

LIVRET DE RÈGLES

ETHEL

DEATH MAY DIE

TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL	2
APERÇU	4
ÉPIISODES.....	5
GRANDS ANCIENS.....	5
PLATEAU D'HISTOIRE.....	6
CARTES DÉCOUVERTE	6
CARTES MYTHE.....	7
ENNEMIS	7
INVESTIGATEURS	8
Stress	8
Blessures.....	8
Compétences	8
Santé Mentale	8
TUILES ET ZONES	9
ZONES SÛRES	9
MISE EN PLACE	10
DÉS ET TESTS	11
DÉS BONUS.....	11
RELANCES	11
APPLIQUER LES RÉSULTATS	11
1. Utilisation des Succès	11
2. Résolution des Effets.....	11
3. Application des Tentacules	11
DÉROULEMENT DU TOUR	12
1. EFFECTUER 3 ACTIONS	12
Course.....	12
Attaque.....	13
Repos	13
Échange	13
Actions d'Épisode.....	14
2. PIOCHER UNE CARTE MYTHE	14
Invocation du Grand Ancien.....	14
Effets Spéciaux.....	14
Invocation des Ennemis	14
3. ENQUÊTER OU COMBATTRE !	15
Se Défendre contre les Ennemis	16
4. RÉSOLUTION DE LA FIN DU TOUR	16
1. Effets de Fin de Tour	16
2. Feu !	16
3. Contrôle de la Défausse de Cartes Mythe	17
4. Contrôle de l'Invocation du Grand Ancien.....	17
5. Effets de Fin de Tour du Grand Ancien	17
MORT D'UN INVESTIGATEUR	18
INTERROMPRE LE RITUEL	18
COMBATTRE LE GRAND ANCIEN	18
FIN DE LA PARTIE	19
INDEX	19
CRÉDITS	19
RÉSUMÉ DES RÈGLES	20

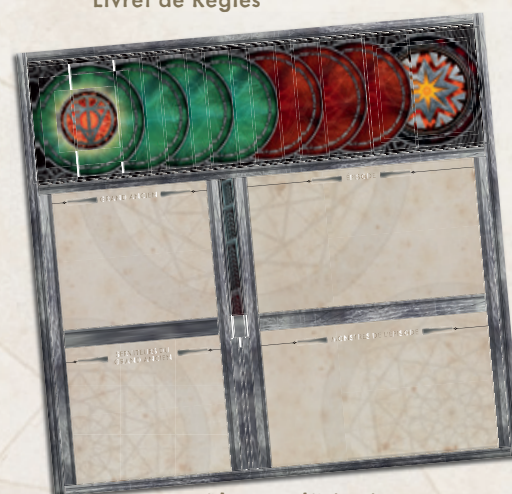
MATÉRIEL



Livret de Règles



17 Tuiles
Recto-verso



Plateau d'Histoire



12 Cartes
Folie



5 Dés
Bonus



5 Socles
de Couleur



30 Marqueurs
Tentacle



3 Dés
Standard



1 Pion
Zone de Départ



26 Pions
Blessure



3 Pions
Portail



1 Pion
Progression



2 Pions
Escalier



2 Pions
Souterrain



6 Pions Compétence
Niveau 1



8 Pions
Feu

BOÎTE DE GRAND ANCIEN – CTHULHU



BOÎTE DE GRAND ANCIEN – HASTUR



6 BOÎTES D'ÉPISODE

(Contenu indiqué au dos de chaque boîte)



10 Investigateurs



10 Fiches d'Investigateur

10 Cultistes



18 Monstres





*Des Cultistes. Encore en train de se
livrer à l'un de leurs stupides rituels.
Ils cherchent à invoquer un Grand Ancien,
à détruire le monde. La routine.
Mais on ne va pas les laisser faire.
On va interrompre leur petite cérémonie.
Et mettre une sacrée pagaille.*

*Comme ça, quand le Grand Ancien va
franchir la porte de notre monde, il sera
vulnérable. Juste un peu. Pas longtemps.*

Et c'est là que nous allons le tuer.

*Ça ne va pas être facile. Il va falloir qu'on
bosse en équipe. On va probablement y laisser
notre santé mentale. Mais ce n'est pas grave.*

On carbure à la folie.

APERÇU

Au début de chaque partie, vous allez combiner une boîte d'Épisode et une boîte de Grand Ancien de votre choix. L'Épisode va vous indiquer la configuration du plateau de jeu, le rituel que vous allez devoir interrompre (et comment l'interrompre), ainsi que les caractéristiques des différents monstres présents. Le Grand Ancien représente le boss que vous allez devoir affronter, avec ses propres défis et ses propres serviteurs. N'ajoutez **pas** de matériel issu d'autres boîtes.



1 à 5 joueurs vont contrôler les investigateurs et œuvrer de concert pour gagner ou perdre collectivement. Le but reste identique à chaque partie : interrompre le rituel, puis tuer le Grand Ancien.

ÉPISODES

Chaque Épisode possède ses propres cartes Épisode, Mythe et Découverte, ainsi que ses propres pions spéciaux.

Texte d'ambiance à lire au début de l'Épisode.

Comment interrompre le rituel et rendre le Grand Ancien vulnérable aux attaques.

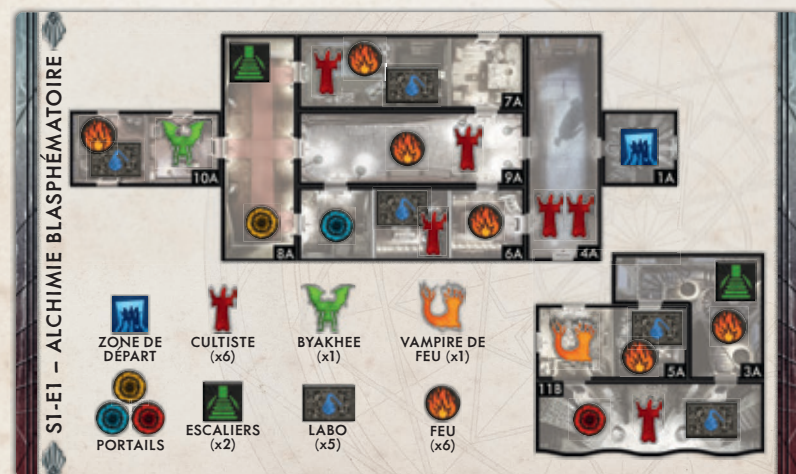


Deux actions spéciales que les investigateurs peuvent effectuer au cours de cet Épisode.

Ce qui se produit quand le Grand Ancien progresse le long de sa piste (la piste d'Invocation est détaillée en page suivante).

NOTE : Certaines cartes Épisode possèdent des règles spéciales.

La mise en place de chaque Épisode est détaillée au dos de sa carte. Rendez-vous pages 9 et 10 pour plus de détails.



GRANDS ANCIENS

Chaque Grand Ancien va s'opposer aux investigateurs à l'aide de ses propres Cultistes, monstres et cartes Mythe, ainsi qu'avec ses cartes Aspect du Grand Ancien qui vont être progressivement révélées au cours de la partie. Même s'il a été invoqué sur le plateau de jeu, vous ne pouvez pas attaquer le Grand Ancien tant que le rituel n'a pas été interrompu !



◆ PLATEAU D'HISTOIRE ◆

Ce plateau, utilisé lors de chaque partie, sert à rassembler diverses informations.



Pion Progression et Plateau d'Histoire

La piste d'Invocation indique la progression du Grand Ancien qui se manifeste peu à peu dans notre réalité. La figurine du Grand Ancien commence sur la gauche de la piste et progresse vers la droite. Quand elle entre sur une case rouge, elle est invoquée (elle peut être invoquée avant si le rituel est interrompu). Une fois le Grand Ancien invoqué dans notre monde, on remplace sa figurine par le pion Progression sur la piste, et c'est désormais ce pion qui sera déplacé. Si le pion Progression atteint la fin de la piste, le Grand Ancien domine la Terre et les investigateurs perdent la partie !



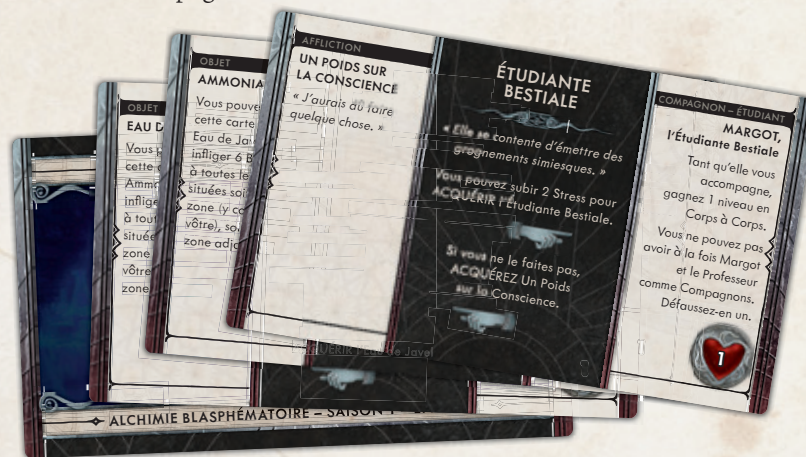
Les 4 cartes Aspect du Grand Ancien sont empilées ici, dans l'ordre et face visible.

La carte de l'Épisode et les cartes Monstres correspondantes sont placées ici.

Les Serviteurs du Grand Ancien vont ici : des Cultistes et un monstre spécial.

◆ CARTES DÉCOUVERTE ◆

Chaque Épisode comprend 15 cartes Découverte qui représentent des Objets, des Compagnons et des Afflictions qui peuvent vous aider ou vous ralentir. Vous pourrez acquérir la plupart des cartes Découverte en remplissant les prérequis indiqués sur la partie centrale de la carte. Les investigateurs pourront acquérir soit le côté droit, soit le côté gauche de la carte. La carte Découverte sera glissée sous leur fiche d'Investigateur afin de ne laisser apparaître que le côté approprié. Les cartes Découverte sont détaillées page 15.



Si une carte Découverte n'indique pas spécifiquement quand son effet peut être utilisé, l'investigateur peut y avoir recours à n'importe quel moment de son tour. Il est cependant impossible de l'utiliser pendant que vous résolvez une autre carte ou un autre effet, ou lors d'un lancer de dés.





CARTES MYTHE

Les cartes Mythe dictent le comportement de vos horribles adversaires. Vous allez apprendre à les détester. Lors de chaque partie, la moitié des cartes Mythe est issue de la boîte de l'Épisode tandis que l'autre moitié provient de la boîte du Grand Ancien.

Chaque tour, après avoir effectué ses actions, le joueur actif pioche une carte Mythe. Certaines vont déplacer et/ou invoquer des ennemis. D'autres rendront l'investigateur fou. Et certaines sont pires encore. Elles sont détaillées en page 14.



La plupart des cartes Mythe comportent un symbole Invocation du Grand Ancien. Dès que la défausse de cartes Mythe contient 3 symboles Invocation, le Grand Ancien progresse sur la piste d'Invocation (voir page 17).

ENNEMIS

Le terme « ennemi » renvoie aux Cultistes, aux monstres et au Grand Ancien lui-même (une fois qu'il a été invoqué sur le plateau de jeu). Tout ennemi qui n'est ni un Cultiste ni le Grand Ancien est considéré comme un « monstre ». Tout ce qui se rapporte à un Cultiste n'affecte que les Cultistes. Tout ce qui se rapporte à un monstre n'affecte que les monstres. Tout ce qui se rapporte au Grand Ancien n'affecte que le Grand Ancien lui-même.



Les cartes Ennemi indiquent la Vitalité de cet ennemi, les dés qu'il lance lorsqu'il attaque ainsi que toute éventuelle capacité spéciale qui prend effet lors de circonstances particulières.

INVESTIGATEURS

Chaque investigateur est doté de sa propre fiche, qui contient les éléments suivants : une piste de Vitalité, une piste de Stress, une piste de Santé Mentale et 3 compétences. Le niveau de chacune de ces pistes est indiqué par un marqueur Tentacule en plastique, de la couleur de l'investigateur. Chacun des côtés de la fiche comprend une encoche destinée à recevoir les cartes Découverte acquises. Un investigateur n'est pas limité sur le nombre de cartes Découverte qu'il peut acquérir.

STRESS

Le Stress est utilisé pour faire basculer une situation en votre faveur. Vous pouvez toujours choisir d'augmenter votre Stress pour relancer 1 dé que vous venez de lancer. De nombreuses cartes Découverte peuvent être acquises en « subissant du Stress ». Une fois votre maximum de Stress atteint, il n'y a généralement pas d'effets secondaires, sauf que vous ne pouvez plus subir de Stress (toutefois, certains effets peuvent infliger des Blessures dans un tel cas).

BLESSURES

Quand vous subissez des Blessures, le marqueur progresse vers la droite sur votre piste de Vitalité. Si le marqueur atteint le crâne, vous mourez (voir « Mort d'un Investigateur », page 18).

COMPÉTENCES

Les trois compétences de votre investigateur lui permettent de modifier les règles à son avantage. La première représente une compétence spéciale, que l'investigateur est le seul à posséder, tandis que les deux autres sont issues d'une liste commune (d'autres peuvent également les posséder). Toutes les compétences démarrent au niveau 1 et augmentent en cours de partie. Le nouveau niveau d'une compétence peut soit améliorer celle-ci, soit remplacer l'aspect correspondant d'un niveau précédent. Reportez-vous à la description de chaque compétence pour plus de détails.

SANTÉ MENTALE

Quand vous perdez de la Santé Mentale, le marqueur sur votre piste de Santé Mentale progresse vers la droite. S'il atteint le crâne situé au bout, votre investigateur sombre dans la folie et vous êtes éliminé (voir « Fin de la Partie », page 19).

La piste de Santé Mentale est dotée de cases Seuil de Folie (6) qui déclenchent votre Folie et vous permettent d'augmenter le niveau d'une compétence. Certaines vous permettent également de bénéficier de dés Bonus permanents. Quand un investigateur perd un montant de Santé Mentale (en conséquence d'un lancer de dés, ou de cartes Mythe ou Découverte) qui le ferait dépasser le 6 suivant, il s'arrête à ce 6 et la perte de Santé Mentale excédentaire est ignorée.

- Gain de Dés Bonus

Vous trouverez un symbole de dé Bonus vert sous 4 des cases 6. Chaque fois qu'une de ces cases est atteinte, l'investigateur ajoute +1 dé Bonus à TOUS les tests qu'il effectue jusqu'à la fin de la partie.

- Déclenchement des Folies

Au début de la partie, chaque investigateur reçoit une carte Folie. Chaque fois que le marqueur sur sa piste de Santé Mentale atteint un 6, la Folie indiquée sur la carte est déclenchée. Réolvez les symptômes tels qu'indiqués sur la carte. Si plusieurs investigateurs atteignent un 6 en même temps, les Folies sont déclenchées dans le sens horaire en partant du joueur actif.

- Augmenter le Niveau d'une Compétence

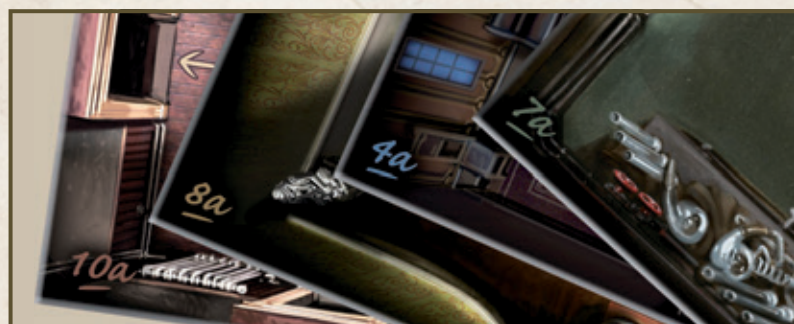
Quand le marqueur atteint un 6, après avoir déclenché sa Folie, l'investigateur peut augmenter le niveau d'une de ses compétences. Choisissez 1 compétence et faites progresser son marqueur de 1 case vers la droite.



TUILES ET ZONES



Chaque tuile est recto verso et porte un code afin de faciliter la mise en place.



Les zones sont délimitées par les murs et les passages.

Certaines tuiles ne contiennent qu'une seule zone, alors que d'autres peuvent en présenter deux ou trois (voir ci-dessus).

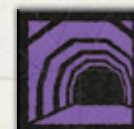
Sur le plateau de jeu, vous ne pouvez emprunter que les passages qui possèdent une flèche de connexion de chaque côté. Si la flèche de passage n'est présente que d'un seul côté (ou si elle pointe vers l'extérieur du plateau), vous ne pouvez pas emprunter ce passage.

Le nombre de figurines pouvant occuper la même zone n'est pas limité.

Chaque plateau de jeu est doté de 3 Portails par lesquels les ennemis sont invoqués : rouge, jaune et bleu.



Certains plateaux de jeu contiennent un pion Escalier ou Souterrain. Vous pouvez vous déplacer depuis une zone possédant un tel pion jusque dans une autre zone dotée du même pion. Des zones reliées de la sorte sont considérées comme étant adjacentes à tout point de vue.



ZONES SÛRES

Une zone Sûre est une zone qui ne contient aucun ennemi.

MISE EN PLACE



1. Prenez le **plateau d'Histoire**, les **pions** et les **dés**.
2. Choisissez une boîte de Grand Ancien. Placez la **figurine du Grand Ancien** sur la case de départ de piste d'Invocation. Placez la **carte Référence des Serviteurs** sur le plateau d'Histoire. Disposez les 8 **cartes Mythe** ainsi que tout **pion** éventuel. Placez les **cartes Aspect du Grand Ancien** sur le plateau d'Histoire dans l'ordre, face visible (Aspect I au-dessus).
3. Choisissez une boîte d'Épisode. Prenez les 8 **cartes Mythe**, les 15 **cartes Découverte**, la **carte Épisode** et les **pions** relatifs à l'Épisode. Placez les **cartes Référence des Monstres** sur le plateau d'Histoire.
4. Prenez toutes les figurines des ennemis indiqués sur les cartes Référence (les autres monstres ne seront pas utilisés).
5. Installez le plateau de jeu en suivant les instructions indiquées au dos de la carte Épisode : disposez les tuiles de plateau, les figurines des ennemis et les différents pions dans les zones indiquées. Retournez ensuite la carte Épisode et placez-la sur le plateau d'Histoire.
6. Mélangez les 16 cartes Mythe et placez-les face cachée.
7. Mélangez le **paquet Découverte** de l'Épisode et placez-le face cachée.
8. Chaque joueur choisit une **fiche d'Investigateur** et prend la **figurine** correspondante. Attachez un socle de couleur sous la base de votre figurine afin de mieux la repérer. Placez les figurines dans la zone de départ de l'Épisode.
Pour une partie en SOLITAIRE, choisissez 2 investigateurs. Vous contrôlerez les deux à tour de rôle.
9. Placez les 6 **marqueurs Tentacule** de votre couleur sur votre fiche d'Investigateur : 3 sur le premier niveau de chacune de vos compétences et les 3 autres sur la case la plus à gauche des pistes de Vitalité, Stress et Santé Mentale.
10. Mélangez les **cartes Folie** et distribuez-en 1 à chaque joueur. Mettez le reste de côté. Chaque joueur place ensuite sa carte Folie face visible à côté de sa fiche d'Investigateur.
11. Déterminez au hasard qui sera le premier joueur : il hérite du paquet Mythe et effectue le premier tour de jeu.

DÉS ET TESTS



Certaines actions ou cartes Découverte nécessitent de lancer des dés. Quand un investigateur « effectue un test », lancez toujours 3 dés Standard noirs (ainsi que tout éventuel dé Bonus vert). Les ennemis lancent un nombre et un type de dés spécifiques lorsqu'ils attaquent, indiqués sur leur carte référence.

Chaque dé peut générer 4 résultats différents :



- **Succès** : Signifie que vous (ou l'ennemi) avez réussi (ou partiellement réussi) votre tentative. Si vous attaquez, vous touchez votre adversaire. Si c'est un ennemi qui attaquait, vous avez été touché. Parfois, vous devrez obtenir un nombre de succès donné afin de réussir votre test. Par exemple, il peut vous falloir 2 succès pour fouiller le corps que vous examinez.



- **Signe des Anciens** : Ce résultat ne signifie rien, à moins de posséder une carte ou une compétence qui y renvoie.



- **Tentacule** : Folie ! Pour chaque tentacule obtenu, vous perdez 1 Santé Mentale (en faisant progresser votre marqueur de 1 case vers la droite).

IMPORTANT : Les tentacules obtenus sur TOUS les types de lancer de dés occasionnent une perte de Santé Mentale, que ce soit en attaquant, en défendant ou en effectuant n'importe quel « test ».



- **Vierge** : La plupart du temps sans effet.

DÉS BONUS



Certaines cartes ou compétences peuvent vous permettre de bénéficier de dés Bonus verts, comme indiqué dans leur description. Certains tests peuvent également vous octroyer des dés Bonus si vous possédez une capacité correspondante. Atteindre certains Seuils de Folie vous permettra également d'ajouter des dés Bonus à tous vos tests. Le nombre de dés Bonus pouvant être ajoutés à un test n'est pas limité (si vous n'en possédez pas suffisamment, notez les résultats avant de relancer les mêmes dés).

NOTE : le dé Bonus ne contient pas le symbole Tentacule.

RELANCES



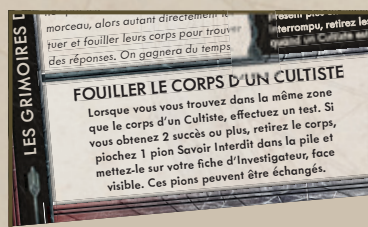
Après avoir lancé les dés, vous pouvez subir 1 Stress pour relancer 1 dé, en ignorant le résultat d'origine. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le désirez, jusqu'à avoir atteint votre maximum de Stress. Lorsque des ennemis vous attaquent, vous pouvez également subir du Stress pour relancer leurs dés.

APPLIQUER LES RÉSULTATS

Une fois les relances résolues, additionnez le nombre de symboles obtenus pour chacun des résultats (notez que certaines faces affichent 2 résultats). N'oubliez pas d'appliquer toute modification de symbole due à des capacités (par exemple compter éventuellement les comme des succès). Appliquez ensuite les résultats du test dans l'ordre suivant :

1. Utilisation des Succès :

- Si un investigateur attaque, les succès infligent des Blessures à la cible.
- Si un ennemi attaque, les succès infligent également des Blessures à la cible (en général un investigateur).
- Si une action vous demande « d'effectuer un test », vous devez, pour réussir, obtenir un nombre de succès supérieur ou égal à celui indiqué sur la carte.



Cet épisode permet à l'investigateur d'effectuer une action spéciale. Quand vous vous trouvez dans la même zone que le corps d'un Cultiste, effectuez un test. Si vous obtenez au moins 2 succès, vous réussissez à fouiller le cadavre.

2. Résolution des Effets :

- Résolez tout effet lié au résultat du test.
(Exemples : « S'il est Blessé... », « S'il survit à une attaque... », « Quand l'ennemi meurt... »)

3. Application des Tentacules :

- Perdez 1 Santé Mentale pour chaque tentacule obtenu (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite sur votre piste de Santé Mentale).
- Si vous atteignez une case sur votre piste de Santé Mentale, ne déplacez pas le marqueur plus loin (même s'il vous reste de la Santé Mentale à perdre), déclenchez votre Folie, puis augmentez le niveau d'une compétence (voir « Santé Mentale », page 8).

DÉROULEMENT DU TOUR

1. Effectuer 3 Actions
2. Piocher une Carte Mythe
3. Enquêter ou Combattre !
4. Résolution de la Fin du Tour



1. EFFECTUER 3 ACTIONS

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer 3 actions. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action. Quatre actions différentes sont disponibles dans tous les Épisodes, auxquelles s'ajoutent deux actions uniques, spécifiques à chaque Episode.

Certaines actions ne peuvent être effectuées que dans une zone Sûre. Une zone Sûre est une zone qui ne contient aucun ennemi.

COURSE

Déplacez-vous d'un maximum de 3 zones. Vous ne pouvez passer d'une zone à une autre qu'en empruntant un passage qui les relie (indiqué par une flèche de chaque côté). Vous pouvez également passer d'une zone à une autre si elles sont reliées par des pions Escalier ou Souterrain. Quand vous quittez une zone contenant des ennemis, TOUS les ennemis situés dans votre zone vous suivent dans la nouvelle (même si d'autres investigateurs se trouvent dans votre zone d'origine). Quand vous quittez une zone contenant des pions Feu, placez 1 pion Feu de la réserve sur votre fiche d'Investigateur pour chaque pion Feu dans la zone (ne prenez pas les pions de la zone). Voir « Feu ! », page 16, pour plus de détails.

EXEMPLE : Ian effectue une action de Course pour se déplacer d'un maximum de 3 zones. Son premier déplacement l'amène dans la même zone qu'un Cultiste.



Ian continue à se déplacer et le Cultiste le suit dans la nouvelle zone qu'il atteint. Cette deuxième zone contient 2 pions Feu, mais aucun ennemi.



Ian termine sa course dans une troisième zone qui contient un Vampire de Feu. Le Cultiste le suit toujours. Comme il quitte une zone contenant 2 pions Feu, Ian prend 2 pions Feu de la réserve qu'il place sur sa fiche d'Investigateur. Il se trouve à présent dans la zone occupée par le Vampire de Feu, poursuivi par un Cultiste. Il est également en feu. Une soirée ordinaire...



■ ATTAQUE

Ciblez 1 ennemi situé dans votre zone et effectuez un test (voir page 11). Chaque succès obtenu inflige 1 Blessure à la cible. Placez des pions Blessure à côté du socle de la figurine attaquée. Si le total de Blessures est supérieur ou égal à sa Vitalité, l'ennemi est tué. Retirez sa figurine du plateau de jeu. N'oubliez pas cependant que même lorsqu'il est sur le plateau, un Grand Ancien ne peut pas être attaqué tant que vous n'avez pas interrompu le rituel (voir page 18).

EXEMPLE : Ian effectue une action d'Attaque qui cible le Cultiste et le Vampire de Feu situés dans sa zone. Il devrait normalement choisir l'un ou l'autre, mais le niveau 2 de sa compétence Corps à Corps lui permet de cibler tous les ennemis situés dans sa zone.



Il prend 3 dés Standard (vous prenez toujours 3 dés Standard lorsque vous « effectuez un test ») et 1 dé Bonus octroyé par sa compétence Corps à Corps.



Il lance les dés et obtient 1 résultat vierge, 1 succès, 1 succès + tentacule et un signe des anciens. Ian ne dispose pas de compétences utilisant le signe des anciens, qui n'a donc aucun effet. Ian subit 1 Stress pour relancer le résultat vierge et obtient un troisième succès ! Il subit de nouveau 1 Stress pour relancer le signe des anciens, mais obtient le même résultat. Il décide d'arrêter ses relances.



Le Cultiste est capable d'encaisser 2 Blessures et le Vampire de Feu peut en subir 4. Ian dispose de 3 succès qu'il peut répartir à sa guise. Il en attribue 2 au Cultiste afin de le tuer. La figurine du Cultiste est retirée. Grâce à sa compétence Corps à Corps, il applique le dernier au Vampire de Feu, qui subit 1 Blessure.

NOTE : Si l'investigateur ne possède pas le niveau 2 de la compétence Corps à Corps, il doit infliger toutes les touches qu'il a obtenues à un seul ennemi préalablement choisi (avant de lancer les dés) et les Blessures excédentaires sont perdues.

Enfin, Ian perd 1 Santé Mentale à cause du tentacule qu'il a obtenu. Un pas de plus vers la folie.



■ REPOS (seulement dans une zone Sûre)

Si vous occupez une zone Sûre (sans aucun ennemi), vous pouvez faire remonter vos pistes de Stress et/ou de Vitalité d'un total de 3 cases, dans la combinaison de votre choix. Il s'agit bien d'un maximum de 3 cases, pas de 3 cases par piste. Vous pouvez effectuer l'action de Repos plusieurs fois par tour.

IMPORTANT : LE REPOS NE PERMET PAS DE RÉCUPÉRER DE LA SANTÉ MENTALE.

EXEMPLE : Sœur Beth a atteint son maximum de Stress et a subi 1 Blessure. Elle effectue 1 action de Repos. Elle pourrait choisir de récupérer 1 Vitalité et 2 Stress, mais elle décide de récupérer 3 Stress et de conserver sa Blessure.

■ ÉCHANGE

Vous pouvez échanger (donner ou recevoir) n'importe quel nombre d'Objets ou de Compagnons avec tous les investigateurs situés dans la même zone que vous. Certaines cartes Découverte peuvent comporter des Objets ou des Compagnons sur leurs côtés gauche et droit, mais lorsqu'elles sont échangées, elles doivent rester du côté d'origine. Les Afflictions ne peuvent pas être échangées.

■ ACTIONS D'ÉPISODE

Chaque Épisode propose 2 actions uniques indiquées sur sa carte. Elles fonctionnent comme des actions standard et vous aideront à interrompre le rituel ou, plus simplement, à survivre.



Actions
d'Épisode

2. PIOCHER UNE CARTE MYTHE

Piochez la première carte Mythe du paquet et résolvez-la. Placez-la ensuite dans la défausse, face visible.

NOTE : La Folie Traumatisme Récurrent force un investigateur à conserver devant lui une carte Mythe précédemment piochée.

Certaines cartes Mythe peuvent comporter plusieurs étapes, divisées en 3 types. Ces étapes doivent être résolues dans l'ordre, de haut en bas, avant de défausser la carte. Si une des étapes ne peut pas être résolue, sautez-la et passez à la suivante.

■ INVOCATION DU GRAND ANCIEN



Le symbole Invocation du Grand Ancien ne génère aucun effet quand la carte est piochée, mais peut permettre au Grand Ancien de progresser sur sa piste à la fin du tour (voir page 17). Assurez-vous que les cartes portant ce symbole restent bien visibles lorsqu'elles sont défaussées.

■ EFFETS SPÉCIAUX

Les cartes Mythe possèdent toutes sortes d'effets spéciaux, qui peuvent transformer votre vie en un enfer. Sauf indication contraire, ces effets n'affectent que le joueur actif (celui dont c'est le tour), et pas les autres investigateurs. Toute éventuelle décision est prise par le joueur actif (comme choisir la figurine « la plus proche » à déplacer).

Quand un effet permet à un ennemi de se déplacer vers une zone, vous devez lui faire emprunter le trajet le plus court qui y mène. Comptez le nombre de zones pour chaque déplacement possible et choisissez le trajet qui en comporte le moins. En cas d'égalité, le choix revient au joueur actif. L'ennemi est toujours déplacé du maximum de zones possible, mais il s'arrête quand il atteint sa cible.

■ INVOCATION DES ENNEMIS

Le bas de chaque carte Mythe comporte une couleur de Portail, ainsi que le type spécifique d'ennemi qui doit y être invoqué. Si la figurine correspondante est disponible en réserve, placez-la dans la zone indiquée. Dans le cas contraire, ignorez cette étape. Si la carte comporte plusieurs Portails et plusieurs ennemis, effectuez les différentes invocations dans l'ordre indiqué. Sauter tout Portail restant si vous êtes à court de figurines.



Le haut de cette carte Mythe comporte un symbole Invocation du Grand Ancien qui n'a aucun effet quand la carte est piochée, mais qui sera contrôlé lors de la Fin du Tour (voir page 17).

La première tâche à effectuer consiste à déplacer chaque Byakhee se trouvant sur le plateau de jeu vers la zone occupée par le joueur actif. S'il n'y a pas de Byakhee en jeu, sautez cette étape.

Ensuite, invoquez un Byakhee dans la zone abritant le Portail rouge. Si toutes les figurines de Byakhee sont déjà en jeu, sautez cette étape.

Cette carte est dotée d'un effet spécial qui permet d'invoquer un Cultiste dans la zone abritant le Portail bleu. Notez que cet effet affecte tous les investigateurs, et pas uniquement le joueur actif.



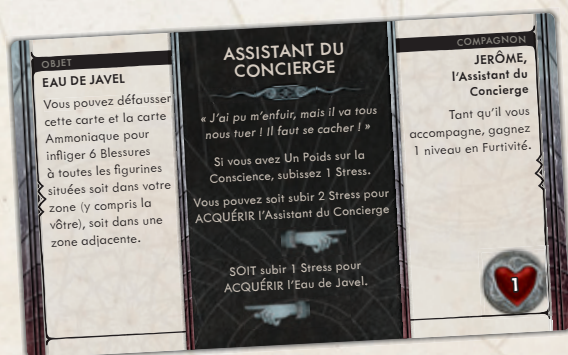
3. ENQUÊTER OU COMBATTRE !

Cette étape se résout différemment selon que des ennemis se trouvent dans la même zone que vous ou non.

Si vous occupez une zone Sûre, ENQUÊTEZ dans cette zone :

Piochez la première carte du paquet Découverte et lisez le texte de la partie centrale à voix haute.

Certaines cartes vous forcent à choisir une option spécifique si vous souffrez d'une Affliction particulière ou possédez le Compagnon indiqué. Néanmoins, la plupart vous proposent un choix entre différentes options. Certaines cartes vous permettront d'ACQUÉRIR un Compagnon, un Objet ou une Affliction. Quand vous acquérez une carte, glissez-la sous votre fiche d'Investigateur afin de laisser visible le côté acquis. La carte fait désormais partie de votre inventaire (ou, si c'est une Affliction, elle change votre état mental).



Quand vous piochez une carte Découverte, commencez par lire le texte central à voix haute. La carte ci-dessus contient un extrait du discours de l'Assistant du Concierge. Elle vous indique ensuite de subir 1 Stress si vous souffrez de l'affliction Un Poids sur la Conscience. Enfin, vous avez le choix entre subir 2 Stress pour acquérir l'Assistant du Concierge et subir 1 Stress pour acquérir l'Eau de Javel.

COMPAGNONS : N'importe quelle Blessure que vous subissez peut-être appliquée à des Compagnons que vous possédez. Vous êtes quand même considéré comme subissant des Blessures pour tout ce qui concerne les effets de cartes. Les Compagnons ne peuvent pas récupérer de Vitalité. Dès qu'ils ont subi autant de Blessures que la valeur de Vitalité affichée sur



Jérôme, l'Assistant du Concierge, vous donne un niveau de Furtivité tant qu'il vous accompagne. Il peut également subir 1 Blessure (ce qui le tuerait).



leur carte, ils sont défaussés et tout bénéfice qu'ils octroyaient est immédiatement perdu. Ils peuvent également vous donner un niveau dans une compétence. Si vous ne possédez pas cette compétence, vous en gagnez le niveau 1 tant que le Compagnon vous accompagne (prenez le pion Compétence correspondant). Si vous la possédez déjà, augmentez-en le niveau en déplaçant votre marqueur Tentacule d'une case vers la droite. Si vous perdez le Compagnon, faites reculer le marqueur de 1 niveau.

Si vous n'occupez pas une zone Sûre, les ennemis vous COMBATTENT : Ne piochez pas de carte Découverte. Au lieu de cela, chaque ennemi situé dans votre zone vous attaque, dans l'ordre de votre choix (ils ignorent les autres investigateurs), jusqu'à ce que vous ayez été attaqué par tous les ennemis aptes à le faire.

IMPORTANT : Si, au cours de cette phase, un effet vous fait entrer dans une zone occupée par un ennemi, ou si un ennemi entre dans la zone que vous occupez, cet ennemi vous attaque même s'il ne se trouvait pas dans votre zone au début de la phase. Si un ennemi situé dans la zone que vous occupez la quitte, il ne vous attaque pas.

■ SE DÉFENDRE CONTRE LES ENNEMIS

Quand un ennemi vous attaque, lancez le nombre et le type de dés indiqués sur sa carte Référence. Chaque succès vous inflige 1 Blessure. Chaque tentacule vous fait perdre 1 Santé Mentale. Les signes des anciens ne génèrent un effet que si l'ennemi dispose d'une capacité lui permettant de les utiliser. Vous pouvez subir du Stress pour relancer ces dés et vous pouvez utiliser vos compétences afin de minimiser les effets de l'attaque.

EXEMPLE : À la fin de son tour, Ian se trouve dans la même zone qu'un Vampire de Feu. Il ne pioche pas de carte Découverte et se fait attaquer par le monstre ! Comme indiqué sur sa carte, le Vampire de Feu commence par ajouter 1 pion Feu dans la zone. Sa carte indique qu'il lance 2 dés Standard et 1 dé Bonus lorsqu'il attaque.



La compétence spéciale de Ian, Soif de Vengeance, lui permet d'infliger 1 Blessure à n'importe quel ennemi qui le blesse. Il ajoute 1 Blessure sur le Vampire de Feu.



Le joueur qui contrôle Ian lance ces dés, obtenant un résultat vierge, 1 succès et 1 succès. Ian subit 1 Stress pour relancer 1 des succès et obtient 1 signe des anciens à la place. Il subit 1 Blessure pour le succès restant.

4. RÉOLUTION DE LA FIN DU TOUR

■ 1. EFFETS DE FIN DE TOUR

Tous les effets qui s'appliquent à la fin du tour, à l'exception de ceux générés par les Grands Anciens, sont déclenchés maintenant, dans l'ordre choisi par le joueur actif.



■ 2. FEU !

Vous pouvez prendre feu. Cela se produit si vous quittez une zone qui contient des pions Feu. Les monstres peuvent également vous faire prendre feu. Mais l'un dans l'autre, ça ne change pas grand-chose, pas vrai ?



À la fin de votre tour, lancez 1 dé Standard pour chaque pion Feu présent sur votre fiche d'Investigateur. Vous pouvez prendre du Stress afin de relancer des dés. Subissez 1 Blessure pour chaque succès et perdez 1 Santé Mentale pour chaque tentacule. Défaussez ensuite tous les pions Feu de votre fiche d'Investigateur.

NOTE : Les ennemis ne prennent pas feu lorsqu'ils quittent une zone qui contient des pions Feu.

PÉNURIE DE PIONS FEU : Si vous devez ajouter un pion Feu sur le plateau de jeu et que vous n'en avez plus en réserve, ignorez l'effet. Si vous devez ajouter un pion Feu sur une fiche d'Investigateur et que vous n'en avez plus en réserve, utilisez un pion Blessure à la place.

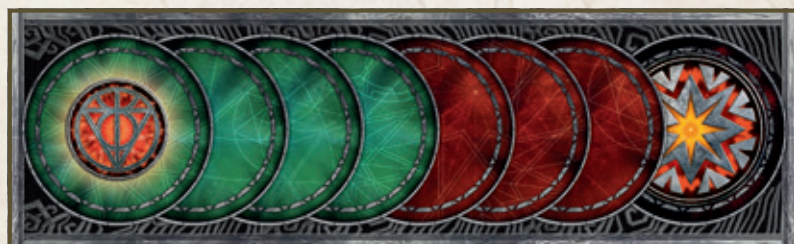
3. CONTRÔLE DE LA DÉFAUSSE DE CARTES MYTHE



Quand la défausse contient 3 cartes portant le symbole Invocation du Grand Ancien, le Grand Ancien progresse dans sa quête de l'ultime puissance.

Si la défausse contient 3 symboles Invocation du Grand Ancien :

Faites progresser le Grand Ancien sur la piste d'Invocation. Si le Grand Ancien se trouve déjà sur le plateau de jeu, c'est le pion Progression qui est avancé sur la piste. La carte Aspect du Grand Ancien révélée et la carte Épisode vous indiquent ce qui se produit lorsque le Grand Ancien progresse. Résolvez d'abord les effets du Grand Ancien. Peu importe que ce soit le pion Progression ou la figurine du Grand Ancien qui progresse sur la piste d'Invocation : les effets sont résolus de la même façon.



Une fois que le Grand Ancien a progressé, toutes les cartes Mythe défaussées sont remélangées dans le paquet.

4. CONTRÔLE DE L'INVOCATION DU GRAND ANCIEN

Le Grand Ancien est Invoqué si :

- La figurine du Grand Ancien atteint la première case rouge de la piste.
- OU
- Le rituel a été interrompu ce tour-ci.

Quand le Grand Ancien est invoqué dans notre monde, déplacez la carte Aspect I sur le côté de façon à révéler la carte Aspect II. Résolvez les effets qui s'appliquent quand la carte est révélée et qui vous indiquent l'endroit où est invoqué le Grand Ancien. **La carte Aspect I reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.**



Placez le pion Progression sur la piste d'Invocation, sur la case précédemment occupée par la figurine du Grand Ancien. Jusqu'à la fin de la partie, ce pion va servir à indiquer la progression du Grand Ancien.

EXEMPLE : À la fin du tour de Sœur Beth, il y a 4 cartes Mythe dans la défausse et 3 d'entre elles portent le symbole Invocation du Grand Ancien. Le Grand Ancien progresse, déclenchant les effets correspondants sur les cartes Grand Ancien et Épisode.



La joueuse qui contrôle Beth déplace le Grand Ancien sur la piste. Celui-ci atteint la case rouge et il est invoqué dans notre monde. La joueuse qui incarne Beth remplace la figurine du Grand Ancien par le pion Progression et place la figurine dans la zone qu'elle occupe. À partir de maintenant, c'est le pion Progression qui sera déplacé sur la piste. Si ce pion atteint le bout de la piste, la partie est perdue.



Le Grand Ancien étant à présent dans notre monde, la joueuse qui contrôle Beth révèle la carte Aspect II et résout les effets qui s'appliquent quand la carte est révélée. Enfin, elle mélange les 4 cartes Mythe de la défausse dans leur paquet d'origine et reforme le paquet Mythe.

5. EFFETS DE FIN DE TOUR DU GRAND ANCIEN

Quand le Grand ancien progresse d'un Aspect à un autre, certaines de ses cartes Aspect visibles peuvent afficher des effets de « Fin de Tour ». Résolvez tous les effets de chaque carte Aspect : d'abord la première, puis la deuxième, la troisième et enfin l'Aspect Final. Tout effet se rapportant à « vous » désigne uniquement le joueur actif.

Le tour est maintenant terminé, et le joueur situé à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif et effectue son tour. Enchaînez les tours jusqu'à ce que les investigateurs gagnent la partie ou la perdent.

MORT D'UN INVESTIGATEUR

Quand un investigateur est tué ou qu'il sombre dans la folie, la partie est immédiatement perdue si le Grand Ancien se trouve toujours sur la piste d'Invocation. Toutefois, s'il a déjà été invoqué sur le plateau de jeu, les autres investigateurs peuvent continuer la partie et essayer de le vaincre. Tout d'abord, défaussez toutes les cartes Découverte et tous les pions que l'investigateur éliminé possédait. Certains Épisodes peuvent vous indiquer ce qu'il advient des pions spéciaux détenus par l'investigateur.

Si l'investigateur est mort pendant son tour, sautez toutes les phases restantes à l'exception du Contrôle de la Défausse de Cartes Mythe. Si la défausse contient au moins 3 cartes portant le symbole Invocation du Grand Ancien, le Grand Ancien progresse et ses effets sont appliqués (s'il est nécessaire de déterminer la position de l'investigateur mort, utilisez la zone dans laquelle il a été éliminé). À partir de maintenant, le tour de cet investigateur est sauté entièrement.



INTERROMPRE LE RITUEL

Chaque Épisode décrit les tâches que les investigateurs doivent accomplir de façon à interrompre le rituel des Cultistes et rendre le Grand Ancien momentanément vulnérable. Le Grand Ancien ne peut être ni attaqué ni blessé tant que le rituel n'a pas été interrompu (par contre, il peut vous attaquer s'il se trouve sur le plateau de jeu !) Si les investigateurs interrompent le rituel, le Grand Ancien est invoqué à la fin du tour (voir « Contrôle de l'Invocation du Grand Ancien », page 17).

COMBATTRE LE GRAND ANCIEN

Une fois le Grand Ancien invoqué sur le plateau de jeu, il agit comme n'importe quel ennemi, attaquant tout investigateur qui termine son tour dans la zone qu'il occupe. Le nombre et le type de dés lancés par le Grand Ancien correspondent au total de tous les dés affichés sur toutes les cartes Aspect révélées.

Tant que le rituel n'a pas été interrompu, le Grand Ancien ne peut être ni attaqué ni blessé, même s'il a été invoqué sur le plateau en atteignant la case rouge de sa piste d'Invocation ! Une fois le rituel interrompu, le Grand Ancien peut être attaqué et blessé comme n'importe quel autre ennemi. Le Grand Ancien dispose de plusieurs Aspects, chacun avec sa propre Vitalité. Il doit être vaincu sous chacun de ses Aspects avant d'être véritablement détruit.

À partir de l'Aspect II, chaque carte Aspect indique :

- Un effet unique, qui est appliqué quand la carte est révélée.
- Un effet continu qui reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.
- Une valeur de Vitalité indiquant le nombre de Blessures à infliger sous cet Aspect.
- Le nombre et le type de dés que cet Aspect ajoute aux attaques du Grand Ancien.

Quand un Aspect du Grand Ancien a subi un nombre de Blessures supérieur ou égal à la Vitalité affichée sur sa carte, cet Aspect est vaincu. Déplacez la carte sur le côté de façon à révéler la suivante, puis résolvez les effets applicables quand cette nouvelle carte est révélée. Les Blessures excédentaires ne sont PAS appliquées à l'Aspect suivant. N'oubliez pas que tous les effets et les dés des Aspects précédents restent en jeu jusqu'à la fin de la partie !



EXEMPLE : Un investigateur attaque Hastur sous son Aspect II. Cet Aspect a déjà subi 9 Blessures lors d'attaques précédentes. L'investigateur parvient à infliger 5 Blessures lors de son attaque, portant le total subi à 14 ! Cet Aspect possédant une Vitalité de 12, il est vaincu. La carte Aspect II est déplacée sur le côté de façon à révéler l'Aspect III. Même si 12 Blessures suffisaient à vaincre l'Aspect II, les 2 Blessures excédentaires ne sont PAS appliquées à l'Aspect III. Hastur est déplacé vers le Portail rouge et tout investigateur qui possède au moins 2 pions Signe Jaune subit 1 Blessure. Hastur lance à présent 3 dés Bonus ET 3 dés Standard quand il attaque !

FIN DE LA PARTIE



Les joueurs gagnent collectivement quand ils détruisent le Grand Ancien en tuant son Aspect Final.

Si plusieurs conditions de fin de partie sont remplies en même temps, les conditions de victoire s'appliquent d'abord.

EXEMPLE : Le Grand Ancien et le dernier investigateur meurent au même moment. Les joueurs ont sauvé le monde et gagnent la partie.

- Les joueurs perdent collectivement dans les cas suivants :
- Un investigateur est tué ou sombre dans la folie avant que le Grand Ancien ne soit invoqué sur le plateau de jeu (carte Aspect I).
 - Tous les investigateurs sont tués ou sombrent dans la folie après l'invocation du Grand Ancien sur le plateau de jeu (carte Aspect II et au-delà).
 - Le pion Progression atteint la dernière (8^e) case de la piste d'Invocation.

INDEX



Acquérir	6, 15	Folie	8
Actions d'Épisode	14	Grand Ancien	5
Actions	12	Interrompre le Rituel	18
Attaque	13	Investigateur	8
Blessures	8	Invocation d'Ennemi	14
Carte Aspect	5, 18	Invocation du Grand Ancien	14, 17
Carte Découverte	6	Mise en Place	10
Carte Épisode	5	Monstre	7
Carte Mythe	7, 14, 17	Mort	18
Combattre des Ennemis	15, 16, 18	Passages	9
Compagnon	15	Pion Progression	17
Compétences	8	Plateau d'Histoire	6
Course	12	Portails	9
Cultiste	7	Relance	11
Déplacement	12	Repos	13
Dés Bonus	11	Santé Mentale	8
Dés Standard	11	Signe des Anciens	11
Dés	11	Souterrain	9
Échange	13	Stress	8
Ennemi	7	Succès	11
Enquêter	15	Tentacule	11
Escalier	9	Tour	12
Feu	12, 16	Zone	9
Fiche d'Investigateur	8	Zone Sûre	9



CRÉDITS

Conception du Jeu : Rob Daviau et Eric M. Lang
Développement : Marco Portugal (direction) et Fábio Hirsch
Production : Thiago Aranha (direction), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie et Safuan Tay
Illustrations : Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright et Filipe Pagliuso
Illustration de la Boîte : Stefan Kopinski
Conception des Épisodes Supplémentaires : Brian Neff et JR Honeycutt
Conception Graphique : Mathieu Harlaut (direction), Marc Brouillon et Louise Combal
Photographies des Figurines : Jean-Baptiste Guiton
Sculpture : Mike McVey (direction), Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay et Edgar Skomorowski
Direction de la Conception de Jeu : Eric M. Lang
Direction artistique : David Preti
Relecture : Jason Koepp, Adam Krier et Lucas Martini
Remerciements spéciaux à : Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai et Lyu
Adaptation Française :
Traduction : Hervé Daubet
Relecture : Pauline Marcel et Gregory Penne
Responsable Éditorial : Stéphane Bogard



RÉSUMÉ DES RÈGLES

DÉROULEMENT DU TOUR

1. L'INVESTIGATEUR EFFECTUE 3 ACTIONS

- **Course** – Déplacement de 3 zones max – Les ennemis vous suivent. Ajouter 1  sur votre fiche d'Investigateur par  dans la zone que vous quittez.
- **Attaque** – Effectuez un test contre 1 ennemi situé dans votre zone.
- **Repos** – Uniquement dans une zone Sûre – Récupérez 3 Stress/Vitalité.
- **Échange** – Avec tous les investigateurs dans la même zone que vous.
- **Actions d'Épisode** – Décrivez sur chaque carte Épisode.

2. PIOCHER UNE CARTE MYTHE

- Gardez les symboles Invocation du Grand Ancien visibles.
- Résolvez les effets spéciaux.
- Invoquez des ennemis sur les Portails (si possible).

3. ENQUÊTER OU COMBATTRE !

- Dans une zone Sûre, piochez une carte Découverte.
- Dans une zone occupée par des ennemis, ces derniers vous attaquent (en lançant les dés indiqués sur leur carte).

4. RÉSOLUTION DE LA FIN DU TOUR

1. Effets de Fin de Tour

2. **Feu !** Lancez 1  par  sur votre fiche, puis défaussez ces pions.

3. **Contrôle de la Défausse de Cartes Mythe** – S'il y a 3 , le Grand Ancien progresse. Appliquez les effets du Grand Ancien et de la carte Épisode, puis remélangez le paquet Mythe.

4. **Contrôle de l'Invocation du Grand Ancien** – S'il atteint une case rouge ou si le rituel est interrompu, déplacez l'Aspect I sur le côté et résolvez les effets de révélation de l'Aspect II : le Grand Ancien est invoqué.

5. **Effets de Fin de Tour du Grand Ancien** – Résolvez tous les Aspects révélés dans l'ordre.

DÉS ET TESTS

« Effectuer un Test » - Lancez 3  + tout  applicable.

Relances – Sur N'IMPORTE QUEL lancer, le joueur actif peut subir 1 Stress pour relancer 1 dé (autant de fois qu'il le veut et le peut).



Succès – Inflige 1 Blessure lors des attaques.



Signe des Anciens – N'a d'effet qu'avec certaines capacités.



Tentacule – Perdez 1 Santé Mentale.

SANTÉ MENTALE

Quand le marqueur atteint  :

- Ignorez toute perte de Santé Mentale excédentaire.
- Déclenchez votre Folie.
- Augmentez le niveau de 1 de vos compétences.
- Si le symbole  apparaît, vous ajoutez désormais +1  à tous vos tests.



COMBATTRE LE GRAND ANCIEN

- Une fois invoqué, si le Grand Ancien attaque, lancez autant de dés que le total apparaissant sur les Aspects révélés.
- Le Grand Ancien ne peut pas être attaqué tant que le rituel n'a pas été interrompu.
- Une fois que l'Aspect en cours a subi au moins autant de Blessures que sa Vitalité, déplacez la carte sur le côté et résolvez l'effet de révélation de l'Aspect suivant.



FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez collectivement si :

- Vous avez vaincu l'Aspect Final du Grand Ancien.

Vous perdez collectivement si :

- Un investigateur est éliminé avant l'Invocation du Grand Ancien.
- Tous les investigateurs sont éliminés.
- Le pion Progression atteint la dernière case de la piste d'Invocation.