



RISE_{OF} MYTHS

CTHULHU

LIVRET DE RÈGLES DES EXTENSIONS

INDEX

CONTENUS SUPPLÉMENTAIRES 3

EXTENSION LES ÉCHOS DES TÉNÈBRES 3

Matériel	3
Nouveaux personnages	4
Nouveaux lieux	4
Nouveaux effets.....	4
Astral.....	4
Chance.....	5
Paris	5
Pari simple	5
Pari risqué.....	5
Conservable	6
Temporaire	6
Nouveaux types de cartes.....	6
Réplique	6
Invocation	6
Préparation des Invocations	7
Attaque magique	7
Nouveau type de coût	7
Nouveaux effets de la folie	7
Chaman.....	7
Joueur.....	7
Entité.....	7
Nécromancien.....	7

EXTENSION MODE CAUCHEMAR 8

Matériel	8
Indices	8
Utilisation des indices et effets supplémentaires des Grands Anciens.....	8
Reliques de classe spéciales	9
Règles supplémentaires	9

EXTENSION L'APPEL DES GRANDS ANCIENS (ACTE 2) 10

Matériel	10
Mise en place.....	10

Nouveau type d'ennemi.....	10
Nouveau niveau de rareté des cartes	10

GRANDS ANCIENS 11

Atlach-Nacha (Plateau de Leng)	11
Matériel.....	11
Objectif	11
Mise en place	11
Règles supplémentaires.....	11
Préparation	11
Tour des personnages	11
Tour des ennemis.....	12
Cartes Grand Ancien.....	12
1 personnage.....	12
2 ou 3 personnages	12
Conditions de victoire et de défaite	12
Yog-Sothoth (Kingsport)	13
Matériel.....	13
Objectif	13
Mise en place	13
Règles supplémentaires.....	13
Préparation	13
Tour des personnages	13
Tour des ennemis.....	13
Conditions de victoire et de défaite	13
Azathoth (Acte 2)	14
Matériel.....	14
Objectif	14
Mise en place	14
Règles supplémentaires.....	14
Préparation	14
Tour des personnages	14
Tour des ennemis.....	14
Conditions de victoire et de défaite	14
Shub-Niggurath (Acte 2)	15
Matériel.....	15
Objectif	15
Mise en place	15
Règles supplémentaires.....	15
Préparation	15

Tour des ennemis	15
Informations supplémentaires	15
Effets Folie et cartes Modificateur	15
Conditions de victoire et de défaite	15
Hastur (Acte 2).....	16
Matériel.....	16
Objectif	16
Mise en place	16
Règles supplémentaires.....	16
Préparation	16
Tour des personnages	16
Tour des ennemis.....	16
Conditions de victoire et de défaite	16
Nyarlathep (Acte 2).....	17
Matériel.....	17
Objectif	17
Mise en place	17
Règles supplémentaires.....	17
Préparation	17
Tour des personnages	17
Tour des ennemis.....	17
Conditions de victoire et de défaite	17

GLOSSAIRE 18

ICONOGRAPHIE ET PROGRESSION 20

CONTENUS SUPPLÉMENTAIRES

Il existe 3 extensions pour *Rise of Myths: Cthulhu* : *Les Échos des Ténèbres*, *Mode Cauchemar* et *L'Appel des Grands Anciens*. Ces extensions contiennent de nouveaux personnages, ennemis, lieux, modes de jeux et effets, pour une expérience de jeu encore plus épique.

Ce livret présente ces nouveaux contenus et vous explique comment les utiliser.

EXTENSION LES ÉCHOS DES TÉNÈBRES

Cette extension ajoute de nouveaux personnages, lieux, ennemis et effets au jeu de base. Les ennemis sont spécifiques à leurs lieux, mais vous

pouvez combiner librement les nouveaux personnages avec ceux inclus dans le jeu de base *Rise of Myths: Cthulhu*.

MATÉRIEL



38 cartes Ennemi par lieu
(Kingsport et le Plateau de Leng)



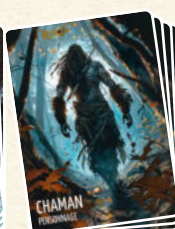
2 paquets Grand Ancien
(1x 9 et 1x 17 cartes)



1 plateau Grand Ancien
(Yog-Sothoth et Atlach-Nacha)



6 jetons par personnage



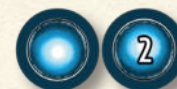
4 paquets Personnage (3x 65 et 1x 69 cartes)



14 cartes Exploration
alternatives



14 cartes Événement
supplémentaires



4 jetons Astral

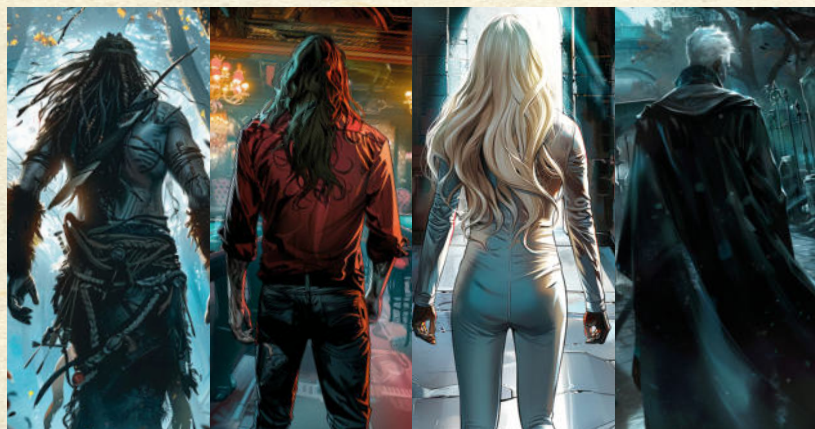


8 jetons Réplique



1 jeton Chance et
2 dés Chance

NOUVEAUX PERSONNAGES



CHAMAN

JOUEUR

ENTITÉ

NÉCROMANCIEN

NOUVEAUX LIEUX

Les personnages du jeu de base et de cette extension vont plonger au cœur de nouveaux mystères dépassant les frontières de la réalité. Ils devront survivre dans un nouveau lieu, le Plateau de Leng, dans lequel ils affronteront un nouveau Grand Ancien, Atlach-Nacha.

Ils pourront également enquêter sur les horreurs qui hantent la ville de Kingsport, où ils seront amenés à combattre un autre Grand Ancien, Yog-Sothoth.

Chaque nouveau lieu recèle de nouveaux ennemis à affronter.



NOUVEAUX EFFETS

ASTRAL



L'effet Astral permet aux personnages de renforcer leurs valeurs d'Attaque et de Défense en obtenant des jetons Astral (●). Chaque fois qu'une carte avec l'effet Astral est jouée, le personnage qui bénéficie de son effet reçoit 1 jeton Astral. Chaque jeton permet au personnage d'ajouter 1 point d'Attaque ou de Défense à toutes ses cartes pendant le tour des personnages. L'effet est choisi indépendamment pour chaque carte, s'applique toujours en dernier, et ne peut être appliqué qu'une seule fois par carte. Les jetons Astral **NE SONT PAS DÉFAUSSÉS** à la fin du tour des personnages. En revanche, ils sont défaussés à la fin du combat. Au début du tour des personnages, chaque personnage doit défausser, parmi les premières cartes qu'il pioche et dans l'ordre dans lequel il les pioche, autant de cartes que le nombre de jetons Astral qu'il possède. Ces défausses s'appellent des **DÉFAUSSES ASTRAL**. Chaque carte défaussée rapporte de l'énergie au personnage, comme lors d'une action « Gagner de l'énergie ». Chaque personnage défausse ensuite ses jetons Astral.



Le Chaman termine son tour avec 2 jetons Astral, qui lui ont permis de renforcer ses cartes Attaque et Défense ce tour-ci.

Au début de la prochaine manche, il pioche 6 cartes, mais doit défausser les 2 premières (défausses Astral) et gagne la quantité d'énergie correspondante (2).

Puis, il défausse ses jetons Astral et pourra jouer ses 4 cartes restantes normalement, en bénéficiant des 2 points d'énergie gagnés grâce aux défausses Astral.



La relique de classe du Chaman, le Totem de pouvoir, lui permet de gagner 1 jeton Astral en perdant 1 point de santé mentale au début de son tour. L'effet du Totem de pouvoir s'applique **APRÈS** les défausses Astral. Ainsi, ce nouveau jeton Astral n'est pas défaussé pendant ce tour et le Chaman peut l'utiliser immédiatement pour améliorer les cartes qu'il souhaite jouer ce tour-ci. Cette relique indique également le nombre maximal de jetons Astral que chaque personnage peut avoir.

CHANCE



Au début de chaque manche, comme l'indique sa relique de classe Amulette de la fortune, le Joueur effectue un lancer de chance avec ses deux dés Chance :

- * Si le résultat du lancer est compris entre 7 et 10 (inclus), le Joueur est **CHANCEUX**.
- * Sinon, le Joueur est **MALCHANCEUX**.

Placez le jeton Chance sur sa relique de classe, en veillant à ce que la face appropriée soit visible. La chance influence certains effets des cartes du Joueur. Ses actions sont donc moins prévisibles et plus risquées. Certaines cartes lui permettent de retourner son jeton Chance, pour le faire passer du côté Chanceux au côté Malchanceux, ou inversement. La chance ou la malchance s'applique alors immédiatement pour toutes les cartes qui en dépendent.

La chance et la malchance sont des effets exclusifs du Joueur : leurs avantages et inconvénients s'appliquent à lui seul. Ainsi, si une carte du Joueur possède un effet Chanceux/Malchanceux, cet effet ne s'applique pas si la carte est jouée pour un autre personnage. Cependant, si la carte possède d'autres effets supplémentaires (par exemple, augmenter la valeur d'Attaque) qui ne sont pas liés à la chance ou à la malchance, ceux-ci s'appliquent au personnage qui en bénéficie.

PARIS

Les cartes qui comportent l'effet Pari permettent de prendre un risque afin de bénéficier d'effets plus puissants. Le Joueur peut jouer ces cartes pour un autre personnage. Le personnage qui bénéficie de leur effet doit décider s'il souhaite appliquer l'effet de base ou s'il préfère effectuer un pari pour tenter de profiter des effets améliorés. Il existe deux types de paris : les paris simples et les paris risqués.



PARI SIMPLE

Avec un pari simple, le personnage peut :

1. Appliquer l'effet de base de la carte, sans prendre de risque supplémentaire.
2. Effectuer un pari en lançant les dés Chance. Selon le résultat :
 - * Si le résultat se trouve dans la plage de réussite (4-10), qui inclut les deux valeurs limites, le pari est réussi. Dans ce cas, l'effet Réussite remplace l'effet de base de la carte.
 - * Si le résultat se trouve en dehors de la plage de réussite (1-3), le pari est perdu et l'effet Échec remplace l'effet de base de la carte. L'effet Échec implique généralement un effet néfaste ou réduit l'effet de base de la carte.

Le Joueur joue la carte À un cheveu, dont l'effet de base est Défense 1, mais décide de prendre un risque en effectuant le pari simple de la carte. Il ne bénéficie donc pas de l'effet Défense 1.

Avec les dés, il obtient un total de 3 et perd donc le pari. Il retourne alors le jeton Chance sur sa face Malchance (si cette face n'était pas déjà visible) et perd 1 point de santé mentale, mais gagne 1 point d'énergie.



Défense 1.
(4-10) Attaque 1 et Défense 1.
Retournez votre jeton sur
Malchanceux, gagnez 1 point d'énergie
et **perdez 1 point de santé mentale.**

PARI RISQUÉ

Comme leur nom l'indique, les paris risqués sont plus hasardeux, car ces cartes ne comportent aucun effet de base et la seule manière de les utiliser est d'effectuer un pari.

PREMIER PARI :

- * Le personnage lance les dés. Si le résultat se trouve dans la plage de réussite (4-10), qui inclut les deux valeurs limites, le pari est réussi et le personnage applique l'effet correspondant, sauf s'il décide de prendre un second risque.
- * Si le résultat se trouve en dehors de la plage de réussite (1-3), le pari est perdu et le personnage applique l'effet Échec, sauf s'il décide de prendre un second risque.

SECOND PARI :

- * Si le personnage choisit de prendre un second risque, il relance les dés. La plage de réussite (4-10) et ses effets, indiqués dans la partie inférieure de la carte, remplacent complètement ceux du premier pari. Si vous effectuez un second pari, le premier est ignoré et n'est pas considéré comme une réussite ni comme un échec.

CONSERVABLE

Les cartes avec l'effet Conservable peuvent être conservées d'un tour à l'autre. Lorsqu'un personnage choisit de garder une carte Conservable au lieu de la jouer, il la garde dans sa main à la fin du tour des personnages.

Lors de la phase de préparation suivante, ces cartes ne sont pas prises en compte dans la limite de cartes en main. Le personnage peut donc commencer son prochain tour avec plus de 6 cartes en main.

TEMPORAIRE

Les cartes avec l'effet Temporaire sont mises de côté au début de la partie et ne peuvent pas être choisies comme récompenses. Elles ne peuvent être ajoutées au paquet que grâce aux effets de certaines cartes. Placez-les à côté de la zone de jeu du personnage.

Une fois que vous les avez jouées ou défaussées, à la fin d'une rencontre Combat, ne les mettez pas dans la défausse, mais placez-les à côté de la zone de jeu. Vous pourrez les gagner de nouveau lors de prochaines rencontres Combat, si une carte vous le permet.

ÉCLAT

Les cartes Éclat sont toutes des cartes Temporaire. Elles font partie d'un paquet auxiliaire. À la fin d'un tour pendant lequel elles ont été jouées ou défaussées, ou à la fin de chaque rencontre Combat, remettez-les dans leur paquet, où l'Entité pourra les reprendre ultérieurement. La relique de classe de l'Entité indique le nombre maximal de cartes Éclat qu'elle peut jouer à chaque tour.



NOUVEAUX TYPES DE CARTES

RÉPLIQUE



Lorsque vous jouez une carte Réplique, choisissez une carte déjà jouée et qui n'a pas déjà été répliquée, puis placez un jeton Réplique dessus. Ses effets s'appliquent alors comme si elle était jouée par l'Entité. Les cartes Réplique ne peuvent

pas être répliquées ni jouées pour d'autres personnages. Il peut y avoir 8 jetons Réplique maximum en jeu. Lorsqu'une carte répliquée est défaussée, remettez son jeton Réplique dans la réserve. S'il y a des jetons Réplique en jeu à la fin de la manche, remettez-les également dans la réserve.

Les effets qui ne peuvent pas être joués pour d'autres personnages ne peuvent pas être répliqués :

- * Effets Recharge/Décharge et effets nécessitant des munitions du Détective.
- * Effets Chanceux/Malchanceux du Joueur.

Tous les autres effets, y compris les effets Divination, Astral et Sacrifice, peuvent être répliqués normalement. Les cartes Éclat sont considérées comme des cartes basiques lorsqu'elles sont répliquées. Lorsqu'un Éclat est répliqué, considérez qu'il est joué à nouveau et prenez en compte la Réplique dans la limite de 4 Éclats par tour.



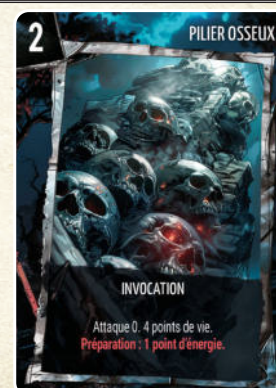
Rappel : Les règles générales indiquent qu'une carte déjà répliquée ne peut pas être répliquée à nouveau. Cependant, le texte indiqué sur certains éléments du jeu peut autoriser le contraire. Par exemple, la carte Réplication en chaîne permet de répliquer plusieurs fois une même carte.

INVOCATION

Les cartes Invocation permettent de créer un Allié qui s'associe au personnage bénéficiant de l'effet de la carte. Cet Allié possède une valeur d'Attaque et un certain nombre de points de vie de base, ainsi qu'une valeur de préparation. Ajoutez sur la carte des jetons Points de vie correspondant à la valeur indiquée.

Le personnage associé à l'Invocation peut utiliser cette dernière pour attaquer ou défendre pendant son tour.

- * **ATTAQUE** : L'Invocation attaque un ennemi en appliquant sa valeur d'Attaque.
- * **DÉFENSE** : L'Invocation défend le personnage auquel elle est associée, réduisant ainsi le nombre de points d'Attaque infligés. La Défense de l'Invocation s'applique entièrement avant que le personnage associé ne subisse l'Attaque. Si les points de vie de l'Invocation atteignent 0,



elle est défaussée et les points d'Attaque restants sont appliqués au personnage associé. Ce dernier devient la nouvelle cible de l'Attaque et subit donc les éventuels effets ou états supplémentaires liés à l'Attaque. Les effets d'Attaque et de Défense appliqués par l'Invocation ne sont pas considérés comme ayant été appliqués par le personnage associé. Ainsi :

- * Si le personnage auquel l'Invocation est associée a des effets tels que Astral qui modifient ses valeurs d'Attaque ou de Défense, ces effets ne s'appliquent pas à l'Invocation.
- * Si un ennemi inflige un état lorsqu'il attaque une Invocation, le personnage associé n'est pas affecté. L'Invocation est traitée comme une créature à part entière pour l'application des états.

Lorsqu'un ennemi effectue une Attaque de zone, les Invocations qui défendent sont également ciblées.

PRÉPARATION DES INVOCATIONS

Les Invocations restent en jeu jusqu'à la fin du combat, tant que les personnages payent leur valeur de préparation. Chaque Invocation possède sa propre valeur de préparation, qui correspond à une certaine quantité de ressources devant être dépensées par le personnage associé. Pour payer la préparation, le personnage peut être amené à défausser des cartes pour gagner de l'énergie ou à réduire ses points de vie ou de santé mentale, selon l'Invocation. Cette étape est résolue pendant la phase de préparation au début de chaque manche, avant le tour des personnages. Si le personnage associé à l'Invocation ne peut pas ou ne souhaite pas payer sa préparation, il doit la défausser.

Si un effet modifie la préparation d'une Invocation sans indiquer de ressource (points de vie, de santé mentale ou d'énergie), le personnage correspondant choisit la ressource.

ATTAQUE MAGIQUE

Ces cartes possèdent des effets qui sont améliorés lorsque certaines conditions sont respectées (par exemple, défausser des cartes ou dépenser de l'énergie supplémentaire).

NOUVEAU TYPE DE COÛT

Cette extension ajoute un nouveau type de coût, indiqué par un « X ». Sauf mention contraire dans les effets de la carte, une carte avec un coût de « X » est considérée comme étant gratuite. En conséquence, elle ne vous rapporte pas d'énergie si vous la défaussez dans le cadre de l'action « Gagner de l'énergie ». Si une carte indique un coût spécifique, vous gagnez la quantité d'énergie correspondante si vous la défaussez pour gagner de l'énergie. Lorsque vous répliquez l'une de ces cartes, sauf mention contraire, la valeur X est considérée comme étant égale au coût de la carte Réplique.

NOUVEAUX EFFETS DE LA FOLIE



CHAMAN

Si le Chaman est fou, les autres personnages réduisent de 1 la quantité de jetons Astral qu'ils peuvent avoir.



JOUEUR

Si le Joueur est fou, il reçoit 1 jeton Entrave lorsque ses 2 dés Chance indiquent le même chiffre.



ENTITÉ

L'effet de son objet de classe ne s'applique pas.



NÉCROMANCIEN

Ajoute 1 point d'énergie au coût de préparation de toutes ses Invocations. Rappel : Pour ajouter un effet, la carte qui en bénéficie doit déjà posséder un effet du même type. Les Invocations qui ne nécessitent aucun coût de préparation ne sont pas affectées.



5 INDICES

ANNULER L'EFFET SUPÉRIEUR = 3 INDICES
ANNULER L'EFFET INFÉRIEUR = 6 INDICES

Le Détective et la Voyante ont décidé d'embarquer pour une aventure en mode Cauchemar et ont déclenché le combat contre Cthulhu, le Grand Ancien d'Arkham. Ils ont obtenu 5 indices pendant la partie, grâce aux cartes Cauchemar révélées lors de différents combats. Ils aimeraient annuler le second effet supplémentaire, qui réduit de 4 points le niveau de menace maximal, mais il leur faudrait pour cela 6 indices. Or, ils n'en ont que 5. Ils peuvent néanmoins dépenser 3 indices pour annuler le premier effet, qui permet à Cthulhu de révéler 1 carte Malédiction lors des manches 2, 4 et 6.

RELIQUES DE CLASSE SPÉCIALES



Cette extension contient également une nouvelle carte Relique de classe pour chaque personnage, obtenue en récompense la première fois qu'un personnage réussit à terminer un lieu en mode Cauchemar. Une fois débloquée, la carte reste disponible pour toutes les parties suivantes avec ce personnage.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Le mode Cauchemar n'est **PAS** compatible avec les modificateurs permettant de réduire la difficulté.

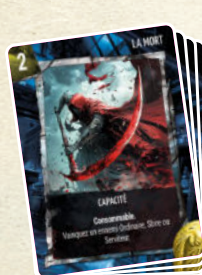


EXTENSION L'APPEL DES GRANDS ANCIENS (ACTE 2)

Cette extension vous permet de prolonger l'expérience de jeu en enchaînant 2 lieux. Lorsque vous jouez avec ce mode de jeu, chaque lieu est considéré comme un « acte ». Le premier lieu correspond à l'acte 1, et le deuxième lieu correspond à l'acte 2.

Si vous jouez en mode Cauchemar, à la fin d'un acte, ne défaussez pas les indices que vous avez obtenus jusqu'à présent.

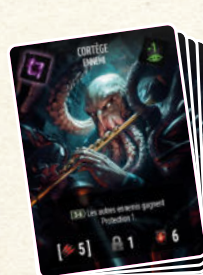
MATÉRIEL



80 cartes rares
(10 par personnage)



2 plateaux Grand Ancien
(Azathoth et Shub-Niggurath /
Hastur et Nyarlathotep)



56 cartes Grand Ancien



15 cartes Ennemi
(Élus)



3 cartes Mise en place
des combats

MISE EN PLACE

Pour jouer l'acte 2, vous devez d'abord terminer l'acte 1 dans n'importe quel lieu.

Après avoir remporté l'acte 1, les personnages conservent leurs paquets et leurs améliorations et récupèrent tous leurs points de vie et de santé mentale, ainsi que toutes leurs munitions. Après avoir vaincu le Grand Ancien de l'acte 1, pensez également à recevoir les récompenses correspondantes en points de progression, pièces et cartes rares à ajouter à vos paquets.

Pour passer à l'acte 2, choisissez un autre lieu et remplacez la carte Mise en place des combats par celle de l'acte 2, qui inclut de nouvelles mises en place ainsi que des ennemis d'un nouveau niveau de puissance : les Élus.

Enfin, remplacez le Grand Ancien habituel du lieu choisi par l'un des Grands Anciens de l'acte 2. Vous pouvez associer librement n'importe quel Grand Ancien de l'acte 2 avec tous les lieux disponibles.

Comme dans l'acte 1, lorsque les personnages atteignent 6 points de progression pendant l'acte 2, chacun d'entre eux reçoit 5 points de récupération. Lorsqu'ils atteignent 9 points de progression, la carte Grand Ancien est révélée et connectée à la zone d'exploration.

NOUVEAU TYPE D'ENNEMI

Des ennemis d'un nouveau niveau de puissance font leur apparition : les Élus. Les Élus sont plus puissants que les Élite, mais moins que les Grands Anciens.



NOUVEAU NIVEAU DE RARETÉ POUR LES CARTES

Cette extension comprend 10 cartes **RARES** pour chacun des 8 personnages (les 4 personnages du jeu de base et les 4 de l'extension *Les Échos des Ténèbres*).

Les cartes rares, identifiables par leur symbole doré dans leur coin inférieur droit, sont classées juste après les cartes spéciales en termes de niveau de rareté. Les personnages peuvent obtenir ces cartes en récompense après avoir vaincu un Grand Ancien, et parfois après avoir vaincu un Élu.



GRANDS ANCIENS

ATLACH-NACHA (PLATEAU DE LENG)

Sur le Plateau de Leng, le monde n'obéit plus aux lois de la nature : le ciel est figé, les montagnes se transforment et les pas ne laissent aucune trace. C'est là que les investigateurs ont découvert une immense toile en expansion, l'œuvre d'Atlach-Nacha, une entité venue d'un autre monde. Oscillant entre le monde physique et celui des rêves, Atlach-Nacha dévore un instant la pierre, puis disparaît tel le souvenir d'un terrible cauchemar. Imprévisible mais non invincible, elle oblige les investigateurs à agir sur les deux plans, entre ruines et symboles en constante évolution. Ils doivent à tout prix détruire les nœuds de la toile avant que le pont entre les deux royaumes ne soit achevé. Mais à chaque métamorphose, l'espace se distord, et à Leng, il est bien plus facile de se perdre que de retrouver sa route...

La Mère des Araignées est l'ennemi ultime que doivent affronter les personnages lors de leur périlleuse aventure à travers le Plateau de Leng. Lors de ce combat, ils devront repousser leurs limites, naviguant entre le monde physique et celui des rêves, pour empêcher Atlach-Nacha de terminer sa toile... mais surtout pour survivre, dans l'espoir de pouvoir raconter leur histoire.

MATÉRIEL

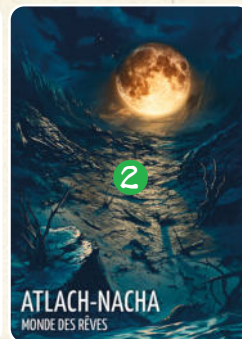
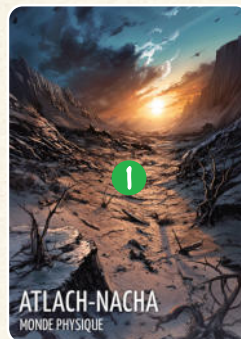


PLATEAU GRAND ANCIEN

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

CARTÉ GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Effets supplémentaires (monde physique).
- 3 Effet continu.
- 4 Effets supplémentaires (monde des rêves).
- 5 Effet Amélioration.
- 6 Changement de monde.



CARTÉ MONDE

- 1 Monde physique.
- 2 Monde des rêves.

OBJECTIF

Vaincre Atlach-Nacha avant la fin de la 6^e manche en réduisant ses points de vie à 0.

MISE EN PLACE

Placez des cubes sur la piste de vie d'Atlach-Nacha, en fonction du nombre de personnages. Placez le paquet de cartes Grand Ancien et la carte Monde à côté de son plateau.

Atlach-Nacha est la seule ennemie et peut recevoir 4 états maximum. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, reculez le marqueur sur sa piste de vie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Lors de la première manche, placez la carte Monde de sorte que la face Monde physique soit visible. Au début de chaque manche suivante, laissez la carte Monde sur la face qui était visible à la fin de la manche précédente.

Défaussez les cartes Grand Ancien de la manche précédente, s'il y en a. Lancez un dé pour déterminer la séquence du plateau Grand Ancien qu'Atlach-Nacha effectuera pendant son tour. Sa cible initiale est le dernier personnage à l'avoir attaquée. Cependant, elle n'est pas immunisée contre les effets qui modifient sa cible, tels que l'état Confusion.

Révélez 1 carte Grand Ancien : ses effets s'appliquent pendant la séquence en cours, en fonction de la face Monde actuelle. Ces cartes ne sont pas considérées comme des ennemis et ne peuvent pas être ciblées par des effets. Si le paquet de cartes Grand Ancien est vide, mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau paquet.

TOUR DES PERSONNAGES

Chaque fois qu'Atlach-Nacha subit des dégâts, retournez la carte Monde et révélez une nouvelle carte Grand Ancien, puis appliquez les effets correspondant au monde actuel (voir « Cartes Grand Ancien » ci-après).

TOUR DES ENNEMIS

Atlach-Nacha effectue la séquence indiquée par le dé lors de la phase de préparation, en tenant compte des effets supplémentaires de ses cartes Grand Ancien. Sa cible est le dernier personnage à l'avoir attaquée.

CARTES GRAND ANCIEN

Les effets des cartes Grand Ancien à appliquer dépendent du monde dans lequel se trouve Atlach-Nacha au moment où elles sont révélées : les effets sur fond noir pour le monde physique et les effets sur fond bleu pour le monde des rêves.

Une fois l'effet d'une carte Grand Ancien appliqué, celui-ci ne change pas même si Atlach-Nacha change de monde pendant la manche.

Créez une ligne horizontale de manière à aligner les effets appliqués pendant la manche pour voir rapidement quels effets s'ajoutent à la séquence d'Atlach-Nacha.

Certaines cartes Grand Ancien comportent de nouvelles icônes (▼, ✨ et ↻). Appliquez leurs effets lorsque les conditions suivantes sont respectées :

Effet Amélioration (▼) : S'applique si la vie d'Atlach-Nacha est inférieure à la moitié de sa vie maximale.

Toile (✨) : S'applique comme effet continu pendant toute la séquence en cours.

Changement de monde (↻) : S'applique si Atlach-Nacha est passée à ce monde lorsque la carte a été révélée. Si cette icône est présente sur la première carte de la manche, ignorez-la.

1 PERSONNAGE : Atlach-Nacha ne peut changer de monde qu'une seule fois par manche, et sa séquence applique les effets de 2 cartes Grand Ancien maximum par manche.

2 OU 3 PERSONNAGES : Atlach-Nacha change de monde chaque fois qu'elle subit des dégâts. Sa séquence applique les effets de toutes les cartes Grand Ancien révélées.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si les points de vie d'Atlach-Nacha sont réduits à 0 avant la fin de la 6^e manche et qu'aucun personnage n'a été vaincu, le Grand Ancien bat en retraite indéfiniment dans le monde des rêves, laissant les personnages libres et victorieux dans le monde physique.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.



Au début de la 3^e manche, Atlach-Nacha affronte 2 personnages en bonne santé et a 29 points de vie sur un total de 50. Elle lance un dé pour déterminer sa séquence pour la manche, indiquée sur son plateau, et obtient un 2 ❶. À la fin de la 2^e manche, Atlach-Nacha était dans le monde des rêves. Elle commence donc la 3^e manche dans le même monde ❷. Atlach-Nacha révèle sa première carte Grand Ancien. Puisqu'il s'agit de la première carte de la manche, les effets de changement de monde (↻) ne s'appliquent pas ❸. Les personnages parviennent à éliminer les 3 points de Défense d'Atlach-Nacha et à lui infliger 3 dégâts, la faisant ainsi passer de 29 à 26 points de vie. Elle passe donc au monde physique ❹, révèle une nouvelle carte et applique ses effets ❺ : désormais, chaque fois qu'elle subit des dégâts, elle ajoute Défense 2 grâce à son nouvel effet continu (✨). L'effet ▼ est ignoré, car la vie d'Atlach-Nacha est toujours supérieure à la moitié de sa valeur maximale. Les personnages infligent ensuite 3 dégâts supplémentaires à Atlach-Nacha. Elle repasse au monde des rêves ❻, ajoute Défense 2 (✨), révèle une nouvelle carte et applique ses effets du monde des rêves ❼, qui modifient sa séquence d'Attaque pour la manche en cours. De plus, puisqu'elle a maintenant moins de la moitié de sa vie maximale (23 sur 50), l'effet ▼ (Ajoute Défense 1) s'applique également. Elle bénéficie donc maintenant de Défense 3. Après le tour des personnages, Atlach-Nacha effectue son Attaque, en ajoutant les effets de ses cartes Grand Ancien (cadre rouge ❽) à sa séquence de base. Elle effectue Attaque 5 (Attaque 3 de base + Attaque 2, car il y a 2 personnages en bonne santé en jeu) contre sa cible et inflige 1 +.

YOG-SOTHOTH (KINGSPORT)

Quelque chose s'est brisé à Kingsport. Cela ne concerne pas seulement le ciel, désormais couvert de nuages difformes, ni les horloges qui se sont arrêtées. C'est la matière elle-même qui se comporte de façon surnaturelle. Yog-Sothoth a franchi le seuil. Non pas sous une forme matérielle, mais comme une présence. Et maintenant, tout ce qui existe est à sa portée.

Les investigateurs ne peuvent rien faire pour l'arrêter. La fuite est leur seul espoir. Mais quitter la ville est loin d'être simple. Des arbres déracinés bloquent des routes entières. Les pierres des bâtiments en ruine ont transformé les places publiques en champs de décombres. Les rues autrefois familières débouchent désormais sur des murs ou des impasses.

Chaque choix est vital. Chaque tournant présente un risque. Yog-Sothoth poursuit ses proies lentement, mais sûrement. Plus elles tardent à avancer, plus il se rapproche. Elles doivent se frayer un chemin, franchir les gravats qui encombrant les routes, et s'enfuir avant que tout Kingsport ne rejoigne son réseau infini.

Ce Grand Ancien veut s'approprier Kingsport, détruisant la ville et tout ce qu'il trouve sur son chemin. La faune, la flore et les habitants sont devenus des ennemis féroces, corrompus par la puissance du Grand Ancien. Les personnages doivent s'échapper avant que la ville ne disparaisse pour de bon. Mais à chaque coin de rue se cachent des abominations, et le tissu même de la réalité commence à se défaire. Ceux qui ne parviennent pas à s'enfuir resteront piégés dans les ombres pour l'éternité, sous le regard malveillant de la créature ancestrale.

MATÉRIEL



PLATEAU GRAND ANCIEN

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



CARD GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Pénalité.
- 3 Effets supplémentaires.
- 4 Effet Amélioration.
- 5 Séquence unique.
- 6 Vie.



CARD OBSTACLE

- 1 Nom et type.
- 2 Pénalité.
- 3 Énergie nécessaire et effets supplémentaires.

OBJECTIF

Survivre 6 manches de combat contre Yog-Sothoth.

MISE EN PLACE

Utilisez les cubes pour indiquer la valeur de fuite de départ sur la piste du plateau Grand Ancien, en fonction du nombre de personnages. Formez des paquets de cartes Grand Ancien et de cartes Obstacle à proximité du plateau Grand Ancien.

Chaque carte Grand Ancien révélée représente un ennemi différent et peut recevoir 4 états maximum. Si les points de vie d'une carte Grand Ancien atteignent 0, défaussez-la.

Chaque carte Obstacle indique une valeur d'énergie totale que les personnages doivent dépenser durant leur tour pour pouvoir la défausser.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Attribuez à chaque personnage 2 cartes Grand Ancien : une face cachée et une autre dessus, face visible. Ces cartes ne sont pas immunisées contre les effets qui modifient leur cible, tels que l'état Confusion. Révélez également autant de cartes Obstacle qu'il y a de personnages.

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

3 PERSONNAGES. Attribuez 1 seule carte Grand Ancien au leader, face visible (au lieu de 2). Révélez seulement 2 cartes Obstacle.

TOUR DES PERSONNAGES

Pendant leur tour, les personnages peuvent gagner de l'énergie et l'utiliser conjointement pour défausser des Obstacles.

Les personnages peuvent attaquer n'importe quelle carte Grand Ancien face visible. Lorsque les points de vie d'une carte Grand Ancien atteignent 0, défaussez-la.

S'il y a une carte face cachée sous une carte qui vient d'être défaussée, retournez-la immédiatement face visible. L'ennemi ainsi révélé entre immédiatement en jeu avec toute sa Défense.

TOUR DES ENNEMIS

Révélez les cartes face cachée recouvertes par une carte face visible, le cas échéant, et résolvez les séquences des cartes Grand Ancien en jeu contre leurs cibles respectives.

Reculez le marqueur de fuite en fonction des pénalités (🕒) des cartes Grand Ancien et Obstacle encore en jeu.

Puis, défaussez les cartes Grand Ancien et Obstacle, ainsi que les cartes Capacité permanente, les cartes avec des utilisations, et les Invocations en jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si les personnages survivent pendant 6 manches avant que le marqueur de fuite n'atteigne 0, ils parviennent à fuir Kingsport et remportent le combat.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.

AZATHOTH (ACTE 2)

Bien au-delà de la matière, au centre d'un cosmos en pleine expansion, un noyau dénué d'esprit s'agite dans son sommeil. Azathoth, le moteur de l'existence, est en plein rêve. De ses rêves naissent des mondes. Les lois prennent forme. La vie apparaît. Mais certains ont trouvé le moyen de s'approcher de ce noyau. Ils veulent réveiller le dieu aveugle. Les investigateurs découvrent une série de rituels synchronisés, tous destinés aux mêmes fins. S'ils aboutissent, si Azathoth les remarque ne serait-ce qu'un instant, tout disparaîtra. Non par colère, mais par inadvertance.

Il ne peut y avoir aucune confrontation. Aucune négociation. La seule option valable consiste à perturber les préparatifs : briser le rythme, casser les schémas, détruire les symboles. Le temps presse. Le risque est total. Et s'ils échouent, personne ne s'en souviendra, car il ne restera rien.

MATÉRIEL



PLATEAU GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Piste d'éveil.
- 3 Combinaisons de Runes.
- 4 Niveau d'éveil max. en fonction du nombre de personnages.
- 5 Effets du mode Cauchemar (extension).



CARTE CORTÈGE

- 1 Rune.
- 2 Effet d'éveil.
- 3 Effets supplémentaires.
- 4 Séquence unique.
- 5 Vie.



CARTE COHORTE

- 1 Rune.
- 2 Effet d'éveil.
- 3 Effets supplémentaires.
- 4 Effet Amélioration.
- 5 Séquence unique.
- 6 Vie.

OBJECTIF

Survivre 6 manches de combat avant que le marqueur d'éveil n'atteigne la limite de la piste.

MISE EN PLACE

Utilisez les cubes pour indiquer la valeur de départ sur la piste d'éveil du plateau Grand Ancien, en commençant à la moitié de la valeur d'éveil maximale, en fonction du nombre de personnages. Formez le paquet de cartes Grand Ancien. Chaque carte Grand Ancien représente un ennemi différent et peut recevoir 4 états maximum.

Ce paquet comporte 2 types de cartes Grand Ancien : les cartes Cohorte, qui font avancer le marqueur d'éveil à la fin de la manche, et les cartes Cortège, qui le font reculer.

Si les points de vie d'une carte Grand Ancien atteignent 0, la carte est défaussée et devient une Rune, placée dans une réserve générale. À tout moment, la réserve peut contenir un nombre maximal de Runes égal au nombre de personnages +1.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Attribuez 2 cartes Grand Ancien à chaque personnage. Chaque carte cible le personnage auquel elle est attribuée. Ces cartes ne sont pas immunisées contre les effets qui modifient leur cible, tels que l'état Confusion.

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

TOUR DES PERSONNAGES

Les personnages peuvent échanger des Runes à tout moment pendant leur tour pour appliquer les effets supplémentaires indiqués sur le plateau Grand Ancien.

>> ÉCHANGER DES RUNES

Il existe 4 couleurs de Runes : jaune, violet, bleu et blanc. Les Runes blanches sont des jokers et peuvent être utilisées comme n'importe quelle autre couleur. De plus, 2 Runes de la même couleur peuvent être utilisées comme 1 Rune blanche.

Si les personnages ont les Runes nécessaires dans leur réserve, ils peuvent activer une fois par tour une seule des combinaisons indiquées sur le plateau d'Azathoth. Une fois l'effet de la combinaison appliqué, défaussez les cartes Grand Ancien utilisées.

TOUR DES ENNEMIS

À la fin de leur tour, les ennemis en jeu font reculer (œil) ou font avancer (œil) le marqueur d'éveil. Défaussez ensuite toutes les cartes Grand Ancien en jeu. Défaussez ensuite toutes les cartes Grand Ancien en jeu. Avancez le marqueur d'éveil de 1 case.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si les personnages survivent 6 manches avant que le marqueur d'éveil n'atteigne la limite indiquée sur le plateau Grand Ancien, ils remportent le combat.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.

SHUB-NIGGURATH (ACTE 2)

Les saisons ont changé. Des plantes poussent là où rien ne devrait fleurir. Leur croissance défie les lois de la nature. Dans la forêt, une force ancestrale a été invoquée. Des rituels dédiés à une Terre-Mère annoncent le retour de cette source de vie. Shub-Niggurath ne mise pas sur la rapidité pour frapper. Pour gagner en puissance, elle procrée. Chaque nouvelle créature est un message, le signe qu'une force plus vieille que le monde est en train de se réveiller. Les investigateurs doivent localiser les sites de ces invocations et enrayer cette prolifération. Les détruire ne suffira pas : ils doivent comprendre le rythme du processus, car là où toute chose naît, toute chose peut disparaître.

Survivez tandis que l'influence de Shub-Niggurath corrompt la terre et fait naître des horreurs indicibles dans les moindres recoins du monde. La Mère des Mille Rejetons donne naissance à des créatures qui dévorent, se multiplient, et corrompent toute forme de vie, transformant le monde entier en un ventre obscur et débordant. Votre seul espoir est de fuir avant que sa progéniture ne vous réclame en offrande.

MATÉRIEL



PLATEAU GRAND ANCIEN

- 1 Nom.
- 2 Effets du mode Cauchemar (extension).

MODIFICATEURS DE FOLIE	
1	Jouez au moins 3 cartes Attaque.
2	Ne jouez aucune carte faisant perdre des points de santé mentale.
3	Jouez au moins 2 cartes Défense.
4	Ne chargez pas et ne déchargez pas votre relique synergique.
5	Jouez au moins 1 carte Capacité.
6	Ne jouez aucune carte coûtant 0 point d'énergie.

MODIFICATEURS DE FOLIE

- 1 Effets Folie supplémentaires.

OBJECTIF

Survivre 6 manches de combat contre le Grand Ancien sans qu'aucun personnage ne soit vaincu.

MISE EN PLACE

Chaque personnage pioche 1 carte Modificateur de folie, qu'il utilisera pendant toute la durée du combat.

Si un personnage est fou au début de son tour, il lance 1 dé et ajoute l'effet correspondant sur sa carte à son effet Folie habituel.

Formez un paquet de cartes Grand Ancien, face Basique visible. Chaque carte Grand Ancien possède une face Basique et une face Évolué. Chaque carte Grand Ancien représente un ennemi différent et peut recevoir 4 états maximum. Si les points de vie d'une carte Grand Ancien atteignent 0, défaussez-la.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Placez 1 carte Grand Ancien, face Basique visible, devant chaque personnage. Chaque personnage peut avoir 2 cartes maximum devant lui.

Chacune de ces cartes cible le personnage auquel elle est associée.

Elles ne sont pas immunisées contre les effets qui modifient leur cible, tels que l'état Confusion.

Chaque personnage fou lance 1 dé, puis consulte le tableau sur sa carte Modificateur de folie. L'effet correspondant au résultat du dé s'ajoute à l'effet Folie habituel du personnage pour toute la durée de la manche.

À partir de la 3^e manche, les cartes Grand Ancien évoluent immédiatement lorsqu'elles sont révélées et gagnent les points de vie indiqués en plus des points de vie de leur forme basique.

3 PERSONNAGES. À partir de la 3^e manche, seule la carte Grand Ancien qui cible le leader évolue immédiatement lorsqu'elle est révélée.

TOUR DES ENNEMIS

À la fin du tour, chaque carte Grand Ancien face Basique en jeu évolue. Retournez la carte sur sa face Évolué. L'ennemi gagne la quantité de points de vie indiquée sur cette face. Le nombre de points de vie actuel de l'ennemi peut donc dépasser sa valeur de départ.

Les personnages qui n'ont pas respecté la condition de leur modificateur de folie perdent 1 point de santé mentale.

Puis, tous les personnages perdent 1 point de santé mentale.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

EFFETS FOLIE ET CARTES MODIFICATEUR

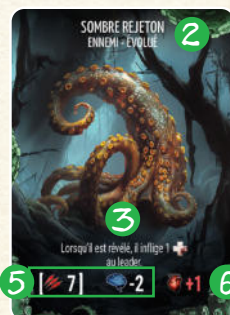
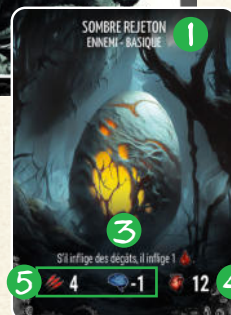
Lors de ce combat, la partie ne s'arrête pas si un personnage atteint 0 point de santé mentale.

Si un effet réduit la santé mentale d'un personnage en dessous de 0, ce dernier perd des points de vie à la place.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si tous les personnages survivent à la fin de la 6^e manche, ils remportent le combat.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.



CARTES GRAND ANCIEN

- 1 Forme basique.
- 2 Forme évoluée.
- 3 Effets supplémentaires.
- 4 Vie.
- 5 Séquence unique.
- 6 Augmentation de vie.

HASTUR (ACTE 2)

Aux frontières de la raison, quelqu'un remet en scène sa pièce. Le Roi en jaune, longtemps oublié et interdit, est de retour. Les acteurs, inconscients du danger, en récitent naïvement les lignes, pensant qu'il ne s'agit que de littérature. Mais les mots ouvrent des portes. Le chaos se répand, mélange de confusion, de perte d'identité et de rêves partagés.

Les investigateurs suivent les indices jusqu'à une ville qui a oublié son nom. Les tableaux changent, les visages se répètent. Un étrange lac apparaît sur les anciennes cartes. Tous les signes pointent vers Hastur. Son influence ne s'impose pas : elle s'infiltre. La folie se présente sous les traits de l'influence.

Pour l'arrêter, les investigateurs doivent sceller les lieux où sa présence est la plus forte. Mais cela implique de voir ce qui devrait rester invisible, et de prononcer ce qui ne devrait jamais être dit. Le combat n'est pas physique, mais mental, et ceux qui s'y engagent n'en ressortiront pas tous indemnes.

Survivez pendant que l'influence de Hastur se répand tel un poison invisible, brisant les volontés et semant le désespoir. Le Roi en jaune murmure depuis les ombres. Chaque regard, chaque mot, chaque symbole est un piège qui mène à la folie.

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).



CARTES GRAND ANCIEN

- 1 Énergie requise.
- 2 Effets supplémentaires.
- 3 Effet Amélioration.
- 4 Séquence unique.

OBJECTIF

Vaincre Hastur en réduisant ses 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 Hastur, en fonction du nombre de personnages. Placez le paquet de cartes Grand Ancien à côté de son plateau. Hastur est le seul ennemi et peut recevoir 4 états maximum. Tout dégât subi par Hastur (grâce à une Attaque dépassant le niveau de Défense d'une carte Grand Ancien, via des effets ou via des états) est soustrait de la vie du Grand Ancien, sur sa piste de vie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

À chaque tour, Hastur reçoit 3 points d'énergie (par personnage) à dépenser pour jouer jusqu'à 2 cartes attribuées à chaque personnage. Chacune de ces cartes cible le personnage auquel elle est attribuée. Si Hastur n'a plus assez d'énergie pour jouer la seconde carte, défaussez-la. Puis, le personnage ciblé doit défausser la première carte de son paquet pour le reste du combat, sans la regarder. De plus, Hastur gagne 1 point d'énergie supplémentaire pour jouer des cartes contre ce personnage lors de la manche suivante.

TOUR DES PERSONNAGES

Chaque personnage peut jouer des cartes Attaque uniquement contre les cartes Grand Ancien qui lui sont attribuées. Les autres types de cartes peuvent être joués normalement pour un autre personnage.

TOUR DES ENNEMIS

Appliquez une seule séquence contre chaque personnage, en ajoutant les valeurs et les effets supplémentaires de toutes les cartes qui le ciblent.

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.

Défaussez ensuite toutes les cartes Grand Ancien en jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si la vie de Hastur est réduite à 0 avant la fin de la 6^e manche et qu'aucun personnage n'a été vaincu, les personnages remportent le combat.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.

NYARLATHOTEP (ACTE 2)

Il n'y a aucun avertissement. Aucune prophétie. Nyarlathotep n'annonce jamais sa venue. Il se contente d'apparaître, dans des textes, dans des rêves ou dans la foule. Il prend des formes humaines. Il charme les foules avec ses mots. Il promet pouvoir, ordre et justice. Et plus il se fait écouter, plus le monde change.

Les investigateurs le traquent, mais sa piste se fond dans celles des dirigeants, des scientifiques et des artistes. La vérité se cache sous des mensonges éloquentes. Le chaos ne jaillit pas instantanément. Il s'infiltré.

L'ennemi n'est jamais en un seul endroit. Il est partout. Pire encore, il sait exactement qui se dresse face à lui. Les investigateurs doivent avancer avec prudence. Ils ne peuvent faire confiance à personne. Leur seule certitude, c'est que plus ils mettent en lumière ses plans, plus leur esprit s'étiolé. La menace ne réside pas dans sa forme, mais dans son emprise. Et chaque décision peut s'avérer fatale.

Survivez pendant que Nyarlathotep dévoile ses innombrables masques et manipule la volonté des mortels. Le Chaos rampant ne frappe pas avec une force brutale, mais avec sa fourberie, ses murmures et ses visions qui déclenchent la folie. Votre seul espoir est de vous échapper avant que sa voix ne vous consume et que votre âme ne se fasse piéger dans son flot éternel de conspiration.

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).



CARTES GRAND ANCIEN

- 1 Effets supplémentaires.
- 2 Séquence unique.
- 3 Effet Amélioration.

OBJECTIF

Vaincre Nyarlathotep en réduisant sa vie à 0 avant la fin de la 6^e manche.

MISE EN PLACE

Utilisez les cubes pour indiquer la vie de départ du Grand Ancien, en fonction du nombre de personnages. Formez le paquet de cartes Grand Ancien et placez-le à côté du plateau de Nyarlathotep. Nyarlathotep est le seul ennemi et peut recevoir 4 états maximum. Tout dégât subi par le Grand Ancien (grâce à une Attaque dépassant le niveau de Défense d'une carte Grand Ancien, via des effets ou via des états) est soustrait de la vie du Grand Ancien, sur sa piste de vie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

PRÉPARATION

Placez 1 carte Grand Ancien face visible devant chaque personnage. Nyarlathotep applique contre chaque personnage l'effet correspondant indiqué sur sa carte.

TOUR DES PERSONNAGES

Chaque personnage peut jouer des cartes Attaque uniquement contre la carte Grand Ancien qui lui est attribuée. Les autres types de cartes peuvent être joués normalement pour un autre personnage.

TOUR DES ENNEMIS

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.

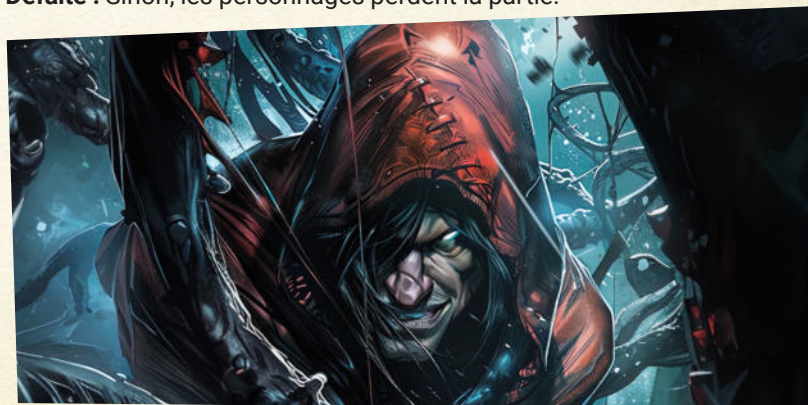
2 PERSONNAGES. Dans une partie avec 2 personnages, appliquez les effets Amélioration dès le début du combat, peu importe le nombre de points de vie de Nyarlathotep.

À la fin du tour, défaussez toutes les cartes Grand Ancien en jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

Victoire : Si les points de vie de Nyarlathotep sont réduits à 0 avant la fin de la 6^e manche, les personnages remportent le combat.

Défaite : Sinon, les personnages perdent la partie.



GLOSSAIRE

ASTRAL : Permet aux personnages d'obtenir des jetons Astral. Chaque jeton ajoute 1 point d'Attaque ou de Défense à chaque carte jouée par le personnage. Cependant, les jetons Astral obligent les personnages à effectuer des défausses Astral (page 4).

ATTAQUE MAGIQUE : Type de carte Attaque, dont les effets peuvent être améliorés si certaines conditions sont respectées (par exemple, défausser des cartes ou dépenser de l'énergie supplémentaire) (page 7).

CARTES RARES : Cartes arborant un symbole doré, disponibles pour tous les personnages. Niveau de rareté le plus élevé des cartes. Vous pouvez les obtenir en remportant des combats contre des Élus ou des Grands Anciens (page 10).

CHANCE : Mot-clé du personnage Joueur, qui détermine s'il est chanceux ou malchanceux pendant son tour (page 5).

CHANCEUX : Statut du personnage Joueur ayant un impact sur certaines de ses cartes. Ce statut s'applique lorsque le Joueur réussit un lancer de chance au début de chacun de ses tours (page 5).

COHORTE/CORTÈGE : Types de cartes Grand Ancien d'Azathoth (page 14).

CONSERVABLE : Effet de certaines cartes Action. Les personnages peuvent conserver ces cartes dans leur main entre deux manches au lieu de les jouer. Elles ne sont pas prises en compte dans la limite de cartes en main (page 6).

COÛT X : Le coût de ces cartes est de 0, sauf mention contraire sur la carte (page 7).

DÉFAUSSE ASTRAL : Au début du tour des personnages, chaque personnage doit défausser, parmi les premières cartes qu'il pioche et dans l'ordre dans lequel il les pioche, autant de cartes que le nombre de jetons Astral qu'il possède afin de gagner de l'énergie. Puis, chaque personnage défausse tous ses jetons Astral (page 4).

ÉLU : Niveau d'ennemi entre celui des Élités et celui des Grands Anciens. Pour plus d'informations sur les niveaux des ennemis, reportez-vous à la page 10 du livret de base et à la page 10 de ce livret.

INDICES : Ressource obtenue après avoir gagné un combat en mode Cauchemar. Avant un combat contre le Grand Ancien en mode Cauchemar, vous pouvez dépenser le nombre d'indices indiqué sur le plateau du Grand Ancien pour retirer les modificateurs correspondants (page 8).

INVOCATION : Crée un Allié indépendant, doté de ses propres points de vie et de valeurs d'Attaque et de préparation. Une Invocation peut attaquer un ennemi ou défendre le personnage auquel elle est associée. Ses actions ne sont pas considérées comme étant effectuées par le personnage et ne sont pas affectées par les effets ou capacités de ce dernier. Nécessite une préparation (page 6).

MALCHANCEUX : Statut du personnage Joueur ayant un impact sur certaines de ses cartes. Ce statut s'applique lorsque le Joueur rate un lancer de chance au début de chacun de ses tours (page 5).

MODE CAUCHEMAR : Nouveau mode de jeu (page 8).

MONDE PHYSIQUE/DES RÊVES : Mondes entre lesquels Atlach-Nacha voyage, qui octroient des effets supplémentaires à ses Attaques (page 11).

OBSTACLE : Type de carte qui complique le combat contre Yog-Sothoth. Les personnages doivent dépenser de l'énergie pour pouvoir défausser ces cartes (page 13).

PARI : Mot-clé du personnage Joueur. Cet effet permet au personnage de prendre un risque pour bénéficier d'effets plus puissants. Lorsqu'il joue une carte Pari, le Joueur doit décider s'il effectue un pari ou non (page 5).

PARI RISQUÉ : Mot-clé sur les cartes du personnage Joueur. Le Joueur est obligé d'effectuer un pari pour pouvoir appliquer les effets de ces cartes. Il peut effectuer jusqu'à 2 paris, le second étant plus risqué mais offrant des effets plus puissants (page 5).

PARI SIMPLE : Mot-clé sur les cartes du personnage Joueur. Lorsqu'il souhaite effectuer un pari, le Joueur lance les dés Chance, puis applique l'effet de la carte correspondant à son résultat. Chaque carte indique une plage de réussite, ainsi que les effets correspondants en cas de réussite ou d'échec (page 5).

PRÉPARATION (INVOCATION) : Quantité de ressources nécessaire pour garder une Invocation en jeu pendant la phase de préparation (page 6).

RELIQUE SPÉCIALE : Carte Relique de classe obtenue en terminant un lieu en mode Cauchemar pour la première fois. Une fois débloquée, la carte reste disponible pour toutes les parties suivantes avec ce personnage (page 9).

RÉPLIQUE : Permet à l'Entité de copier les effets d'une carte déjà jouée. Chaque carte ne peut être répliquée qu'une seule fois et une Réplique ne peut pas être répliquée (page 6).

RUNES : Ressources obtenues en éliminant les cartes Cohorte et Cortège d'Azathoth. Les personnages peuvent dépenser ces ressources pour créer des combinaisons runiques et obtenir des effets (page 14).

TEMPORAIRE : Carte obtenue non pas en récompense, mais grâce aux effets d'autres cartes. Les cartes Temporaire sont mises de côté une fois jouées, défaussées ou à la fin du combat, mais elles peuvent être récupérées grâce à certains effets (page 6).



ICONOGRAPHIE



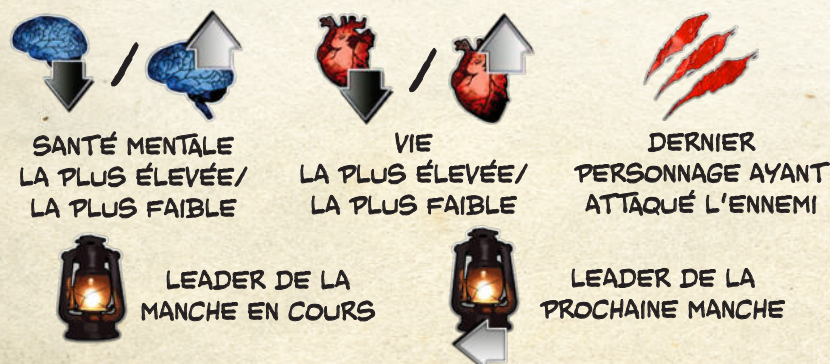
EXPLORATION



ÉTATS



PRIORITÉ



AZATHOTH



ATLACH-NACHA



YOG-SOTHOTH



PROGRESSION

POINTS DE PROGRESSION

(25 MAX. PAR PERSONNAGE)

