains effets dans cette extension entraînent la révélation de pions Portail de la pile des Portails. Les Portails ainsi révélés restent à leur place dans la pile, à moins que l'effet qui a déclenché leur révélation ne stipule le contraire.

Si un effet devrait causer la révélation d'un nombre de Portails supérieur au nombre de pions que contient la pile de Portails, l'Investigateur Principal mélange les Portails de la pile de défausse et les place au-dessous de la pile avant de résoudre cet effet.

Une fois qu'un Portail de la pile a été révélé, il reste face visible jusqu'à ce qu'il soit retiré de la pile de Portails ou que cette dernière soit mélangée.

Sujet lié : Rencontres Autre Monde

## POSSESSIONS

- Les possessions d'un investigateur comprennent ses pions Indice, ses pions Billet de Transport, ses cartes Ressource, ses carte Artefact et ses cartes Sort.
- Les possessions d'un investigateur peuvent lui permettre d'effectuer les actions uniques décrites sur ces cartes.
- Si un effet ne précise pas de limite, il ne peut être utilisé qu'une fois par déclenchement de l'évènement. Par exemple, si une Ressource permet à un investigateur de récupérer 1 Vie supplémentaire lorsqu'il effectue une action Se Reposer, il ne peut utiliser cet effet qu'une seule fois par action Se Reposer.

Sujets liés : User d'Actions d'Élément de Jeu (Action), Gagner des Possessions et des Conditions, Échanger (Action)

## PRÉSAGE

- Le «Présage en cours» correspond au symbole de la case où se situe le pion Présage sur la piste Présage.
- Lorsque le Présage est avancé, déplacez le pion Présage du nombre de cases indiqué, une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste Présage. Pour chaque case sur laquelle il arrive, avancez le Destin de 1 pour chaque Portail sur le plateau qui correspond au Présage en cours..

Sujet lié : Destin

## RELANCER

- Lorsqu'un dé est relancé, utilisez le résultat du dé relancé même s'il est moins bon que le résultat précédent.
- Si plusieurs effets permettent à un investigateur de relancer un dé, il peut résoudre chaque effet séparément. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un dé ou un test peut être relancé, tant que l'investigateur dispose des moyens de le faire.
- La plupart des effets qui permettent de relancer (y compris la dépense de pions Indice) indiquent spécifiquement de relancer **lors d'un test**. De tels effets ne peuvent pas être utilisés pour d'autres types de lancers de dés, tels que l'effet  ou la carte Condition Béni.

## REMETTRE DANS LA BOÎTE

- Les éléments qui ont été remis dans la boîte de jeu sont retirés de la partie, sauf si quelque chose les ramène spécifiquement en eju depuis la boîte de jeu.

## RENCONTRES

Lors de la phase de Rencontre, chaque investigateur doit résoudre une rencontre. Les investigateurs résolvent leurs rencontres ans l'ordre du tour, en commençant par l'Investigateur Principal puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si un investigateur est sur une case contenant au moins un Monstre, il **doit** résoudre une Rencontre Combat contre chaque Monstre sur sa case, l'une après l'autre et dans l'ordre de son choix.
- S'il n'y a plus de Monstre sur sa case après avoir résolu une Rencontre Combat lors de sa phase de Rencontre, l'investigateur peut immédiatement résoudre une autre rencontre de son choix.
- Si un investigateur a le choix entre plusieurs rencontres, il résout celle de son choix.
- Si un investigateur possède une carte Condition Détenu, il résout le verso de sa carte Condition au lieu de résoudre une rencontre. Il fait ceci **même** s'il y a au moins un Monstre sur sa case.

Sujets liés : Rencontre Combat, Rencontres Complexes, Investigateur Terrassé, Rencontres Expédition, Rencontres Lieu, Rencontres Autre Monde, Rencontre Recherche, Rumeur, Rencontre Spéciale

## RENCONTRES AUTRE MONDE

Lors de la phase Rencontre, un investigateur sur une case contenant un Portail peut *rencontrer* celui-ci en piochant et en résolvant une carte Rencontre Autre Monde.

- Les Rencontres Autre Monde sont des rencontres complexes qui peuvent obliger un investigateur à résoudre plusieurs tests.
- Lorsqu'une Rencontre Autre Monde indique «ce Portail», elle fait référence au Portail qui est *rencontré*.
- Tant qu'un investigateur est en train de résoudre une Rencontre Autre Monde, il est toujours considéré comme étant sur sa case actuelle et n'est pas retiré du plateau de jeu.

Sujets liés : Rencontres Complexes, Portail

## RENCONTRES COMBAT

Lors de la phase Rencontre, un investigateur sur une case contenant au moins un Monstre doit rencontrer chaque Monstre sur sa case, l'un après l'autre et dans l'ordre de son choix. Un investigateur résout une Rencontre Combat en suivant ces étapes :

- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur doit rencontrer chaque Monstre non-Épique sur sa case avant de rencontrer chaque Monstre Épique.  
**(LO, MH, VO, SdP, SdC, CdR, CeR, MdN)**
- 1. **Vérifier les Effets du Monstre** : le Monstre peut avoir des effets qui altèrent la façon dont l'investigateur résout le combat. Il est important de lire les effets du Monstre avant de résoudre les autres étapes de la Rencontre Combat.
- 2. **Résoudre un Test de Volonté** : l'investigateur résout le test  du Monstre.
  - \* Si l'Horreur du Monstre est supérieure au résultat du test, l'investigateur perd autant de Santé Mentale que la différence.
- 3. **Résoudre un test de Force** : l'investigateur résout le test  du Monstre.
  - \* Si les **Dégâts** du Monstre sont supérieurs au résultat du test, l'investigateur perd autant de Vie que la différence.
  - \* S'il réussit le test, le Monstre perd autant de Vie que le résultat du test. Indiquez ce résultat en mettant autant de pions Vie que le résultat, sur le pion Monstre. L'investigateur et le Monstre perdent leurs Vies en même temps.
- Lorsque le Monstre a perdu autant ou plus de Vies que sa résistance, il est terrassé et remis dans la Réserve des Monstres.
- Si un Monstre ne présente pas de Test  ou , l'investigateur ne résout pas ce test.
- Si tous les Monstres sur sa case sont terrassés lors de sa phase de Rencontre, l'investigateur peut résoudre une rencontre supplémentaire de son choix.

- Si un Monstre a un symbole de compétence différent des indicateurs de test  ou , le joueur résout le test sur la compétence indiquée plutôt que sur la compétence qu'elle remplace. **(LO, MH, SdP)**

## IMMUNITÉ MAGIQUE (MH, SdP)

Certains Monstres et Monstres Épiques de cette extension possèdent la capacité Immunité Magique. Lorsqu'il résout une Rencontre Combat contre un tel Monstre, un investigateur ne peut appliquer à sa réserve de dés aucun bonus octroyé par ses possessions **MAGIQUE** et ses Sorts.

Les effets qui permettent à l'investigateur de relancer des dés ou de manipuler leurs résultats peuvent être utilisés normalement.

## IMMUNITÉ PHYSIQUE (MH, VO, SdP, SdC, CeR, MdN)

Certains Monstres et Monstres Épiques de cette extension possèdent la capacité Immunité Physique. Lorsqu'il résout une Rencontre Combat contre un tel Monstre, un investigateur ne peut appliquer à sa réserve de dés aucun autre bonus que ceux de ses possessions **MAGIQUE** et ses Sorts.

Les effets qui permettent à l'investigateur de relancer des dés ou de manipuler leurs résultats peuvent être utilisés normalement.

Sujets liés : Monstres, Tests

## RENCONTRES COMPLEXES

Les Rencontres Expédition, Autre Monde et Spéciale sont toutes des rencontres complexes.

- Lorsqu'un investigateur résout une Rencontre Complexe, il commence par résoudre l'**Effet Initial** en haut de la carte. Il résout ensuite l'un des deux effets : l'**Effet Réussite** au milieu de la carte s'il a réussi le test initial, ou l'**Effet Échec** en bas de la carte s'il a échoué au test initial.
- Si l'effet initial d'une rencontre ne propose pas de test, il indiquera à l'investigateur quel effet il doit résoudre ensuite.

Sujet lié : Tests



## RENCONTRES DÉVASTATION (CeR)

---

Certains effets dans cette extension, notamment ceux des cartes Désastre, peuvent provoquer la dévastation des cases de Ville avec un nom.

Lorsqu'une case est dévastée, défaussez tous les pions Indice et Investigateur terrassé qui s'y trouvent, cherchez les cartes Rencontre Expédition correspondantes dans le paquet éponyme afin de les remettre dans la boîte, et placez un pion Dévastation sur la case.

- Si un pion Indice devrait être généré sur une case dévastée, défaussez-le à la place. Aucun Indice ne peut être déplacé sur une case dévastée.
- Une case dévastée ne correspond à aucun type : ce n'est plus une case de Ville.
- Un investigateur sur une case dévastée ne peut pas résoudre de Rencontre Générale ou de Rencontre Lieu qui correspond à sa case. Durant la phase de Rencontre, il peut à la place rencontrer cette case en piochant et résolvant la première carte du paquet Rencontre Dévastation.
- Les Rencontres Dévastation sont des rencontres complexes qui peuvent nécessiter qu'un investigateur résolve plusieurs tests.
- Si les neuf cases de Ville avec un nom sur le plateau principal viennent à être dévastées, **les investigateurs perdent la partie.**

## RENCONTRES EXPÉDITION

---

- Les Rencontres Expédition sont des rencontres complexes qui peuvent obliger un investigateur à résoudre plusieurs tests.
- Le verso de chaque Rencontre Expédition indique à quelle case elle correspond.
- Toutes les Rencontres Expédition sont mélangées dans un seul paquet Rencontres Expédition. Une fois qu'un joueur a mélangé le paquet Rencontres Expédition, un autre joueur le coupe.
- Le pion Expédition en Cours est placé sur la case correspondant à la première carte du paquet Rencontres Expédition. Si la première carte de ce paquet change pour n'importe quelle raison, déplacez le pion sur la case appropriée.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur la case contenant le pion Expédition en Cours peut rencontrer celui-ci en piochant et en résolvant la première carte du paquet Rencontres Expédition.

Sujet lié : Rencontres Complexes

## RENCONTRES LIEU

---

- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur peut *rencontrer* sa case en piochant une carte Rencontre Générale et en résolvant l'effet correspondant au type de sa case.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur à Arkham, Buenos Aires ou San Francisco peut *rencontrer* cette case en piochant une carte Rencontre Amérique et en résolvant les effets qui correspondent au nom de cette case.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur à Istanbul, Londres ou Rome peut *rencontrer* cette case en piochant une carte Rencontre Europe et en résolvant les effets qui correspondent au nom de cette case.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur à Shanghai, Sydney ou Tokyo peut *rencontrer* cette case en piochant une carte Rencontre Asie / Australie et en résolvant les effets qui correspondent au nom de cette case.
- Chaque case du plateau avec un nom qui n'est pas une Expédition possède une brève description sous son nom qui décrit l'effet le plus fréquent des rencontres de cette case.

Sujet lié : Case

## RENCONTRES RECHERCHE

---

- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur une case contenant un pion Indice peut *rencontrer* celui-ci en piochant et en résolvant une carte Rencontre Recherche.
- L'illustration au verso de chaque carte Rencontre Recherche indique à quel Grand Ancien elle correspond.
- Lorsqu'une Rencontre Recherche indique «cet Indice», elle fait référence à l'Indice qui est rencontré.
- Si le pion Indice qui est rencontré n'est ni gagné, ni défaussé, il reste sur sa case et peut de nouveau être rencontré.
- Lorsqu'une Rencontre Recherche indique «Indice supplémentaire», elle fait référence aux Indices de la réserve.

Sujets liés : Grand Ancien, Indice

## RENCONTRES RUINES MYSTIQUES

Les cartes Rencontre Ruines Mystiques de cette extension permettent aux investigateurs d'explorer les vestiges de civilisations préhumaines oubliées depuis des temps immémoriaux.

**(VO)** Les cartes Rencontre Ruines Mystiques ne sont utilisées que si Syzygie est le Grand Ancien ou avec la carte Prélude En Alignement Cosmique.

**(Mdn)** Les cartes Rencontre Ruines Mystiques ne sont utilisées que si Antediluvium est le Grand Ancien ou avec la carte Prélude Les Étoiles s'Alignent.

Pour installer le paquet Rencontres Ruines Mystiques, mélangez toutes les cartes Rencontre Ruines Mystiques en un seul paquet. Demandez ensuite à un autre joueur de le couper.

- Les Rencontres Ruines Mystiques sont des rencontres complexes qui peuvent obliger les investigateurs à résoudre plusieurs tests.
- Le verso de chaque Rencontre Ruines Mystiques indique à quelle case elle correspond.
- Le pion Ruines Mystiques est placé sur la case correspondant à la première carte du paquet Rencontres Ruines Mystiques. Cette case est alors appelée «case Ruines Mystiques». Si la première carte de ce paquet change pour n'importe quelle raison, déplacez le pion sur la case appropriée.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur la case contenant le pion Ruines Mystiques peut rencontrer celui-ci en piochant et en résolvant la première carte du paquet Rencontre Ruines Mystiques.

## RENCONTRES SPÉCIALES

Les Rencontres Spéciales sont des rencontres uniques liées au Grand ancien.

- L'illustration au verso de chaque Rencontre Spéciale indique à quel Grand Ancien et à quel Mystère ou Mystère Final elle correspond. Les cartes Rencontre Spéciale partagent également leur nom avec le Mystère ou le Mystère final auquel elles correspondent.
- Les instructions pour résoudre une Rencontre Spéciale sont indiquées sur la fiche Grand Ancien ou les cartes Mystère.

Sujets liés : Grand Ancien, Rencontres Complexes, Mystère

## RÉSERVE

- Lors de la mise en place, quatre cartes Ressource sont placées face visible dans la réserve.
- Les cartes de la réserve peuvent être acquises par les investigateurs qui effectuent une action Acquérir des Ressources.
- À chaque fois qu'une carte est gagnée ou défaussée de la réserve, le joueur actif met la première carte du paquet Ressource face visible à la place.

Lors d'une action Acquérir des Ressources, l'investigateur actif ne remplace pas les cartes Ressource tant que l'action n'a pas été complètement réalisée.

Sujet lié : Acquérir des Ressources (Action)

## RESSOURCES UNIQUES

**(MH, VO, SdP, SdC, CdR, CeR, Mdn)**

Certaines rencontres de cette extension récompensent les investigateurs avec différentes Ressources Uniques. Tout comme les Sorts ou les Conditions, les Ressources Uniques sont des cartes double-face. Un investigateur ne peut pas regarder le verso d'une Ressource Unique, sauf si un effet lui permet de le faire.

- Les Ressources Uniques sont des possessions et peuvent être échangées en utilisant l'action correspondante. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources Uniques qu'un investigateur peut posséder.
- Le terme «Ressource» fait à la fois référence aux Ressources et aux Ressources Uniques. Le terme «Ressource non-Unique» ne fait référence qu'aux Ressources, pas aux Ressources Uniques.
- Lorsque vous défaussez une Ressource Unique, défaussez également tous les pions qui peuvent se trouver dessus..

## RETARDÉ

Lorsqu'un investigateur est retardé, couchez son pion Investigateur.

- Un investigateur retardé ne peut effectuer aucune action.
- Si un investigateur est retardé à son tour lors de la phase d'Action, il arrête immédiatement son action et perd toutes ses autres actions restantes **au lieu d'être retardé**.
- Au lieu d'effectuer des actions lors de sa phase Action, un investigateur retardé redresse son pion Investigateur et n'est plus retardé.

## RETOURNER LES CARTES ET LES FICHES

- Lorsqu'une carte ou une fiche est retournée sur son verso, résolvez immédiatement les effets indiqués sur son verso. Ne résolvez pas les effets déclenchés par des événements spécifiques, comme les effets ☞.
- Lorsqu'une carte ou une fiche est retournée sur sa face recto, ne résolvez pas les effets sur cette face.

## RUMEUR

- Les pions Rumeur sont placés sur le plateau de jeu par les cartes Mythe.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur une case contenant un pion Rumeur peut *rencontrer* celui-ci en résolvant l'effet Rencontre de la carte Mythe qui l'a placé.
- Lorsqu'une carte Mythe **Rumeur** est résolue, défaussez-la avec tous les pions qui sont dessus et le pion Rumeur correspondant.

Sujets liés : Mythe, Traits

## SE REPOSER (ACTION)

Pour une action, un investigateur récupère une Vie et un en Santé Mentale.

- Un investigateur sur une case contenant au moins un Monstre ne peut pas effectuer cette action.

## SENTENCE

Lorsque vous résolvez des effets Sentence (☞), utilisez l'ordre suivant :

1. **Monstres** : résolvez l'effet ☞ de chaque Monstre du plateau qui possède le symbole ☞ sur sa face recto, s'il y en a.
  2. **Grand Ancien** : résolvez l'effet ☞ de la fiche Grand Ancien, s'il y en a un.
  3. **Cartes Mythe** : résolvez l'effet ☞ de chaque carte Mythe **Actif** en jeu, s'il y en a.
  4. **Possessions et Conditions** : en commençant par l'Investigateur Principal, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque investigateur résout les effets ☞ sur chacune de ses Possessions et Conditions, s'il en a, dans l'ordre de son choix.
- Les effets Sentence sont précédés d'un symbole ☞.
  - Les éléments de jeu ayant un effet ☞ portent le symbole ☞ dans leur coin en bas à droite pour être facilement reconnus.
  - Si un Monstre est généré ou qu'un investigateur gagne un élément de jeu alors que les investigateurs sont en train de résoudre les effets ☞, ils ne résolvent pas les effets ☞ de ce Monstre ou de cet élément.

## SORT

- Les Sorts sont Recto-Verso. Un investigateur **ne peut pas regarder au verso d'une carte Sort**, sauf si un effet l'y autorise.
- Un investigateur peut résoudre l'effet d'une carte Sort comme décrit sur la carte. L'effet d'une carte Sort peut être déclenché par un événement spécifique ou nécessiter une action.
- Lorsqu'un investigateur résout l'effet d'une carte Sort, il résout l'effet sur la face recto de la carte. Ceci peut prendre la forme d'un test et/ou de retourner la carte.
- Un investigateur ne peut pas posséder plusieurs exemplaires de la même carte Sort. S'il en gagne un autre pour une quelconque raison, il défausse la carte Sort qu'il vient de gagner.

Sujets liés : Cartes Recto / Verso, Gagner des Possessions et des Conditions, Retourner les Cartes et les Fiches, Traits

## TESTS

Lorsqu'un investigateur résout un test, il suit les étapes suivantes :

1. **Déterminer la Réserve de Dés** : l'investigateur détermine combien de dés il va lancer. Ce nombre correspond à sa **Réserve de Dés**.
  - Il commence avec un nombre de dés égal à la compétence utilisée pour le test.
  - Il ajoute ou soustrait le modificateur au test (le chiffre qui suit le symbole de compétence sur l'effet).
  - S'il a un pion Amélioration pour la compétence utilisée, il ajoute le modificateur du pion Amélioration.
  - Il peut utiliser un effet qui lui donne un bonus (par exemple : «Gagnez +3 ☞»). Si plusieurs effets lui donnent un bonus, il n'utilise que le bonus le plus élevé.
  - Il ajoute n'importe quels «dés supplémentaires» qu'il gagne des effets qui s'appliquent. Les dés supplémentaires sont cumulatifs et s'ajoutent aux autres effets.
2. **Lancer les Dés** : il lance un nombre de dés égal à sa réserve de dés.
  - Si la Réserve de Dés d'un investigateur est inférieure à 1, il lance 1 dé à la place.
  - Si la Réserve de Dés d'un investigateur est supérieure au nombre de dés disponibles, il en lance autant que possible, compte ses réussites et lance de nouveau les dés jusqu'à ce qu'il en ait lancé autant que sa Réserve de Dés.
3. **Déterminer le résultat** : chaque «5» ou «6» obtenu est un **Succès**. Le nombre de succès obtenu est le **Résultat du Test**. S'il obtient au moins un succès, le test est **Réussit**. S'il n'obtient aucun succès, il **Échoue** au test.
4. **Résoudre l'Effet Réussite ou Échec** : les conséquences d'une réussite ou d'un échec à un test sont dé-

terminées par l'effet qui a déclenché le test.

- Certains effets n'indiquent qu'un seul effet Réussite ou Echec. Si un investigateur réussit un test qui n'a pas d'effet Réussite, il n'y a pas d'effet. De la même manière, si un investigateur échoue à un test qui n'a pas d'effet Echec, il ne subit pas d'effet négatif.
- Sur les cartes Rencontre, les tests sont indiqués par leur symbole de compétence entre parenthèses dans le texte. La présentation du test peut aussi comprendre un modificateur à prendre en compte.
- Les effets qui dépendent du résultat d'un test sont toujours précédés de la mention «si vous réussissez» ou «si vous échouez». Les effets d'une telle phrase ne s'appliquent, respectivement, que si vous réussissez ou échouez à ce test. Tout autre effet après le point ou dans un autre paragraphe est indépendant de l'effet précédent..

Sujet lié : Compétences

## TRAITS

- Les cartes Artefact, Ressource, Condition, Sort et Mythe affichent des traits.
- Les traits sont faciles à identifier grâce à leur police : la première lettre en majuscule en gras et en italique (par exemple : «*Arme*»).
- Par eux-mêmes, les traits n'ont pas d'effet propre.
- Des effets peuvent faire référence à des cartes par leur trait. Par exemple : «Gagnez une Condition *Folie*».

## USER D'ACTIONS D'ÉLÉMENTS DE JEU (ACTION)

Les Éléments de jeu tels que les fiches d'Investigateur, les Conditions et les Possessions peuvent donner plus de choix à l'investigateur lors de sa phase d'Action.

- Comme pour toutes les autres actions, chaque action d'élément de jeu ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour de jeu. Plusieurs investigateurs **ne peuvent pas** user de la même action sur un élément de jeu lors d'un même tour, sauf pour ce qui concerne les actions locales. Par exemple, si un investigateur utilise l'action d'élément de jeu d'une Ressource, puis échange cette Ressource avec un autre investigateur, le nouveau propriétaire ne peut pas user de l'action de cet élément de jeu à ce tour.
- Une capacité d'action sur une fiche d'Investigateur ne peut être utilisée que par cet investigateur.
- Une capacité d'action sur une possession ou une Condition ne peut être utilisée que par l'investigateur qui possède la carte.
- Certains éléments de jeu disposent d'une capacité d'action locale qui peut être effectuée par n'importe quel investigateur sur cette case.

Sujets liés : Action Locale, Possessions

## VALEURS DE COMPÉTENCES (SdP, SdC, CdR)

Certains effets dans cette extension, telles que la capacité d'action d'Harvey Walters et la capacité passive de Rex Murphy, font référence aux compétences d'un investigateur en termes de valeur. Une valeur de compétence est égale à sa valeur imprimée, plus les modificateurs octroyés par des pions Amélioration ou Handicap.

- La valeur d'une compétence n'est pas affectée par les bonus obtenus grâce aux possessions ou à d'autres effets, puisque ceux-ci ne s'appliquent que lors de la résolution d'un test.

*Par exemple, Rex Murphy possède une  imprimée de 3 et un pion Amélioration «+1 ». Sa valeur de  est donc de 4 (3 pour la valeur imprimée, plus 1 pour le pion Amélioration). Le bonus de  que Rex obtiendrait de la Ressource Assistante Personnelle n'affecte pas la valeur de compétence.*

## VIE ET SANTÉ MENTALE

- Chaque investigateur commence la partie avec autant de Vie et de Santé Mentale que les valeurs maximales indiquées sur sa fiche d'Investigateur.
- Un investigateur ne peut pas récupérer plus de Vie ou de Santé Mentale que ses maximums respectifs de Vie et Santé Mentale.
- Les pions Vie et Santé Mentale marqués d'un «3» représentent trois pions simples (valeur «1») du même type. Les joueurs peuvent échanger un pion «3» contre trois pions simples, ou inversement, à tout MHent.
- Lorsqu'un investigateur perd de la Vie ou de la Santé Mentale, il remet le nombre équivalent de pions Vie ou Santé Mentale dans la réserve.
- Si un investigateur tombe à zéro vie ou Santé Mentale, il est terrassé.
- Les effets qui préviennent la perte de Vie ou de Santé Mentale ne peuvent pas être utilisés lorsqu'un investigateur **dépense** de la Vie ou de la Santé Mentale.
- Un investigateur ne peut pas dépenser de Vie ou de Santé Mentale si ce faisant, il est terrassé (c'est à dire qu'il ne peut pas dépenser sa dernière Vie ou Santé Mentale).

Sujets liés : Investigateur Terrassé, Dépenser

## VOIE

Chaque voie relie deux cases adjacentes et est de l'un des types suivants : Chemin de Fer, Maritime ou Inexplorée. La légende du plateau de jeu permet d'identifier chaque type de voie.

Sujets liés : Adjacent, Case, Voyager (Action)

## VOIES LOCALES (SdP, CdR)

Chaque case contenant une Arche Onirique est connectée par une voie Locale à la case qui correspond à ce pion Arche. Des cases reliées par des voies Locales sont si proches les unes des autres que se déplacer entre elles ne requiert aucune action.

- Lors de la phase d'Action, un investigateur peut se déplacer le long de n'importe quel nombre de voies Locales interconnectées.
- \* Chaque investigateur ne peut effectuer ce déplacement qu'une seule fois par tour.
- \* Ce déplacement ne nécessite pas d'action mais ne peut pas être effectué par un investigateur Retardé.

## VOYAGER (ACTION)

Pour une action, un investigateur peut se déplacer sur n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve. Puis, il peut dépenser n'importe quel nombre de Billets de Transport pour se déplacer d'une case supplémentaire sur une voie de chemin de Fer ou Maritime, en utilisant, respectivement, un pion Billet de Train ou Billet de Bateau.

Sujets liés : Adjacent, Voie, Organiser un Voyage (Action), Case

## PLATEAU ADDITIONNEL (MH, SdP, CdR)

### PLATEAU ANTARCTIQUE (MH)

Le plateau additionnel Antarctique de cette extension permet aux investigateurs d'accéder à une région inexplorée du globe, pleine d'indices sur l'antique passé de la Terre et d'artefacts extraterrestre.

Ce plateau additionnel n'est utilisé qu'avec le Grand Ancien Réveil des Choses Très Anciennes ou la carte Prélude Mauvais Augure en Antarctique.

Si le plateau additionnel est en jeu, les références au « plateau » ou « plateau de jeu » concernent à la fois le plateau principal des *Contrées de l'Horreur* et le plateau additionnel. « Plateau additionnel » ne fait que référence à ce dernier, pas au plateau principal.

### MISE EN PLACE DU PLATEAU ADDITIONNEL

Suivez les étapes ci-dessous pour mettre en place le plateau additionnel.

#### 1. PLACEZ LE PLATEAU ADDITIONNEL

Dépliez le plateau additionnel et placez-le près du plateau principal à portée de tous les joueurs.

#### 2. AJOUTEZ LES INDICES ET LES PORTAILS

Ajoutez et mélangez les six Indices et les trois Portails qui correspondent aux cases du plateau additionnel, respectivement à la réserve d'Indices et à la pile de Portails.

#### 3. METTEZ DE CÔTÉ LES MONSTRES

Enlevez les Monstres suivants de la Réserve des Monstres et mettez-les de côté :

1 Chose Très Ancienne, 1 Pingouin Géant, 1 Proto-Shoggoth et 1 Shoggoth.

Si n'importe lequel de ces éléments doit être mis dans la réserve, mettez-le de côté à la place.

#### 4. SÉPAREZ ET DISPOSEZ LES PAQUETS

Prenez toutes les cartes Rencontre Avant-Poste, Rencontre Montagnes et Rencontre Recherche en Antarctique et mélangez-les par paquets distincts. Placez chaque paquet près du plateau additionnel.

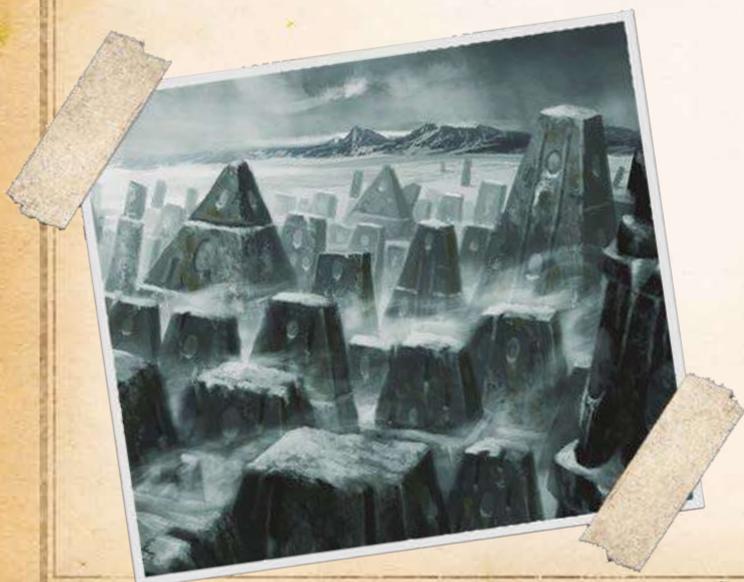
### RÈGLES DU PLATEAU ADDITIONNEL

Les règles ci-dessus concernent le plateau additionnel Antarctique.

### SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU ADDITIONNEL

Voyager jusqu'en Antarctique peut représenter un défi. Découvrez ci-dessous deux possibilités qui s'offrent aux investigateurs pour atteindre leur destination.

- Les cases Antarctique du plateau principal et Avant-Poste Miskatonic du plateau additionnel sont reliées par une Voie Locale. Lors de la phase d'Action, un investigateur peut se déplacer de la case Antarctique vers la case Avant-Poste Miskatonic et inversement.



- \* Chaque investigateur ne peut effectuer ce déplacement qu'une seule fois par tour.
- \* Ce déplacement ne nécessite pas d'action mais ne peut pas être effectué par un investigateur Retardé.
- Autrement, quand un investigateur effectue une action Acquérir des Ressources, il peut dépenser deux succès pour se déplacer sur l'Avant-Poste Miskatonic.

#### CAPACITÉS DE LIEU

Chaque case du plateau additionnel Antarctique a au moins une capacité de lieu qui affecte les investigateurs sur cette case.

L'«Action Locale» d'une case ne peut être utilisée que par les investigateurs sur cette case. Chaque investigateur ne peut user de la capacité «Action Locale» d'une case qu'une seule fois par tour.

#### RENCONTRES LIEU

Les investigateurs sur le plateau additionnel ont accès aux rencontres thématiques liées à l'aventure en Antarctique.

- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur l'Avant-Poste Miskatonic, le Camp de Lake ou le Désert Glacé peut rencontrer cette case en piochant une Rencontre Avant-Poste et en résolvant l'effet correspondant à sa case.
- Lors de la phase Rencontre, un investigateur sur les Montagnes Enneigées, la Cité des Choses Très Anciennes ou le Plateau de Leng peut rencontrer cette case en piochant une Rencontre Montagnes et en résolvant l'effet correspondant à sa case.

#### RENCONTRES RECHERCHE

Lorsqu'un investigateur rencontre un Indice sur le plateau additionnel Antarctique, il **ne résout pas** de Rencontre Recherche pour le Grand Ancien choisi. Au lieu de cela, il pioche et résout une Rencontre Recherche en Antarctique.

Pour tout ce qui concerne les effets de jeu, une Rencontre Recherche en Antarctique est considérée comme une Rencontre Recherche.

## PLATEAU ÉGYPTE

(SdP)

Le plateau additionnel Égypte de cette extension permet aux investigateurs d'accéder à l'Égypte et à la région environnant les Grandes Pyramides. Cette zone contient une abondance de reliques et de connaissances antiques.

Ce plateau additionnel n'est utilisé qu'avec le Grand Ancien Nephren-Ka ou la carte Prélude Les Secrets des Pyramides.

Si le plateau additionnel est en jeu, les références au «plateau» ou «plateau de jeu» concernent à la fois le plateau principal des *Contrées de l'Horreur* et le plateau additionnel. «Plateau additionnel» ne fait que référence à ce dernier, pas au plateau principal.

### MISE EN PLACE DU PLATEAU ADDITIONNEL

Suivez les étapes ci-dessous pour mettre en place le plateau additionnel Égypte.

#### 1. PLACEZ LE PLATEAU ADDITIONNEL

Dépliez le plateau additionnel et placez-le près du plateau principal à portée de tous les joueurs.

#### 2. AJOUTEZ LES INDICES ET LES PORTAILS

Ajoutez et mélangez les six Indices et les trois Portails qui correspondent aux cases du plateau additionnel, respectivement à la réserve d'Indices et à la pile de Portails.

#### 3. METTEZ DE CÔTÉ LES MONSTRES

Enlevez les Monstres suivants de la Réserve des Monstres et mettez-les de côté :

1 MHie, 1 Habitant des Sables, 1 Rejeton de Sobek.

Si n'importe lequel de ces éléments doit être mis dans la réserve, mettez-le de côté à la place.

#### 4. SÉPAREZ ET DISPOSEZ LES PAQUETS

Prenez toutes les cartes Rencontre Égypte et Rencontre Afrique et mélangez-les par paquets distincts. Placez chaque paquet près du plateau additionnel.

### RÈGLES DU PLATEAU ADDITIONNEL

Les règles ci-dessus concernent le plateau additionnel Égypte.

#### SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU ADDITIONNEL

Un certain nombre de cases du plateau principal et du plateau additionnel sont reliées par des voies Locales ou Maritimes, autorisant ainsi les investigateurs à entrer et sortir du plateau additionnel grâce à l'action Voyager ou à tout autre effet leur permettant de se déplacer. Consultez la section «Voie Locale» dans le glossaire pour connaître les règles concernant les voies Locales.

- Vous trouverez ci-dessous une liste associant les cases du plateau principal à celles du plateau additionnel auxquelles elles sont reliées.
- \* La case Les Pyramides est reliée à chacune des cases suivantes par une voie Locale : Alexandrie, Le Caire, Tell el-Amarna et La Pyramide Penchée..
- \* Le Coeur de l'Afrique est relié au Nil par une voie Locale
- \* La case 10 est reliée au Désert du Sahara par une voie Locale.
- \* La case 17 est reliée au Caire par une voie Maritime.

#### RENCONTRES LIEU

Les investigateurs sur le plateau additionnel Égypte ont accès aux rencontres thématiques liées à ces lieux. Chaque case du plateau additionnel dispose, au-dessous de son nom, d'une brève description expliquant les effets les plus communs qui apparaissent sur les cartes Rencontre de cette case.

- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur Alexandrie, La Pyramide Penchée ou Le Caire peut rencontrer cette case en piochant une Rencontre Égypte et en résolvant l'effet correspondant à sa case.
- Lors de la phase Rencontre, un investigateur sur le Désert du Sahara, Tell el-Amarna ou Le Nil peut rencontrer cette case en piochant une Rencontre Afrique et en résolvant l'effet correspondant à sa case.

#### RENCONTRES RECHERCHE

Lorsqu'un investigateur rencontre un Indice sur le plateau additionnel Égypte, il ne résout pas de Rencontre Recherche pour le Grand Ancien choisi et résout normalement l'effet correspondant au type de sa case.

## PLATEAU CONTRÉES DU RÊVE (CdR)

Le plateau additionnel Contrées du Rêve de cette extension crée un pont entre le monde de l'éveil et la terre des rêves. Il permet aux investigateurs de visiter de fantastiques cités et d'autres lieux plein de mystère.

Ce plateau additionnel n'est utilisé qu'avec le Grand Ancien Hypnos ou la carte Prélude Rêves d'un Autre Monde.

Si le plateau additionnel est en jeu, les références au « plateau » ou « plateau de jeu » concernent à la fois le plateau principal des *Contrées de l'Horreur* et le plateau additionnel. « Plateau additionnel » ne fait que référence à ce dernier, pas au plateau principal.

#### MISE EN PLACE DU PLATEAU ADDITIONNEL

Suivez les étapes ci-dessous pour mettre en place le plateau additionnel Contrées du Rêve.

##### 1. PLACEZ LE PLATEAU ADDITIONNEL

Dépliez le plateau additionnel et placez-le près du plateau principal à portée de tous les joueurs.

##### 2. AJOUTEZ LES INDICES ET LES PORTAILS

Ajoutez et mélangez les six Indices et les trois Portails qui correspondent aux cases du plateau additionnel, respectivement à la réserve d'Indices et à la pile de Portails.

##### 3. METTEZ DE CÔTÉ LES MONSTRES

Enlevez les Monstres suivants de la Réserve des Monstres et mettez-les de côté :

1 Goule, 1 Bête Lunaire, 1 Maigre bête de la Nuit et 1 Zoog.

Si n'importe lequel de ces éléments doit être mis dans la réserve, mettez-le de côté à la place.

##### 4. SÉPAREZ ET DISPOSEZ LES PAQUETS

Prenez toutes les cartes Rencontre Contrées du Rêve et Rencontre Quête Onirique et mélangez-les par paquets distincts. Placez chaque paquet près du plateau additionnel. Posez ensuite le pion Quête Onirique sur la case correspondant à l'illustration visible au verso de la première carte du paquet Rencontre Quête Onirique.

##### 5. GÉNÉREZ LES ARCHES ONIRIQUES

Révélez des Portails du sommet de la pile de Portails jusqu'à en avoir révélé trois correspondant chacun à une case qui ne se trouve pas sur le plateau additionnel Contrées du Rêve. Placez les trois pions Arche Onirique sur ces cases. Laissez chaque Portail révélé dans la pile, face visible, et ne mélangez pas cette dernière après avoir généré une Arche Onirique.



## RÈGLES DU PLATEAU ADDITIONNEL

Les règles ci-dessus concernent le plateau additionnel Contrées du Rêve.

### ENTRER SUR LE PLATEAU ADDITIONNEL

Lorsqu'un investigateur qui se trouve hors du plateau additionnel Contrées du Rêve effectue une action Se Reposer, il peut dépenser 1 Indice ou tester sa  -1. S'il réussit ou dépense l'Indice, il se déplace sur Le Bois Enchanté.

En outre, les Arches Oniriques permettent aux investigateurs de voyager entre le plateau principal et celui des Contrées du Rêve.

Consultez la section «Arches Oniriques» ci-dessous.

### ARCHES ONIRIQUES

Les Arches Oniriques représentent des lieux depuis lesquels les Contrées du Rêve s'immiscent dans le monde de l'éveil. Chaque case qui contient une Arche Onirique est connectée par une voie Locale à une case correspondant à ce pion. Consultez la section «Voies Locales» dans le glossaire.

Certains effets entraînent la génération d'Arches Oniriques. Pour la résoudre, révélez des Portails du sommet de la pile de Portails jusqu'à en révéler un qui corresponde à une case ne se trouvant pas sur le plateau additionnel Contrées du Rêve et ne contenant pas déjà d'Arche Onirique. Placez le pion Arche Onirique sur cette case. Un Portail révélé reste face visible dans la pile de Portails ; ne mélangez pas cette dernière après avoir généré une Arche Onirique.

Si un Portail devrait être généré sur une case contenant une Arche Onirique, générez-le à la place sur la case correspondant à cette Arche Onirique.

### CASES QUÊTE ONIRIQUE

Le Bois Enchanté, La Lune, Le Monde Souterrain et Kadath l'Inconnue sont des cases Quête Onirique identifiables par leur illustration circulaire enchâssée dans un cadre rectangulaire.

Comme *rencontre*, un investigateur sur une case Quête Onirique peut résoudre une Rencontre Quête Onirique, tel que décrit dans la section ci-contre.

### RENCONTRES LIEU

Les investigateurs sur le plateau additionnel Contrées du Rêve ont accès aux rencontres thématiques liées à ces lieux. Chaque case de Ville du plateau additionnel dispose, au-dessous de son nom, d'une brève description expliquant les effets les plus communs qui apparaissent sur les cases Rencontre de cette case.

- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur Celephaïs, Dylath-Leen ou Ulthar peut rencontrer cette case en piochant une Rencontre Contrées du Rêve et en résolvant l'effet correspondant à sa case.

### RENCONTRES RECHERCHE

Lorsqu'un investigateur rencontre un Indice sur le plateau additionnel Contrées du Rêve, il pioche une Rencontre Recherche associée au Grand Ancien choisi et résout normalement l'effet correspondant au type de sa case.

### RENCONTRES QUÊTE ONIRIQUE

Les cartes Rencontre Quête Onirique de cette extension permettent aux investigateurs d'embarquer pour un périple à travers des lieux exotiques des Contrées du Rêve et de récolter une myriade de récompenses qui leur seront utiles au cours de leur quête.

- Les Rencontres Quête Onirique sont des rencontres complexes qui peuvent nécessiter qu'un investigateur résolve plusieurs tests.
- Le verso de chaque Rencontre Quête Onirique indique la case à laquelle cette carte correspond.
- Le pion Quête Onirique est placé sur la case correspondant à l'illustration visible au verso de la première carte du paquet Rencontre Quête Onirique. On fait référence à cette case par les termes «case Quête Onirique en cours». Si la première carte du paquet Rencontre Quête Onirique change pour quelque raison que ce soit, déplacez le pion éponyme sur la case appropriée.
- Lors de la phase de Rencontre, un investigateur sur la case qui contient le pion Quête Onirique peut rencontrer ce dernier en piochant et en résolvant la première carte du paquet Rencontre Quête Onirique.

## RÈGLES OPTIONNELLES

Certains joueurs peuvent vouloir ajuster la difficulté des parties ou tenir des scores pour pouvoir comparer leurs résultats sur plusieurs parties. Cette section propose des règles optionnelles pour ajuster la difficulté ou la durée des parties, ou bien noter leur score.

### AJUSTER LA DIFFICULTÉ DES PARTIES

Certains groupes de joueurs peuvent trouver la difficulté des *Contrées de l'Horreur* trop aisée ou trop ardue. Si tous les joueurs sont d'accord au début de la partie, ils peuvent rendre celle-ci plus facile ou plus difficile, comme indiqué ci-dessous.

#### PAQUET MYTHE

Les joueurs peuvent modifier la difficulté de la partie lorsqu'ils créent le paquet Mythe.

Les joueurs peuvent rendre la partie plus facile en remettant toutes les cartes Mythe **Difficile** (celles avec les tentacules rouges) dans la boîte de jeu avant de créer le paquet.



De la même manière, les joueurs peuvent rendre la partie plus difficile en remettant toutes les cartes Mythe **Facile** (celles avec le sceau bleu) dans la boîte de jeu avant de créer le paquet.



#### RUMEUR DE DÉPART

Si les joueurs veulent relever un défi plus grand, ils peuvent choisir de commencer la partie avec une carte Mythe **Rumeur**. Après la mise en place, piochez une carte Mythe **Rumeur** inutilisée de la boîte et mettez-la en jeu. Résolvez tout effet «Lorsque cette carte entre en jeu» ainsi que le symbole Placer un pion Rumeur (s'il est présent sur la carte). Ne générez pas les Indices du symbole Générer des Indices de la Rumeur.

#### DIFFICULTÉ PROGRESSIVE (MH, MdN)

Les joueurs peuvent augmenter progressivement la difficulté de la partie lorsqu'ils créent le niveau I du paquet Mythe en n'utilisant que des cartes faciles, le niveau II en n'utilisant que des cartes normales, et le niveau III en n'utilisant que des cartes difficiles.

- Pour augmenter la difficulté de cette règle optionnelle, les joueurs peuvent utiliser des cartes Mythe normales bleues pour créer le niveau I du paquet, et des cartes Mythe difficiles bleues pour créer le niveau II. Les joueurs peuvent également commencer la partie avec une carte Mythe facile bleue en jeu, en suivant la règle «Rumeur de Départ» ci-dessus.

#### DIFFICULTÉ INSENSÉE (VO, SdC, CdR, CeR, MdN)

Si tous les joueurs souhaitent profiter d'une expérience de jeu plus stimulante qu'avec le mode Difficile du jeu de base, ils peuvent sensiblement accroître la difficulté de la partie en construisant un paquet Mythe qui n'utilise que des cartes Mythe difficiles.

Note : En fonction du Grand Ancien choisi, cette règle optionnelle peut nécessiter l'utilisation d'extensions supplémentaires.

### CONTRÔLER VOTRE DESTIN (MH, VO, SdP, SdC, CeR, MdN)

Au lieu de piocher une carte Prélude au hasard avant la mise en place, les joueurs peuvent décider collectivement de choisir la carte Prélude et d'appliquer ses effets normalement.

Sinon, les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser de carte Prélude.

### SCORES

Si les joueurs gagnent la partie, ils peuvent mesurer l'étendue de leur réussite et noter ce score sur une feuille de papier avec le nom du Grand Ancien qu'ils ont affronté et les règles optionnelles qu'ils ont utilisées. Plus leur score est bas, meilleur il est !

Pour calculer le score, partez de zéro, puis :

- Ajoutez un pour chaque Portail sur le plateau de jeu
- Ajoutez un pour chaque tranche de trois Monstres sur le plateau de jeu (arrondi au supérieur).
- Ajoutez un pour chaque Condition Maudit ou Sombre Pacte que possèdent les investigateurs.
- Ajoutez trois pour chaque carte Mythe **Rumeur** en jeu.
- Ôtez un pour chaque tranche de trois pions Indice que possèdent les investigateurs (arrondi au supérieur).
- Ôtez un pour chaque Condition Béni que possèdent les investigateurs.
- Ôtez le niveau de Destin actuel.

### JEU EN SOLITAIRE

Pour jouer une partie des *Contrées de l'Horreur* en solitaire, respectez toutes les règles normales en utilisant un seul investigateur. Lors de la mise en place d'une partie en solitaire, remettez tous les éléments de jeu qui comportent le trait **Travail d'Équipe** dans la boîte de jeu.

Pour une partie un peu plus dynamique, le joueur peut décider de contrôler deux investigateurs au lieu d'un. Dans ce cas, choisissez deux investigateurs lors de la mise en place et utilisez la carte Références pour deux joueurs. Traitez chaque investigateur comme s'il était contrôlé par un joueur différent. Par exemple, un investigateur est l'Investigateur Principal et ils effectuent des tours séparés lors des phases d'Actions et de Rencontres.

## HISTOIRES PERSONNELLES

(MdN)

Cette extension introduit des histoires personnelles représentant l'évolution à long terme à laquelle vos investigateurs sont confrontés au fil de leurs aventures. Elles peuvent être utilisées dans n'importe quelle partie.

Avant d'entamer la mise en place, les joueurs décident s'ils souhaitent ou non utiliser les histoires personnelles. Soit ils choisissent tous d'y recourir, soit aucun d'eux ne le pourra.

Cette extension contient une carte Mission Personnelle et une carte Récompense / Sanction pour chaque investigateur (y compris ceux de la boîte de base et des extensions précédentes). Les joueurs peuvent aisément savoir à quel investigateur sont attribuées ces cartes grâce à leur illustration, qui est identique à celle des fiches d'Investigateur.

### MISSIONS PERSONNELLES

Chaque investigateur dispose d'une carte Mission Personnelle unique. Lors de l'étape 4 de la mise en place («Recevez les Possessions de Départ, les pions Vie et Santé Mentale»), chaque joueur récupère la carte Mission Personnelle correspondant à son investigateur et la place avec ses possessions près de sa fiche d'Investigateur.

La Mission Personnelle d'un investigateur contient un texte narratif supplémentaire et un effet qui l'amène à gagner sa Récompense ou sa Sanction. Elle indique ce qu'il doit accomplir pour obtenir sa Récompense et éviter de subir sa Sanction.

### RÉCOMPENSES ET SANCTIONS

Chaque investigateur dispose d'une carte double-face Récompense / Sanction unique. Un investigateur gagne sa Récompense ou sa Sanction d'après les indications fournies sur sa carte Mission Personnelle, placée avec ses possessions près de sa fiche d'Investigateur. Il peut obtenir sa Récompense ou sa Sanction, mais pas les deux.

Une fois qu'il a gagné sa Récompense ou sa Sanction, un investigateur la conserve jusqu'à la fin de la partie. Les cartes Mission Personnelle, Récompense et Sanction ne peuvent pas être défaussées par d'autres effets de jeu.

Bien que les cartes Récompense / Sanction fonctionnent de manière similaire aux Ressources et aux Conditions, ce ne sont ni des Possessions ni des Conditions. De ce fait, elles ne sont pas affectées par les effets qui concernent d'autres types de cartes.

## MODE CAMPAGNE

(MdN)

Cette extension introduit un nouveau mode de jeu destiné à stimuler les joueurs expérimentés : le mode Campagne, qui les plongera dans une série de six parties successives. Au cours de ces aventures, des événements majeurs spécifiques à chaque partie entraîneront des conséquences à long terme qui dureront jusqu'à la fin de la campagne.

L'objectif de ce mode de jeu est de **remporter les six parties** qui composent la campagne. Si les joueurs échouent à en accomplir ne serait-ce qu'une seule, la fin du monde survient et **les investigateurs perdent la campagne**.

### MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Chaque partie qui compose une campagne est mise en place de la même manière que d'habitude, à l'exception des points suivants :

- Vous devez obligatoirement utiliser la règle des histoires personnelles (voir ci-contre).
- Le Grand Ancien de la première partie est sélectionné au hasard. Déterminez également de manière aléatoire le second Grand Ancien que les investigateurs affronteront lors de la prochaine partie.
- Deux Préludes sont utilisés durant chaque partie d'une campagne : le premier correspond au Grand Ancien actuel, et le second se rapporte à celui que les joueurs affronteront lors de la prochaine partie. Chaque Grand Ancien est listé ci-dessous en face du Prélude qui lui est associé.

### PRÉLUDES SPÉCIFIQUES AUX GRANDS ANCIENS

Abhoth .....	Épidémie
Antedilivium .....	Les Étoiles s'Alignent
Atlach-Nacha .....	La Toile entre les Mondes
Azathoth .....	Le Début de la Fin
Cthulhu .....	L'Appel de Cthuluh
Hastur .....	Le Roi en Jaune
Hypnos .....	Rêves d'un Autre Monde
Ithaca .....	Rumeurs Venues du Nord
Nephren-Ka .....	Les Secrets des Pyramides
Nyarlathotep .....	Héraut des dieux Extérieurs
L'Éveil des Choses	
Très Anciennes .....	Mauvais Augure en Antarctique
Shub-Niggurath ...	Blasphèmes Jumeaux de la Chèvre Noire
Shudde M'ell .....	Nuit d'Apocalypse
Syzygie .....	En Alignement Cosmique
Yig .....	Père des Serpents
Yog-Sothoth .....	L'Horreur de Dunwich

### PARTIES SUBSÉQUENTES

Les parties subséquentes de la campagne sont mises en place de la même manière que la première. Toutefois, les règles et les étapes additionnelles suivantes doivent être appliquées :

- Le Grand Ancien de chaque partie subséquentes a été sélectionné lors de la partie précédente. Celui de la prochaine partie devra être déterminé au hasard lors de la mise en place afin de savoir quels seront les deux Préludes utilisés durant la partie imminente.

Pour la sixième et dernière partie, au lieu de sélectionner un second Grand Ancien, jouez en utilisant le Prélude Sur le Fil du Rasoir avec celui du Grand Ancien actuel.

- Une fois qu'un Grand Ancien a été terrassé, il ne peut plus être à nouveau sélectionné au cours de la même campagne.
- Les investigateurs qui ont été terrassés ou dévorés lors d'une partie précédente sont éliminés pour de bon et ne peuvent plus être choisis au cours de la même campagne.
- Les investigateurs qui ont survécus à la partie précédente composent obligatoirement l'équipe qui commence la nouvelle partie. Les joueurs qui ont été éliminés à la fin de la partie précédente peuvent choisir de nouveaux investigateurs parmi ceux qu'il reste dans la réserve.
- Si vous avez gagné votre Récompense ou votre Sanction grâce à votre histoire personnelle, vous commencez la nouvelle partie avec cette carte.
- Si vous avez terminé la partie précédente avec une Condition Sombre Pacte ou Promesse de Pouvoir, vous commencez la nouvelle partie avec un exemplaire de la Condition adéquate.
- Toutes les cases de Ville qui ont été dévastées au cours des parties précédentes commencent la nouvelle partie dans le même état. (Ignorez ce point si vous ne jouez pas avec l'extension *Cités en Ruine*).

Tous les autres éléments et effets sont remis à zéro entre chaque partie. Les investigateurs qui n'ont pas été terrassés ne conservent ni les possessions ni les améliorations de compétences qu'ils ont accumulées lors des parties précédentes ; les investigateurs terrassés et leurs possessions sont remis dans leurs réserves et paquets respectifs ; les Portails et les Monstres ne restent pas sur le plateau de jeu ; etc.



## FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section clarifie les règles les plus souvent ignorées et les capacités d'investigateurs les plus complexes.

*Q : Si j'utilise un effet qui s'applique aux «investigateurs», s'applique-t-il aussi à moi ?*

R : Oui. À moins que l'effet indique aux «autres investigateurs», il s'applique à tous les investigateurs, même celui qui l'utilise.

*Q : Puis-je utiliser une capacité qui me permet de lancer des dés «supplémentaires» après que j'aie déjà lancé les dés pour un test ?*

R : Non. Lorsque vous résolvez un test, vous devez annoncer tous les dés supplémentaires que vous voulez utiliser avant de lancer les dés.

*Q : Puis-je utiliser plusieurs armes pendant un combat ?*

R : Oui, mais vous ne pouvez appliquer que le meilleur bonus lors d'un test. Par contre, vous pouvez utiliser toutes sortes d'autres effets de vos autres armes. Par exemple, si vous possédez les Ressources Fouet et .45 Automatique, vous pouvez appliquer le bonus +3 de votre .45 Automatique à votre  au lieu du +1 du fouet, mais vous pouvez toujours relancer un dé en utilisant l'autre effet de votre fouet.

*Q : Chaque lancer de dés est-il considéré comme un test ?*

R : Non. Un effet qui vous indique de lancer un nombre de dés spécifique (tel que l'effet  d'une Condition Maudit) n'est pas un test. Ces lancers de dés ne peuvent pas être relancés ou modifiés par des effets qui affectent les tests.

*Q : Lorsqu'un investigateur est terrassé, le nouvel investigateur choisi peut-il recevoir le pion Investigateur Principal à la fin de la phase de Mythe ?*

R : Oui. Le choix du nouvel investigateur et le changement d'Investigateur Principal se produisent tous les deux «à la fin de la phase de Mythe». C'est l'Investigateur Principal qui choisit dans quel ordre sont résolus les effets qui se produisent ne même temps, alors le nouvel investigateur peut être choisi, puis le pion Investigateur Principal lui être transmis.

*Q : Puis-je résoudre un effet «comme une rencontre» s'il y a au moins un Monstre sur ma case ?*

R : Non. Les effets qui indiquent «comme une rencontre» sont considérés comme n'importe quelles autres possibilités de rencontre à votre disposition. S'il y a un Monstre sur votre case, vous devez le rencontrer. Par contre, si le Monstre est terrassé et qu'il n'y en a pas d'autre sur votre case, votre rencontre supplémentaire peut être de résoudre cet effet.

Si un effet indique «au lieu de résoudre une rencontre» (comme la Condition Détenu), ceci peut être résolu même sur une case contenant au moins un Monstre.

*Q : Les effets qui utilisent les termes «ou» et «sauf si», ainsi que le verbe «pouvoir» sont-ils optionnels ?*

R : Oui. Les effets qui utilisent ces termes vous offrent le choix. Si l'effet utilise le verbe «pouvoir», il vous donne la possibilité de choisir de le résoudre ou non.

Si un effet utilise le mot «ou», il vous donne au moins deux possibilités entre lesquelles choisir.

Si un effet indique «sauf si», il vous donne la possibilité de résoudre l'effet qui vient après «sauf si». Par contre, si vous décidez de ne pas résoudre cet effet, vous devez résoudre celui qui précède «sauf si» à la place.

## LÉGENDES OUBLIÉES

Q : Un investigateur récupère-t-il des Vies ou de la Santé Mentale supplémentaires avec des effets tels que ceux du Sort Verbes de Soins ou de la Ressource Guérisseur, s'il a une Condition Empoisonné ?

R : Non. Un investigateur avec une Condition Empoisonné ne récupère pas des Vies ou de la Santé Mentale d'une action Se Reposer, pas plus qu'il ne récupère des Vies ou de la Santé Mentale d'autres effets lors d'une telle action.

Cependant, les autres effets qui permettent aux investigateurs de récupérer des Vies ou de la Santé Mentale sans avoir à effectuer d'action Se Reposer, comme la Ressource Assurance Personnelle, affectent normalement cet investigateur.

Q : Un investigateur avec une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace peut-il être déplacé par un autre investigateur qui utilise le Sort Sonder le Vide ?

R : Non. Un investigateur qui a une Condition Perdu dans le Temps et l'Espace (ou Détenu) «ne peut pas se déplacer». Cela signifie qu'il ne peut ni se déplacer lui-même, ni être déplacé par n'importe quel autre effet, y compris le Sort Sonder le Vide.

## LES MONTAGNES HALLUCINÉES

Q : De quel type sont les cases sur le plateau additionnel Antarctique ?

R : Les cases du plateau additionnel Antarctique n'ont pas de type. Lorsqu'un investigateur rencontre un Indice sur ce plateau, il pioche et résout une carte Rencontre Recherche en Antarctique.

Q : Deux cases reliées par une voie Locale sont-elles adjacentes ?

R : Oui. Deux cases reliées par une voie Locale sont adjacentes.

Q : Comment fonctionne la capacité d'action de Finn Edwards ?

R : Lorsque Finn Edwards utilise sa capacité d'action, il doit se choisir lui-même, un autre investigateur sur sa case, ou les deux.

Si Finn se choisit lui-même, il se déplace sur une case adjacente reliée par une voie Maritime ou de Chemin de Fer.

Si Finn ne choisit qu'un autre investigateur sur sa case, celui-ci peut se déplacer sur une case adjacente reliée par une voie Maritime ou de Chemin de Fer.

Si Finn se choisit avec un autre investigateur sur sa case, Finn se déplace sur une case adjacente reliée par une voie Maritime ou de Chemin de Fer, et l'investigateur choisi peut décider de se déplacer également sur cette même case. Finn et l'investigateur choisi ne peuvent pas aller sur des cases différentes.

Q : Comment fonctionne la capacité passive d'Ursula Downs ?

R : Une fois par tour, Ursula peut décider de dépenser une Concentration de moins lorsqu'elle paye pour un effet, y compris défausser de la Concentration pour relancer des dés lorsqu'elle résout un test. Ceci peut réduire à zéro le coût en Concentration d'un effet.

Q : La capacité passive de Wilson Richards lui permet-elle de relancer deux fois un même dé ?

R : Non. Si Wilson ou un autre investigateur sur sa case dépense de la Concentration pour relancer un dé et que sa réserve n'est que d'un dé, cet investigateur ne peut pas utiliser la capacité passive de Wilson.

Q : Comment fonctionne la Ressource Tromblon ?

R : Comme pour le Fusil à Double Canon, un investigateur avec le Tromblon compte deux succès pour chaque 6 qu'il obtient à son test  lors d'une Rencontre Combat. Par contre, chaque 1 qu'il obtient annule un succès. Cela signifie que lorsqu'il calcule son total de succès, il enlève un au résultat de son test pour chaque 1 qu'il a obtenu, jusqu'à un minimum de zéro.

Q : Un investigateur peut-il avoir plusieurs exemplaires d'une même Ressource Unique ?

R : Oui. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources Uniques qu'un investigateur peut avoir. Le terme Unique indique le statut de la ressource que la carte est censée représenter.

Q : Un investigateur peut-il gagner une Ressource Unique lorsqu'il reçoit pour instruction de piocher une Ressource au hasard ?

R : Non. Si un effet indique : «gagnez 1 Ressource au hasard du paquet», l'investigateur la gagne du paquet Ressource, pas du paquet Ressource Unique. Un investigateur ne gagne une Ressource Unique que lorsqu'un effet lui indique spécifiquement de le faire.

Q : Les investigateurs peuvent-ils s'échanger des Ressources Tâche ?

R : Oui. Les Ressources **Tâche**, comme toutes les autres Ressources, peuvent être échangées en utilisant l'action Échanger. Si la Ressource **Tâche** a au moins un pion sur elle, ces pions restent sur la carte qui est échangée.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un investigateur gagne la Ressource Unique Envoi par Coursier et qu'il n'y a pas d'Indice correspondant à une case de Ville dans la réserve ?

R : L'investigateur doit défausser l'Indice sur la case de Ville la plus proche et le placer face visible sur sa Ressource Envoi par Coursier.

Q : Un investigateur peut-il bénéficier à la fois du Sort Tempête d'Esprits et d'une Ressource Arme ?

R : Non. Le Sort Tempête d'Esprits permet à un investigateur de résoudre un test  à la place d'un test  lors d'une Rencontre Combat. S'il le fait, les bonus à sa  ne s'appliquent pas au test . Par contre, les bonus à son  s'appliquent pour le test.

Q : À quel MHent un investigateur peut-il défausser une Condition Dette grâce à une Condition Financement ?

R : Si un investigateur doit gagner une Condition Dette et qu'il a déjà une Condition Financement, il peut défausser cette dernière au lieu de gagner la Dette.

Si un investigateur a à la fois une Dette et un Financement, il peut défausser ces deux Conditions ensemble à tout MHent.

Q : Un investigateur récupère-t-il des Vies supplémentaires grâce à des effets tels que celui de la Ressource Unique Provisions, s'il a une Condition Hypothermie ou Infection ?

R : Non. Un investigateur avec une Condition Hypothermie ou Infection ne récupère pas de Vie d'une action Se Reposer, pas plus qu'il ne récupère de Vies supplémentaires d'autres effets lors d'une telle action.

Cependant, les effets qui permettent à un investigateur de récupérer des Vies sans action Se Reposer, comme celui de la Ressource Assurance Personnelle, affectent normalement l'investigateur.

## VESTIGES OCCULTES

Q : Lorsqu'un investigateur se déplace sur une autre case en utilisant l'effet de l'Artefact Khépeh des Abysses, doit-il rencontrer les Monstres sur sa nouvelle case ?

R : Non. L'investigateur rencontre chaque Monstre sur sa case. Ensuite, s'il les terrasse tous, il peut se déplacer sur la prochaine case contenant un Monstre. Il ne rencontrera pas ces Monstres durant le même tour. S'il reste sur sa nouvelle case jusqu'à la phase de Rencontre, il rencontrera alors normalement chaque Monstre sur cette case.

Q : Si un investigateur doit défausser une Ressource Unique Relique en résolvant son effet au verso, peut-il quand même placer un pion Surnaturel sur le Mystère Reliques de l'Ancien Monde ?

R : Oui. Le Mystère offre à l'investigateur la possibilité à la fois de poser un pion Surnaturel sur le Mystère et de défausser la Ressource Unique Relique. L'investigateur peut choisir de résoudre cet effet même s'il n'est capable d'en résoudre qu'une partie.

Q : Que se passe-t-il si un effet devrait faire avancer le Présage sur la case rouge mais que le pion est déjà sur cette case ?

R : «Avancez le Présage sur la case rouge de la piste» signifie avancer le Présage jusqu'à ce qu'il soit sur la case rouge. Si le Présage commence sur la case rouge, il avancera en tout quatre fois et retournera sur la case rouge de la piste Présage.

Si Syzygie est le Grand Ancien, cela déclenchera son effet «Lorsque le Présage avance sur la case rouge de la piste Présage».

Q : Lorsqu'ils jouent contre Syzygie, les investigateurs doivent-ils résoudre deux Mystères pour remporter la partie ?

R : Non. Lorsque la fiche Grand Ancien de Syzygie est retournée, un Indice est placé dessus pour chaque Mystère résolu. Cependant, les Rencontres Spéciales Sceller le Portail placeront également des Indices sur la fiche Grand Ancien.

Résoudre des Mystères n'est pas obligatoire pour entreprendre les Rencontres Spéciales ou gagner la partie. Toutefois, cela réduit considérablement la difficulté du Mystère Final.

Q : L'Artefact Cristal des Choses Très Anciennes de l'extension Légendes Oubliées annule-t-il la Vie perdue à cause de la carte Mythe Hors des Âges ?

R : Oui. Un investigateur en possession de l'Artefact Cristal des Choses Très Anciennes ne peut perdre ni Vie ni Santé Mentale à cause d'effets de texte des cartes Mythe, même si cette perte ne peut être évitée. Le Cristal ne génère pas un effet de «prévention» évitant la perte de Vie ou de Santé Mentale qui devrait se produire. Il empêche plutôt les effets de texte des cartes Mythe d'obliger l'investigateur à perdre de la Vie ou de la Santé Mentale.

## LES SECRETS DES PYRAMIDES

Q : Deux cases reliées par une voie Locale sont-elles adjacentes ?

R : Oui. Deux cases reliées par une voie Locale sont adjacentes.

Q : Comment fonctionne la capacité passive de Hank Samson ?

R : Lorsque Hank Samson rencontre un Monstre, si celui-ci dispose à la fois d'un test  et d'un test , il résout le test  en premier. Il ne résout ensuite le test  que s'il a perdu au moins 1 Vie lors du test .

Si le Monstre dispose d'un  ou d'un autre test à la place du test , Hank résout ce test en premier, puis le test  s'il a perdu au moins 1 Vie.

Si le Monstre dispose d'un  ou d'un autre test à la place du test , la capacité passive de Hank n'a aucun effet sur la rencontre.

Q : Comment fonctionne la capacité passive d'Harvey Walters ?

R : En tant qu'action, Harvey Walters choisit un autre investigateur sur sa case. Celui-ci améliore une compétence de son choix, si la valeur d'Harvey concernant cette compétence est supérieure ou égale à la sienne. Cette comparaison est effectuée en utilisant la valeur modifiée de la compétence, en incluant les pions Amélioration et Handicap. Les bonus de compétences, comme ceux des Ressources, n'affectent pas la valeur modifiée d'une compétence.

Q : L'Indice supplémentaire accordé par la capacité passive de Mandy Thompson est-il gagné grâce à la Rencontre Recherche ?

R : Non. Après avoir résolu une Rencontre Recherche, la capacité passive de Mandy peut lui permettre de gagner un Indice supplémentaire. Toutefois, cet Indice est octroyé par sa capacité passive, pas par la Rencontre Recherche.

Q : Minh Thi Phan peut-elle utiliser sa capacité d'action pour gagner un Billet de Transport même si sa case n'est pas reliée à une autre par la voie appropriée ?

R : Oui. La capacité d'action de Minh lui permet de gagner un Billet de Transport de son choix, même si elle ne pourrait pas en obtenir un de ce type en effectuant l'action Se Préparer. En outre, Minh peut utiliser sa capacité d'action même si elle n'occupe pas une case de Ville.

Q : Comment fonctionne la capacité passive de Rex Murphy ?

R : Si, à n'importe quel MHent, Rex Murphy ne possède pas de Condition Maudit, il gagne immédiatement un Indice et améliore une compétence de son choix, puis gagne une Condition Maudit.

Q : Si un investigateur terrasse un Monstre Cultiste en résolvant une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth lors de la phase de Rencontre, peut-il résoudre une autre rencontre ?

R : Oui. Si un investigateur terrasse tous les Monstres sur sa case lors de la phase de Rencontre, il peut résoudre une rencontre supplémentaire de son choix.

Q : Lorsqu'il résout une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth, un investigateur peut-il bénéficier d'un bonus qui s'applique lors d'une Rencontre Combat ?

R : Non. Une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth n'est pas une Rencontre Combat. Ainsi, les bonus qui stipulent «lors d'une Rencontre Combat» ne s'appliquent pas aux tests résolus au cours de la Rencontre Spéciale.

Q : Un investigateur peut-il posséder plusieurs exemplaires de la même Ressource Unique ?

R : Oui. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources Uniques qu'un investigateur peut posséder.

Q : Un investigateur peut-il gagner une Ressource Unique au hasard lorsqu'il reçoit pour instruction de piocher une Ressource au hasard ?

R : Non. Si un effet indique «gagnez 1 Ressource au hasard du paquet», l'investigateur la gagne du paquet Ressource, pas du paquet Ressource Unique. Un investigateur ne gagne une Ressource Unique que lorsqu'un effet lui indique spécifiquement de le faire.

Q : Les investigateurs peuvent-ils sécherger des Ressources Tâche ?

R : Oui. Les Ressources **TÂCHE**, comme toutes les autres Ressources, peuvent être échangées en utilisant l'action correspondante. Si la Ressource **TÂCHE** est assortie d'au moins un pion, ce(s) pion(s) reste(nt) sur la carte lorsqu'elle est échangée.

Q : Si un investigateur possédant la Ressource Unique Cerner votre Ennemi gagne plus d'un Indice lors d'une Rencontre Recherche, peut-il placer plusieurs pions Surnaturel sur sa tâche ?

R : Oui. Un investigateur place un pion Surnaturel sur une Ressource Unique Cerner votre Ennemi pour chaque Indice qu'il gagne en résolvant une Rencontre Recherche.

Toutefois, les Indices octroyés par d'autres effets, comme la capacité passive de Mandy Thompson, ne sont pas gagnés en résolvant la Rencontre Recherche et n'autorisent pas l'investigateur à placer un pion Surnaturel sur la Ressource Unique Cerner votre Ennemi.

Q : Que se passe-t-il si un investigateur gagne une Ressource Unique Carte au Trésor et que la réserve d'Indices est vide ?

R : L'investigateur doit défausser l'Indice occupant la case la plus proche et le poser face visible sur sa Ressource Unique Carte au Trésor.

Q : Un investigateur récupère-t-il de la Santé Mentale supplémentaire grâce à des effets tels que celui de la Ressource Psychothérapeute, s'il possède une Condition Désespoir ?

R : Non. Un investigateur possédant une Condition Désespoir ne récupère pas de Santé Mentale grâce à l'action Se Reposer, ni de Santé Mentale supplémentaire grâce à d'autres effets lors d'une action Se Reposer.

Toutefois, les effets qui permettent à un investigateur de récupérer de la Santé Mentale sans effectuer d'action Se Reposer, comme la Ressource Assurance Personnelle, affectent normalement cet investigateur.

## SIGNES DE CARCOSA

Q : Jenny Barnes peut-elle utiliser sa capacité d'action pour autoriser un investigateur (elle-même ou un autre) à effectuer l'action Acquérir des Ressources s'il ne se trouve pas sur une case de Ville, ou s'il occupe une case contenant un Monstre ?

R : Non. Un investigateur ne peut effectuer l'action Acquérir des Ressources que s'il occupe une case de Ville, et uniquement si celle-ci ne contient pas de Monstre.

Q : Michael McGlen peut-il utiliser sa capacité d'action s'il possède déjà une Condition Recherché ?

R : Oui. Michael McGlen peut utiliser sa capacité d'action s'il détient une Condition Recherché. S'il choisit de le faire, il résout tous les effets de la capacité, à l'exception du gain d'une autre Condition Recherché.

Q : La capacité passive de Michael McGlen lui permet-elle de relancer le dé utilisé pour résoudre l'effet Sentence d'un Sombre Pacte ?

R : Oui. La capacité passive de Michael McGlen lui permet de relancer n'importe quel dé utilisé pour résoudre l'effet d'une Condition **Affaire** ou **Poursuite**, même si le dé n'est pas lancé dans le cadre de la résolution d'un test. Cela comprend le dé unique lancé pour résoudre l'effet ☞ d'une Condition Sombre Pacte ou d'une Condition Promesse de Pouvoir.

Q : La capacité passive de Wendy Adams peut-elle l'empêcher de gagner une Condition quelle choisit de gagner ?

R : Oui. Si un effet autorise Wendy Adams à gagner une Condition dans le cadre de l'application d'un coût, comme «vous pouvez gagner une Condition **Folie**» ou «sauf si vous gagnez une Condition **Perfidie**», elle peut à la place utiliser sa capacité passive pour ne pas gagner cette Condition. Si elle choisit de le faire, le coût requis (gagner la Condition) a quand même été payé.

Q : La capacité du Monstre Épique Larve d'Hastur l'empêche-t-elle de perdre au moins 2 Vies lors d'une Rencontre Combat ?

R : Oui. Si n'importe quel effet, y compris ceux d'une Rencontre Combat, devrait obliger le Monstre Épique Larve d'Hastur à perdre au moins 2 Vies, il n'en perd que 1 à la place.

Q : Si un effet de jeu, comme celui de la Ressource Brigade de Sécurité, permet à un investigateur de résoudre un autre test à la palce du test ☞ lors d'une Rencontre Combat, peut-il malgré tout relancer les dés lorsqu'il résout l'effet «+3» au verso de la carte Sort Entrave #4 ?

R : Oui. Même s'il teste une compétence différente grâce à un quelconque effet de jeu, cet investigateur peut appliquer l'effet de cette carte de la même manière que s'il avait effectué un test ☞ lors de la Rencontre Combat.

Q : Un investigateur peut-il posséder plusieurs exemplaires de la même Ressource Unique ?

R : Oui. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources Uniques qu'un investigateur peut posséder.

Q : Un investigateur peut-il gagner une Ressource Unique au hasard lorsqu'il reçoit pour instruction de piocher une Ressource au hasard ?

R : Non. Si un effet indique : «gagnez 1 Ressource au hasard du paquet», l'investigateur la gagne du paquet Ressource, pas du paquet Ressource Unique. Un investigateur ne gagne une Ressource Unique que lorsqu'un effet lui indique spécifiquement de le faire.

## LES CONTRÉES DU RÊVE

Q : La capacité d'action d'Amanda Sharpe permet-elle d'améliorer plusieurs fois la même compétence ?

R : Oui. Si la capacité d'action d'Amanda Sharpe est utilisée pour défausser plusieurs Conditions **Talent**, elle peut améliorer plus d'une fois la même compétence. Toutefois, il lui est impossible d'améliorer une compétence au-delà de sa valeur imprimée +2.

Q : Que se passe-t-il si Kate Winthrop est sur une case qui contient une Arche Onirique et qu'un Portail devrait y être généré ?

R : La capacité passive de Kate et l'effet de l'Arche Onirique tenteront tous deux d'impacter cette génération. L'Investigateur Principal décide de l'effet qui s'applique en premier. Ainsi, il peut choisir que la capacité passive de Kate entraîne la défausse du Portail à la place de sa génération.

Q : Dans le cadre de la capacité passive de Luke Robinson, qu'est ce qui est considéré comme «rencontrer un Portail» ?

R : Lorsqu'il choisit une rencontre, Luke peut utiliser sa capacité passive pour ignorer les Monstres sur sa case. Cependant, il doit alors choisir de rencontrer un Portail.

La manière la plus classique de rencontrer un Portail est de piocher et résoudre une carte Autre Monde. Toutefois, résoudre une rencontre qui nécessite que Luke occupe une case contenant un Portail est considéré comme rencontrer un Portail. Par exemple, le Mystère Pris dans la Toile propose une option différente pour rencontrer un Portail.

Q : Comment déterminer la case de départ de Luke Robinson, si le plateau contient plusieurs Portails ou n'en contient aucun ?

R : Le pion Investigateur de Luke n'est pas disposé comme d'habitude au cours de l'étape 3 de la mise en place. Après avoir résolu l'intégralité de cette préparation, Luke choisit un case qui contient un Portail et place son pion Investigateur dessus. Si le plateau ne contient aucun Portail, il pose son pion sur une case de son choix à la place.

Q : Qu'arrive-t-il aux Portails de la pile de Portails après qu'ils ont été révélés ?

R : Les Portails révélés restent à leur place dans la pile, à moins que l'effet qui a déclenché leur révélation ne stipule le contraire. La pile de Portails n'est pas mélangée, et les Portails révélés ne sont ni défaussés ni déplacés dans la pile.

Une fois qu'un Portail de la pile est révélé, il reste face visible jusqu'à ce qu'il soit retiré de la pile de Portails ou que cette dernière soit mélangée.

Q : Après avoir appliqué l'effet de la Condition Clairvoyant et regardé le dos de la Condition non-Commune gagnée par l'autre investigateur, quelle est la carte qu'il faut retourner ?

R : La phrase «Puis retournez cette carte» à la fin de l'effet concerne la carte Condition Clairvoyant. C'est la formulation qui est utilisée sur tous les éléments du jeu pour déclencher ce type d'effet. S'il s'était agi de la Condition non-Commune de l'autre investigateur, la phrase aurait été «Puis retournez-la», ou «Puis retournez celle-ci / cette dernière».

## CITÉS EN RUINE

Q : Si le pion Destin commence sur une case de la piste qui contient un pion Surnaturel placé par la carte Prélude «Nuit d'Apocalypse», résout-on une carte Désastre ?

R : Non. Le Prélude précise qu'une carte Désastre n'est résolue que lorsque le Destin avance sur une case contenant un pion Surnaturel. Pour que l'effet se déclenche, le Destin doit avancer.

Q : Les villes dévastées sont-elles toujours appelées «cases de Ville avec un nom» ?

R : Les cases dévastées ne sont plus des cases de Ville : elles ne correspondent à aucun type. Cependant, une case dévastée conserve son nom. Un effet qui se réfère à une «case de Ville avec un nom» concerne une case qui est à la fois une Ville et qui possède un nom. De ce fait, une case dévastée n'est pas une case de Ville avec un nom puisqu'elle n'est plus une case de Ville.

Q : Un investigateur peut-il posséder plusieurs exemplaires de la même Ressource Unique ?

R : Oui. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressource Unique qu'un investigateur peut posséder.

Q : Un investigateur peut-il gagner une Ressource Unique au hasard lorsqu'il reçoit pour instruction de piocher une Ressource au hasard ?

R : Non. Si un effet indique : «gagnez 1 Ressource au hasard du paquet», l'investigateur la gagne du paquet Ressource, pas du paquet Ressource Unique. Un investigateur ne gagne un Ressource Unique que lorsqu'un effet lui indique spécifiquement de le faire.

## LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

Q : Les actions accordées par la capacité d'action de Preston Fairmont peuvent-elles être utilisées dans n'importe quel ordre ?

R : Oui. Les actions octroyées par la capacité d'action de Preston peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, et l'autre investigateur est même autorisé à résoudre les siennes avant ou après Preston.

Q : Sefina Rousseau doit-elle obtenir des succès grâce à un jet naturel pour utiliser sa capacité passive ?

R : Les deux succès nécessaires pour que la capacité passive de Sefina se déclenche doivent être obtenus sur les dés pendant son test. De ce fait, tout succès accordé par un autre effet (comme la souscription d'un Emprunt Bancaire) n'est pas pris en compte. Cependant, Sefina peut utiliser n'importe quels effets de relance ou d'autre manipulation de dés pour atteindre les deux succès requis.

Q : Le fait de réduire mon maximum de Vie réduit-il également ma Vie actuelle ?

R : Non. Même si votre valeur maximum de Vie vient à changer, votre Vie actuelle reste inchangée. Toutefois, cette dernière ne peut jamais excéder votre maximum de Vie (même si celui-ci a changé). Si cela se produit, votre valeur actuelle de Vie doit être ajustée pour correspondre à votre nouveau maximum de Vie.

Le même ajustement s'applique aux valeurs de Santé Mentale actuelle et maximale.

Q : Les pions Surnaturel gagnés grâce à une Condition Corruption sont-ils défaussés en même temps que la Condition ?

R : Non. La Condition Corruption (de même que quelques autres effets) vous invite à gagner des pions Surnaturel qui sont alors placés sur votre fiche d'Investigateur. Ces pions ne seront pas défaussés, à moins qu'un effet ne vous autorise spécifiquement à les dépenser ou à les défausser.

Q : À quoi sert le second effet de la carte Récompense («Oracle») de Jacqueline Fine ?

R : Pendant la phase de Mythe, après que la carte Mythe a été révélée, Jacqueline peut dépenser 3 Indices. Si elle le fait, la carte Mythe est résolue comme si sa boîte de texte était vide. Elle doit choisir d'appliquer ou non cet effet avant que la moindre partie du texte de l'effet ne soit résolu.

Q : Le second effet de la carte Récompense («La Fumée de Velours») de Marie Lambeau autorise-t-il un autre investigateur à effectuer la même action pour la deuxième fois ?

R : Non. Si Marie effectue une action Se Reposer, son effet Récompense ne permettra pas à un autre investigateur d'accomplir cette action s'il l'a déjà exécutée pendant ce tour.

Cependant, après avoir utilisé sa capacité d'action (qui lui permet d'effectuer une action qu'elle a déjà accomplie durant ce tour), son effet Récompense peut autoriser un autre investigateur à effectuer une action qu'il a déjà accomplie ce tour-ci.



# INDEX

## A

Acquérir Des Ressources .....	2
Action Locale .....	2
Action Réunir Ses Atouts .....	2
Actions .....	2
Action Se Concentrer .....	2
Adjacent .....	2
Ajuster La Difficulté Des Parties .....	22
Amélioration De Compétences .....	2
Arrondir .....	2
Aventures .....	3

## C

Cartes Désastre .....	3
Cartes Prélude .....	3
Cartes Recto-Verso .....	3
Cartes Références .....	4
Case .....	4
Case Au Hasard .....	4
Chercher .....	4
Compétences .....	4
Conditions .....	4
Contrôler Votre Destin .....	22
Cultiste .....	4

## D

Défausser .....	4
Dépenser .....	5
Désaccords Et Conflits .....	5
Destin .....	5
Dévoré .....	5

## E

Échanger .....	6
Éliminé .....	6
Embuscade .....	6
Emprunt Bancaire .....	6

## F

Foire Aux Questions .....	24
---------------------------	----

## G

Gagner Des Possessions Et Des Conditions .....	6
Gagner / Perdre .....	7
Grand Ancien .....	7

## H

Histoires Personnelles .....	23
------------------------------	----

## I

Indices .....	7
Information Cachée .....	7
Invasion Monstrueuse .....	8
Investigateur .....	8
Investigateur Principal .....	8
Investigateur Terrassé .....	8

## J

Jeu En Solitaire .....	22
------------------------	----

## L

Limites De Matériel .....	9
---------------------------	---

## M

Mettre De Côté .....	9
Mode Campagne .....	23
Monstre .....	9
Monstre Épique .....	9
Mystère .....	10
Mythe .....	10

## O

Organiser Un Voyage .....	10
---------------------------	----

## P

Perdu Dans Le Temps Et L'espace .....	11
Pions Handicap .....	11
Pion Surnaturel .....	11
Plateau Additionnel .....	18
Plateau Antarctique .....	18
Plateau Contrées Du Rêve .....	20
Plateau Égypte .....	19
Plus Proche (Le Ou La) .....	11
Portails .....	12
Possessions .....	12
Présage .....	12

## R

Règles Optionnelles .....	22
Relancer .....	12
Remettre Dans La Boîte .....	12
Rencontres .....	12
Rencontres Autre Monde .....	13
Rencontres Combat .....	13
Rencontres Complexes .....	13
Rencontres Dévastation .....	14
Rencontres Expédition .....	14
Rencontres Lieu .....	14
Rencontres Recherche .....	14
Rencontres Ruines Mystiques .....	15
Rencontres Spéciales .....	15
Réserve .....	15
Ressources Uniques .....	15
Retardé .....	15
Retourner Les Cartes Et Les Fiches .....	16
Rumeur .....	16

S

Scores ..... 22  
Sentence ..... 16  
Se Reposer ..... 16  
Sort ..... 16

T

Tests ..... 16  
Traits ..... 17

U

User D'actions D'éléments De Jeu ..... 17

V

Valeurs De Compétences ..... 17  
Vie Et Santé Mentale ..... 17  
Voie ..... 17  
Voies Locales ..... 18  
Voyager ..... 18