



RISE^{OF} MYTHS

CTHULHU

LIVRET DE RÈGLES

TUTORIEL
VIDÉO



INDEX

MATÉRIEL 3

RÉSUMÉ 4

INTRODUCTION 6

Personnages principaux 6

ZONE DE JEU 6

MISE EN PLACE 7

Choix des personnages et du lieu 7

Mise en place du paquet Exploration..... 7

Mise en place de la réserve d'ennemis,
du paquet Événement et des autres cartes.... 7

Mise en place des personnages 7

PHASES DE JEU 8

Phase d'exploration 8

Déplacement 8

Placement des cartes Exploration 8

Rencontres et portails 9

Rencontres..... 9

Portails 9

Progression de l'exploration 10

Phase de rencontre 10

Rencontres Combat..... 10

Mise en place des combats 10

Manches et tours 11

Préparation..... 11

Étapes supplémentaires

pour la première manche..... 11

À chaque manche..... 11

Tour des personnages..... 12

Cartes Personnage 12

Règles générales concernant

les effets de cartes 13

Effectuer des actions..... 14

Fin du tour 18

Tour des ennemis 18

Initiative..... 19

Vie..... 19

Protection 19

Séquences 19

Fin du tour et de la manche..... 20

Fin de la rencontre Combat..... 20

Récompenses 20

Rencontres Événement 21

Événements Combat..... 21

Autres événements 22

Rencontres Magasin..... 22

Autres services..... 22

PROGRESSION DES PERSONNAGES 22

Points de progression : utilisations..... 22

Bazar..... 23

NOMBRE DE PERSONNAGES 24

Mode Solo..... 24

Mode 3 personnages 24

AUTRES CONCEPTS ET RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES 24

Règles d'or 24

Santé mentale : raison et folie 24

Défaite par folie..... 25

Vie : En bonne santé et blessé 25

États 25

Vulnérabilité..... 25

Faiblesse..... 25

Confusion 25

Entrave 25

Saignement 25

États et fin du tour..... 26

Effets spéciaux 27

Regagner..... 27

Sacrifice..... 27

Divination..... 27

Décharge et Recharge..... 27

Coup de grâce 27

Consommable..... 27

Pièce du destin..... 28

Modificateurs de difficulté 28

Difficulté augmentée 28

Difficulté réduite..... 28

VICTOIRE ET DÉFAITE 28

Victoire 28

Défaite 28

GRANDS ANCIENS 29

Cthulhu (Arkham)..... 29

Matériel 29

Objectif 30

Mise en place 30

Règles supplémentaires..... 30

Conditions de victoire et de défaite 30

L'Abomination de Dunwich (Dunwich) 31

Matériel 31

Objectif 31

Mise en place 31

Règles supplémentaires 31

Conditions de victoire et de défaite 31

Dagon et Hydra (Innsmouth) 32

Matériel 32

Objectif 32

Mise en place 32

Règles supplémentaires..... 32

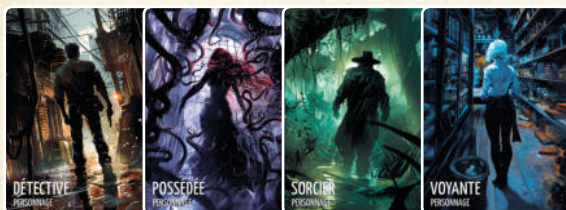
Conditions de victoire et de défaite 33

CRÉDITS 33

GLOSSAIRE 34

ICONOGRAPHIE ET PROGRESSION 36

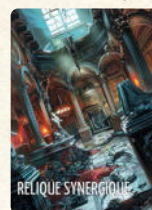
MATÉRIEL



4 personnages
(avec 65 cartes chacun)



10 cartes
Malédiction



7 cartes Relique
synergique



20 cartes
Événement



14 cartes
Exploration



1 aide de jeu



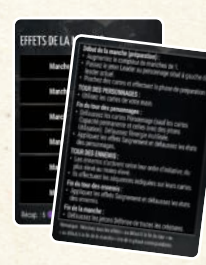
1 plateau Grand Ancien
(Cthulhu et Hydra)



1 plateau Grand Ancien
(L'Abomination de Dunwich et Dagon)



1 carte
Magasin/Améliorations



1 carte Effets de la
manche/Résumé
d'une manche



3 cartes Mise
en place des
combats



2 cartes
Modificateur
pour les parties à
1/3 personnages



3 compteurs
Vie/Santé
mentale



1 compteur de manches



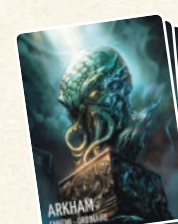
10 cartes Cthulhu



17 cartes Abomination
de Dunwich



16 cartes
Dagon et Hydra



84 cartes Ennemi



Jetons Faiblesse
9x 1/2 et 3x 3/5



Jetons Entrave
8x 1/2 et 3x 3/5



Jetons Confusion
8x 1/2 et 3x 3/5



Jetons Saignement
8x 1/2 et 3x 3/5



Jetons Vulnérabilité
8x 1/2 et 3x 3/5



Jeton
Leader



Pièces
13x 1, 6x 5 et 4x 10



Jetons Point de progression
3x 1/2 et 3x 3/5



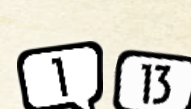
Jetons Défense
17x 1/2 et 11x 3/5



Jetons Munitions
4x 1/2 et 1x 3/5



1 pièce
du destin



13 jetons
Exploration



Jetons Personnage
6 par personnage



Jetons Points de vie
36x 1/2 et 9x 3/5



Jetons Utilisation
6x 1/2 et 2x 2/3



Jetons Énergie
9x 1/2 et 6x 3/5



Jeton
Groupe



4 cubes
verts

RÉSUMÉ

Cette section vous offre un aperçu de la mise en place et du déroulement de la partie, idéal pour les nouveaux joueurs ou pour vous rappeler les règles dans les grandes lignes.

MISE EN PLACE

1. Choix des personnages et du lieu :

- * Choisissez le **Grand Ancien** que vous souhaitez affronter, ce qui déterminera le lieu du combat (Cthulhu à Arkham, l'Abomination de Dunwich à Dunwich, et Dagon et Hydra à Innsmouth).
- * Choisissez ensuite vos **personnages** (3 maximum par partie).

2. Mise en place du paquet Exploration :

- * Mélangez les 13 **cartes Exploration** de départ, en mettant de côté la **carte Grand Ancien**.
- * Révélez 1 carte de départ et placez le **jeton Groupe** sur l'une de ses icônes **Rencontre** (Combat, Événement ou Magasin).
- * Les 12 cartes restantes forment le **paquet Exploration**.

3. Mise en place des ennemis et des autres paquets :

- * En fonction du lieu choisi, créez une **réserve d'ennemis** en formant un paquet pour chaque niveau de puissance : Ordinaires, Spires, Serviteurs, Supérieurs, Élite et Grand Ancien (ennemi final du lieu).
- * Placez le paquet **Événement**, la carte **Magasin**, la carte **Effets de la manche** et la carte **Mise en place des combats** à côté de la zone de jeu. La carte Mise en place des combats détaille la configuration des rencontres ainsi que les récompenses octroyées en fonction du nombre de personnages et de combats remportés.

4. Mise en place des personnages :

- * Chaque **personnage** prend son matériel : **12 cartes basiques** (sans symbole), **1 carte Relique de classe** (qui indique le niveau de vie et de santé mentale de départ du personnage) et des jetons.
- * Chaque personnage prend son **paquet** et fait de la place pour une **pile de défausse** devant lui.
- * Chaque personnage règle son **compteur Vie/Santé mentale** sur les valeurs de départ indiquées sur sa relique de classe.
- * Appliquez les éventuelles **améliorations** choisies (si le personnage a accumulé des **points de progression** lors de parties précédentes).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en deux phases principales : la **phase d'exploration** et la **phase de rencontre**.

1. Phase d'exploration

Lors de cette phase, les personnages se déplacent dans un lieu en constante évolution constitué de cartes Exploration :

- * **Déplacement et placement des cartes** : Les personnages se déplacent librement le long des chemins. Lorsque vous visitez une **icône Connexion** sur le bord d'une carte, révélez une nouvelle carte Exploration et posez-la en veillant à la connecter par une icône de la même couleur. Si la carte révélée n'offre aucune connexion valide, continuez à piocher jusqu'à trouver une carte qui peut être connectée. Chaque personnage perd alors **1 point de santé mentale**.
- * **Rencontres** : Les **cartes Exploration** incluent 3 types de **rencontres** : **Combat**, **Événement** et **Magasin**. Lorsque vous interagissez avec l'une de ces icônes, placez dessus le prochain **jeton Exploration numéroté** disponible (en commençant par le n° 1). Chaque fois que vous visitez une icône Rencontre déjà recouverte d'un **jeton Exploration**, chaque personnage perd **1 point de santé mentale**.
- * **Portails** : Les portails permettent aux personnages de se déplacer vers d'autres portails sans perdre de santé mentale, ou vers des **jetons Exploration** déjà placés en perdant chacun **1 point de santé mentale**.
- * **Progression de l'exploration** :
 - Après avoir accumulé **6 points de progression** grâce aux rencontres, chaque personnage gagne 5 points de récupération qu'il peut utiliser pour récupérer des points de vie et/ou de santé mentale.
 - Lorsque les personnages ont accumulé **9 points de progression**, la **carte Exploration Grand Ancien** est révélée et connectée au lieu. Les personnages peuvent maintenant l'affronter.
 - La partie prend fin sur une **défaite** si, après avoir placé leur 13^e jeton Exploration, les personnages ne peuvent pas interagir avec le Grand Ancien.

2. Phase de rencontre (combat)

Les rencontres Combat sont un élément clé du jeu et voient s'affronter les personnages contre différents types d'ennemis.

* **Mise en place des combats :**

- La **carte Mise en place des combats** indique quels ennemis apparaissent en fonction du nombre de jetons Exploration présents sur les cartes Exploration. Elle indique également le nombre de **pièces et de points de progression** reçus en récompense, ainsi que le **niveau des nouvelles cartes** obtenues.
- Les ennemis s'activent selon leur ordre d'**initiative** (de la plus élevée à la plus basse, de gauche à droite).
- Leur **vie** de départ est indiquée dans le coin supérieur gauche de leur carte et est représentée par des jetons.

* **Manches et tours :** Les combats se déroulent en plusieurs manches, constituées chacune d'une phase de **préparation**, du **tour des personnages** et du **tour des ennemis**. Utilisez le compteur de manches pour suivre l'avancement du combat. Pendant le combat contre le Grand Ancien, les effets de manche habituels sont ignorés.

• **Préparation (début de la manche) :**

- » Au début de chaque manche sauf la première, le leader (choisi pendant la première phase de préparation) passe le jeton Leader au personnage à sa gauche.
- » Chaque personnage pioche 6 cartes dans son paquet (ou 5 dans une partie avec 3 personnages). Si un paquet est vide, mélangez la défausse correspondante pour en reformer un.
- » Attribuez à chaque ennemi sa ou ses cibles et placez les jetons Personnage correspondants sur sa carte. Appliquez ensuite les effets « au début de la manche », puis les effets de préparation des cartes Classe de chaque personnage.

• **Tour des personnages :**

- » Les personnages utilisent les cartes de leur main ou qu'ils ont en jeu pour effectuer des actions.
- » **Actions disponibles :**
 - » **Gagner de l'énergie :** Défaussez des cartes de votre main pour gagner de l'**énergie**, que vous pourrez utiliser pour jouer d'autres cartes. La quantité d'énergie octroyée par chaque carte défaussée est indiquée dans son coin supérieur gauche.
 - » **Jouer des cartes :** Dépensez le coût en énergie indiqué dans le coin supérieur gauche d'une carte pour la jouer. Il existe 3 types de cartes : **Attaque**, **Défense** et **Capacité**. Les cartes **Capacité permanente** et celles comportant des **utilisations** restent en jeu.
 - Une fois par tour, vous pouvez jouer une carte pour un autre personnage. Le personnage qui bénéficie de son effet perd 1 point de santé mentale, sauf si la carte ainsi jouée comporte l'effet Coopératif.
 - » **Charger/Utiliser des reliques synergiques :** Défaussez 1 carte max. par tour et par personnage pour charger votre **relique synergique** en énergie. Une fois qu'elle est chargée complètement, vous pouvez l'activer une fois par combat. Si les reliques synergiques de tous les autres personnages sont également chargées au moment où vous activez la vôtre, un effet de synergie supplémentaire (☀) s'active.

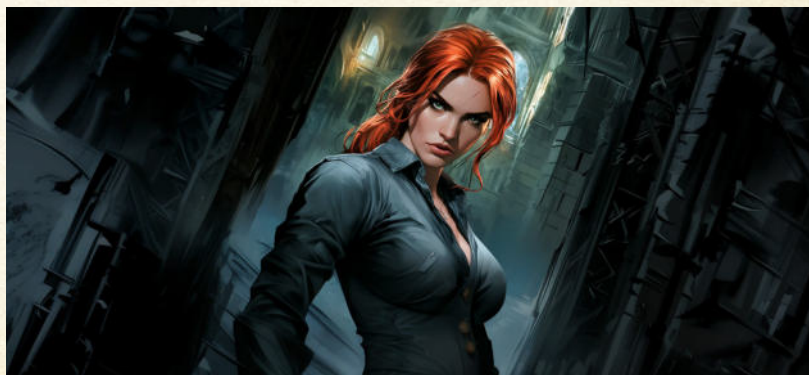
» **Fin du tour :** Appliquez les effets « à la fin du tour » des personnages. Défaussez ensuite les cartes jouées (à l'exception des cartes Capacité permanente et des cartes comportant des utilisations) ainsi que toute l'énergie non utilisée (sauf celle des reliques synergiques). Appliquez les états Saignement des personnages et défaussez tous les états.

• **Tour des ennemis :**

- » Les ennemis s'activent selon leur ordre d'**initiative** (de la plus élevée à la plus basse).
- » Ils appliquent leurs **séquences** d'actions (Attaque, Défense, effets supplémentaires) en fonction de la manche en cours. Les séquences recommencent à la colonne 1 au bout de la 3^e manche, et les effets supplémentaires de la carte Effets de la manche s'appliquent.
- » Chaque ennemi choisit un personnage comme **cible** en fonction de ses critères de priorité (personnage avec la vie la plus élevée ou la plus faible, leader de la manche en cours ou de la prochaine manche, dernier personnage ayant attaqué). La cible de chaque ennemi change au début de chaque manche, puis de nouveau au moment de l'activation de l'ennemi.
- » **Fin du tour :** Appliquez les effets « à la fin du tour » des ennemis. Appliquez les états Saignement des ennemis et défaussez tous les états. Défaussez les points de Défense non utilisés de chaque créature.

* **Fin du combat et récompenses :**

- **Victoire :** Les personnages remportent le combat si aucun d'entre eux n'est vaincu et s'ils parviennent à vaincre tous les ennemis (en réduisant leurs points de vie à 0) avant la fin de la 6^e manche. Certains Grands Anciens ajoutent des conditions de victoire spécifiques.
- **Défaite :** Le combat est perdu si les points de vie d'un personnage atteignent 0, si la santé mentale d'un personnage atteint 0 alors qu'il reste des ennemis à la fin du tour, ou s'il reste des ennemis invaincus à la fin de la 6^e manche.
- **Récompenses :** Après une victoire, appliquez les effets de fin de combat et remettez les cartes Action dans leurs paquets. Puis les personnages reçoivent **des pièces, des points de progression et de nouvelles cartes**. Chaque personnage accumule ses points de progression sur son compteur individuel pour pouvoir les utiliser lors des parties suivantes.



INTRODUCTION

Rise of Myths: Cthulhu est un jeu de deck-building coopératif pour 1 à 3 joueurs, dont l'action se déroule dans un monde inspiré par l'œuvre de H. P. Lovecraft et ses collaborateurs.

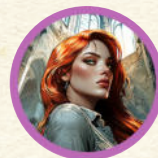
À chaque partie, vous explorez un lieu jusqu'à déclencher une ultime confrontation contre le Grand Ancien que vous avez choisi. Si vous échouez à votre première tentative, vos personnages acquièrent tout de même de l'expérience et deviennent donc de plus en plus forts à chaque partie. C'est ce qu'on appelle un système *roguelite*.

Des extensions sont également disponibles, permettant d'ajouter de nouveaux personnages, lieux et ennemis au jeu. Sauf mention contraire, vous pouvez combiner librement tous les personnages dans toutes vos parties de *Rise of Myths: Cthulhu*.

PERSONNAGES PRINCIPAUX



DÉTECTIVE



POSSÉDÉE



SORCIER



VOYANTE

LES RÈGLES SUIVANTES SONT CONÇUES POUR DES PARTIES AVEC 2 PERSONNAGES. LES CHANGEMENTS POUR LES PARTIES EN SOLO OU AVEC 3 PERSONNAGES SONT DÉTAILLÉS À LA PAGE 24.

ZONE DE JEU



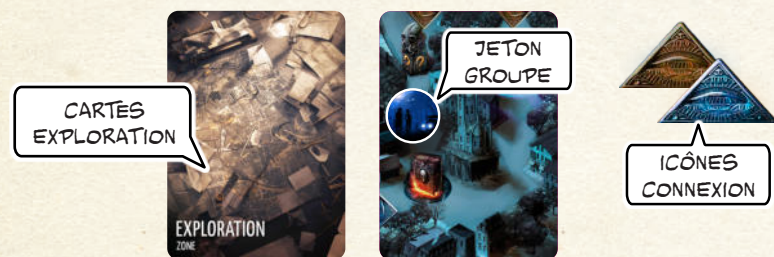
MISE EN PLACE

1. CHOIX DES PERSONNAGES ET DU LIEU

Au début de la partie, choisissez le Grand Ancien que vous souhaitez affronter. Chacun d'entre eux est associé à son propre lieu. Choisissez ensuite avec quels personnages vous souhaitez jouer. Vous pouvez jouer avec 3 personnages maximum à chaque partie.

2. MISE EN PLACE DU PAQUET EXPLORATION

Mettez de côté la carte Grand Ancien, puis mélangez les 13 cartes Exploration restantes. Révélez-en une aléatoirement au milieu de la zone de jeu, puis placez le jeton Groupe (représentant les personnages) sur n'importe quelle icône Rencontre de la carte (voir « Rencontres » à la page 9). Placez les 12 cartes Exploration restantes face cachée à côté de la zone de jeu : il s'agit de la pioche de cartes Exploration.



3. MISE EN PLACE DE LA RÉSERVE D'ENNEMIS, DU PAQUET ÉVÉNEMENT ET DES AUTRES CARTES

Formez une réserve de cartes pour chaque niveau d'ennemi associé au lieu choisi, y compris pour le Grand Ancien, qui sera votre ennemi final dans ce lieu. Placez le paquet Événement, la carte Magasin et la carte Mise en place des combats à côté de la zone de jeu. Ces cartes vous indiquent comment mettre en place un combat et quelles récompenses vous obtenez en fonction du nombre de personnages et de la rencontre en cours.



4. MISE EN PLACE DES PERSONNAGES

Attribuez à chaque personnage son matériel de départ, qui inclut ses **12 cartes basiques** (voir « Rareté des cartes » à la page 21), **1 carte Relique de classe**, ainsi que ses **jetons Personnage**. Placez chacun votre paquet devant vous, en veillant à garder de la place pour une défausse et pour une zone de cartes Action. Prenez également votre compteur Vie/Santé mentale et réglez-le sur les valeurs indiquées sur la relique de classe de votre personnage. Enfin, appliquez toutes les améliorations choisies pour votre personnage en fonction des points de progression que vous avez accumulés (voir « Points de progression : utilisations » à la page 22).



PHASES DE JEU

Une partie se déroule en 2 phases principales : la phase d'exploration, pendant laquelle les personnages explorent le lieu à l'aide des cartes Exploration, et la phase de rencontre, qui se déclenche lorsque les personnages interagissent avec les icônes Rencontre sur les cartes Exploration. Après avoir obtenu 9 points de progression lors de rencontres, les personnages peuvent révéler le Grand Ancien du lieu actuel.

PHASE D'EXPLORATION

DÉPLACEMENT

La partie commence par la phase d'exploration. Les personnages peuvent se déplacer sans limite de distance le long des chemins illustrés sur les cartes Exploration, jusqu'à ce qu'ils atteignent une icône Rencontre. Lorsque vous atteignez une icône Connexion sur le bord d'une carte et que vous décidez de l'utiliser pour continuer à explorer le lieu, piochez une nouvelle carte du paquet Exploration et placez-la dans la zone de jeu, en la connectant via l'une de ses **icônes Connexion de la même couleur** que celle où se trouve le jeton Groupe.

PLACEMENT DES CARTES EXPLORATION

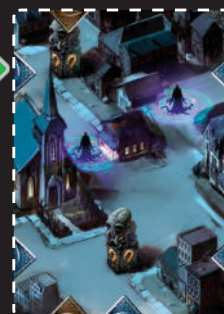
Les cartes Exploration doivent être placées verticalement, en veillant à ce que les icônes Connexion soient alignées. Tenez compte des règles de placement suivantes :

- * Les icônes Connexion de même couleur sont connectées.
- * La carte ajoutée ne chevauche pas une autre carte déjà placée.

Les cartes connectées ne doivent pas nécessairement être alignées en hauteur ou en largeur. Une fois la nouvelle carte connectée, les personnages choisissent s'ils souhaitent l'explorer ou non.

Si la carte révélée n'offre aucune connexion valide, continuez à piocher jusqu'à trouver une carte qui peut être connectée. Tous les personnages perdent alors 1 point de santé mentale (voir « Santé mentale : raison et folie » à la page 24).

Si aucune des cartes révélées n'offre de connexion valide et si le paquet de cartes Exploration est épuisé, chaque personnage perd 1 point de santé mentale et le groupe doit trouver un chemin parmi les cartes déjà placées.

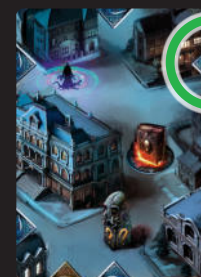


Les personnages décident de continuer à explorer le lieu vers la droite de la carte Exploration 1 et piochent donc 1 carte du paquet Exploration.

L'icône Connexion (◀) sur laquelle se trouve actuellement le jeton Groupe doit être connectée à une autre icône de la même couleur. 2 options s'offrent donc aux personnages pour le placement de la nouvelle carte Exploration :



OPTION 1

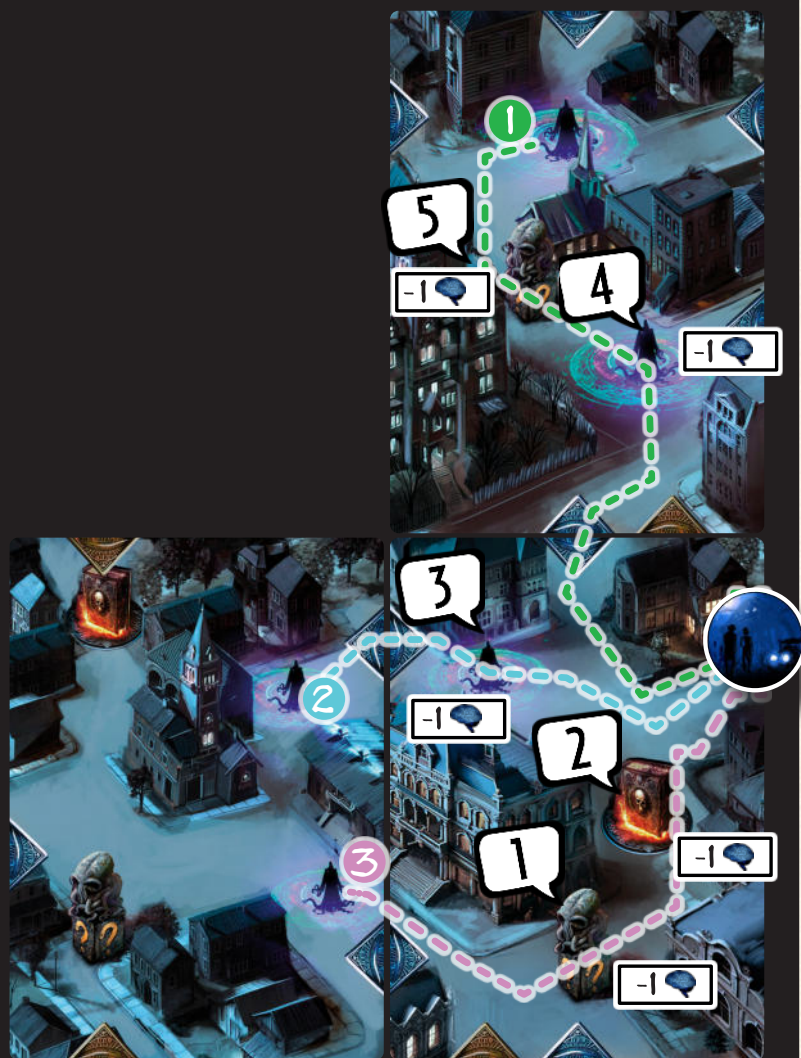


OPTION 2

S'ils avaient révélé cette carte 2 à la place, aucune connexion valide n'aurait été possible sur le côté gauche de celle-ci, car elle ne contient aucune icône Connexion du même type que celle sur laquelle ils se trouvent. Si le paquet contenait d'autres cartes, les personnages auraient donc dû continuer à piocher jusqu'à en trouver une pouvant être placée. Puis, chaque personnage aurait perdu 1 point de santé mentale.



Suite de l'exemple de la page précédente : les personnages n'ont pas pu révéler de nouvelle carte Exploration (car aucune n'était disponible) et doivent donc revenir sur leurs pas. Ils avaient auparavant révélé une carte au-dessus de leur carte actuelle et une autre à gauche :



Plusieurs options s'offrent maintenant à eux :

- ❶ Traverser les jetons Exploration 4 et 5, perdre 2 points de santé mentale chacun et interagir avec la rencontre Combat.
- ❷ Traverser le jeton Exploration 3, perdre 1 point de santé mentale chacun et interagir avec la rencontre Combat en haut de la carte de gauche.
- ❸ Traverser les jetons Exploration 2 et 1, perdre 2 points de santé mentale chacun et interagir avec la rencontre Combat en bas de la carte de gauche.

RENCONTRES ET PORTAILS

Les personnages peuvent interagir avec 2 types d'éléments sur les cartes Exploration : les rencontres et les portails.

RENCONTRES

Lorsqu'ils se déplacent, les personnages doivent résoudre les effets des icônes Rencontre qu'ils visitent. Il existe 3 types de rencontres :



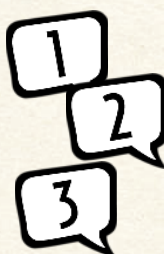
MISE EN PLACE



ÉVÉNEMENT



MAGASIN



Lorsque vous visitez une icône Rencontre pour la première fois, placez le prochain **jeton Exploration numéroté** disponible (en commençant par le n° 1) sur l'icône Rencontre dans la zone de jeu. Les personnages peuvent traverser des rencontres déjà recouvertes par un jeton Exploration sans interagir de nouveau avec. Dans ce cas, chaque personnage perd 1 point de santé mentale (voir « Santé mentale : raison et folie » à la page 24).

PORTAILS

Les personnages peuvent traverser gratuitement des portails sans y ajouter de jeton Exploration. Dans ce cas, ils peuvent au choix :



- * traverser le portail sans appliquer aucun effet ; OU
- * se déplacer jusqu'à un jeton Exploration n'importe où dans la zone de jeu, en perdant chacun 1 point de santé mentale (voir « Santé mentale : raison et folie » à la page 24) ; OU
- * se déplacer gratuitement jusqu'à un autre portail déjà révélé.

Lorsque les personnages reviennent sur un jeton Exploration grâce à un portail, ils perdent seulement 1 point de santé mentale chacun, même si le chemin qui y mène contient plusieurs jetons Exploration.



PROGRESSION DE L'EXPLORATION

Après avoir obtenu 6 points de progression grâce aux rencontres (voir « Récompenses : pièces et points de progression » à la page 21), chaque personnage reçoit 5 points de récupération à utiliser immédiatement pour récupérer des points de vie et/ou de santé mentale, dans la limite de leurs valeurs maximales (1 point de récupération = 1 point de vie ou de santé mentale). Tous les points de récupération inutilisés sont immédiatement perdus.

Une fois que vous avez atteint 9 points de progression, retournez la carte Grand Ancien mise de côté au début de la partie et connectez-la à la carte Exploration actuelle. Si vous ne pouvez pas la connecter à votre carte actuelle, connectez-la à n'importe quelle autre carte Exploration offrant une connexion valide.

Désormais, les personnages peuvent interagir avec l'icône centrale sur cette carte pour affronter le Grand Ancien. Au début du combat, retirez toutes les cartes Exploration de la partie.



Vous n'êtes pas obligés d'affronter le Grand Ancien immédiatement lorsqu'il est révélé. Cependant, vous devez l'affronter immédiatement lorsque vous placez votre 13^e jeton Exploration. Si les personnages ne peuvent pas interagir avec lui immédiatement après la 13^e rencontre, la partie prend fin immédiatement sur une défaite (voir « Défaite » à la page 28).



PHASE DE RENCONTRE

Il existe 3 types de rencontres : Combat, Événement et Magasin (voir « Rencontres Événement » et « Rencontres Magasin » aux pages 21-22).

RENCONTRES COMBAT

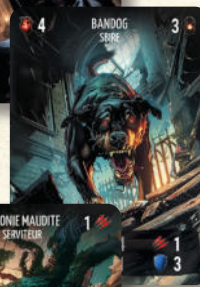
Pendant les rencontres Combat, les personnages affrontent divers ennemis classés selon plusieurs niveaux de puissance : Ordinaires, Sbires, Serviteurs, Supérieurs, Élite, et enfin le Grand Ancien, votre ennemi ultime.



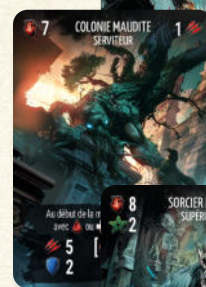
+ PUISSANCE -



ORDINAIRE



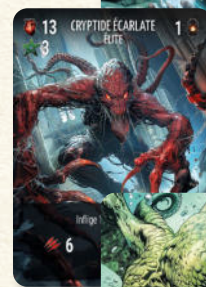
SBIRE



SERVITEUR



SUPÉRIEUR



ÉLITE



GRAND ANCIEN

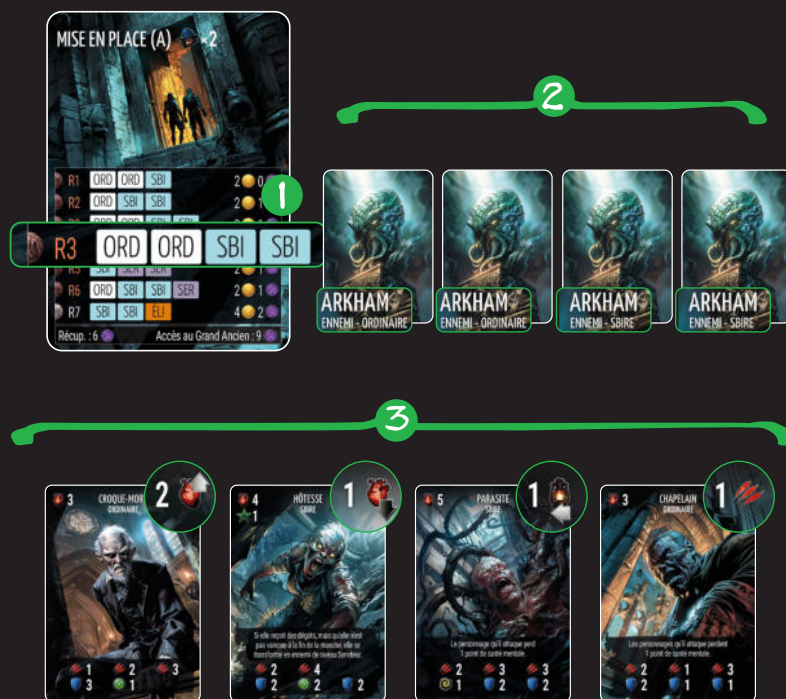
MISE EN PLACE DES COMBATS

La carte Mise en place des combats vous indique le nombre d'ennemis à ajouter à la réserve d'ennemis et leur niveau de puissance, en fonction de la rencontre en cours. Mélangez le paquet et révélez les ennemis.

Si vous devez ajouter un ennemi, mais que la réserve d'ennemis du niveau correspondant est vide, mélangez tous les ennemis défaussés de ce niveau pour former une nouvelle réserve.

Lors de la troisième rencontre Combat d'une partie à 2 personnages, la carte Mise en place des combats ① indique que le groupe doit affronter 2 ennemis Ordinaires et 2 Sbiros, piochés dans leurs paquets correspondants ②. Après avoir formé la réserve d'ennemis pour la rencontre, piochez ces ennemis et placez-les de gauche à droite selon l'ordre d'initiative indiqué en haut à droite de chaque carte, dans l'ordre décroissant (voir « Initiative » à la page 19) ③.

Si plusieurs ennemis ont la même valeur d'initiative, placez-les dans l'ordre dans lequel vous les avez piochés. Placez ensuite sur chaque carte Ennemi le nombre de jetons Points de vie indiqué dans son coin supérieur gauche. Ces jetons seront défaussés au fur et à mesure que les ennemis subiront des dégâts, jusqu'à ce qu'ils soient vaincus.



PERSONNAGES : Les protagonistes de l'histoire, contrôlés par les joueurs.

ENNEMIS : Le Grand Ancien et ses fidèles, qui cherchent à éliminer les personnages.

CRÉATURES : Les personnages et les ennemis sont considérés comme des créatures.

MANCHES ET TOURS

EFFETS DE LA MANCHE

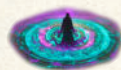
Manche 1	
Manche 2	
Manche 3	
Manche 4	Ordinaire
Manche 5	-1
Manche 6	Sbiro
Récup. : 6	Accès au Grand Ancien : 9

Les rencontres Combat se déroulent en plusieurs manches, chacune composée d'une phase de préparation, du tour des personnages, puis du tour des ennemis.

Lorsque les ennemis ont terminé leur tour, la manche se termine et une nouvelle commence.

Au début de chaque combat, réglez le compteur de manches sur 1. Au début de chaque manche suivante, augmentez le compteur de 1 cran.

La carte Effets de la manche indique des effets supplémentaires à appliquer au début de certaines manches. Il existe 2 types d'effets supplémentaires :



Ajoutez un ennemi du niveau indiqué au début de la manche.



Chaque personnage perd 1 point de santé mentale au début de la manche.

Lorsque vous affrontez un Grand Ancien pendant un combat, ignorez ces effets supplémentaires.

TOUR : Un tour inclut toutes les actions disponibles pour les personnages ou les ennemis.

MANCHE : Une manche inclut la phase de préparation, le tour des personnages et le tour des ennemis.

PRÉPARATION

ÉTAPES SUPPLÉMENTAIRES POUR LA PREMIÈRE MANCHE

Chaque personnage mélange ses cartes Action pour former son paquet. Choisissez quel personnage sera le leader pour ce combat et donnez-lui le jeton Leader. C'est lui qui commencera le combat.

À CHAQUE MANCHE

Au début de chaque manche (sauf la première), le leader actuel passe le jeton Leader au personnage à sa gauche.

Puis, chaque personnage pioche 6 cartes de son paquet. Si vous devez piocher des cartes et que votre paquet est vide, mélangez votre défausse pour former un nouveau paquet, puis finissez de piocher vos 6 cartes. Affectez une ou plusieurs cibles à chaque ennemi en plaçant les jetons Personnage sur sa carte (voir « Cibles » à la page 19).

Appliquez ensuite les éventuels effets « au début de la manche » avant que chaque personnage n'applique les effets de préparation de ses cartes Classe.

Certaines cartes comportant des effets de préparation peuvent demander ou permettre à un personnage de dépenser des ressources, telles que des points de vie, de santé mentale ou d'énergie (voir « Autres concepts et règles supplémentaires » aux pages 24-25).

TOUR DES PERSONNAGES

Une fois la phase de préparation terminée, les personnages appliquent leurs effets « au début du tour ». Puis, ils s'activent, en commençant par le leader.



Lorsqu'un personnage est actif, il peut effectuer des actions grâce à ses cartes Personnage, qui comprennent des cartes Classe et des cartes Action.

CARTES PERSONNAGE

>> CARTES CLASSE



- 1 Nom de la carte.
- 2 Valeur de vie de départ/max. du personnage.
- 3 Valeur de santé mentale de départ/max. du personnage.
- 4 Personnage associé.
 - * Le dos de chaque carte Personnage comporte une illustration unique qui représente le personnage correspondant.
 - * Chaque personnage a un cadre de couleur différente au recto de sa carte.
- 5 Effet.

Il existe 2 types de cartes Classe :

RELIQUE DE CLASSE : Chaque personnage possède une relique qui lui offre des effets spéciaux pouvant être activés uniquement lorsque les conditions correspondantes sont remplies. Chaque relique de classe indique également les valeurs de vie et de santé mentale de départ du personnage.

OBJETS DE CLASSE : Ces objets peuvent être achetés comme améliorations durant la mise en place du jeu ou au magasin en cours de partie, et vous offrent des avantages.

>> CARTES ACTION

Les cartes Action incluent toutes les cartes que les joueurs peuvent jouer depuis leur main lors de leur tour.

Il existe 3 types principaux de cartes Action : Attaque, Défense et Capacité.



- 1 Nom de la carte.
- 2 Couleur et coût en énergie, ou quantité d'énergie gagnée lorsque la carte est défaussée.
- 3 Type.
- 4 Rareté.
- 5 Effets.

Lorsque les personnages doivent ajouter des cartes à leur main, ils les piochent dans leur **paquet**.

Les cartes jouées ou défaussées sont placées face visible dans une **défausse**.

Vous ne pouvez consulter les cartes d'un paquet que lorsqu'un effet vous y autorise.

Vous pouvez consulter les cartes d'une défausse à tout moment.

> CARTES ATTAQUE

Les cartes Attaque sont identifiables par leur couleur rouge. Elles permettent principalement d'effectuer des Attaques (🔪) pour infliger des dégâts aux ennemis et réduire leurs points de vie (❤️) jusqu'à ce qu'ils soient vaincus. Sauf mention contraire, une carte Attaque ne peut cibler qu'un seul ennemi. Si l'Attaque réduit les points de vie de l'ennemi à 0, celui-ci est vaincu et sa carte est défaussée une fois tous les éventuels effets supplémentaires appliqués. Les dégâts en excès ne peuvent pas être utilisés contre d'autres ennemis.



Il existe 2 types de cartes Attaque :

ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS. Les Attaques au corps-à-corps (CC) n'ont pas d'effets spéciaux.

ATTAQUE ARMÉE. Certaines cartes Attaque armée ne peuvent être utilisées qu'un certain nombre de fois (voir ci-dessous) ou nécessitent des munitions pour pouvoir être jouées (voir « Décharge et Recharge » à la page 27).

> CARTES DÉFENSE



Les cartes Défense sont identifiables par leur couleur bleue. Ces cartes servent principalement à gagner des points de Défense (🛡️) pour réduire les effets des Attaques ennemies contre un personnage. Lorsque vous jouez une carte

Défense, le personnage qui bénéficie de ses effets ajoute dans sa réserve le nombre de jetons Défense (🛡️) indiqué sur la carte. Lorsqu'un personnage subit une Attaque, commencez par défausser le nombre correspondant de jetons Défense de sa réserve. S'il n'a pas suffisamment de jetons Défense, il subit les dégâts restants qui n'ont pas été absorbés. *Pour plus de détails sur les Attaques ennemies, reportez-vous à la section « Tour des ennemis » à la page 18.*

À la fin de la manche, les jetons Défense inutilisés sont défaussés.

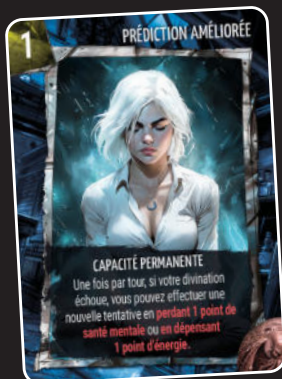


> CARTES CAPACITÉ



Les cartes Capacité sont identifiables par leur couleur jaune. Ces cartes servent principalement à offrir des avantages aux personnages et/ou à nuire aux ennemis. Elles peuvent avoir divers effets.

CAPACITÉ PERMANENTE. Lorsque vous jouez une carte Capacité permanente, celle-ci reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit défaussée. Tant qu'une carte Capacité permanente reste en jeu, ses effets continuent de s'appliquer gratuitement.



La Voyante a en jeu sa capacité permanente Prédiction améliorée, qui lui permet une fois par tour de tenter une nouvelle divination si sa première tentative échoue. Lorsque la condition est respectée (échec de la divination), elle peut utiliser cette capacité pour appliquer son effet et tenter une deuxième divination. Dans ce cas, elle doit d'abord appliquer les effets de sa première tentative avant de passer à la deuxième.

> CARTES ATTAQUE/DÉFENSE

Les cartes Attaque/Défense sont identifiables par leur couleur violette. Certaines cartes appartiennent à plusieurs types. Si un effet vous demande de vérifier le type d'une carte, considérez que cette carte appartient à tous les types indiqués dessus.



> CARTES AVEC UTILISATIONS

Ces cartes peuvent être de n'importe quel type et ne sont pas identifiées par une couleur spécifique. Si une carte indique un certain nombre d'utilisations, placez autant de jetons Utilisation dessus au moment de la jouer. Pendant le tour des personnages, tant que cette carte est en jeu, le personnage peut choisir d'appliquer une seule fois ses effets par tour en défaussant 1 jeton Utilisation de la carte.

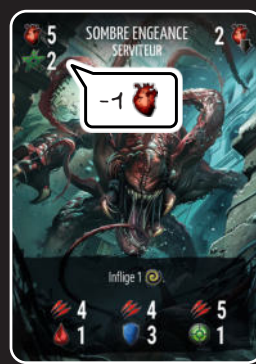
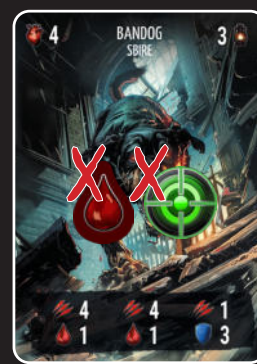
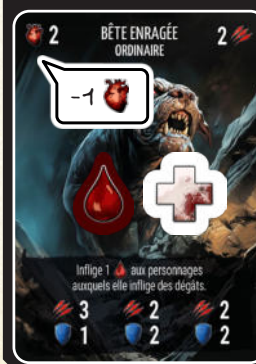
Une fois tous les jetons Utilisation défaussés, défaussez la carte.

RÈGLES GÉNÉRALES CONCERNANT LES EFFETS DE CARTES

1. Sauf mention contraire, les effets des cartes Attaque s'appliquent uniquement à la cible choisie.
2. Si une carte ne spécifie aucune cible, choisissez contre qui vous souhaitez utiliser chaque effet.

Le Sorcier joue la carte Concentration de douleur, qui lui permet de défausser les états de 1 ennemi et d'infliger 1 dégât par état défaussé.

Il y a actuellement 3 ennemis en jeu, dont 2 avec des états. Le Sorcier utilise Concentration de douleur pour défausser les 2 états du Bandog. Puis, il décide de répartir les dégâts entre les ennemis, en infligeant 1 dégât à la Bête enragée et 1 autre à la Sombre engeance. Puisqu'il ne s'agit pas d'une carte Attaque et que sa description ne précise aucune limitation, le Sorcier choisit librement comment il souhaite répartir les dégâts entre les ennemis.



EFFECTUER DES ACTIONS

Lorsqu'ils sont activés, les personnages peuvent effectuer des actions à l'aide des cartes qu'ils ont en main ou de celles déjà en jeu pour le combat en cours.

Le personnage actif peut effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il décide de céder l'activation à un autre personnage (voir « Céder l'activation » à la page 18) ou jusqu'à ce qu'il décide de ne plus effectuer d'actions. Si un personnage ne peut effectuer aucune action, il doit immédiatement céder l'activation à un autre personnage, qui devient le nouveau personnage actif. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'aucun personnage ne puisse ou ne souhaite effectuer d'actions. Le tour des personnages est alors terminé.

Voici les différentes actions disponibles pendant le tour des personnages :

>> 1. GAGNER DE L'ÉNERGIE



à la valeur indiquée dans son coin supérieur gauche ❶. Certaines cartes comportent l'icône 🔥, qui modifie la quantité d'énergie que rapporte la carte.

Même si les cartes utilisées pour gagner de l'énergie ne rejoignent la défausse qu'à

la fin du tour des personnages, elles sont tout de même considérées comme étant défaussées pour tous les autres effets du jeu.

Si d'autres effets du jeu octroient de l'énergie à un personnage, ajoutez le nombre correspondant de jetons Énergie à votre réserve.

Les règles excluent toute valeur négative. Aussi, la quantité minimale d'énergie qu'une carte peut octroyer est de 0 (voir « Règles d'or » à la page 24).

Pour jouer des cartes, les personnages doivent d'abord gagner de l'énergie en défaussant des cartes de leur main. Le personnage actif peut défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite pour gagner la quantité d'énergie indiquée par chacune d'entre elles. Laissez les cartes ainsi défaussées face visible à côté de votre défausse pour pouvoir consulter la quantité d'énergie gagnée pendant votre tour. À la fin du tour des personnages, placez les cartes défaussées dans votre défausse.

En règle générale, la quantité d'énergie octroyée par une carte correspond



Le Détective a la carte Investigation en main. S'il l'utilise pour gagner de l'énergie, il recevra 2 jetons Énergie (1 pour le coût indiqué en haut à gauche de la carte + 1 pour son modificateur 🔥 juste en dessous), qu'il pourra utiliser pour jouer d'autres cartes lors de ce tour. En revanche, s'il choisit de jouer la carte en dépensant 1 jeton Énergie, il pourra reprendre en main 1 carte de sa défausse (qui n'inclut pas les cartes jouées ou défaussées lors de ce tour). À la fin du tour, que la carte ait été jouée ou défaussée pour rapporter de l'énergie, elle rejoindra la défausse du Détective.



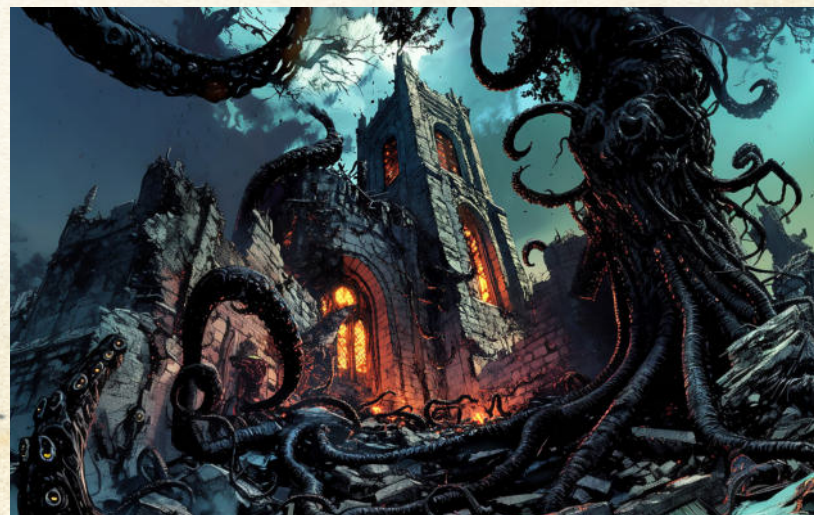
>> 2. JOUER UNE CARTE

Les personnages peuvent jouer des cartes pour eux-mêmes ou pour un autre personnage en payant leur coût en énergie. Lorsque vous jouez une carte, appliquez ses effets de haut en bas, l'un après l'autre. Si un effet en déclenche un autre (par exemple, mettre fin à une rencontre en éliminant le dernier ennemi), appliquez ce nouvel effet avant de poursuivre avec ceux restants sur la carte jouée, **même si la rencontre est terminée.**

> JOUER DES CARTES POUR SOI-MÊME

Le personnage actif peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, tant qu'il dispose de suffisamment d'énergie pour payer leur coût. À chaque carte jouée, sa quantité d'énergie diminue de la valeur indiquée en haut à gauche de la carte.

Les personnages peuvent choisir dans quel ordre jouer leurs cartes, mais ils doivent appliquer tous les effets d'une carte avant de pouvoir céder l'activation à un autre personnage (voir « Céder l'activation » à la page 18) ou de jouer une autre carte.



> JOUER DES CARTES POUR UN AUTRE PERSONNAGE

Lors de son tour, le personnage actif peut jouer une seule carte de sa main pour un autre personnage. Il doit payer le coût en énergie de la carte avec sa propre réserve d'énergie.

Lorsqu'un personnage joue une carte pour un autre personnage, les changements suivants s'appliquent :

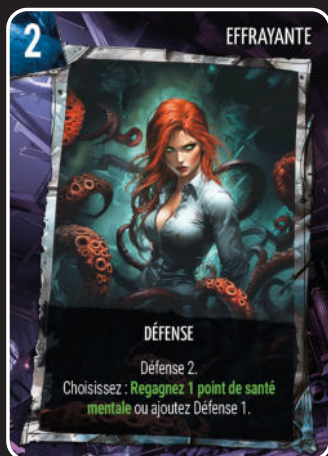
- * Les effets de la carte s'appliquent entièrement et exclusivement à l'autre personnage, même s'ils sont négatifs.
- * Le personnage qui bénéficie des effets de la carte perd 1 point de santé mentale.

EXCEPTION : Si la carte jouée comporte l'effet **Coopératif**, le personnage qui bénéficie des effets de la carte ne perd pas de point de santé mentale. De plus, cette carte n'est pas prise en compte dans la limite de 1 carte jouée par tour pour un autre personnage.

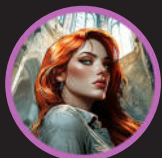
Si le personnage qui bénéficie des effets de la carte ne remplit pas les conditions de la carte (par exemple, s'il ne peut pas décharger de munitions), la carte ne peut pas être jouée de cette manière.

La Possédée et la Voyante affrontent plusieurs ennemis, qui ont tous la Voyante comme cible prioritaire (voir la section « Cibles » du chapitre « Tour des ennemis » à la page 19). Pour éviter à la Voyante de subir des dégâts, la Possédée décide de jouer la carte Effrayante pour la Voyante afin de lui faire bénéficier de 2 .

La Voyante perd donc 1 . Une fois les points d'énergie dépensés et les points de santé mentale réduits, les effets de la carte Effrayante sont appliqués à la Voyante, qui gagne 2 et peut ensuite gagner 1 . Elle retrouve ainsi la même quantité de santé mentale qu'avant que la Possédée ne joue la carte.



-1
+2
+1



Le Détective joue la carte Allié intouchable pour un autre personnage. Puisque cette carte possède l'effet Coopératif, le personnage qui bénéficie de l'effet ne perd pas 1 point de santé mentale. De plus, cette carte n'est pas prise en compte dans la limite de 1 carte jouée par tour pour un autre personnage.

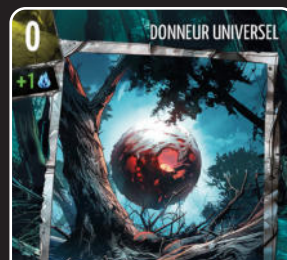
Le personnage qui reçoit l'effet reçoit également 1 point de Défense et gagne donc un total de 3 points de Défense grâce à cette carte.



Défense 2.
Ajoutez Défense 1 si vous avez reçu cet effet d'un autre personnage.

> CHOISIR DES EFFETS

Certaines cartes permettent aux personnages de choisir entre plusieurs effets disponibles. Une fois que vous avez fait votre choix, appliquez uniquement les effets choisis et ignorez les autres.



Vos Attaques CC avec l'effet Sacrifice infligent 1.



ATTAQUE CC | DÉFENSE

- Choisissez : Attaque 3 ou Défense 3.
- Choisissez : Sacrifice 1 ou perdez 1 point de santé mentale.

Le Sorcier a la carte Capacité permanente Donneur universel en jeu, qui ajoute un effet supplémentaire lorsqu'il joue des cartes Attaque CC comportant l'effet Sacrifice 1. Pendant son tour, il joue la carte Hématomines, qui lui permet de choisir entre deux effets différents (Attaque 3 ou Défense 3 et Sacrifice 1 ou perdez 1 point de santé mentale). S'il choisit Attaque 3, puis Sacrifice 1, la carte Donneur universel s'activera et son effet sera appliqué à la carte. En revanche, s'il choisit l'effet Perdez 1 point de santé mentale, l'effet de la carte Donneur universel ne s'appliquera pas.

> ORDRE DE PRIORITÉ DES EFFETS

Certains effets comportent une condition « au début du tour » ou « à la fin du tour ». Ces effets s'appliquent uniquement pendant les tours de la créature (personnage ou ennemi) qui génère l'effet, et non pendant les tours de l'autre camp. Tout effet qui n'inclut pas la condition « au début du tour » ou « à la fin du tour » dans sa description doit être appliqué pendant le tour de la créature active. Les effets « au début de la manche » s'appliquent pendant la phase de préparation, tandis que les effets « à la fin de la manche » s'appliquent à la fin du tour des ennemis.

Lorsque plusieurs effets « au début du tour/de la manche » ou « à la fin du tour/de la manche » ont lieu en même temps, appliquez-les selon l'ordre de priorité ci-dessous :

1. Effets sans indication spécifique appliqués pendant la manche, tels que les effets de certains Grands Anciens (par exemple, les malédictions et la Protection des ennemis).
2. Effets au début de la manche.
3. Effets au début du tour.
4. Si plusieurs effets suivent le même ordre de priorité, choisissez dans quel ordre les appliquer.

En utilisant l'objet de classe Astrolabe, la Voyante a interagi avec un événement qui a déclenché une rencontre Combat. Elle affronte un Cryptide des profondeurs. De plus, comme la Voyante n'a que 2 points de vie, elle est blessée (voir « Vie : en bonne santé et blessé » à la page 25).

Lors d'un tour précédent du combat, elle a en outre joué la carte Capacité permanente Le Mat.



2 Au début de la manche, les personnages qui ont au moins un état perdent 1 point de santé mentale.



2 Si vous êtes blessé ou fou au début de la manche, piochez 1 carte supplémentaire.



3 Au début de votre tour, infligez 1 à tous les ennemis. Si vous défaussez cette carte en tentant une divination, infligez 1.

Ainsi, les effets « au début du tour/de la manche » s'activent dans l'ordre suivant :

1. D'abord, la Protection du Cryptide des profondeurs (voir « Protection » à la page 19) s'applique et le Cryptide gagne 3.
2. Ensuite, l'effet spécial du Cryptide des profondeurs s'applique. Cependant, puisque la Voyante n'a pas d'état, elle ne perd aucun point de santé mentale. Elle utilise alors son objet de classe.
3. Enfin, l'effet « au début du tour » de la carte Le Mat s'active.

> GAGNER, AJOUTER, RETIRER ET DÉFAUSSER

GAGNER : L'effet s'applique même s'il n'était pas déjà octroyé par la carte.

Lorsqu'un effet octroie des points d'Attaque ou de Défense supplémentaires, considérez que ces points supplémentaires ont été gagnés.

AJOUTER : L'effet s'applique uniquement si la carte octroyait déjà un effet du même type.

RETIRER : La carte n'est plus disponible pour le reste de la partie.

DÉFAUSSER : Lorsque vous défaussez une carte, placez-la à côté de votre défausse. Elle y sera ajoutée à la fin du tour. Placez les jetons défaussés directement dans la réserve. Sauf indication contraire, les effets indiquant de défausser des cartes s'appliquent aux cartes que vous avez en main.

Si une carte permet à une autre carte de **gagner** de nouveaux effets, ces derniers s'appliquent après tous les autres effets de la carte qui en bénéficie. Si cette carte avait déjà un effet de ce type, l'effet d'origine et le nouveau s'appliquent simultanément.

En revanche, si une carte **ajoute** des effets à une autre carte, ces derniers s'appliquent en même temps que les effets modifiés de la carte qui en bénéficie.

Le Sorcier a en jeu la capacité permanente Internalisation, qui lui permet d'améliorer ses cartes ayant l'effet Sacrifice. Ces cartes gagnent **Attaque 1 et Défense 1**.

Lorsqu'il joue L'appel du sang (carte avec l'effet Sacrifice, Attaque 2 et Défense 0), cette carte applique maintenant Attaque 3, puis Défense 1.

En revanche, si l'effet de la carte Internalisation indiquait que les cartes Sacrifice ajoutaient **Attaque 1 et Défense 1**, L'appel du sang n'aurait bénéficié que du modificateur d'Attaque, devenant ainsi une carte avec Attaque 3, mais toujours Défense 0.



La Voyante utilise l'effet de la relique synergique *Unaussprechlichen Kulden*, qui indique que toutes les cartes gagnent un effet supplémentaire. Cet effet s'applique à toutes les cartes qu'elle joue durant le tour.

Si la Voyante joue la carte *Prédiction du danger* ①, les effets Divination de la carte ② s'appliquent d'abord (voir « Divination » à la page 27). Une fois ces effets appliqués, les effets de la relique synergique s'appliquent, permettant d'effectuer une nouvelle divination ③.



RELIQUE SYNERGIQUE

Vos cartes gagnent cet effet Divination :

- ③ Infligez 1 dégât.
 Aucun effet.

Perdez 2 points de santé mentale.



- ① DÉFENSE
DIVINATION
Défense 2.
Ajoutez Défense 2.
Aucun effet.
- ②

Le Détective joue la carte *Crosse équilibrée*, qui ajoute 2 points d'Attaque aux Attaques armées. Puis, pendant le même tour, il joue la carte *Tirs rapides*, qui lui permet de choisir entre 5 points d'Attaque contre un seul ennemi ou 3 points d'Attaque contre 2 ennemis différents.

Puisque la carte *Crosse équilibrée* ajoute son effet à ceux de *Tirs rapides*, le Détective peut donc choisir entre 7 points d'Attaque contre une seule cible ou 5 points d'Attaque contre 2 cibles différentes.



Vos Attaques armées ajoutent Attaque 2 jusqu'à la fin de votre tour.



Choisissez : Attaque 5, ou Attaque 3 contre 2 ennemis max.
Décharge 2.

>> 3. CHARGER/UTILISER DES RELIQUES SYNERGIQUES

Chaque personnage actif peut défausser 1 carte maximum par tour pour gagner de l'énergie à accumuler dans sa relique synergique (s'il en a une disponible). L'énergie provenant d'autres sources ne peut pas être accumulée dans la relique synergique. Pour chaque point d'énergie gagné, ajoutez 1 jeton sur la relique pour suivre son niveau de charge. Lorsque la relique synergique atteint le nombre de charges nécessaire (selon sa condition ①), le personnage peut l'utiliser lors de l'activation de son choix pour bénéficier de l'effet indiqué sur la carte ②.



> UTILISER UNE RELIQUE

Chaque relique ne peut être utilisée qu'une seule fois par rencontre Combat. Activer une relique est gratuit, sauf indication contraire sur la carte. Une fois la relique utilisée, déchargez-la complètement et retournez-la pour indiquer qu'elle ne peut plus accumuler de ni être utilisée jusqu'à la prochaine rencontre Combat. Sauf indication contraire, les effets s'appliquent uniquement pendant la manche en cours.

SYNERGIE ENTRE LES RELIQUES

Lorsqu'un personnage utilise sa relique synergique et que celle de chacun des autres personnages est entièrement rechargée (au moins 2 personnages en jeu), un effet de synergie s'active. Dans ce cas, le personnage actif applique à la fois l'effet supérieur et l'effet inférieur de sa relique.

Le Sorcier a accumulé 9 dans sa relique synergique et se prépare donc à l'utiliser pour bénéficier de ses effets.

Le Détective est également en jeu, mais il n'a pas accumulé suffisamment de dans sa propre relique pour que celle-ci soit disponible. Le Sorcier ne pourra donc pas appliquer l'effet supplémentaire . Il préfère donc attendre que le Détective ait accumulé suffisamment de dans sa relique avant d'utiliser la sienne pour pouvoir profiter des reliques synergiques.



- RELIQUE SYNERGIQUE
 Une fois ce tour-ci, lorsque vous infligez des dégâts à un ennemi, infligez-les également à un autre ennemi.
Perdez 2 points de santé mentale.
 Coup de grâce : Regagnez 1 point de vie.



- RELIQUE SYNERGIQUE
 Infligez 1 dégât à chaque ennemi pour chaque état qu'il possède.
 Infligez 2 aux ennemis qui ont des points de protection.
Perdez 1 point de santé mentale.
 Les personnages gagnent 1 point d'énergie pour chaque ennemi vaincu ce tour-ci.

>> 4. CÉDER L'ACTIVATION

Le personnage actif peut céder son activation à un autre personnage qui a encore des actions disponibles, à tout moment et gratuitement. Les personnages peuvent céder l'activation autant de fois qu'ils le souhaitent durant leur tour.

Lorsqu'un personnage cède l'activation, tous les effets des cartes qu'il a jouées jusqu'à ce moment s'appliquent.

Rappel : Certaines cartes possèdent des effets qui peuvent s'appliquer à d'autres cartes jouées plus tard durant le tour des personnages. Lorsqu'un personnage cède l'activation, ses cartes avec des effets en cours ou des modificateurs qui affectent le tour entier restent actives et leurs effets continuent de s'appliquer.

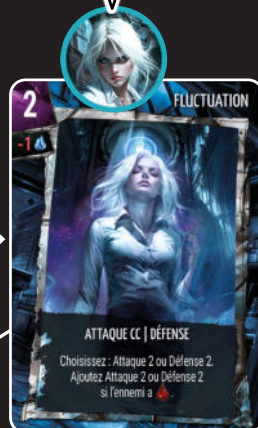
Le Sorcier joue la carte **Bienveillance** ①, qui lui permet d'ignorer l'effet **Sacrifice** pour le reste du tour.

Il cède ensuite l'activation à la Voyante, qui joue une carte et redonne l'activation au Sorcier, qui joue cette fois la carte **Lame de sang**. Puisque la carte **Bienveillance** est encore en jeu, le Sorcier ignore l'effet **Sacrifice** de la carte **Lame de sang** ②.

ACTIVATION 1



ACTIVATION 2



ACTIVATION 3



① Aucun Sacrifice ne vous inflige de dégâts. Regagnez 1 point de santé mentale et piochez 2 cartes.

② Attaque 4. Infligez 1 état. Sacrifice 1.

FIN DU TOUR

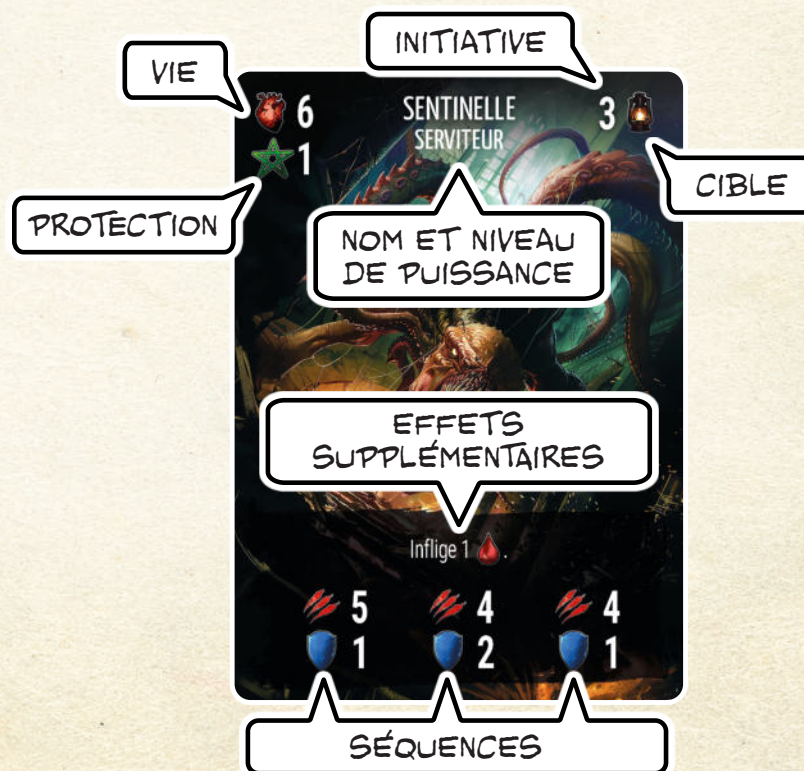
Le tour des personnages prend fin lorsque plus aucun d'entre eux ne peut ou ne souhaite effectuer d'actions. À la fin du tour :

1. Activez et appliquez tous leurs effets « à la fin du tour ».
2. Placez toutes les cartes Action (jouées, dans la main des personnages ou défaussées pour gagner de l'énergie) sur la défausse de chaque personnage, sauf les capacités permanentes en jeu ainsi que les cartes sur lesquelles il reste des jetons Utilisation.
3. Défaussez toute l'énergie, sauf les charges accumulées sur les reliques synergiques.
4. Appliquez tous les états Saignement (🩸) des personnages et **défaussez tous les états des personnages.**

Si un personnage a des cartes avec des effets « pendant votre tour », ces effets peuvent être appliqués à tout moment pendant que le personnage est actif. En revanche, dès lors qu'un personnage a mis fin à sa participation au tour et qu'il ne peut plus être activé, il ne peut plus appliquer d'effets supplémentaires avant son prochain tour.

TOUR DES ENNEMIS

Pendant leur tour, chacun des ennemis agit en fonction des informations et des séquences indiquées sur sa carte :



INITIATIVE

Les ennemis s'activent selon l'ordre d'initiative, du plus élevé au moins élevé, et de gauche à droite. Si l'un d'entre eux possède un effet spécifique qui implique qu'il soit activé en premier ou en dernier dans l'ordre d'initiative, et s'il partage cette position avec d'autres ennemis, l'effet s'applique.



VIE



Il s'agit de la valeur totale des jetons avec lesquels les ennemis commencent chaque rencontre Combat. Cette valeur diminue lorsque les ennemis subissent des dégâts. Lorsqu'un ennemi a perdu tous ses points de vie, il est écarté du combat. Remettez sa carte dans la réserve d'ennemis correspondante, en fonction de son niveau de puissance.

PROTECTION



Pendant la phase de préparation, les ennemis gagnent une valeur de Défense indiquée par leur effet Protection. Chaque ennemi se défend contre les Attaques, même s'il n'a pas d'icône de Défense sur sa séquence.

SÉQUENCES

Chaque ennemi suit des séquences divisées en colonnes, qui déterminent ses actions et ses effets lors de chaque manche et qui doivent être appliquées dans l'ordre indiqué : la colonne 1 lors de la 1^{re} manche, la colonne 2 lors de la 2^e manche, et enfin la colonne 3 lors de la 3^e manche. Les séquences peuvent inclure des actions telles que des Attaques, de la Défense ou des effets supplémentaires. Voici les différents types d'actions qu'un ennemi peut effectuer :

ATTAQUE (🔪) : Valeur d'Attaque que l'ennemi utilise contre sa cible lorsqu'il est activé.

DÉFENSE (🛡️) : Valeur de Défense que l'ennemi gagne au début de chaque manche. Comme pour les personnages, la valeur de Défense d'un ennemi doit être réduite à zéro avant qu'une Attaque ne puisse lui infliger des dégâts. Un ennemi peut se défendre s'il commence la manche avec une valeur de Défense positive, qu'il obtient grâce aux séquences ou à d'autres effets tels que l'effet Protection. À la fin de la manche, tous les jetons Défense sont défaussés. Les ennemis peuvent parfois avoir une icône d'état à la place d'une valeur de Défense. Dans ce cas, ils infligent cet état à leur cible lorsqu'ils attaquent.

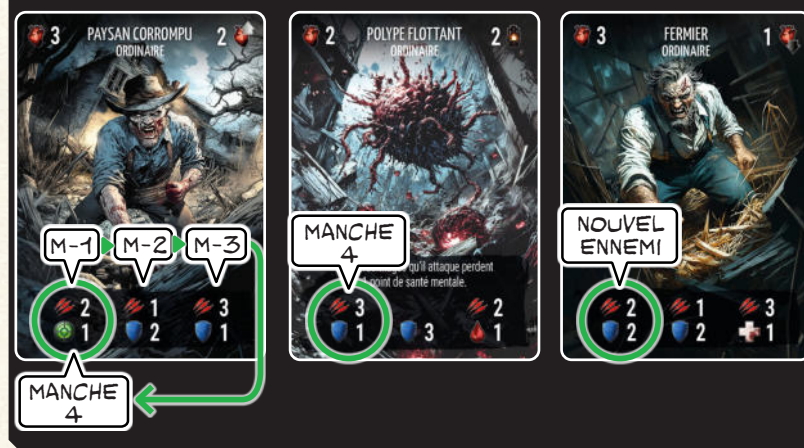
EFFETS SUPPLÉMENTAIRES ET ÉTATS : Certains ennemis peuvent infliger des états avec leurs séquences, ainsi que d'autres effets pendant leur tour ou même pendant le tour des personnages. Sauf mention contraire, les effets s'appliquent uniquement à la cible de l'ennemi qui attaque. D'autres effets supplémentaires (indiqués au-dessus des séquences) peuvent s'activer en tenant compte des points suivants :

- * États : Les états s'appliquent chaque fois que l'ennemi attaque.
- * Avec condition : L'effet s'active uniquement lorsque la condition est atteinte.
- * Sans condition : L'effet reste actif tant que l'ennemi est en jeu.

>> RÉPÉTITION DES SÉQUENCES

Si un ennemi reste au combat pendant plus de 3 manches, il recommence ses séquences en partant de la colonne 1. En outre, si un ennemi rejoint le combat après la 1^{re} manche, il est considéré comme ayant été présent depuis le début.

Lors de la 4^e manche, un nouvel ennemi, le Fermier, est ajouté. Une fois placé en fonction de son ordre d'initiative, il applique sa séquence indiquée dans sa colonne 1, comme s'il était en jeu depuis la 1^{re} manche. Les autres ennemis recommencent également leurs séquences à partir de la colonne 1.



>> CIBLES

Chaque ennemi choisit un personnage spécifique comme cible pour son Attaque. Les cibles sont réévaluées au début de chaque manche en fonction de l'ordre de priorité indiqué par l'icône en haut à droite de la carte Ennemi. Ces icônes sont détaillées ci-dessous :



Personnage ayant la vie la plus élevée.



Personnage ayant la vie la plus faible.



Personnage ayant la santé mentale la plus élevée.



Personnage ayant la santé mentale la plus faible.



Leader de la manche en cours.



Leader de la prochaine manche.



Dernier personnage ayant attaqué cet ennemi lors de la manche en cours (ou le leader si l'ennemi n'a pas encore été attaqué).

Lorsqu'il est activé, l'ennemi dirige son Attaque contre le personnage correspondant à sa priorité actuelle et applique les effets indiqués dans sa séquence pour la manche en cours.

Pour identifier plus facilement les cibles des différents ennemis, placez un jeton Personnage correspondant sur chaque carte Ennemi au moment où elle est révélée.

En cas d'égalité entre plusieurs personnages pour l'ordre de priorité d'un ennemi, le leader est ciblé en priorité. Si aucun des personnages à égalité n'est le leader, les joueurs décident quel personnage est ciblé.

Une valeur d'Attaque entre crochets [3] indique que l'Attaque s'applique à tous les personnages en jeu. Ce type d'Attaque s'appelle une « Attaque de zone ». Lors d'une Attaque de zone, tous les personnages sont ciblés simultanément.

RAPPEL : La cible d'un ennemi est déterminée au moment où celui-ci s'active. Ainsi, la cible peut changer en fonction de la priorité indiquée (par exemple, valeur de vie ou de santé mentale la plus élevée ou la plus faible parmi les personnages). Il est donc possible que l'ennemi attaque une cible différente de celle définie au début de la manche.

Au début de la 1^{re} manche, tous les ennemis ciblent en priorité le personnage ayant le plus de points de vie. Actuellement, il s'agit du Détective. Le Gardien s'active en premier et attaque le Détective avec 7 . Le Détective n'a accumulé aucun point de Défense et ses points de vie passent donc de 10 à 3 .

Après cette Attaque, c'est maintenant le Sorcier qui a le plus de points de vie : 9 . Il devient donc la cible du Croque-mort et de la Sage-femme, qui l'attaqueront à la place du Détective.

FIN DU TOUR ET DE LA MANCHE

Lorsque tous les ennemis ont terminé leurs séquences, appliquez tous les effets « à la fin du tour ». Appliquez tous les états Saignement des ennemis , puis **défaussez tous leurs états**. Enfin, **défaussez tous les jetons Défense de toutes les créatures**. La manche prend fin.

FIN DE LA RENCONTRE COMBAT

>> FIN DU COMBAT

> DÉFAITE

Si les points de vie d'un personnage atteignent 0 à tout moment, si la santé mentale d'un personnage est à 0 à la fin d'une manche, ou si la 6^e manche s'achève, la partie se termine sur une défaite. Les personnages reçoivent en récompense les points de progression qu'ils ont accumulés jusqu'à la rencontre Combat actuelle, sans inclure celle-ci (voir « Points de progression » à la page 22).

> VICTOIRE

Si les points de vie de tous les ennemis atteignent 0, vous gagnez immédiatement le combat. N'appliquez pas les effets « à la fin du tour/ de la manche », les états, ni les éventuels effets restants, mais appliquez ceux de la carte jouée pour vaincre le dernier ennemi.

Les Grands Anciens possèdent leurs propres conditions de victoire et de défaite.

>> ÉTAPES APRÈS UNE VICTOIRE

> ACTIVER LES EFFETS DE FIN DE COMBAT

Appliquez les éventuels effets qui se déclenchent à la fin du combat.

> RÉINITIALISER LES CARTES

Placez toutes les cartes Ennemi de la rencontre dans la défausse correspondante pour chaque niveau. Remettez toutes les cartes Action des personnages dans leur paquet respectif.

RÉCOMPENSES

Les personnages reçoivent des récompenses en fonction de la rencontre Combat. Il s'agit généralement de cartes, de pièces et de points de progression, comme indiqué sur la carte Mise en place des combats.

- Première (A) ou deuxième (B) moitié du lieu.
- Nombre de personnages.
- Numéro de la rencontre.
- Liste d'ennemis.
- Récompense en pièces.
- Récompense en points de progression.
- Niveau de rareté de la carte reçue.
- Accès aux points de récupération.
- Accès au combat contre le Grand Ancien.

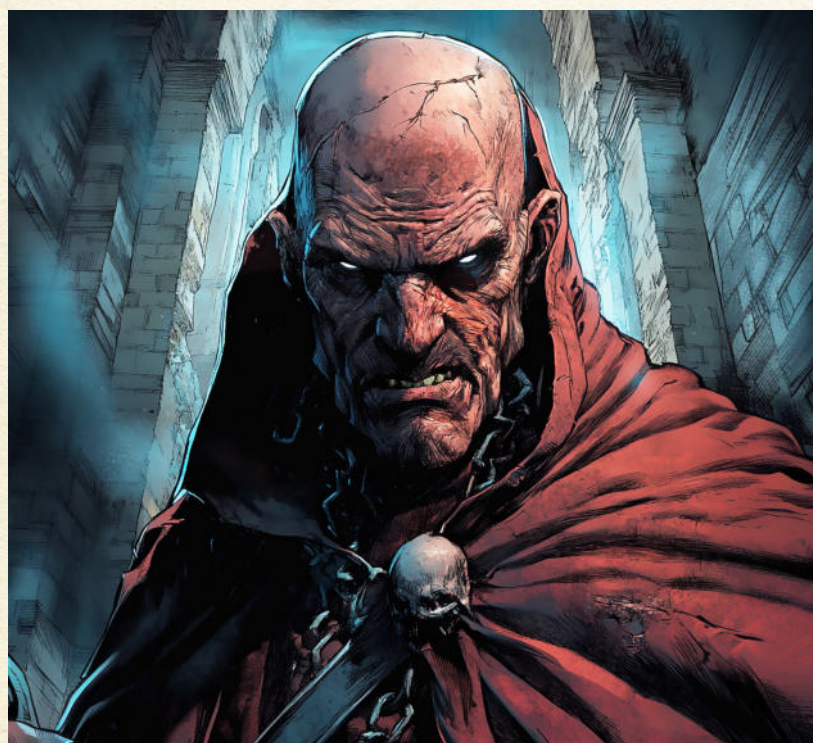
>> RÉCOMPENSES : CARTES

Après le combat, chaque personnage peut ajouter 1 carte à son paquet, en fonction du niveau de rareté indiqué sur la carte Mise en place des combats, en suivant les étapes ci-dessous :

- * Chaque personnage révèle 3 cartes du niveau de rareté correspondant et en choisit 1 à ajouter à son paquet.
- * Si vous piochez des cartes identiques, révélez-en de nouvelles jusqu'à en avoir 3 différentes.
- * Remettez les cartes non choisies dans leur paquet et mélangez-le.

> RARETÉ DES CARTES

Les cartes Action des personnages sont réparties selon 3 niveaux de rareté, indiqués dans le coin inférieur droit des cartes. Voici les trois types de rareté, du moins puissant au plus puissant : Basique (sans symbole), Commune (symbole bronze) et Spéciale (symbole argenté).



>> RÉCOMPENSES : PIÈCES ET POINTS DE PROGRESSION

Après le combat, votre groupe reçoit le nombre de pièces et de points de progression indiqués sur la carte Mise en place des combats.



Le combat vient de se terminer dans une partie à 2 personnages et ces derniers peuvent maintenant recevoir leurs récompenses. La carte indique que chaque personnage reçoit une nouvelle carte ① et que le groupe ajoute des pièces ② et des points de progression ③ à sa réserve :



1. Chaque personnage reçoit 1 carte spéciale à ajouter à son paquet.
2. Le groupe prend 4 pièces qu'il ajoute à la réserve générale.
3. Le groupe reçoit le nombre de points de progression indiqué (faites le total de tous les points de progression à la fin de la partie, comme indiqué dans la section « Points de progression : utilisations » à la page 22).

RENCONTRES ÉVÉNEMENT

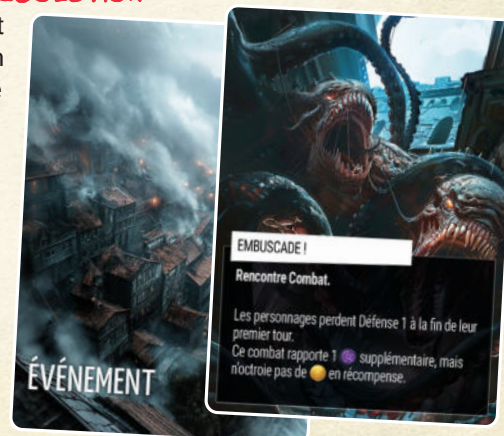
Pendant les rencontres Événement, les personnages doivent retourner une carte du paquet Événement. Il existe 2 types d'événements : Combat ou Autre.



ÉVÉNEMENTS COMBAT

>> MISE EN PLACE ET RÉSOLUTION

Les événements Combat sont mis en place en fonction du nombre de jetons Exploration déjà en jeu, comme lors d'une rencontre Combat ordinaire. Les personnages doivent effectuer le combat immédiatement, en appliquant tous les effets indiqués sur la carte.



>> DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Défi : Les personnages ne doivent subir aucun dégât.

Certaines cartes Événement Combat incluent un défi spécifique. Ces défis indiquent des conditions spéciales et entraînent des récompenses ou des pénalités supplémentaires :

- * **RÉCOMPENSE (✓) :** Si le défi est réussi, les personnages reçoivent l'effet positif indiqué sur la carte.
- * **PÉNALTÉ (X) :** Si le défi n'est pas réussi, les personnages appliquent l'effet négatif indiqué sur la carte.



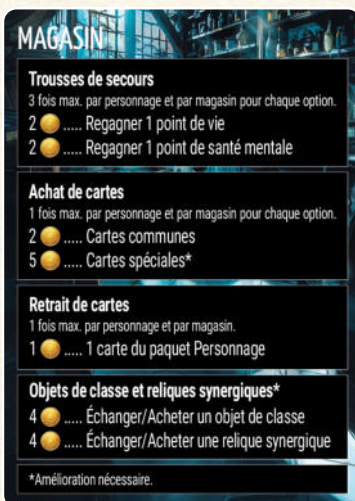
AUTRES ÉVÉNEMENTS

Pour les autres types d'événements, suivez les instructions indiquées sur la carte. Ces événements vous octroient parfois des points de progression, indiqués par l'icône  sur la carte. Traitez ces points comme s'il s'agissait d'une récompense après un combat.

RENCONTRES MAGASIN

Pendant les rencontres Magasin, les personnages peuvent dépenser des pièces de la réserve générale pour acheter différents services. Chaque service doit être payé séparément pour chaque personnage. Voici les différents services de départ disponibles :

- * Acheter une carte commune (une fois par magasin et par personnage).
 - Le personnage peut effectuer un achat pour révéler 3 cartes différentes du paquet de cartes communes. Le personnage choisit 1 de ces 3 cartes et l'ajoute à son paquet. Remettez les 2 autres cartes dans le paquet de cartes communes et mélangez-le.
- * Retirer une carte (une fois par magasin et par personnage).
 - Le personnage peut retirer 1 de ses cartes Action pour le reste de la partie.
- * Gagner 1 point de santé mentale (3 fois max. par magasin et par personnage).
- * Gagner 1 point de vie (3 fois max. par magasin et par personnage).



AUTRES SERVICES

Les personnages peuvent débloquent d'autres services au début de la partie en utilisant leurs points de progression pour acheter des améliorations.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

POINTS DE PROGRESSION : UTILISATIONS

En plus de débloquent des points de récupération ainsi que les rencontres Combat contre les Grands Anciens dans leurs lieux, les points de progression permettent également aux personnages d'améliorer leurs paquets et leurs ressources afin de relever de nouveaux défis lors de chaque partie. Cette section détaille comment ces points peuvent être gagnés et dépensés.

Chaque carte Mise en place des combats indique le nombre et le niveau des ennemis qui apparaissent lors de chaque rencontre. Ces cartes indiquent également combien de pièces et de points de progression chaque personnage reçoit en cas de victoire à l'issue du combat.

À la fin de chaque partie, inscrivez le total des points de progression accumulés par le groupe dans le compteur individuel de chaque personnage, à la page 36 de ce livret. Vous pourrez ainsi conserver les points accumulés d'une partie à l'autre, **dans la limite de 25 points de progression maximum par personnage**. Par exemple, si le groupe gagne 7 points de progression au cours d'une partie, chaque personnage ajoute 7 points à son compteur.

Lors de la prochaine partie, les personnages pourront utiliser les points de leurs compteurs pour acheter des améliorations. Cependant, les points ne sont pas retirés des compteurs lorsque les personnages achètent des améliorations. Lors des parties suivantes, les personnages pourront choisir d'autres améliorations, toujours en fonction des points accumulés dans leurs compteurs.

Chaque amélioration est valable uniquement pendant la partie pour laquelle elle a été achetée. Chaque amélioration ne peut être achetée qu'une seule fois par partie et s'applique uniquement au personnage qui l'a achetée. Les différents types d'améliorations et leurs coûts sont indiqués dans le tableau ci-dessous.



COÛT EN POINTS DE PROGRESSION

AMÉLIORATION POUR LA PARTIE

	1 ● Vie de départ/max. +1
	4 ● Vie de départ/max. +2
	1 ● Santé mentale de départ/max. +1
	3 ● Santé mentale de départ/max. +2
	2 ● Objet de classe (aléatoire)
	4 ● Objet de classe (au choix)
	1 ● Relique synergique (aléatoire)
	3 ● Relique synergique (au choix)
	1 ● Carte commune (aléatoire)
	3 ● Carte commune (au choix parmi 3)
	1 ● Retirer 1 carte basique du paquet
	3 ● Retirer 2 cartes basiques du paquet
	2 ● Débloquer les cartes spéciales dans le magasin*
	2 ● Débloquer les objets de classe dans le magasin
	2 ● Débloquer les reliques synergiques dans le magasin
	5 ● Débloquer le bazar
	2 ● 2 pièces
	5 ● 4 pièces

* Disponible à partir de la première récompense en carte spéciale.

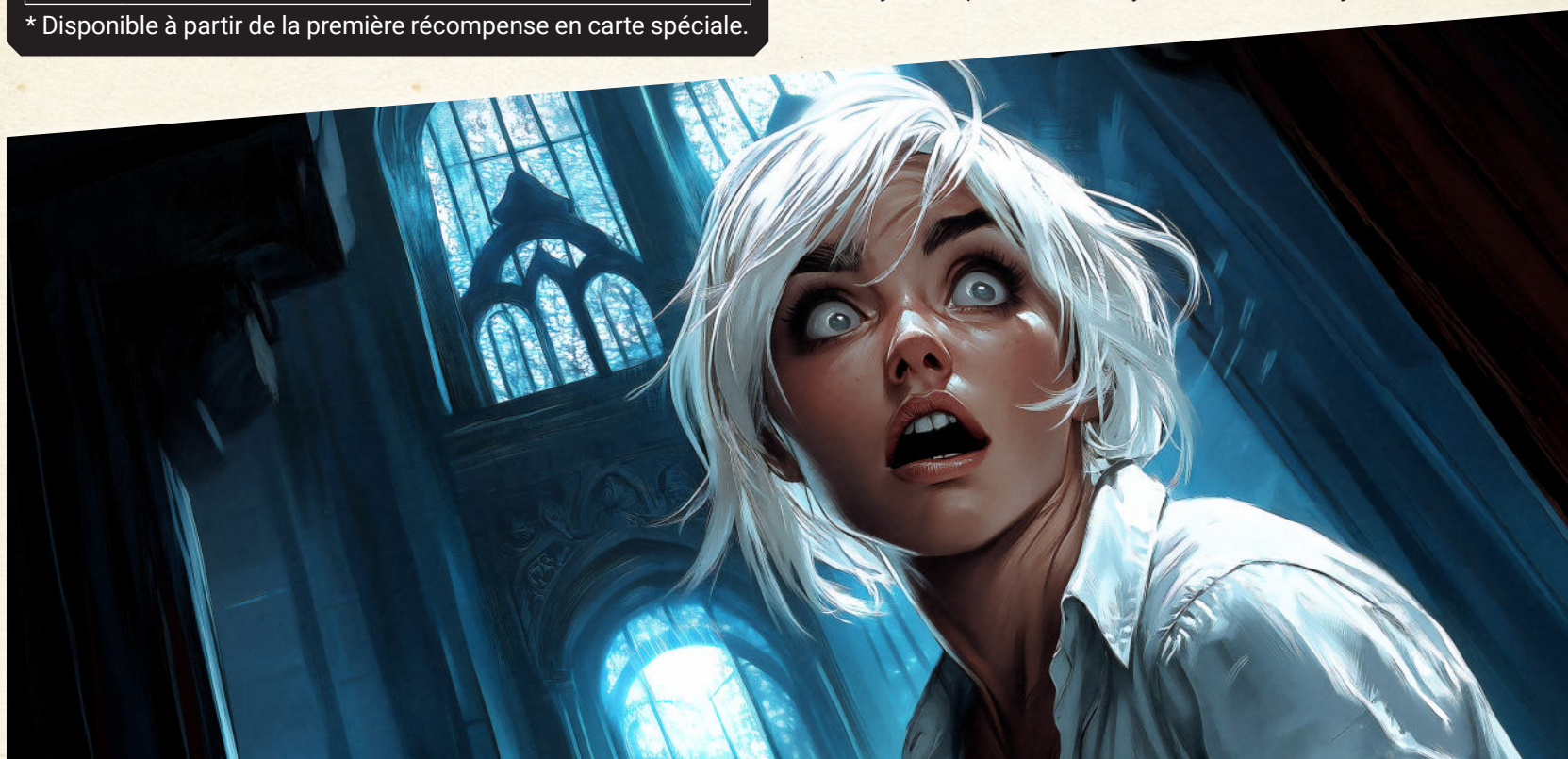
La Voyante a déjà terminé une partie en ayant gagné suffisamment de combats pour accumuler 7 points de progression. Au début de la partie suivante, elle décide d'utiliser ses points pour débloquer plusieurs améliorations :

- (1 ●) +1 point de vie de départ/max.
- (2 ●) +2 ● dans sa réserve.
- (3 ●) +1 carte commune de son choix (parmi 3 cartes révélées).
- (1 ●) Retirer 1 carte basique.

À la fin de la partie, si elle parvient à accumuler 8 points de progression supplémentaires, elle disposera de 15 points qui lui permettront de débloquer d'autres améliorations lors de la partie suivante. Elle pourra soit choisir les mêmes auxquelles elle en ajoutera de nouvelles, soit choisir uniquement de nouvelles améliorations (toujours dans la limite de 15 points).

BAZAR

Les personnages peuvent accéder au bazar si celui-ci est disponible comme amélioration. Une fois par partie, durant la phase d'exploration, les personnages peuvent jouer une rencontre Magasin sans interagir avec un magasin. Dans le bazar, le premier service acheté par chaque personnage coûte seulement la moitié de son prix normal. Dans ce cas, aucun jeton Exploration n'est ajouté sur la zone de jeu.



NOMBRE DE PERSONNAGES

MODE SOLO

Suivez les ajustements ci-dessous pour les parties avec un seul personnage :

1. CARTE MODIFICATEUR SPÉCIALE POUR 1 PERSONNAGE : Choisissez l'un des deux côtés de la carte, en fonction des avantages dont vous souhaitez bénéficier pendant la partie.

CÔTÉ « DÉPART AMÉLIORÉ » – Ce côté est idéal lorsque le personnage n'a pas beaucoup d'améliorations de départ, car il offre des bonus immédiats :

- Le personnage reçoit un objet de classe de son choix.
- La valeur de vie de départ/max. du personnage est augmentée de 2 points.
- Le personnage remplace 2 cartes basiques de son choix par 2 cartes communes, en suivant les étapes habituelles pour ajouter de nouvelles cartes à son paquet.

CÔTÉ « LONG CHEMIN » – Ce côté est idéal lorsque le personnage a déjà des améliorations disponibles dès le départ, car il offre des bonus progressifs :

- Le personnage reçoit un objet de classe de son choix.
- Les ennemis de niveau Serviteur octroient une carte spéciale comme récompense au lieu d'une carte commune.

2. MISE EN PLACE DES COMBATS : Utilisez la carte Mise en place des combats pour les parties à un seul personnage.

3. EFFETS D'ÉTAT MODIFIÉS : Les effets qui infligent normalement l'état Confusion (voir « États » à la page 25) infligent l'état Vulnérabilité à la place. Les effets qui s'appliquent normalement aux personnages ou aux ennemis confus s'appliquent désormais à ceux qui sont vulnérables.

MODE 3 PERSONNAGES

Suivez les ajustements ci-dessous pour les parties avec 3 personnages :

1. CARTE MODIFICATEUR SPÉCIALE POUR 3 PERSONNAGES : Choisissez l'un des deux côtés de la carte (Leadership ou Fraternité), en fonction des avantages dont vous souhaitez bénéficier pendant la partie.

CÔTÉ « LEADERSHIP » – Au début de chaque manche, le leader gagne 2 points d'énergie.

CÔTÉ « FRATERNITÉ » – Une fois par lieu, les personnages peuvent piocher 1 carte supplémentaire lors de la phase de préparation, jusqu'à la fin de la rencontre ombat.

2. MISE EN PLACE DES COMBATS : Utilisez la carte Mise en place des combats pour les parties à trois personnages.

3. PHASE DE PRÉPARATION : Chaque personnage pioche 5 cartes au lieu de 6.



AUTRES CONCEPTS ET RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

RÈGLES D'OR

- * **PRIORITÉ AU MATÉRIEL :** Si l'effet d'un élément de jeu est en contradiction avec les règles détaillées dans ce livret, les instructions de l'élément prévalent.
- * **ÉGALITÉS :** Si aucune instruction n'est indiquée pour départager une égalité, les joueurs décident du résultat.
- * **ARRONDIS :** Lorsque le résultat d'un effet ou une valeur ne donne pas un nombre entier, arrondissez la valeur à l'inférieur.
- * **LIMITES DE VALEURS :** Aucun effet du jeu ne peut réduire une valeur en dessous de 0.

La Possédée commence la manche avec 1 point de santé mentale et sa capacité permanente Fureur en jeu, qui lui fait perdre 1 point de santé mentale au début de son tour.

Pendant son tour, elle joue la carte Transformation soudaine. Puisque sa santé mentale est à 0, elle peut appliquer les effets Attaque et Saignement, mais elle ne perd aucun point de santé mentale, car elle n'en a déjà plus.



SANTÉ MENTALE : RAISON ET FOLIE



Au début de la partie, chaque personnage règle son compteur Santé mentale sur la valeur de santé mentale indiquée sur sa relique de classe, qu'il ajuste en fonction de ses éventuelles améliorations. Durant toute la partie, le niveau de santé mentale d'un personnage ne peut jamais dépasser sa valeur de départ. Un personnage dont la santé mentale est égale ou supérieure à 6 est **sain d'esprit**. Un personnage dont la santé mentale est inférieure ou égale à 5 devient **fou** et doit appliquer les effets indiqués ci-après :

DÉTECTIVE



Lorsque le Détective devient fou, il y a 50 % de chances pour que ses Attaques soient réduites de 2 points lorsqu'il joue une carte Attaque armée. Dans ce cas, lancez la pièce du destin. Pile : la pénalité s'applique. Face : rien ne se passe.

POSSÉDÉE



Lorsque la Possédée devient folle, toutes les cartes qui lui font perdre des points de santé mentale ajoutent 1 point d'Attaque. À la fin du tour, si elle est toujours folle, la Possédée perd 1 point de vie.

Par exemple, si la Possédée devient folle pendant un tour, ses prochaines Attaques qui lui font perdre des points de santé mentale lui permettront d'ajouter 1 point d'Attaque. À la fin du tour, elle perdra 1 point de vie. Rappel : Les effets de fin de tour ne s'appliquent **PAS** si tous les ennemis ont été vaincus. Ainsi, même si elle devient folle, la Possédée ne perd pas de point de vie à la fin de son tour si tous les ennemis ont été vaincus lors de ce tour.

SORCIER



Lorsque le Sorcier devient fou, il ajoute 1 au coût en énergie de la première carte jouée possédant l'effet Sacrifice qu'il joue lors de ce tour. Cet effet augmente uniquement le coût, et non la quantité d'énergie octroyée par la carte.

VOYANTE



Lorsque la Voyante devient folle, elle doit jouer l'effet Divination de toutes ses cartes. Chaque fois qu'elle échoue, elle reçoit 1 jeton Faiblesse en plus de tout autre effet indiqué.

DÉFAITE PAR FOLIE

À la fin d'une manche, si l'un des personnages a 0 point de santé mentale alors qu'il reste des ennemis en jeu, la partie s'achève sur une défaite. Si l'un des personnages a 0 point de santé mentale au moment où le dernier ennemi est vaincu, ce personnage regagne 1 point de santé mentale et la partie continue.

VIE : EN BONNE SANTÉ ET BLESSÉ



Au début de la partie, chaque personnage règle son compteur Vie sur la valeur de vie indiquée sur sa relique de classe, qu'il ajuste en fonction de ses éventuelles améliorations.

Un personnage ayant 6 points de vie ou plus est considéré comme étant en **bonne santé**. Un personnage ayant

5 points de vie ou moins est considéré comme étant **blessé**.

Si les points de vie d'un personnage atteignent 0, il est vaincu et la partie prend fin immédiatement pour tous les joueurs.

La vie maximale des ennemis est indiquée sur leurs cartes. Augmentez ou diminuez leurs points de vie en fonction des dégâts subis et des points de vie qu'ils récupèrent. Les ennemis ne sont jamais considérés comme étant blessés, peu importe leur nombre de points de vie.

Si les points de vie d'un ennemi atteignent 0, il est vaincu et retiré du combat.

ÉTATS

Certains effets peuvent infliger des états. Lorsqu'une créature reçoit un état, ajoutez sur sa carte le nombre de jetons correspondants indiqué dans l'effet. Une créature peut recevoir un état sans subir de dégâts. Il n'y a pas de limite au nombre d'états qu'un personnage peut avoir.

Sauf mention contraire, les ennemis ne peuvent pas avoir plus de 5 états en même temps.

Les différents types d'états et leurs effets sont décrits ci-dessous :

VULNÉRABILITÉ



Lorsqu'une créature possède des états Vulnérabilité, la prochaine Attaque qu'elle subit lui inflige 1 point d'Attaque supplémentaire par jeton correspondant. Une fois l'effet appliqué, tous ses jetons Vulnérabilité sont défaussés.

FAIBLESSE



Lorsqu'une créature possède des états Faiblesse, elle inflige 1 point d'Attaque en moins par jeton correspondant lors de sa prochaine Attaque. Une fois l'effet appliqué, tous ses jetons Faiblesse sont défaussés.

CONFUSION



Lorsqu'un personnage confus effectue une Attaque, les joueurs désignent au hasard lequel des ennemis disponibles il cible. Si l'Attaque cible plusieurs ennemis, les cibles doivent être différentes. Lorsqu'un ennemi est confus, les joueurs décident quelle cible il attaque. Si l'Attaque cible plusieurs personnages, les cibles doivent être différentes. Un personnage ne peut pas attaquer un autre personnage, et un ennemi ne peut pas attaquer un autre ennemi (sauf indication contraire). Une fois l'effet appliqué, tous ses jetons Confusion sont défaussés.

ENTRAVE



Lorsqu'une créature possède des états Entrave, elle perd 1 point de vie pour chaque jeton correspondant avant sa prochaine Attaque. Une fois l'effet appliqué, tous ses jetons Entrave sont défaussés.

Si les points de vie de la créature atteignent 0 à cause de cet effet, celle-ci est vaincue et ne peut pas effectuer son Attaque.

SAIGNEMENT



Lorsqu'une créature possède des états Saignement, elle perd 1 point de vie à la fin de son tour pour chaque jeton correspondant. Une fois l'effet appliqué, tous ses jetons Saignement sont défaussés.

Une créature qui possède 3 jetons Saignement ❶ possède un seul type d'état, même si elle a plusieurs jetons du même type. De la même manière, une créature qui possède 1 jeton Entrave et 1 jeton Faiblesse ❷ a 2 types d'états différents.



ÉTATS ET FIN DU TOUR

À la fin de leur tour, les personnages et les ennemis doivent défausser tous les jetons État restants sur leurs cartes, même si leurs effets n'ont pas été appliqués.

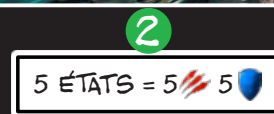
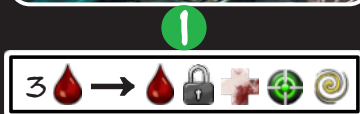
Si un ennemi est vaincu grâce aux dégâts infligés par un état (par exemple, Entrave ou Saignement), il n'est pas considéré comme ayant été vaincu par un personnage. Dans ce cas, les effets supplémentaires qui peuvent cibler un personnage ne s'appliquent pas.

Certains effets s'appliquent uniquement si un personnage a infligé des dégâts à un ennemi. Pour cela, les dégâts doivent avoir été infligés directement par les cartes du personnage. Ainsi, les dégâts infligés par un état ne sont pas considérés comme ayant été infligés par un personnage.

IMMUNITÉ : Lorsqu'une créature est immunisée contre un état, aucun effet ne peut lui infliger ce type d'état. Si une créature obtient une immunité contre un type d'état pendant un combat, elle défausse tous les états correspondants.



Le Sorcier affronte le Passeur d'âmes et a infligé l'état Saignement 3 fois pendant son tour. Il possède 2 points d'énergie dans sa réserve, qu'il souhaite utiliser pour jouer les cartes Transformation du marécage et Aura d'états.



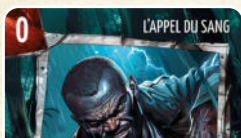
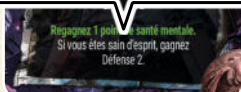
S'il joue Aura d'états en premier, la carte lui octroiera seulement 1 Saignement et 1 Entrave, car il n'y a qu'un seul type d'état en jeu (Saignement). En revanche, s'il joue Transformation du marécage en premier, il peut défausser les 3 états Saignement du Passeur d'âmes, puis infliger jusqu'à 5 états différents ❶. En infligeant 1 état de chaque type (Saignement, Confusion, Entrave, Vulnérabilité et Faiblesse) et en jouant ensuite Aura d'états, il bénéficiera de 5 Saignement et 5 Entrave ❷, car il y aura alors 5 types d'états différents en jeu.

EFFETS SPÉCIAUX

Cette section détaille les différents effets spéciaux qui peuvent s'appliquer au cours de la partie, chacun possédant ses propres caractéristiques et conditions.



Regagnez 1 point de santé mentale.
Si vous êtes sain d'esprit, gagnez Défense 2.



Attaque 2.
Sacrifice 1.



ATTAQUE CC DIVINATION



REGAGNER

Lorsqu'une créature regagne des points de vie ou de santé mentale, elle gagne la valeur indiquée par l'effet. Une créature ne peut jamais avoir plus de points de vie ou de santé mentale que sa valeur maximale indiquée sur sa carte.

SACRIFICE

Lorsqu'une carte possède l'effet Sacrifice, le personnage qui bénéficie de cet effet perd le nombre de points de vie indiqué, après avoir appliqué les effets supplémentaires.

Rappel : Si vous défaussez une carte ayant l'effet Sacrifice pour gagner de l'énergie, l'effet Sacrifice ne s'applique pas. En outre, une carte Sacrifice peut réduire les points de vie d'un personnage à 0, et ainsi faire perdre la partie aux joueurs !

DIVINATION

L'effet Divination permet aux personnages d'essayer de « voir l'avenir » avant qu'un effet ne soit appliqué. Après avoir appliqué un autre effet, si un personnage choisit d'activer l'effet Divination, il révèle la première carte de son paquet (mélangez la défausse pour former un nouveau paquet si celui-ci est vide).

* Si le type de la carte révélée correspond au type de divination concerné, la divination est réussie. Appliquez alors l'effet supérieur de la carte (icône colorée : , ,).

* Si le type de la carte révélée ne correspond pas au type de divination concerné, la divination échoue. Appliquez alors l'effet inférieur de la carte (icône grisée : , ,).

Une fois l'effet de la divination appliqué, défaussez la carte révélée. Voici les icônes correspondant aux différents types de divination :



ATTAQUE

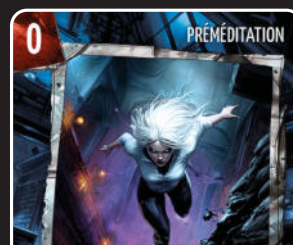


DÉFENSE



CAPACITÉ

La Voyante joue la carte *Préméditation*, qui comporte un effet *Divination* de type *Attaque*. Elle révèle la carte *Équilibre tactique*, qui comporte à la fois les types *Attaque* et *Défense*, et qui correspond donc au type de divination en cours. La divination est réussie, et la Voyante applique donc l'effet supérieur de la carte *Préméditation*. Puis, elle défausse la carte *Équilibre tactique*.



DIVINATION

Attaque 1.
Ajoutez Attaque 1.
Recevez 1 .



ATTAQUE CC 1 DÉFENSE DIVINATION
Attaque 2 et Défense 2.
Piochez 1 carte.
Aucun effet.

Chaque carte *Divination* comprend deux effets, mais un seul d'entre eux est appliqué. En effet, si la carte révélée correspond au type recherché, la divination est considérée comme étant réussie. Dans l'exemple précédent, la carte révélée est une carte *Attaque* ET *Défense*. La divination est donc réussie, et l'effet de pénalité est ignoré.

DÉCHARGE ET RECHARGE

Le Détective commence chaque partie avec une réserve de munitions indiquée sur sa carte *Relique* de classe. Lorsque vous jouez une carte *Attaque* armée qui comporte l'effet *Décharge*, réduisez la réserve de munitions de la valeur indiquée. Lorsque le Détective n'a plus de munitions, il ne peut plus jouer de cartes comportant l'effet *Décharge*. De plus, ces cartes ne peuvent pas être jouées pour d'autres personnages. L'effet *Recharge* permet au Détective d'ajouter des munitions à sa réserve. La réserve ne peut jamais contenir plus de munitions que sa valeur de départ pour la partie en cours. Ignorez l'effet *Recharge* lorsque vous jouez des cartes pour d'autres personnages.



COUP DE GRÂCE

Lorsqu'un ennemi est vaincu grâce à une carte comportant l'effet *Coup de grâce*, celui-ci permet d'appliquer un effet supplémentaire. L'effet du coup de grâce ne peut être appliqué qu'une seule fois, sauf si la carte indique le contraire.

CONSOMMABLE

Les cartes comportant l'effet *Consommable* ne peuvent être jouées qu'une seule fois par combat, et ne sont pas ajoutées à la défausse après avoir été jouées. À la fin du combat, remettez la carte dans le paquet du personnage.

PIÈCE DU DESTIN

Certains événements et effets impliquent un test de réussite ou d'échec. Dans ce cas, utilisez la pièce du destin.

FACE



PILE

- * **FACE** : Réussite, l'effet s'applique.
- * **PILE** : Échec, l'effet ne s'applique pas.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez utiliser les modificateurs décrits dans cette section pour ajuster la difficulté du jeu. Chaque modificateur est associé à une valeur indiquant son impact sur la partie, représentée par des astérisques (*). Les modificateurs sont choisis au début de la partie et s'appliquent jusqu'à la fin de la partie. Lorsque vous jouez avec des modificateurs qui simplifient le jeu, vous ne gagnez pas de points de progression.

Aurez-vous assez de courage pour tenter le plus haut niveau de difficulté ? En relevant ce défi, vous mettrez non seulement à l'épreuve votre stratégie, mais vous en sortirez également avec une bonne dose de reconnaissance et de satisfaction. Seuls les joueurs les plus audacieux parviendront à terminer l'expérience sous sa forme ultime.

DIFFICULTÉ AUGMENTÉE

1. **Immunité partielle des ennemis contre les états (*)**
 - Les ennemis sont immunisés contre le premier état qui leur est infligé à chaque tour.
2. **Coût des services augmenté (*)**
 - Le premier service de chaque interaction avec un magasin ou le bazar coûte 1 🟡 supplémentaire.
3. **Nombre de cartes réduit pour les personnages (**)**
 - Les personnages piochent une carte de moins pendant la phase de préparation.
4. **Nombre d'améliorations réduit (**)**
 - Lorsque vous gagnez une nouvelle carte, révélez-en 1 au lieu de 3.
5. **Immunité totale des ennemis contre les états (***)**
 - Les ennemis sont immunisés contre les états.

DIFFICULTÉ RÉDUITE

1. **Immunité des personnages contre les états (*)**
 - Les personnages sont immunisés contre les états.
2. **Coût des services réduit (*)**
 - Le premier service de chaque interaction avec un magasin ou le bazar coûte 1 🟡 de moins.
3. **Limite de dégâts par Attaque (**)**
 - Les personnages ne peuvent pas subir plus de 4 dégâts par Attaque.
4. **Nombre d'améliorations augmenté (**)**
 - Lorsque vous gagnez une nouvelle carte, révélez-en 5 au lieu de 3.
5. **Nombre de cartes augmenté pour les personnages (***)**
 - Les personnages piochent 1 carte supplémentaire pendant la phase de préparation.

VICTOIRE ET DÉFAITE

VICTOIRE

Les personnages remportent la partie s'ils parviennent à vaincre le Grand Ancien lors de l'affrontement final du lieu.

DÉFAITE

Les personnages perdent la partie dans les cas suivants :

1. **À tout moment**
 - Si l'un des personnages perd tous ses points de vie.
2. **Pendant un combat**
 - Si l'un des personnages perd tous ses points de santé mentale et qu'il reste des ennemis en jeu à la fin de la manche en cours.
 - S'il reste des ennemis en jeu à la fin de la 6^e manche.

3. En dehors des combats

- Si les personnages ne peuvent pas interagir immédiatement avec l'icône Grand Ancien après avoir placé leur 13^e jeton Exploration.
- Si l'un des personnages a perdu tous ses points de santé mentale.

RAPPEL : Les combats contre les Grands Anciens peuvent comporter des conditions de victoire et de défaite spécifiques.

GRANDS ANCIENS

La plupart des Grands Anciens possèdent une séquence horizontale unique et non trois séquences verticales comme les autres ennemis. Appliquez tous les effets indiqués en même temps lors de leur activation.



CTHULHU (ARKHAM)

L'obscurité de la pièce était presque tangible, saturée de poussière cosmique. Des failles aux formes inconcevables s'ouvraient partout, des portails vers des lieux au-delà de la raison, leurs contours rayonnant d'une lueur pâle et impie. Devant eux se tenait une silhouette encapuchonnée, le visage noyé dans l'ombre. Lorsqu'elle parla, sa voix rauque résonna comme un sarcophage qui se referme.

— Il est encore trop tôt, murmura-t-elle, tendue plus qu'effrayée. Elle s'infiltre dans ses rêves, étend son influence. Charles grimaça de haine, mais la créature l'interrompit sèchement. Alors, dans un bruit atroce de chair déchirée, un appendice titanesque jaillit du premier portail, suintant d'une liqueur phosphorescente au milieu d'une brume surnaturelle.

Arkham est en ruine, et les adeptes de Cthulhu sont sur le point d'atteindre leur but ultime. Les personnages doivent interrompre l'appel du Grand Ancien pendant que la silhouette inconnue tente de fermer le portail.

MATÉRIEL



PLATEAU GRAND ANCIEN

- ① Nom.
- ② Piste de menace.
- ③ Niveau de menace maximal en fonction du nombre de personnages.
- ④ Effets du mode Cauchemar (extension).



CARTÉ GRAND ANCIEN

- ① Nom.
- ② Menace.
- ③ Effet supplémentaire.
- ④ Effet Amélioration 3-6.
- ⑤ Séquence unique.
- ⑥ Vie.



CARTÉ MALÉDICTION

- ⑦ Nom et type.
- ⑧ Effet supplémentaire.

OBJECTIF

Survivre pendant 6 manches de combat et éviter que le niveau de menace atteigne son maximum.

MISE EN PLACE

Placez un cube sur la case 1 de la piste de menace. Il servira à indiquer le niveau de menace pendant le combat. Le niveau maximal à ne pas dépasser dépend du nombre de personnages.

Placez les paquets Grand Ancien et Malédiction à côté du plateau Grand Ancien.

Chaque carte Grand Ancien représente un ennemi différent et peut avoir un maximum de 4 états. Dès lors que ses points de vie atteignent 0, défaussez-la.

L'effet de chaque carte Malédiction s'applique uniquement pendant la manche au cours de laquelle elle est révélée.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Au début des manches **1, 3 et 5**, révélez une nouvelle carte Malédiction et appliquez ses effets.

Au début des manches **2, 4 et 6**, toutes les cartes Grand Ancien en jeu récupèrent tous leurs points de vie.

Révélez ensuite des cartes Grand Ancien pour en attribuer 2 à chaque personnage. Chacune de ces cartes cible le personnage auquel elle est attribuée.

À partir de la 3^e manche, les cartes Grand Ancien gagnent les effets Amélioration indiqués à côté de l'icône **3-6**.

TOUR DES PERSONNAGES

Les personnages peuvent attaquer n'importe quelle carte Grand Ancien.

TOUR DES ENNEMIS

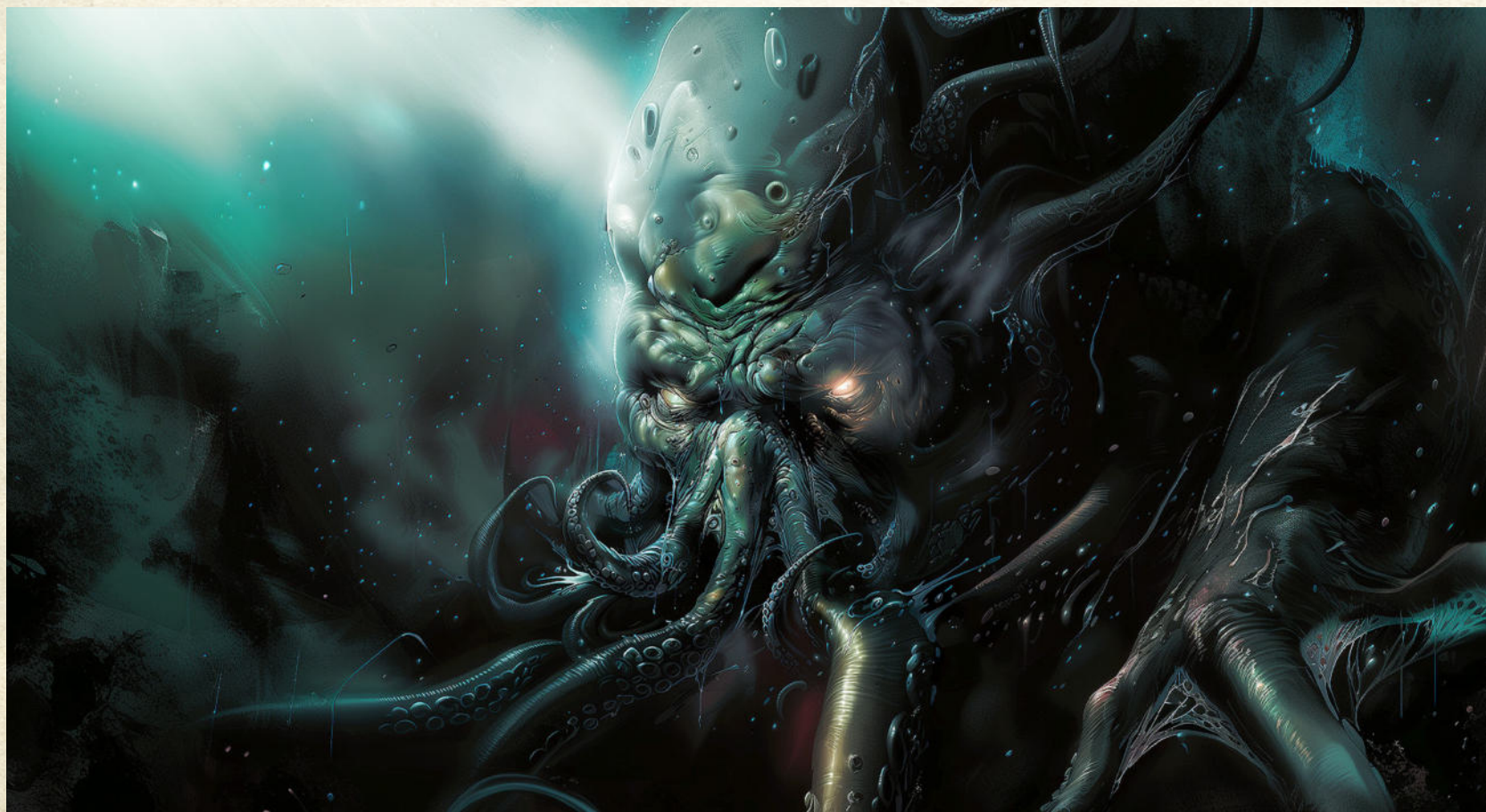
Activez les cartes Grand Ancien en commençant par celles attribuées au leader, puis en continuant dans le sens horaire.

À la fin de la manche, défaussez toutes les cartes Malédiction en jeu. Avancez sur la piste de menace d'un nombre de cases égal à la valeur indiquée (⚠) sur les cartes Grand Ancien encore en jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si tous les personnages survivent jusqu'à la fin de la manche 6, l'appel de Cthulhu s'arrête et les personnages remportent la victoire.

Défaite : Si, à la fin de n'importe quelle manche, vous atteignez la valeur maximale sur la piste de menace en fonction du nombre de personnages ou si un personnage est vaincu, vous perdez la partie.



L'ABOMINATION DE DUNWICH (DUNWICH)

Une force terrifiante et invisible s'abat sur Dunwich. Ses habitants, tétanisés, évitent à tout prix de parler de la vieille ferme des Whateley, où une chose inhumaine est venue au monde. Les investigateurs viennent affronter cette horreur, dont la présence déchire la planète elle-même. Pour l'arrêter avant que la barrière entre les mondes ne s'effondre, ils devront faire appel à de mystérieux sceaux, à de dangereux rituels et à des savoirs interdits. Mais pour comprendre son origine, ils devront également payer un lourd tribut.

MATÉRIEL



PLATEAU GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Piste de vie.
- 3 Vie maximale en fonction du nombre de personnages.
- 4 Effets du mode Cauchemar (extension).



CARTE SCEAU

- 1 Nom et type.
- 2 Condition du Sceau.
- 3 Effets.

CARTE GRAND ANCIEN

- 4 Nom.
- 5 Effets supplémentaires.
- 6 Effet Amélioration.
- 7 Séquence unique.

OBJECTIF

Vaincre l'Abomination de Dunwich avant la fin de la 6^e manche grâce aux différents Sceaux à activer en défaussant les cartes appropriées.

MISE EN PLACE

Placez des cubes sur la piste de vie de l'Abomination de Dunwich, en fonction du nombre de personnages.

Placez les paquets Grand Ancien et Sceau à côté du plateau Grand Ancien. L'Abomination de Dunwich est le seul ennemi, et peut recevoir 4 états maximum. Si le Grand Ancien reçoit un état, les effets de cet état s'appliquent selon l'ordre d'activation de ses cartes, lorsque c'est possible. Par exemple, si le Grand Ancien a 1 jeton Faiblesse, la valeur d'Attaque de sa première carte activée pour attaquer lors de cette manche est réduite de 1. Tout dégât subi (grâce à une Attaque dépassant le niveau de Défense d'une carte Grand Ancien, via des effets ou via des états) est soustrait des points de vie du Grand Ancien, sur sa piste de vie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Une fois que les personnages ont pioché leurs cartes, chaque personnage révèle 1 carte Grand Ancien et 2 cartes Sceau. Chaque carte cible uniquement le personnage auquel elle est associée. Chaque personnage choisit un Sceau qu'il conserve, et défausse l'autre.

3 PERSONNAGES : Révélez 1 carte Grand Ancien par personnage, mais seulement 4 cartes Sceau au total. Les personnages en choisissent 2 et défaussent les 2 autres.

TOUR DES PERSONNAGES

Au début du tour des personnages, chacun d'entre eux peut activer son Sceau, en défaussant une carte du type indiqué dans la condition du Sceau (y compris une carte Capacité permanente en jeu). Le personnage gagne alors 1 .

Un personnage peut également défausser 2 cartes de tout autre type pour activer son Sceau et gagner 1 .

Lorsqu'un Sceau est activé, ses effets s'appliquent. S'ils concernent une carte Grand Ancien, appliquez-les à la carte associée au personnage qui a activé le Sceau.

Pour chaque Sceau non activé, le Grand Ancien regagne 3 points de vie et ajoute Attaque 1 et Défense 1 à ses cartes. Servez-vous des jetons Utilisation pour vous en souvenir. Les personnages doivent choisir d'activer ou non leurs Sceaux avant de pouvoir jouer des cartes.

Chaque personnage ne peut attaquer que la carte Grand Ancien qui lui est associée.

3 PERSONNAGES : Les personnages peuvent activer n'importe quel Sceau. Si ses effets concernent une carte Grand Ancien, appliquez-les à la carte associée au personnage qui a activé le Sceau. Appliquez toutes les autres instructions normalement.

TOUR DES ENNEMIS

Activez les cartes Grand Ancien en commençant par celles qui ciblent le leader, puis en continuant dans le sens horaire.

Les effets supplémentaires, sauf mention contraire, s'appliquent uniquement à la carte sur laquelle ils sont indiqués.

À la fin du tour, défaussez toutes les cartes Grand Ancien et Sceau en jeu. Si la vie du Grand Ancien est inférieure à la moitié de sa valeur maximale, ses cartes bénéficient de l'effet Amélioration indiqué par l'icône . Rappel : La Défense est ajoutée pendant la phase de préparation, mais les Attaques s'appliquent pendant le tour des ennemis. Pendant le tour des personnages, si la vie d'un Grand Ancien est inférieure à la moitié de sa valeur maximale, l'effet Amélioration s'applique également.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Les personnages gagnent la partie s'ils survivent tous et qu'ils parviennent à réduire les points de vie de l'Abomination de Dunwich à 0 avant la fin de la 6^e manche. Le Grand Ancien est alors renvoyé dans son plan d'origine.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.

DAGON ET HYDRA (INNSMOUTH)

Innsmouth ne cache plus son secret. Les rues sont inondées. La mer avance, non pas sous l'effet d'une tempête, mais par sa seule volonté. Dagon et Hydra se sont levés. Ce ne sont plus de simples visions du culte, mais des présences bien réelles, se mouvant dans la ville avec un dessein précis.

Les investigateurs progressent à travers des ruelles noyées sous les eaux, le long des bâtiments gravés de symboles anciens et des autels à demi submergés. Mais les Grands Anciens ne restent pas immobiles. Dagon et Hydra avancent ou reculent, changent de position pour éviter l'affrontement direct ou pour bloquer toute échappatoire. L'un défend pendant que l'autre frappe. Puis ils échangent leurs rôles. Les arrêter exige d'anticiper leurs mouvements, de les forcer à s'éloigner l'un de l'autre, et de frapper dès que l'un d'eux devient vulnérable. Mais la ville elle-même se transforme. Les rues deviennent des canaux, les habitations des pièges, et les plans de la ville perdent toute leur utilité. Innsmouth est devenue un champ de bataille vivant. À moins que les investigateurs ne parviennent à déstabiliser les deux créatures, la marée montante engloutira bientôt bien plus que la côte.

Dans leur repaire d'Innsmouth, les maîtres des Profonds attendent les personnages. Ces derniers seront-ils assez forts pour cet affrontement et sauront-ils prouver leur valeur ?

MATÉRIEL



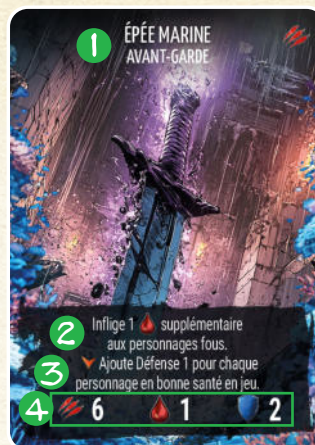
PLATEAU GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Piste de vie.
- 3 Vie maximale en fonction du nombre de personnages.
- 4 Effets du mode Cauchemar (extension).
- 5 Effets supplémentaires.



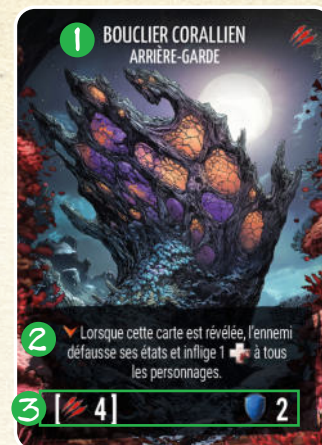
PLATEAU GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Piste de vie.
- 3 Vie maximale en fonction du nombre de personnages.
- 4 Effets du mode Cauchemar (extension).
- 5 Effets supplémentaires.



CARTE GRAND ANCIEN (AVANT-GARDE)

- 1 Nom et type.
- 2 Effets supplémentaires.
- 3 Effet Amélioration.
- 4 Séquence unique.



CARTE GRAND ANCIEN (ARRIÈRE-GARDE)

- 1 Nom et type.
- 2 Effet Amélioration.
- 3 Séquence unique.

OBJECTIF

Vaincre Dagon et Hydra (les Compagnons) en réduisant leurs points de vie à 0 avant la fin de la 6^e manche.

MISE EN PLACE

Placez des cubes sur la piste de vie de Dagon et Hydra en fonction du nombre de personnages.

Placez les paquets Avant-garde et Arrière-garde à côté des plateaux Grand Ancien.

Chaque Compagnon compte comme un ennemi indépendant et peut recevoir 4 états maximum. Si les points de vie d'un Compagnon atteignent 0, il est vaincu et retiré du jeu.

Tout dégât subi (grâce à une Attaque dépassant le niveau de Défense d'une carte Grand Ancien, via des effets ou via des états) est soustrait des points de vie du Grand Ancien, sur sa piste de vie.

3 PERSONNAGES : Au début de la première manche, révélez 1 ennemi de niveau Élite, qui s'activera normalement après les Compagnons. Dès lors que ses points de vie atteignent 0, défaissez-le.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Attribuez 1 carte Avant-garde et 1 carte Arrière-garde, face cachée, à chacun des Compagnons. Révélez uniquement celle correspondant à leur position actuelle. La position de départ de chaque Compagnon dépend du nombre de personnages :

1 PERSONNAGE : Choisissez aléatoirement quel Compagnon commence en avant-garde et lequel commence en arrière-garde.

2 ou 3 PERSONNAGES : Les 2 Compagnons commencent en avant-garde.

TOUR DES ENNEMIS

Lorsqu'un personnage inflige des dégâts à un Compagnon en avant-garde, ce dernier se déplace immédiatement en arrière-garde.

- Révélez immédiatement sa carte Arrière-garde. Le Compagnon gagne la valeur de Défense indiquée sur la carte Arrière-garde.
- Retournez sa carte Avant-garde face cachée.

Si un Compagnon subit des dégâts alors qu'il est en arrière-garde, il reste à cette position.

>> EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque Dagon inflige des dégâts, sa cible perd 1 point de santé mentale. Lorsque Hydra inflige des dégâts, elle regagne 1 point de vie.

>> ACTIVATION DES ENNEMIS

Si la vie d'un Compagnon est inférieure à la moitié de sa valeur maximale, ses cartes bénéficient de l'effet Amélioration indiqué par l'icône . Rappel : La Défense est ajoutée pendant la phase de préparation, mais les Attaques s'appliquent pendant le tour des ennemis. Pendant le tour des personnages, si la vie d'un Compagnon devient inférieure à la moitié de sa valeur maximale, l'effet Amélioration s'applique également.

Les ennemis s'activent en fonction du nombre de personnages :

> 1 PERSONNAGE

Activez le Compagnon en avant-garde, s'il y en a un.

Activez également tout Compagnon qui a été attaqué, même s'il n'a subi aucun dégât.

Si les deux Compagnons s'activent, Dagon s'active toujours en premier.

Si aucun Compagnon n'a été attaqué au cours d'une manche, seul celui qui est en avant-garde s'active.

> 2 OU 3 PERSONNAGES

Les deux Compagnons s'activent à leur position actuelle, et chacun cible le dernier personnage qui l'a attaqué (ou le leader si aucun personnage ne l'a attaqué durant cette manche).

Dagon s'active toujours avant Hydra. Si l'ennemi Élite est toujours en jeu, il s'active après les Compagnons.

>> FIN DU TOUR

À la fin du tour des ennemis, défaussez les cartes Avant-garde et Arrière-garde en jeu, peu importe le nombre de personnages.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si tous les personnages survivent et que les points de vie des deux Compagnons sont réduits à 0 avant la fin de la 6^e manche, les Compagnons sont vaincus et les personnages remportent la partie.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.

CRÉDITS

AUTEURS : Ruiz Machuca et Joel Torres.

ILLUSTRATIONS : Ruiz Machuca, Mich Bucana, Joseph Díaz et Roberto Chaudón.

CONCEPTION GRAPHIQUE : Marta Mercurio et Javier Alonso.

MISE EN PAGE : Marta Mercurio et Fernando Gamero.

BANDE DESSINÉE : Ruiz Machuca.

TRADUCTION FRANÇAISE ET RELECTURE : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen.

COMMUNITY MANAGER : Carla Torres.

CONCEPTION DU LOGO : Javier Alonso.

TESTEURS : Javier López, Matthew Bell, Ramón Vázquez, David Vielba, Jorge Vilar, Víctor Martín, Alejandro Mirabent, Ángel García, Alfonso Fernández, Carlos López, Juan Hernández, Pablo Trampín, Claudia López, Adrián Cano, Joaquín Azabal, Javier Murillo, Fernando Hellín, Carlos Gutiérrez, Damián Junquera, Javier Martínez et les nombreux volontaires lors des conférences et des salons.

REMERCIEMENT SPÉCIAL: Nous remercions tout particulièrement tous les contributeurs qui nous ont soutenus et grâce à qui ce jeu a pu voir le jour. Leur soutien, leur confiance et leur enthousiasme ont été essentiels pour donner vie à cette idée.

GLOSSAIRE

BAZAR : Amélioration obtenue grâce aux points de progression, permettant d'accéder à des remises sur les services des magasins une fois par partie (page 23).

BLESSÉ : Un personnage est considéré comme étant blessé lorsqu'il a 5 points de vie ou moins. Cela peut avoir un effet sur certaines cartes (page 25).

CARTES ACTION : Carte dont les effets s'appliquent au moment où elles sont jouées, par les personnages ou par les Grands Anciens. Les cartes Action sont réparties en plusieurs types : Attaque, Défense et Capacité (page 12).

CARTES ATTAQUE : Permettent aux personnages d'infliger des dégâts aux ennemis. Il existe des Attaques au corps-à-corps (CC) et des Attaques armées, avec ou sans limite d'utilisation (page 12).

CARTES BASIQUES : Jeu de 12 cartes de base avec lesquelles chaque personnage commence la partie. Les cartes basiques ne possèdent pas de symbole de rareté (page 21).

CARTES CAPACITÉ : Cartes permettant aux personnages d'appliquer différents effets bénéfiques pour eux-mêmes ou néfastes pour les ennemis. Les cartes Capacité permanente restent en jeu pendant plusieurs manches (page 13).

CARTES COMMUNES : Cartes arborant un symbole bronze, légèrement plus puissantes que les cartes basiques (page 21).

CARTES DÉFENSE : Cartes permettant aux personnages d'accumuler des points de Défense pour se protéger contre les ennemis (page 13).

CARTES SPÉCIALES : Cartes arborant un symbole argenté, légèrement plus puissantes que les cartes communes (page 21).

CÉDER L'ACTIVATION : Action gratuite permettant aux joueurs de changer de personnage actif (personnage qui peut activer et jouer des cartes) (page 18).

CHARGER UNE RELIQUE SYNERGIQUE : Processus permettant aux personnages d'accumuler de

l'énergie dans leurs reliques synergiques. Une fois le nombre de charges nécessaires atteint, la relique synergique peut être activée pour offrir de puissants effets (page 17).

CIBLE : Créature désignée par une autre créature pour subir ses Attaques et/ou ses effets. Les cibles des ennemis sont choisies en fonction de critères de priorité, tels que le niveau de vie ou de santé mentale des personnages (page 19).

CONFUSION : État qui modifie la cible (page 25).

CONSOMMABLE : Effet de carte pouvant être joué une seule fois pendant un combat. Après le combat, la carte est remise dans le paquet du personnage (page 27).

COOPÉRATIF : Effet de certaines cartes permettant aux personnages d'ignorer les pénalités normalement associées au fait de jouer une carte pour un autre personnage (page 15).

COUP DE GRÂCE : Effet spécial activé lorsqu'un ennemi est vaincu grâce à la carte qui comporte cet effet (page 27).

CRÉATURE : Personnage ou ennemi (page 11).

DÉCHARGE : Réduction de la quantité de munitions du Détective suite à l'application d'un effet de l'une de ses cartes (page 27).

DÉFAITE : Se produit lorsqu'un personnage perd tous ses points de vie, lorsqu'un personnage perd tous ses points de santé mentale à la fin d'un tour, ou lorsque les personnages échouent à vaincre le Grand Ancien dans la limite de temps impartie. La partie prend fin immédiatement et les personnages perdent la partie (page 28).

DÉFAUSSE : Emplacement où sont placées les cartes jouées ou défaussées. Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet (page 12).

DÉGÂT : Effet qui réduit les points de vie, causé par des Attaques, des effets de cartes, ou des états. Lorsqu'une créature perd tous ses points de vie, elle est vaincue (pages 19 et 25).

DIVINATION : Effet permettant à un personnage d'appliquer des effets supplémentaires s'il

révèle une carte répondant à des conditions spécifiques (page 27).

EFFET AMÉLIORATION : Effet supplémentaire disponible sur certaines cartes Grand Ancien, qui peut être appliqué selon les instructions de mise en place de la rencontre (page 29, 30 et 32).

ÉNERGIE : Ressource nécessaire pour jouer des cartes, obtenue grâce à l'action « Gagner de l'énergie ». Chaque carte possède un coût en énergie que les personnages doivent payer pour pouvoir l'utiliser (page 14).

EN BONNE SANTÉ : Un personnage est considéré comme étant en bonne santé lorsqu'il a au moins 6 points de vie. Cela peut avoir un effet sur certaines cartes (page 25).

ENNEMI : Créature que les personnages affrontent pendant la partie. Les ennemis sont répartis en plusieurs niveaux de puissance, le plus puissant étant celui des Grands Anciens (pages 10, 11 et 18).

ENTRAVE : État qui réduit la vie d'une créature de 1 point par jeton Entrave en sa possession avant sa prochaine Attaque. Lorsqu'une créature a 0 point de vie, elle est vaincue et l'Attaque est ignorée. Une fois l'effet appliqué, tous les jetons Entrave sont défaussés (page 25).

ÉTAT : Effet pouvant être appliqué aux personnages et aux ennemis, et qui modifie leur comportement ou leurs capacités (page 25).

FAIBLESSE : État qui réduit de 1 point par jeton correspondant la valeur d'Attaque de la prochaine Attaque d'une créature. Une fois l'effet appliqué, tous les jetons Faiblesse de la créature sont défaussés (page 25).

FOU : Lorsque la santé mentale d'un personnage est de 5 ou moins, celui-ci devient fou. Les effets de la folie varient en fonction des personnages (page 24).

GAGNER DE L'ÉNERGIE : Action permettant aux personnages de défausser des cartes de leur main pour accumuler de l'énergie qu'ils pourront ensuite dépenser pour jouer des cartes (page 14).

GRAND ANCIEN : Ennemi final de chaque lieu. Les Grands Anciens sont des entités très puissantes, telles que Cthulhu, Dagon et Hydra. Vaincre les Grands Anciens est l'objectif principal du jeu (page 29).

INITIATIVE : Valeur qui détermine l'ordre dans lequel les ennemis s'activent au combat. Plus la valeur d'initiative d'un ennemi est élevée, plus celui-ci s'active tôt (page 19).

MANCHE : Séquence de jeu complète composée de la phase de préparation, du tour des personnages et du tour des ennemis. À la fin de la manche, défaussez tous les jetons Défense de toutes les créatures (page 11).

MUNITIONS : Ressource exclusive au Détective, qui lui permet d'utiliser des cartes Attaque armée avec l'effet Décharge (X) (page 27).

ORDRE DE PRIORITÉ : Règles déterminant l'ordre dans lequel différents effets déclenchés simultanément doivent être appliqués (page 16).

PAQUET : Emplacement où sont piochées les cartes. Les personnages piochent de nouvelles cartes depuis leur paquet pendant la phase de préparation (page 12).

PERSONNAGE : Investigateur, membre du groupe doté de capacités et de caractéristiques uniques que les joueurs peuvent utiliser pendant la partie. Chaque personnage possède son propre paquet de cartes, qui définit son style de jeu (page 6).

PHASE D'EXPLORATION : Phase de jeu au cours de laquelle les personnages inspectent le lieu à l'aide des cartes Exploration. Il s'agit de la première phase de chaque partie (page 8).

PHASE DE RENCONTRE : Phase qui se déclenche lorsqu'une rencontre commence. Ses effets dépendent du type de rencontre (Combat, Événement ou Magasin) (page 10).

PIÈCE DU DESTIN : Élément matériel utilisé pour déterminer aléatoirement l'issue de certaines situations (page 28).

POINTS DE PROGRESSION : Ressource accumulée par les personnages au cours de la partie à l'issue des combats et des événements, et qui leur permet d'obtenir des améliorations pour leurs futures parties. Ces points symbolisent la progression et l'expérience des personnages, même lorsqu'ils perdent la partie (page 22).

PORTAIL : Les portails permettent au groupe de personnages de se déplacer vers un autre

portail sans perdre de points de santé mentale, ou vers un jeton Exploration déjà placé en perdant chacun 1 point de santé mentale. Les personnages peuvent traverser ou utiliser les portails sans placer de jeton Exploration dessus (page 9).

PRÉPARATION : Première phase de chaque manche de combat. Durant cette phase, les personnages réorganisent notamment leurs cartes et appliquent les effets « au début du tour » (page 11).

PROTECTION : Points de Défense supplémentaires gagnés par les ennemis pendant la phase de préparation de chaque manche (page 19).

RARETÉ : Classification de puissance. Il existe trois niveaux de rareté : Basique, Commune et Spéciale (page 21).

RECHARGE : Action permettant au Détective de recharger ses munitions, afin d'utiliser des cartes impliquant l'effet Décharge (page 27).

RÉCOMPENSE : Les personnages reçoivent des récompenses lorsqu'ils gagnent un combat. Les récompenses incluent généralement de nouvelles cartes, des pièces et des points de progression (page 21).

REGAGNER : Action permettant de récupérer des points de vie ou de santé mentale grâce à des effets de cartes ou des capacités (page 27).

RELIQUE SYNERGIQUE : Objet spécial que les personnages peuvent charger en accumulant de l'énergie. Une fois chargée, elle déclenche de puissants effets qui peuvent être améliorés si les reliques synergiques de tous les autres personnages sont également entièrement chargées (page 17).

RENCONTRE COMBAT : Effet déclenché lors d'une interaction avec une icône Combat ou via des rencontres sur les cartes Exploration, et qui entraîne un affrontement entre les personnages et des ennemis. En cas de victoire, les personnages gagnent des récompenses (pages 10).

RENCONTRE ÉVÉNEMENT : Effet déclenché lors d'une interaction avec une icône Événement sur les cartes Exploration. Il existe deux types d'événements : Combat ou Autre (page 21).

RENCONTRE MAGASIN : Effet déclenché lors d'une interaction avec l'icône Magasin ou via certaines rencontres sur les cartes Exploration, permettant aux personnages de dépenser des pièces pour acheter des services (page 22).

SACRIFICE : Effet qui implique de perdre des points de vie pour pouvoir jouer certaines cartes (page 27).

SAIGNEMENT : État qui fait perdre des points de vie à la créature affectée à la fin de son tour (page 25).

SAIN D'ESPRIT : Un personnage ayant au moins 6 points de santé mentale est considéré comme étant sain d'esprit (page 24).

SANTÉ MENTALE : Représente le niveau de stabilité mentale d'un personnage. Lorsqu'un personnage a 5 points de santé mentale ou moins, il devient fou (page 24). Lorsque sa santé mentale atteint 0 point, la partie peut prendre fin sur une défaite (page 28).

SÉQUENCE : Colonne sur les cartes Ennemi indiquant leurs actions à chaque manche. Les séquences peuvent inclure des Attaques, de la Défense ou des effets supplémentaires (page 19).

SERVICES SUPPLÉMENTAIRES : Améliorations obtenues grâce aux points de progression, qui s'ajoutent aux services disponibles dans les magasins et le bazar (pages 22-23).

SYNERGIE ENTRE LES RELIQUES : Effet supplémentaire déclenché lorsqu'une relique synergique est activée alors que les reliques de tous les autres personnages sont également entièrement chargées (page 17).

TOUR : Phase de jeu pendant laquelle un personnage ou un ennemi effectue des actions. Pendant le tour des personnages, chaque personnage peut jouer des cartes, gagner de l'énergie, ou céder l'activation à un autre personnage (page 11).

UTILISATIONS : Nombre de fois qu'une carte jouée peut être utilisée (une fois max. par manche). La carte reste en jeu jusqu'à la fin du combat. Une fois son effet appliqué, retirez un de ses jetons Utilisation. Lorsque la carte n'a plus de jeton, défaussez-la (page 13).

VICTOIRE : Se produit lorsque les personnages parviennent à vaincre le Grand Ancien d'un lieu (page 28).

VIE : Attribut indiquant l'état physique d'un personnage. Lorsqu'un personnage a 5 points de vie ou moins, il est considéré comme étant blessé (page 25). À 0, le personnage est vaincu (page 28).

VULNÉRABILITÉ : État qui augmente la valeur d'Attaque subie par une créature (page 25).

ICONOGRAPHIE



VIE



SANTÉ MENTALE



CAPACITÉ



ATTÂQUE



DÉFENSE



ÉNERGIE



POINT DE PROGRESSION



EFFETS AMÉLIORATION



LEADER



MENACE (CTHULHU)



MUNITIONS



PROTECTION



PIÈCE

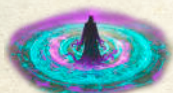


UTILISATION



NOMBRE DE PERSONNAGES

EXPLORATION



COMBAT



ÉVÉNEMENT



MAGASIN



PORTAIL



CONNEXION



GRAND ANCIEN

ÉTATS



VULNÉRABILITÉ



SAIGNEMENT



CONFUSION



ENTRAVE



FAIBLESSE

PRIORITÉ



SANTÉ MENTALE
LA PLUS ÉLEVÉE/
LA PLUS FAIBLE



VIE
LA PLUS ÉLEVÉE/
LA PLUS FAIBLE



DERNIER
PERSONNAGE AYANT
ATTÂQUÉ L'ENNEMI



LEADER DE LA
MANCHE EN COURS



LEADER DE LA
PROCHAINE MANCHE

PROGRESSION

POINTS DE PROGRESSION

(25 MAX. PAR PERSONNAGE)

