

PANDEMIC

LE RÈGNE DE
CHULHU





Ces êtres aux songes antiques et étranges, appelés par certains Grands Anciens, s'agitent à nouveau dans leurs prisons inter dimensionnelles. S'ils viennent à se réveiller, une nouvelle ère viendra. Une ère de folie, de chaos et de destruction qui déchirera le tissu même de la réalité. Tout ce que vous connaissez, tout ce que vous chérissez sera détruit.

Et malheureusement, vous savez. Vous savez ce que vos concitoyens ne pourraient supporter. Vous savez que Le Mal existe, et qu'il doit à tout prix être arrêté.

Les ombres dansaient au-dessus de votre tête, vacillantes à la lueur pâle du lampadaire à gaz. « Mais une piètre lumière est toujours mieux que l'obscurité. » pensez-vous, en regardant pour la troisième fois votre montre en à peine quelques minutes. Où est-elle ? Lui est-il arrivé quelque chose ?

Le son lointain de talons, claquant sur le pavé, attire alors votre regard, de l'autre côté de la rue. Tout doucement, l'obscurité la quittant comme on enlève un manteau, une femme apparaît. Des cheveux bruns noués en chignon et une paire de lunettes ornent son visage inquiet. Ses mains serrent sur son ventre un dossier beige sur lequel est estampillé le mot INNSMOUTH en gros caractères d'imprimerie.

« Vous êtes en retard. », dites-vous, d'une voix qui trahit l'inquiétude, tout en saisissant le dossier qu'elle vous tend.

« Je... Je suis venue aussi vite que possible. » Sa voix est serrée d'angoisse, haut perchée, et ses yeux cherchent frénétiquement à percer l'obscurité, sans pouvoir se poser. « Vous savez comment arranger ça, n'est-ce pas ? » Sa question vous transperce comme un poignard. « Vous pouvez... LE faire partir ?! »

Sa phrase se termine presque en hurlement, à la limite de l'hystérie, qui vous fait tressaillir.

Vous ouvrez aussitôt le dossier et y trouvez des photos de dockers prises d'un endroit près d'une allée que vous n'aviez jamais vu. Le contour de la photo est flou, mais vous y distinguez d'horribles tentacules ainsi que... quelque chose d'indicible. Vous enfouissez immédiatement le dossier sous votre manteau, tandis que le poids d'un fardeau habituel commence à peser de nouveau sur vos épaules.

« Je peux essayer. C'est notre boulot. » est tout ce que vous trouvez à répondre. Que peut-on promettre lorsque l'on se dresse contre l'incarnation des rejetons du chaos et de la folie incarnée ? Vous serrez vos poings dans les poches pour les empêcher de trembler au souvenir de la dernière fois où vous les avez approchés, ces « Grands Anciens » et leurs laquais déformés par la folie. C'est un miracle que vous ayez survécu.

Les yeux de la femme s'écarquillent et ses narines frémissent tandis que ses mains s'agrippent à votre chemise. « Essayer ? », gémit-elle, hurlant presque le dernier phonème. « Essayer ?! Vous... Vous DEVEZ le faire ! Vous n'avez pas idée de ce qu'il m'a fallu faire pour récupérer tout ça... »



Votre regard se durcit d'un coup et, malgré la faible lueur de la rue, elle y lit le danger, et vous relâche. Ravalant ses derniers mots, elle recule d'un pas.

« Merci pour les renseignements, madame. », lancez-vous, avant de vous retourner et de vous diriger vers l'obscurité. Puis, sans la moindre ironie, vous ajoutez : « À moins de vouloir vous joindre à moi, vous feriez mieux de rentrer chez vous. La nuit est dangereuse, ces temps-ci. » Ces dernières informations devraient vous permettre d'empêcher cette abomination de pénétrer notre monde plus avant.

Avançant dans l'obscurité vers de nouvelles atrocités, vous remarquez tout à coup que vous ne marchez plus seul. Alors vous prononcez pour elle ces mots que votre mentor vous avait jadis récités :

« Un Mal innommable repose sous vos pieds, sous le sol que vous foulez, mon amie. Il se cache dans les plis silencieux de l'ombre, dans l'espace entre les étoiles de minuit. Il murmure depuis les profondeurs marines des rêves de chaos et de folie aux masses. Les moyens d'empêcher son entrée dans notre monde se trouvent autour de vous, partout. Un Mal ancien s'agite dans les recoins des ténèbres du monde. Saurez-vous empêcher son éveil à temps? »

Pas un jour ne passe sans que vous regrettiez de savoir. Si seulement vous pouviez oublier et prendre un autre chemin... Et pas un jour ne passe sans la froide certitude que cela vous est impossible. Quelqu'un doit se dresser pour repousser ces horreurs. Quelqu'un doit s'accrocher à la lumière, aussi ténue soit-elle. Mais doit-on vraiment le faire seul ?

APERÇU

Vous et vos amis incarnez des investigateurs. Vous devez coopérer pour sceller les quatre portails afin d'empêcher le réveil de Cthulhu, mais aussi empêcher les cultistes et les Shoggoths d'envahir les villes.

Votre échec condamnerait le monde au chaos, à la folie et à la destruction.

Pandemic - Le Règne de Cthulhu est un jeu coopératif. Les joueurs remportent ou perdent la partie tous ensemble.

VOTRE BUT EST DE SCELLER 4 PORTAILS.

LES JOUEURS PERDENT SI :

- ❗ Cthulhu se réveille,
- ❗ il n'y a plus suffisamment de cultistes lorsque les joueurs en ont besoin,
- ❗ il n'y a plus suffisamment de Shoggoth lorsque les joueurs en ont besoin,
- ❗ il n'y a plus suffisamment de cartes Joueur lorsque les joueurs doivent en piocher (votre équipe est à court de temps), ou
- ❗ tous les investigateurs deviennent fous.

MATÉRIEL



CARTES JOUEUR : 44 INDICES



7 CARTES INVESTIGATEUR



4 AIDES DE JEU



CARTES JOUEUR : 4 CARTES
12 RELIQUES
LE MAL SE RÉPAND



7 FIGURINES INVESTIGATEUR



1 PLATEAU



PLACEZ LE PLATEAU, CTHULHU ET LES PIÈCES

Placez le plateau pour qu'il soit à portée de main de tous les joueurs. Placez le Grand Ancien Cthulhu face cachée sur l'emplacement du plateau marqué d'un X. Formez 2 réserves distinctes : une pour les cultistes et une pour les Shoggoths. Placez les jetons Sceau près du résumé du tour de jeu en bas du plateau.



PLACEZ LES GRANDS ANCIENS

Mélangez les cartes Grands Anciens et placez-en 6, face cachée, sur les emplacements disponibles à gauche de Cthulhu. Remettez les cartes Grand Ancien non utilisées dans la boîte sans les regarder.



DONNEZ À CHAQUE JOUEUR UN INVESTIGATEUR, SA FIGURINE ET SES JETONS DE SANTÉ MENTALE.

Le dernier à avoir lu une histoire d'horreur devient le premier joueur.

- Mélangez les 7 cartes Investigateur et révélez-en 2 au milieu de la table. Le premier joueur choisit une carte Investigateur. Cette carte est remplacée par une nouvelle carte Investigateur et le prochain joueur choisit entre ces 2 cartes. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une carte Investigateur.
- Chaque joueur place la figurine correspondant à son investigateur sur la Gare. Chaque joueur prend 4 jetons de santé mentale et vérifie que sa carte Investigateur est face sain d'esprit (tel qu'illustré ci-dessous).



CÔTÉ FOU



CÔTÉ SAIN D'ESPRIT



paquet
Relique



défausse
Joueur

paquet
Joueur



CHOISISSEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Ajustez le nombre de cartes Indice selon le niveau de difficulté choisi comme suit :

- Remettez dans la boîte les aides de jeu ainsi que les cartes et les figurines des Investigateurs non utilisées.

- Pour une partie **d'introduction**, laissez les 44 cartes Indice dans le paquet.
- Pour une partie **standard**, retirez du paquet 1 carte Indice de chaque couleur.
- Pour une partie **héroïque**, retirez du paquet 2 cartes Indice de chaque couleur.





24 CARTES INVOCATION



12 CARTES GRAND ANCIEN



3 FIGURINES SHOGGOTH



1 DÉ DE SANTÉ MENTALE



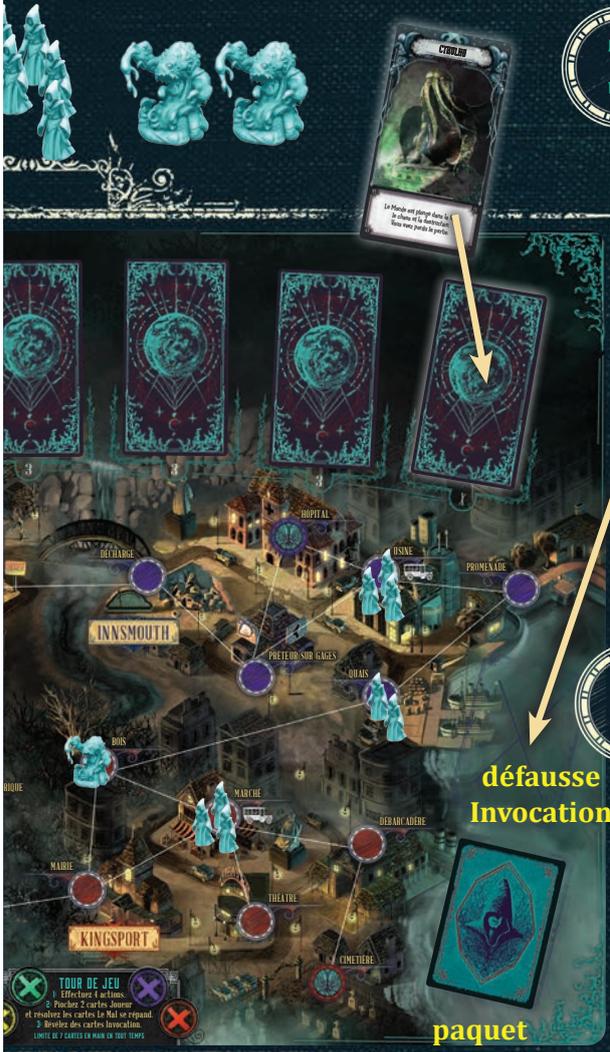
18 JETONS DE SANTÉ MENTALE



4 JETONS SCEAU



26 FIGURINES CULTISTE



PLACEZ LES CULTISTES ET LE SHOGGOTH

Mélangez les cartes Invocation et placez le paquet Invocation sur l'emplacement prévu à cet effet.

- Dévoilez les 2 cartes du dessus du paquet, placez 3 cultistes sur chacun de ces lieux.
- Dévoilez 2 autres cartes, placez 2 cultistes sur chacun de ces lieux.
- Dévoilez 2 autres cartes, placez 1 cultiste sur chacun de ces lieux.
- Dévoilez 1 dernière carte, placez 1 Shoggoth sur ce lieu.
- Placez ces 7 cartes Invocation utilisées, face visible, dans la défausse Invocation.



DISTRIBUEZ DES CARTES À CHAQUE JOUEUR ET PRÉPAREZ LE PAQUET RELIQUE

Prenez au hasard 4, 5 ou 6 cartes Relique selon que vous êtes 2, 3 ou 4 joueurs et mélangez-les avec les cartes Indice restantes pour former le paquet Joueur. Créez un paquet Relique avec les cartes Relique restantes. Distribuez aux investigateurs un certain nombre de cartes Joueur pour constituer leur main de départ. En fonction du nombre d'investigateurs, remettez à chacun :

NBRE DE JOUEURS	CARTES
2 joueurs	4
3 joueurs	3
4 joueurs	2



Nous vous suggérons de garder vos cartes Joueur face visible.



PRÉPAREZ LE PAQUET JOUEUR

Divisez les cartes Joueur restantes en quatre piles, face cachée, aussi égales que possible. Mélangez 1 carte Le Mal se répand dans chaque pile, face cachée. Empilez ces quatre piles, et placez-les sur l'emplacement prévu à cet effet, afin de constituer le paquet Joueur, en prenant soin de placer les piles plus petites au bas du paquet.



COMMENCEZ LA PARTIE

Le premier joueur commence la partie.



DÉROULEMENT

Le tour de chaque joueur est divisé en 3 phases :

1. EFFECTUEZ 4 ACTIONS.
2. PIOCHEZ 2 CARTES JOUEUR.
3. RÉVÉLEZ DES CARTES INVOCATIONS.

Une fois que le joueur actif a révélé les cartes Invocation, le joueur à sa gauche joue à son tour.

Les joueurs peuvent s'échanger des informations librement. Assurez-vous que tous les joueurs puissent contribuer aux discussions et stratégies. Toutefois, le joueur dont c'est le tour a toujours le dernier mot sur les actions qu'il réalisera.

Votre main peut comprendre des cartes Indice et Relique. Les cartes Indice sont utilisées lors de différentes actions tandis que les cartes Relique peuvent être jouées sans contrainte.

1. ACTIONS

Chaque tour, vous pouvez effectuer jusqu'à **4 actions** (comme indiqué sur la face sain d'esprit de votre carte Investigateur).



Vous pouvez réaliser une combinaison des différentes actions énumérées ci-dessous. Vous pouvez choisir une même action plus d'une fois, chacune d'elles comptant pour 1 action. La capacité spéciale de votre investigateur peut influencer le déroulement d'une action. Certaines actions vous demandent de défausser une carte de votre main ; ces cartes sont posées dans la défausse Joueur.

ACTIONS DE DÉPLACEMENT

Si un déplacement vous fait entrer dans un lieu occupé par un Shoggoth vous devez faire un jet de santé mentale.



MARCHER

Déplacez-vous de votre lieu actuel vers un lieu relié par une ligne blanche.



PRENDRE LE BUS

Lorsque vous êtes dans une gare routière, vous pouvez soit :

1. défausser une carte Indice pour vous déplacer vers n'importe quel lieu de la ville représentée sur la carte.



2. défausser une carte Indice correspondante à votre ville actuelle pour aller dans n'importe quel lieu de n'importe quelle ville.



TRAVERSER UN PORTAIL

Déplacez-vous d'un portail ouvert vers un autre portail ouvert. Après votre déplacement, effectuez un jet de santé mentale.



Remarque : les joueurs ne peuvent se déplacer vers ou à partir d'un portail scellé.

Si, après avoir traversé un portail, vous êtes sur un lieu contenant un Shoggoth, lancez deux fois le dé de santé mentale, une fois pour avoir traversé le portail et une autre fois pour avoir rencontré un Shoggoth.

ACTIONS SPÉCIALES



VAINCRE UN CULTISTE

Retirez 1 cultiste du lieu que vous occupez et remettez-le dans la réserve.



VAINCRE UN SHOGGOTH (3 ACTIONS)

Retirez 1 Shoggoth du lieu que vous occupez et remettez-le dans la réserve.

Vaincre un Shoggoth prend 3 actions, ces créatures étant inhumainement terrifiantes et résistantes, qui doivent être dépensées lors d'un même tour.

Après avoir vaincu un Shoggoth, avec cette action, piochez une carte Relique du paquet Relique et ajoutez-la à votre main.

Remarque : d'autres effets vous permettent de retirer des Shoggoths du plateau, mais dans ce cas-là vous ne gagnez pas de relique.



DONNER OU PRENDRE UNE CARTE RELIQUE

Donnez ou prenez une carte Relique d'un investigateur sur votre lieu.



DONNER OU PRENDRE UNE CARTE INDICE

Si vous êtes sur le même lieu qu'un autre investigateur et que vous vous êtes mis d'accord pour faire cette action, vous pouvez soit :

1. Donner une carte Indice correspondant à votre ville actuelle à un autre investigateur
2. Prendre une carte Indice correspondant à votre ville actuelle d'un autre investigateur

Si le joueur qui prend la carte en a maintenant plus de 7, il doit immédiatement défausser une carte Joueur ou jouer une carte Relique (voir carte Relique page 8).





Exemple : Si vous avez une carte Indice Dunwich et que vous êtes dans le Café avec un autre investigateur, vous pouvez lui donner cette carte. Ou vous pouvez lui en prendre une, si l'autre investigateur a une carte Indice Dunwich. Dans tous les cas vous devez être d'accord avant de faire le transfert.



SCELLER UN PORTAIL

Sur un lieu portail, défaussez 5 cartes Indice correspondant à votre ville actuelle pour sceller le portail.

Placez-y le Sceau correspondant puis retirez **1 cultiste de chaque lieu de la ville** dont vous venez de sceller le portail. Remettez-les dans la réserve.



Exemple : Vous scellez le portail de Dunwich au Vieux moulin en défaussant 5 cartes Indice Dunwich. Puis vous placez le jeton Sceau sur le portail et retirez 1 cultiste de chaque lieu de Dunwich.

2. PIOCHEZ DES CARTES

Après avoir fait vos 4 actions (ou moins), piochez en même temps les 2 premières cartes du paquet Joueur.



Si au moment où vous devez piocher il reste moins de 2 cartes dans le paquet Joueur, la partie est terminée et votre équipe a perdu !
(Ne remélangez pas la défausse pour refaire un paquet.)



CARTE LE MAL SE RÉPAND



Si vous piochez au moins une carte Le Mal se répand, effectuez immédiatement les étapes suivantes dans l'ordre (quand vous piochez une carte Le Mal se répand, vous devez la résoudre complètement avant de pouvoir jouer une carte Relique) :

1. Combattre la folie : le joueur actif effectue un jet de santé mentale et en applique le résultat.

2. Réveil : Révélez le prochain Grand Ancien.

3. Un Shoggoth apparaît : piochez la carte du dessous du paquet Invocation et placez 1 Shoggoth sur le lieu indiqué. Défausser cette carte Invocation dans la défausse Invocation.



Si vous ne pouvez pas placer un Shoggoth sur le plateau parce qu'il n'en reste plus dans la réserve, la partie se termine et votre équipe a perdu.

4. Les cultistes se regroupent : Mélangez la défausse Invocation et placez-la sur le dessus du paquet Invocation.

Durant ces étapes, assurez-vous de piocher une carte du dessous du paquet Invocation et de ne mélanger que la défausse Invocation, que vous placez ensuite sur le dessus du paquet Invocation existant.

Il arrive parfois que 2 cartes Le Mal se répand soient piochées en même temps.

Dans un tel cas, effectuez les quatre étapes une première fois puis une seconde.

Dans ce cas, la carte Invocation de l'étape 3 de la seconde carte Le Mal se répand sera la seule carte à être « remélagée » sur le dessus du paquet Invocation.

Après avoir résolu une carte Le Mal se répand, retirez-la du jeu.

Vous ne piochez pas une carte pour la remplacer.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

En tout temps, si vous avez **plus de 7 cartes** en main (après avoir résolu une ou deux carte(s) Le Mal se répand, si vous en avez pioché), défaussez des cartes ou jouez des Reliques pour avoir au plus 7 cartes en main (cf. Cartes Reliques en page 8).

3. INVOCATION

Dévoilez un nombre de cartes Invocation du dessus du paquet Invocation égal à la fréquence d'invocation actuelle. Ce nombre est indiqué sous le Grand Ancien révélé le plus à droite ou est égal à 2 si aucun Grand Ancien n'est révélé. Dévoilez ces cartes, une à la fois, en prenant soin de placer un cultiste sur le lieu nommé sur la carte. Défaussez cette carte sur la défausse Invocation.



Si la fréquence d'invocation augmente durant la phase Invocation continuez à utiliser la fréquence du début de la phase Invocation. La nouvelle fréquence prendra effet lors de la prochaine phase Invocation.

Si le lieu contient déjà 3 cultistes, n'en placez pas un 4^e. À la place, un Rituel d'Éveil se déclenche (cf. Rituel d'Éveil ci-dessous).

S'il ne reste plus de cartes dans le paquet Invocation, mélangez la défausse pour créer un nouveau paquet Invocation. Si cela arrive au cours d'une phase Invocation ne mélangez pas les cartes révélées lors de cette même phase, elles restent dans la défausse.

DÉPLACEMENT DES SHOGGOTHS



À chaque fois que cette icône apparaît sur une carte Invocation au **cours de la phase Invocation**, déplacez chaque Shoggoth d'un lieu vers le portail **ouvert** le plus proche.

Si un Shoggoth déjà présent sur un portail ouvert se déplace, retirez-le du plateau et remettez-le dans la réserve. Un Rituel d'Éveil se déclenche (cf. Rituel d'Éveil ci-dessous).

Si un Shoggoth est à égale distance de deux portails ouverts, le joueur actif déplace le Shoggoth, d'un lieu, vers le portail ouvert de son choix

RITUEL D'ÉVEIL

Quand un Rituel d'Éveil se produit, révélez le prochain Grand Ancien et appliquez son effet.

Contrairement à Pandemic, il n'y a ni éclosion ni éclosion en chaîne dans Pandemic - Le Règne de Cthulhu.



Si Cthulhu, le dernier Grand Ancien, s'éveille, la partie se termine et les investigateurs ont perdu.

GRANDS ANCIENS

Les Grands Anciens ont des effets très variés qui s'appliquent dès que l'un d'eux est révélé.

Certains de ces effets sont permanents et impacteront la partie jusqu'à la fin. Ils sont identifiés par ce symbole :



D'autres effets sont instantanés : ils ne sont appliqués qu'une fois au moment du Réveil de ce Grand Ancien.

SHOGGOTHS

Les Shoggoths sont les serviteurs des Grands Anciens. Leur seule présence suffit à inspirer la terreur et rendre les investigateurs fous.

Les Shoggoths ont les effets de jeu suivants :

- Un joueur doit effectuer un jet de santé mentale quand il entre dans un lieu contenant un Shoggoth ou si un Shoggoth entre dans son lieu.
- Vaincre un Shoggoth coûte 3 actions. Un joueur qui dépense 3 actions pour vaincre un Shoggoth pioche immédiatement une carte du paquet Relique. Retirez le Shoggoth du plateau et remettez-le dans la réserve.
- Lors de la phase Invocation, les Shoggoths se déplacent vers le portail ouvert le plus proche. Ce déplacement est expliqué en détail dans le paragraphe Déplacement des Shoggoths.



Si vous ne pouvez pas placer un Shoggoth sur le plateau parce qu'il n'en reste plus dans la réserve, la partie se termine et votre équipe a perdu. Cela peut se produire lorsque s'applique l'effet d'une carte Le Mal se répand ou bien lorsque le Grand Ancien Hastur est révélé.

CARTES RELIQUES



Lors d'un tour, tout joueur peut jouer une carte Relique. Jouer une carte Relique n'est pas une action. Le joueur qui joue la relique décide comment elle est utilisée.

Après avoir joué la relique et résolu son effet, retirez la carte de la partie puis le joueur qui l'a joué effectue un **jet de santé mentale**.

Le « joueur actif » fait référence au joueur dont c'est le tour.

Les cartes Relique peuvent être jouées à tout moment, sauf entre le moment où vous piochez et appliquez l'effet d'une carte.

Si Yog-Sothoth est réveillé, les cartes Relique ne peuvent être jouées que par le joueur actif.

Lorsque 2 cartes Le Mal se répand sont piochées ensemble, il est possible de jouer des cartes Relique après avoir résolu la première carte Le Mal se répand.

JET DE SANTÉ MENTALE

Les investigateurs doivent non seulement lutter contre le pouvoir des Grands Anciens et leurs cultistes, mais aussi contre leur propre perception de la réalité tandis que des vagues de folies de plus en plus violentes menacent de submerger leur fragile équilibre mental...

VOUS DEVEZ EFFECTUER UN JET DE SANTÉ MENTALE DANS LES CAS SUIVANTS :

- Après avoir résolu une action *Traverser un portail*.
- Après avoir résolu les effets d'une carte Relique.
- Quand vous entrez dans un lieu contenant un Shoggoth ou si un Shoggoth entre dans votre lieu.
- Lors de la première étape de la carte Le Mal se répand.

EFFET DU DÉ DE SANTÉ MENTALE

	VIERGE Pas d'effet.
	DÉLIRANT Perdez 1 jeton de santé mentale.
	PSYCHOTIQUE Perdez 2 jetons de santé mentale.
	PARANOÏAQUE Ajoutez 2 cultistes sur votre lieu.

Dès qu'un Investigateur perd tous ses jetons de santé mentale, il devient fou.

INVESTIGATEUR FOU

Si un investigateur devient fou, retournez sa carte côté fou indiquant qu'il subit les effets suivants :



CONDUCTEUR

Lors de l'action Marcher, vous DEVEZ vous déplacer de 2 lieux au lieu d'1. Vous êtes immunisé contre les effets d'Ulthaque.

CÔTÉ FOU

- Il joue une action de moins à chaque tour comme indiqué sur son côté fou (si un investigateur avait encore des actions en devenant fou, réduisez ce nombre de 1).
- Ses capacités spéciales sont modifiées du fait de son nouvel état d'esprit. Seules les capacités côté fou sont actives.

Un investigateur fou doit toujours effectuer son jet de santé mentale chaque fois que nécessaire, car un résultat paranoïaque est toujours possible, mais il ne perdra plus de santé mentale.



Si tous les investigateurs deviennent fous, ils perdent la partie.

Ne craignez rien, même la folie peut se soigner !

Si un investigateur fou scelle un portail, il est immédiatement transporté soit à l'Église soit à l'Hôpital, au choix. Il retourne sa carte Investigateur face sain d'esprit, récupère sa santé mentale de départ ainsi que ses capacités et son nombre d'actions de départ, gagnant donc immédiatement 1 action à son tour.

Un investigateur ne peut pas choisir de rester fou. Sceller un portail en étant fou déclenche automatiquement et immédiatement les effets ci-dessus, laissant l'investigateur songeur sur ce qu'il a fait des derniers temps et sur comment il a bien pu arriver dans ce « lieu de récupération ».

Remarque : si l'effet d'une carte permet à un investigateur fou de regagner de la santé mentale, cet investigateur redevient sain d'esprit comme décrit ci-dessus et regagne autant de santé mentale que permis par l'effet de la carte. Contrairement à l'effet déclenché après avoir Scellé un portail, il n'est pas transporté à l'Église ou à l'Hôpital.



FIN DE LA PARTIE

Les investigateurs gagnent dès que 4 portails sont scellés.

Les investigateurs perdent si :

-  le dernier Grand Ancien, Cthulhu, se réveille,
-  il n'y a plus suffisamment de cultistes dans la réserve lorsque les joueurs doivent en placer sur le plateau,
-  il n'y a plus suffisamment de Shoggoth dans la réserve lorsque les joueurs doivent en placer sur le plateau,
-  il y a moins de deux cartes Joueur lorsque le joueur actif doit en piocher après ses actions, ou
-  tous les investigateurs deviennent fous.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

TOUR DE JEU : PHASE ACTIONS

Le Détective est à l'Hôpital. Il souhaite se diriger vers le Cimetière pour aider l'Occultiste à sceller le portail de Kingsport (rouge). Il vient de sceller celui d'Innsmouth (bleu) et ne peut le traverser pour aller directement au Cimetière.

Le Détective Marche jusqu'à l'Usine ①, une gare routière. Puisqu'un Shoggoth s'y trouve, il lance un jet de santé mentale. Il obtient ②, le forçant à perdre 1 jeton de santé mentale. Heureusement pour lui il lui en reste un.

Il Prend le Bus ③ en défaussant une carte Innsmouth, sa ville actuelle, pour pouvoir se déplacer sur n'importe quel lieu. Il choisit le Cimetière et rejoint immédiatement l'Occultiste.

④ Au Cimetière il Vainc le cultiste.

Il Donne une carte Indice à l'Occultiste ④ qui a maintenant 5 cartes Kingsport.

Le Détective a maintenant fini la phase Actions de son tour.

PHASE PIOCHEZ 2 CARTES JOUEUR

Le Détective pioche 2 cartes : Arkham et Dunwich



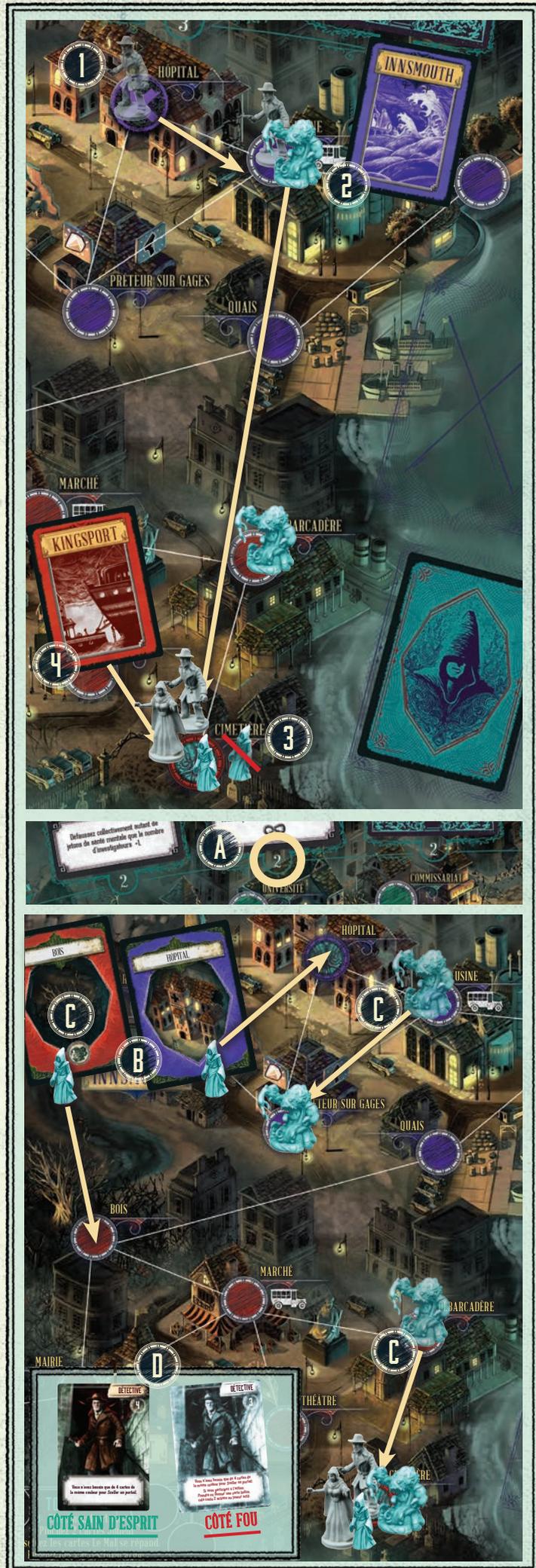
PHASE INVOCATION

Le Détective termine son tour avec la phase Invocation. La fréquence d'invocation actuelle est de deux ② comme indiqué par le Grand Ancien réveillé le plus à droite. Le joueur révèle les cartes Bois et Hôpital et place un cultiste dans chacun de ces lieux ③. Puisque la carte Bois comporte l'icône Shoggoth, chaque Shoggoth se déplace d'1 lieu vers le portail ouvert le plus proche ④ ou retourne dans la réserve s'il est déjà présent sur un portail.

Le portail ouvert le plus proche de l'Usine est dans le Parc d'Arkham (non représenté sur l'image), le Shoggoth de l'Usine se déplace donc dans cette direction en allant chez le Prêtre sur gages.

Le Shoggoth sur le Débarcadère se déplace vers le Cimetière. En entrant, dans le lieu où l'Occultiste et le Détective se trouvent, le Shoggoth force ces derniers à faire un jet de santé mentale ⑤. Le Détective obtient à nouveau ②. Il devient fou et retourne sa carte Investigateur côté fou. Il a maintenant une action de moins et des capacités spéciales différentes. Heureusement, l'Occultiste obtient un résultat vierge.

Le Détective finit son tour en défaussant les cartes Bois et Hôpital dans la défausse Invocation.



DÉTAILS DES GRANDS ANCIENS



ATLACH-NACHA

Instantané

Chaque investigateur doit choisir entre ajouter 1 cultiste sur leur lieu ou perdre 1 jeton de santé mentale. Si un investigateur n'a plus qu'1 jeton de santé mentale, il ne peut pas choisir de le perdre, mais doit placer un cultiste sur son lieu. Il en va de même pour un investigateur fou.



AZATHOTH ∞

Permanent

Les cultistes retirés ne sont plus disponibles pour les joueurs. En d'autres termes, le nombre total de cultistes est réduit à 23.

Lorsqu'il est révélé, si le nombre de cultistes disponibles est de 2 ou moins, les joueurs perdent immédiatement la partie.



ITHAQUA ∞

Permanent

Pour partir d'un lieu contenant au moins 2 cultistes en Marchant, vous devez d'abord vaincre un cultiste de ce lieu (s'il y en avait 3, il en restera 2 au moment où vous quittez le lieu).

L'effet ne s'applique pas si vous utilisez un autre moyen de déplacement pour quitter ce lieu.

Cette restriction disparaît si le nombre de cultistes est réduit à 1 par d'autres moyens (telle la capacité spéciale de l'Occultiste)



SHUDDE M'ELL

Instantané

Ensemble, les joueurs doivent défausser 3, 4 ou 5 jetons de santé mentale selon qu'ils sont 2, 3 ou 4 joueurs. Peu importe la répartition entre les joueurs, l'important est que le bon nombre de jetons de santé mentale soit défaussé.



TSATHOGGUA

Instantané

Ensemble, les joueurs doivent défausser 2, 3 ou 4 cartes selon qu'ils sont 2, 3 ou 4 joueurs. Peu importe la répartition entre les joueurs, l'important est que le bon nombre de cartes soit défaussé.

Si les joueurs n'ont pas assez de cartes, ils défaussent toutes leurs cartes en main.



YIG ∞

Permanent

Pour Sceller un portail, les joueurs doivent maintenant défausser, en plus des cartes normales, une carte d'une ville reliée.

La capacité spéciale du Détective ne permet pas de s'affranchir de cette carte supplémentaire, par contre l'effet de l'œil de Mi-go peut être utilisé pour cela.

DÉTAILS DES RELIQUES

GRAVURE EXTRATERRESTRE

Si vous piochez cette carte lors de la phase Piochez 2 cartes Joueur, vous ne pouvez pas la jouer immédiatement, la phase Actions étant terminée.

SIGNE DES ANCIENS

Quand vous jouez cette Relique, retournez un jeton Sceau placé, sur sa face Signe des Anciens.



CEIL DE MI-GO

Si Yig est en jeu, la carte Indice en moins peut être celle de la ville reliée.

SCEAU DE LENG

Vous pouvez jouer cette carte pour annuler tout effet (permanent) d'un Grand Ancien. Si elle annule l'effet d'Azathoth, remettez les 3 cultistes dans la réserve.



CANTIQUE DE KADATH

Si vous êtes fou, vous pouvez jouer le Cantique de Kadath après votre dernière action pour redevenir sain d'esprit. Dans ce cas, vous avez gagné une action à effectuer dès ce tour.

Si vous piochez cette carte lors de la phase Piochez 2 cartes Joueur, vous ne gagnez pas immédiatement une action résultant de votre retour à l'état sain d'esprit, la phase Actions étant terminée.

COFFRE DE PROTECTION

Si vous piochez cette carte en même temps qu'une carte Le Mal se répand, vous devez résoudre la carte Le Mal se répand avant de pouvoir jouer le coffre de protection.

RÈGLES IMPORTANTES

- Les cartes Relique ne sont pas des cartes Indice et vice-versa, mais les deux sont des cartes Joueur.
- Vous ne piochez pas de carte pour remplacer une carte Le Mal se répand.
- Au cours de votre tour, il vous est possible de prendre ou de donner une carte à un autre joueur pour une action, pour autant que vous occupiez tous les deux le même lieu. Cette carte peut être une carte Relique ou Indice.
- Votre limite de cartes en main s'applique en tout temps : lorsque vous recevez une carte d'un autre joueur, en piochant, etc.
- Vous devez lancer un jet de santé mentale si, lors de votre tour, vous entrez dans un lieu occupé par un Shoggoth ou si, à tout moment, un Shoggoth entre dans votre lieu (après avoir été placé ou s'être déplacé).

PRÉSENTATION DES INVESTIGATEURS



CHASSERESSE

SAIN D'ESPRIT

Lors de l'action Vaincre un cultiste, retirez tous les cultistes de votre lieu.

Une fois par tour, vous pouvez Vaincre un Shoggoth pour 1 seule action au lieu de 3.

FOU

À chaque tour, la première fois que vous entrez dans un lieu sans cultiste, lancez un dé. Sur un résultat Délirant ou Psychotique, placez-y un cultiste au lieu de subir la perte de santé mentale. Ignorez tout autre résultat (Vierge ou Paranoïaque).

Lors de l'action Vaincre un cultiste, retirez tous les cultistes de votre lieu.



CONDUCTEUR

SAIN D'ESPRIT

Lors de l'action Marcher, vous POUVEZ vous déplacer de 2 lieux au lieu de 1.

Vous êtes immunisé contre les effets d'Ithaqua.

FOU

Lors de l'action Marcher, vous DEVEZ vous déplacer de 2 lieux au lieu de 1.

Vous êtes immunisé contre les effets d'Ithaqua.



DÉTECTIVE

SAIN D'ESPRIT

Vous avez besoin de 4 cartes de la même couleur, et non 5, pour Sceller un portail.

FOU

Vous avez besoin de 4 cartes de la même couleur, et non 5, pour Sceller un portail.

Si vous participez à une action Prendre ou Donner une carte Indice, vous devez (ou l'investigateur faisant l'échange avec vous doit), dépenser 2 actions.



DOCTEUR

SAIN D'ESPRIT

Vous pouvez effectuer jusqu'à 5 actions par tour.

FOU

Vous pouvez effectuer jusqu'à 4 actions par tour.



JOURNALISTE

SAIN D'ESPRIT

Lorsque vous Prenez le bus, défaussez n'importe quelle carte Indice pour vous rendre dans n'importe quel lieu.

Pour une action vous pouvez vous déplacer d'une gare routière jusqu'à n'importe quelle autre gare routière.

FOU

Vous ne pouvez plus faire l'action Prendre le bus.

Une fois par tour, en tant qu'action gratuite, vous pouvez prendre 1 carte Indice correspondant à votre ville actuelle dans de la défausse Joueur.



MAGICIEN

SAIN D'ESPRIT

Votre limite de cartes en main est de 8. Vous commencez la partie avec une Relique du paquet Relique.

À tout moment, même en dehors de votre tour, vous pouvez gratuitement faire l'action Donner ou Prendre 1 carte Relique avec un investigateur sur votre lieu.

FOU

Votre limite de cartes en main est de 7. Vous ne pouvez plus donner de reliques, mais vous pouvez toujours en prendre. Vous devez jouer une de vos cartes Relique chaque tour si vous en avez au moins une en main, même si elle est sans effet. Vous n'avez pas à lancer de jet de santé mentale quand vous utilisez une carte Relique.



OCCULTISTE

SAIN D'ESPRIT

Pour 1 action, vous pouvez déplacer 1 cultiste jusqu'à 2 lieux. Pour 2 actions, vous pouvez déplacer 1 Shoggoth d'1 lieu.

FOU

Pour 1 action, vous pouvez déplacer jusqu'à 2 cultistes d'1 lieu chacun.

CRÉDITS

Auteurs : Chuck D. Yager

Basé sur Pandemic de Matt Leacock

Illustrations : Chris Quilliams, Atha Kanaani et Philippe Guérin

Révision de la version française : Anh Tú Tran

Nous remercions Olivier Prévot et Wladimir Kokkinopoulos qui ont traduit la version française. Heureusement pour eux et pour nous, ils sont demeurés sains d'esprit.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

Tous droits réservés.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com

