



LES CONTRÉES
DE L'HORREUR

ERRATA

NOM DU PORTEUR

Silas Marsh

OCCUPATION

Le Marin

CARACTÉRISTIQUES DISTINCTIVES ET APTITUDES

- **Action** : Déplacez-vous de 1 case le long d'une voie Maritime, puis effectuez 1 action supplémentaire.
- Si vous êtes sur une case de Mer, les investigateurs sur votre case lancent 1 dé supplémentaire lorsqu'ils résolvent des tests.

*« Laissez vos craintes sur le quai, les amis.
Je n'emporte pas cette marchandise. Le vent se lève ! Toutes voiles dehors ! »*

DONNÉES PHYSIOLOGIQUES



DONNÉES PSYCHOLOGIQUES



PHOTO DU POSSESEUR

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 11th day of January in the year 1950 and of the Independence of the United States the one hundred and fiftieth.

Savoir



Influence



Observation



Force



Volonté





PHOTO DU POSSESEUR

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 14th day of January in the Year 1950 and of the Independence of the United States the one hundred and fiftieth.

NOM DU PORTEUR

Mark Harrigan

OCCUPATION

Le Soldat

CARACTÉRISTIQUES DISTINCTIVES ET APTITUDES

- **Action** : Vous et un Monstre sur votre case perdez chacun 1 Vie.
- Vous ne pouvez pas être Retardé ou gagner une Condition Détenue, sauf si vous choisissez de le faire.

« Je vais prendre ce livre et passer cette porte. Tous ceux qui veulent m'en empêcher peuvent essayer. »

DONNÉES PHYSIOLOGIQUES

8

DONNÉES PSYCHOLOGIQUES

4

Savoir	Influence	Observation	Force	Volonté
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>2</p>	<p>4</p>	<p>4</p>

Cultistes

—	—	1
	1	

Avant de résoudre le test , perdez 1 Santé Mentale.

Mise en Place

Mettez de côté 1 Monstre Profond, 1 Monstre Larve Stellaire et toutes les cartes Rencontre Spéciale de Cthulhu.

Paquet Mythe

Niveau I :	0	2	2
Niveau II :	1	3	0
Niveau III :	3	4	0

Cthulhu

La Folie des Profondeurs

- Lorsqu'un investigateur arrive sur une case contenant un pion Surnaturel, il est Retardé et perd 1 Santé Mentale.
- : chaque investigateur sur une case de Mer qui ne contient pas de pion Surnaturel pose un pion Surnaturel sur sa case.
- Lorsque 3 Mystères ont été élucidés, **les investigateurs gagnent la partie.**
- Lorsque Cthulhu se réveille, **retournez cette fiche.**

Il y a bien des éons, Cthulhu descendit des étoiles avec ses semblables, les Larves Stellaires. Maintenant, il dort dans la cité engloutie de R'lyeh en attendant l'alignement cosmique qui lui permettra de se réveiller à nouveau.



La Chasse aux Mille

Les rejetons de Shub-Niggurath, les Mille Chevreaux, sont de plus en plus nombreux à infecter la planète et menacent de submerger l'humanité.



Quand un Monstre non-Épique est terrassé, l'investigateur actif peut dépenser 2 Indices pour placer ce Monstre sur cette carte.

À la fin de la phase de Mythe, si la résistance cumulée des Monstres sur cette carte est au moins égale au double du nombre de , élucidez ce Mystère.

Ville

Une nuit de boisson et de bonne humeur vous remonte le moral. Récupérez 2 Santé Mentale.

Pendant que vous faites la fête, vous vous apercevez à peine qu'on essaye de vous voler (). Si vous échouez, défaussez 1 possession *Objet*.

Nature

Au-delà du champ de vision que vous donne votre feu de camp, vous entendez des voix psalmodier. Vous tentez de dessiner un symbole protecteur sur le sol (). Si vous réussissez, le matin suivant, vous trouvez des traces de l'activité d'un culte qui vont vous permettre d'identifier ses membres : gagnez 1 Indice ou améliorez votre . Si vous échouez, gagnez une Condition Maudit.

Mer

Vous découvrez un passager clandestin terrifié à bord du navire. Vous tentez de le réconforter et l'incitez à vous raconter son histoire (). Si vous réussissez, il vous parle de bêtes terrifiantes et de mondes incroyables : gagnez 1 Indice.

L'Abîme



Les Maigres Bêtes de la Nuit semblent avoir l'intention de vous maintenir ici, dans les ténèbres. Vous poursuivez votre escalade pour sortir de ces terribles profondeurs sans les alerter de votre présence (👁️).

Vous atteignez une trappe qui mène de l'Abîme à Sarkomand. Le périple n'a fait que renforcer votre détermination. Améliorez votre 🧠. Maintenant, il va vous falloir toutes vos forces pour ouvrir la trappe (👉 -1). Si vous réussissez, vous arrivez à vous échapper : vous fermez ce Portail. Si vous échouez, gagnez une Condition Blessure au Dos.

Les Maigres Bêtes de la Nuit vous attrapent et vous rejettent au fond des Abysses. Gagnez une Condition Blessure à la Jambe. Sur ce paysage de pierre noire, vous luttez pour résister à la peur et à la faim (🧠). Si vous échouez, perdez 1 Vie et 1 Santé Mentale.

2

Eau Bénite



OBJET – MAGIQUE

Vous pouvez défausser cette carte pour gagner +5  et +5  lors d'une Rencontre Combat.

Action : Vous pouvez défausser cette carte pour choisir un investigateur sur votre case qui gagne une Condition Béni.

3

Dynamite



OBJET – ARME

Action : Vous pouvez défausser cette carte pour obliger chaque Monstre sur votre case à perdre 3 Vies.

3

Boîte à Puzzle



BABIOLE

Lorsque vous effectuez une action Se Reposer, vous pouvez tenter d'ouvrir la Boîte à Puzzle (👁️ -2). Si vous réussissez, vous pouvez défausser cette carte pour gagner 1 Artefact.



LES MONTAGNES
HALLUCINÉES
EXTENSION

ERRATA



« Je ne suis pas autorisé à révéler l'identité de mon client, » dit l'avocat avec un accent que vous ne reconnaissez pas. « Disons simplement qu'une ligne de crédit a été établie. Pour l'instant, aucune obligation n'est attachée à ces fonds. »

Mystérieux Bienfaiteur

ÉVÉNEMENT

L'Investigateur Principal gagne
1 Condition Financement.





VESTIGES
OCCULTES
EXTENSION

ERRATA

 Ville

Un collectionneur se vante d'un équipement dont vous pourriez vous servir pour retarder l'éclipse ( -1). Si vous réussissez, il vous permet d'utiliser sa collection : gagnez cet Indice, et vous pouvez reculer le Présage de 1 sans avancer le Destin. Si vous échouez, il vous escroque : défaussez 1 possession *Babiole*.

 Nature

Tandis que vous dormez à la belle étoile, la magie s'agite en vous, chuchotant aux frontières de votre conscience. Résolez l'effet  de tous les Sorts *Prestige* que vous possédez. Vous écoutez attentivement les mots susurrés (). Si vous réussissez, vous réalisez que la position des étoiles a causé cette agitation : gagnez cet Indice.

 Mer

Lorsqu'une comète verte traverse le ciel, vous sentez une entité extraterrestre sonder votre esprit () : lancez 2 dés de moins si le Présage actuel est vert. Si vous réussissez, un esprit protecteur intervient : gagnez cet Indice et 1 Sort *Prestige*. Si vous échouez, le Shan s'insinue dans votre tête et en prend le contrôle : avancez le Destin de 1.



Confiner les Grands Anciens

Ressource Unique



TÂCHE

Quand vous réussissez un test  en résolvant l'effet d'un Sort, vous pouvez défausser celui-ci après sa résolution pour placer 1 pion Surnaturel sur cette carte. Puis vous pouvez retourner cette carte.

CONFINER LES GRANDS ANCIENS

Vous venez d'accomplir le rituel, offrant un puissant sacrifice magique aux Dieux des Rêves. Au cours des semaines suivantes, vos associés et vous remarquez une inflexion dans la bataille contre le Grand Ancien. Grâce à la faveur des Dieux Très Anciens, vous pourriez bien réussir à sauver le monde.

Pour chaque pion Surnaturel sur cette carte, vous ou un autre investigateur sur n'importe quelle case pouvez gagner 1 Condition *Bienfait* ou défausser 1 Condition. Puis défaussez cette carte.



Confiner les Grands Anciens

Ressource Unique



TÂCHE

Quand vous réussissez un test  en résolvant l'effet d'un Sort, vous pouvez défausser celui-ci après sa résolution pour placer 1 pion Surnaturel sur cette carte. Puis vous pouvez retourner cette carte.

CONFINER LES GRANDS ANCIENS

Le rituel est enfin achevé. Alors que vous finissez de prononcer les mots, le monde change sous vos yeux comme si des milliers d'années venaient de s'écouler en un instant. Vous parcourez à la fois le passé et l'avenir, altérant les événements qui menèrent à la crise mondiale actuelle.

Avancez le Mystère actif de 1. S'il y a autant de pions Surnaturel sur cette carte que la moitié du nombre de , résolvez ensuite 1 carte Mythe *Rumeur* de votre choix. Puis défaussez cette carte.



Confiner les Grands Anciens

Ressource Unique



TÂCHE

Quand vous réussissez un test  en résolvant l'effet d'un Sort, vous pouvez défausser celui-ci après sa résolution pour placer 1 pion Surnaturel sur cette carte. Puis vous pouvez retourner cette carte.

CONFINER LES GRANDS ANCIENS

À mesure que vous faites appel au savoir ésotérique ancré dans votre esprit, vous vous ouvrez à la connaissance infinie du cosmos. L'histoire de l'univers devient limpide, et la solution pour condamner les Grands Anciens vous semble élémentaire à la lumière de ces faits.

Gagnez 1 Indice pour chaque pion Surnaturel sur cette carte. Vous pouvez ensuite dépenser autant d'Indices que le nombre de  pour élucider le Mystère actif. Puis défaussez cette carte.





LES SECRETS
DES PYRAMIDES
EXTENSION

ERRATA

NOM DU PORTEUR

Joe Diamond

OCCUPATION

Le Détective Privé

CARACTÉRISTIQUES DISTINCTIVES ET APTITUDES

- **Action :** Choisissez entre *Allié*, *Service* ou *Arme*. Puis défaussez 1 Ressource de la réserve et remplacez-la par 1 Ressource au hasard du paquet possédant le trait choisi.
- Une fois par tour, lorsque vous améliorez une compétence, améliorez également 1 autre compétence de votre choix.

« On m'a engagé pour un boulot. Dieux maléfiques ou pas, j'ai l'intention de le mener à bien. »



PHOTO DU POSSESEUR

Given under my hand and the seal of the Department of State at the City of Washington the 11th day of January in the year 1885 and of the Independence of the United States the one hundred and fifth.

DONNÉES PHYSIOLOGIQUES



DONNÉES PSYCHOLOGIQUES



Savoir



Influence



Observation



Force



Volonté



Abthoth se Réveille !

Générez le Monstre Épique Abthoth sur la case 9. Puis générez tous les Monstres Cultistes de cette fiche sauf 3, chacun sur une case de Nature qui n'en contient pas déjà.



Cultistes

— —

4

— —

À chaque fois qu'un investigateur rencontre un Monstre Cultiste, il pioche et résout une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth.

Le Règne de l'Immondice

MYSTÈRE FINAL

Pour la première fois depuis des millénaires, Abthoth a quitté son antre souterrain. Ses larves pullulent dans les rues de chaque métropole, et la civilisation est sur le point de disparaître. L'humanité vit ses derniers instants. Bientôt, Abthoth règnera sur le monde entier.

Le Monstre Épique Abthoth ne peut pas perdre de Vie, sauf si 3 Mystères ont été élucidés.

Lorsque le Monstre Épique Abthoth est terrassé, le Mystère Final est élucidé et **les investigateurs gagnent la partie.**

La Source de Toute Impureté

- À chaque fois que le Destin devrait avancer, générez à la place 1 Monstre Cultiste de cette fiche sur une case de Nature qui n'en contient pas déjà, si possible. Puis, s'il n'y a plus de Monstre Cultiste sur cette fiche, **les investigateurs perdent la partie.**
- ☞ : Générez 1 Monstre Cultiste sur une case de Nature qui n'en contient pas déjà. Puis chaque Monstre Cultiste récupère toutes ses Vies.





La peur vous a conduit à vous accrocher à tout ce qui pourrait vous maintenir en sécurité, et vos ancrages sont à présent les armes que vos ennemis s'appêtent à utiliser contre vous.

Excès de Cupidité

ÉVÉNEMENT

Chaque investigateur défaisse la moitié de ses possessions **Objet**. Puis chacun perd 1 Vie pour chaque possession **Objet** qu'il lui reste.





LES CONTRÉES
DU RÊVE
EXTENSION

ERRATA

LES ENFOUIR PROFONDÉMENT

Une fois exhumés, les cadavres monstrueux vaudront leur pesant d'or dans les cercles adéquats. Vous espérez simplement que les morts restent morts assez longtemps pour que vous soyez payé.

Gagnez 1 Ressource de votre choix de la réserve. Répétez ce procédé, 1 carte à la fois, tant que la valeur totale de Ressources ainsi gagnées reste inférieure à la résistance totale des Monstres sur cette carte.

Puis défaussez cette carte.



ENTRAÎNEMENT INTENSIF

Tout en essuyant la sueur qui vous coule dans les yeux, vous vous demandez ce que tout cela donnera à terme et si vous serez capable de surmonter les défis qui vous attendent. Après tout, la nature de la tâche imminente n'est pas de celles que vous associeriez à une longue expérience de vie.

Vidant votre subconscient de toute pensée négative, vous reprenez votre entraînement avec une vigueur renouvelée. Vous vous encouragez : « Tu en es capable, tu es taillé pour assumer ce rôle. »

Vous êtes un phare dans la nuit.

Pendant cette partie, si une Ressource devrait être disposée sur un emplacement de la réserve, l'investigateur actif peut à la place y poser face visible 1 Condition **Talent** au hasard du paquet.

Les Conditions **Talent** de la réserve peuvent être gagnées lors d'une action Acquérir des Ressources. Chacune d'elles a une valeur de 1. En tant que coût supplémentaire pour gagner une Condition **Talent** de la réserve, vous devez dépenser 1 Concentration.





Les gens recommencent à vous dévisager. Peut-être êtes-vous à nouveau pris d'une crise de hurlements. Vous avez cherché à demander de l'aide, mais vous ne savez plus qui est réel et qui ne l'est pas. Vous vous consolez avec l'espoir que nul n'aura jamais à être témoin de ce que vous avez vu.

Ça Pourrait Être Pire

ACTIF

Quand cette carte entre en jeu, l'Investigateur Principal perd toute sa Santé Mentale, sauf 1.



 : L'Investigateur Principal perd 1 Santé Mentale. Puis défaussez cette carte.





[CITÉS
EN RUINE]
EXTENSION

ERRATA



Tout juste réchappé de la dernière catastrophe, tremblant et couvert de sang, vous entendez une voix à la radio qui décrit quelque nouveau désastre inimaginable. Alors même que votre esprit tente d'appréhender cette récente horreur, vous êtes jeté au sol par une explosion derrière votre fenêtre.

Abandonner tout Espoir

ÉVÈNEMENT

Prenez 3 cartes Mythe jaunes inutilisées dans la boîte et résolvez chacun de leurs effets de texte. Puis défaussez ces cartes.

