

LES CONTRÉES DE L'HORREUR



RÈGLES DU JEU



UNE CONSPIRATION DÉVOILÉE

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

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

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

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

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

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

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

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

Ce n'était pas la femme de chambre.

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

UTILISER CE LIVRET

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

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



APERÇU

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

JOUEURS ET INVESTIGATEURS

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



MATÉRIEL

1 Plateau de Jeu



1 Guide de Références



12 Fiches d'Investigateur avec Pions et Supports Plastiques Correspondants



4 Fiches Grand Ancien



122 Cartes Rencontre



8 Amérique



8 Europe



8 Asie/Australie



12 Générale

51 Cartes Mythe



(21 jaunes, 18 vertes et 12 bleues)

16 Cartes Mystère



(4 versos différents, 4 de chaque)



24 Autre Monde



18 Expédition (6 versos différents, 3 de chaque)



12 Spéciale (2 versos différents, 6 de chaque)



32 Recherche (4 versos différents, 8 de chaque)

14 Cartes Artéfact



40 Cartes Ressource



43 Pions Monstre



(34 normaux, 9 épiques)

1 Pion Investigateur Principal



1 Pion Mystère



20 Pions Billet de Transport



(8 trains, 12 bateaux)

30 Pions Amélioration



(6 pour chaque compétence)

36 Cartes Condition



20 Cartes Sort



78 Pions Vie et Santé Mentale



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

4 Pions Rumeur



36 Pions Indice



1 Pion Présage



20 Pions Surnaturel



1 Pion Destin



9 Pions Portail



4 Dés



4 Cartes de Références



1 Pion Expédition en Cours



MISE EN PLACE

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

1. PLACEZ LE PLATEAU DE JEU

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

2. PRÉPAREZ LES PIONS

Préparez les pions suivants comme indiqué ci-dessous :

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

3. CHOISISSEZ ET PLACEZ LES INVESTIGATEURS

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

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



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

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

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

5. RÉVÉLEZ LE GRAND ANCIEN

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



6. CRÉEZ LA RÉSERVE DES MONSTRES

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

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

7. SÉPAREZ ET DISPOSEZ LES PAQUETS

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

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

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

CARTES PROPRES A UN GRAND ANCIEN



Cartes Mystère
Cthulhu



Cartes Rencontre
Recherche Cthulhu



Cartes Rencontre
Spéciale Cthulhu

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

SCHEMA DE MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE A DEUX JOUEURS



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

8. CRÉEZ LE PAQUET MYTHE

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

9. RÉSOUEZ LES EFFETS DE DÉPART

Résolvez les effets suivants pour finaliser la mise en place :

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



*Symbole
Nombre de
Joueurs*

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



*Destin de
Départ*

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

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

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

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

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

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

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

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

CRÉER LE PAQUET MYTHE



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

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

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

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

BUT DU JEU

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

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

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

DÉROULEMENT DU JEU

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

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

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

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

PHASE I : PHASE D'ACTION

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

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

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

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

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

ACTION : VOYAGER

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

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

ACTION : SE REPOSER

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

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



Pions Vie



Pions Santé Mentale

LES CASES ET LES VOIES

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

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



Exemples d'investigateurs sur des cases

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

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

ACTION : ÉCHANGER

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

ACTION : ORGANISER UN VOYAGE

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

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



Billet de Bateau



Billet de Train



PHASE 2 : PHASE DE RENCONTRE

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

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

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

RENCONTRES COMBAT

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

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

RENCONTRES LIEU

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

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



Carte Rencontre
Amérique



Carte Rencontre
Europe



Carte Rencontre
Asie/Australie



Carte Rencontre
Générale

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

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



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

RENCONTRES PION

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

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



Pion Indice



Carte Rencontre
Recherche

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



Pion Portail



Carte Rencontre
Autre Monde

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



Pion Expédition
en Cours



Carte Rencontre
Expédition

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



Pion Rumeur



Carte Mythe
Rumeur

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



Un Pion
Investigateur Terrassé



Verso de la Fiche
d'Investigateur

PHASE 3 : PHASE DE MYTHE

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

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

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

LES PISTES DESTIN ET PRÉSAGE

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

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



GÉNÉRER DES PORTAILS

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

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



Un Portail et un Monstre ont été générés sur Arkham

QUE SONT LES PORTAILS ?

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

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

GÉNÉRER DES MONSTRES

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

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



Symbole « *localisation* » sur un Monstre

QU'EST-CE QUE LA RÉSERVE DES MONSTRES ?

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

GÉNÉRER DES INDICES

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



Cet Indice est placé à Arkham

QUE SONT LES INDICES ?

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

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

GAGNER LA PARTIE

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



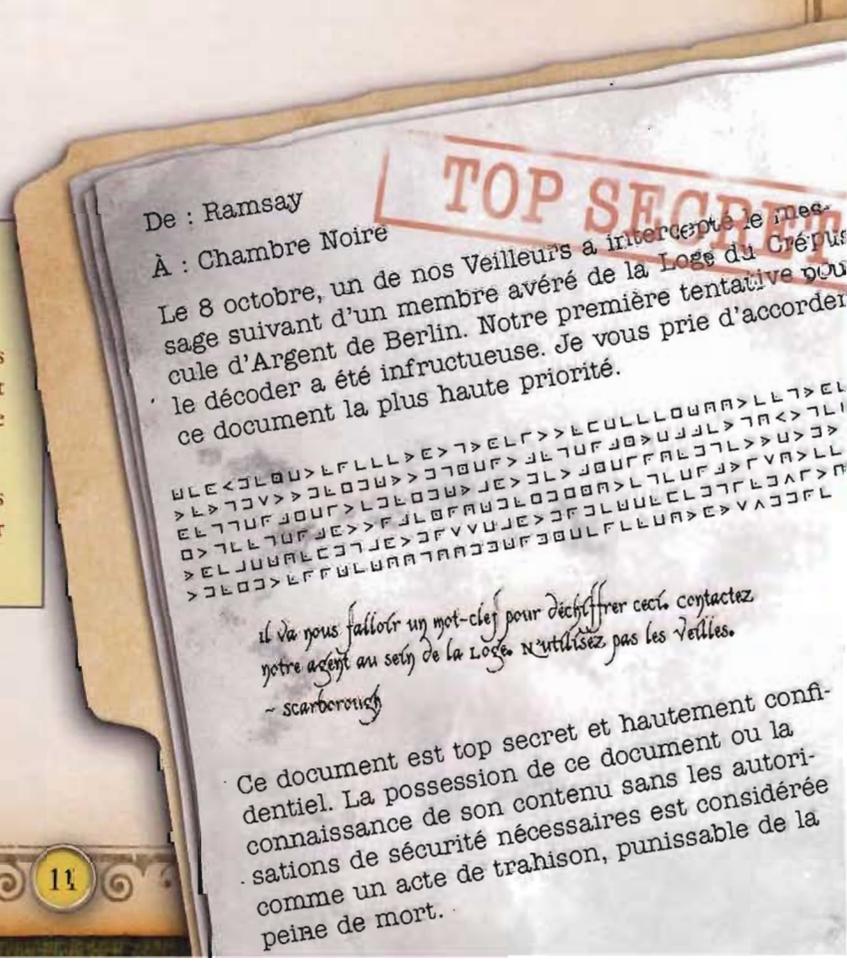
Verso des Cartes Mystère Azathoth



Recto d'une Carte Mystère Azathoth

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

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



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section présente toutes les autres règles nécessaires pour jouer.

TESTS

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

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

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

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

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

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

TESTS SUR DES CARTES

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

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

RELANCER DES DÉS

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

QUE SONT LES COMPÉTENCES ?

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



Compétences Indiquées sur une Fiche d'Investigateur

PIONS AMÉLIORATION

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

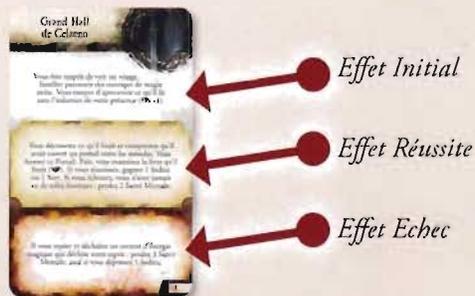


Pion Amélioration de Savoir

RENCONTRES COMPLEXES

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

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



Exemple de carte Rencontre Autre Monde

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

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

EXEMPLE DE RENCONTRE « AUTRE MONDE »



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

GAGNER DES POSSESSIONS ET DES CONDITIONS

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

SORTS ET CONDITIONS

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



Recto d'une Carte
Condition



Recto d'une
Carte Sort

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

INVESTIGATEURS RETARDÉS

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

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



Un Pion Investigateur Retardé

LES TERRIBLES CONSÉQUENCES DU CAMBRIOLAGE DU MUSÉE

Par Rex Murphy
Journaliste d'Investigation

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



VIE ET SANTÉ MENTALE

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



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

INVESTIGATEURS TERRASSÉS

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

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



Un Pion Investigateur Terrassé

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

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

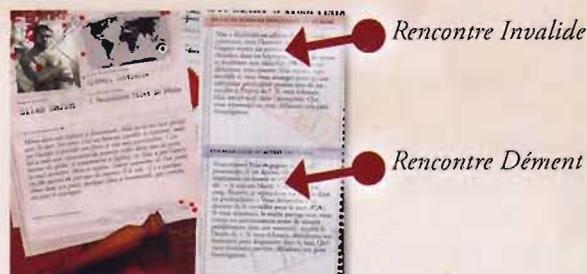
CHOISIR UN NOUVEL INVESTIGATEUR

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

RENCONTRER DES INVESTIGATEURS TERRASSÉS

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

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



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

INVESTIGATEURS DÉVORÉS

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

RENCONTRES COMBAT

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

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



Verso d'un Pion Monstre

TEST DE VOLONTÉ

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

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

TEST DE FORCE

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

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

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

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

MONSTRES ÉPIQUES

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



Un Monstre Épique

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

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

EMBUSCADE

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

EXEMPLE DE COMBAT

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

RUMEURS

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



Un Pion Rumeur

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

COMMENT DÉSIGNER UNE CASE AU HASARD ?

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

MYSTÈRES

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

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

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



Une Carte Mystère Élucidée

La Carte Mystère en Cours

LE GRAND ANCIEN SE RÉVEILLE

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



Verso d'une Fiche Grand Ancien

JOUEURS ÉLIMINÉS

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

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

LE MYSTÈRE FINAL

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

ET MAINTENANT ?

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

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