

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





EVIL HIGH PRIEST

AU SERVICE DU MYTHE



Liuret de Règles

VOUS INCARNEZ DES PRÊTRES CULTISTES à la tête d'un groupe d'acolytes au service d'un Grand Ancien. En accumulant trésors, sang, magie et grimoires, vous libérerez votre effroyable maître des Signes des Anciens qui l'emprisonnent et mériterez les égards de ce dieu. Une fois le dernier Signe des Anciens brisé, le Grand Ancien se débarrassera de ses chaînes cosmiques et décernera le titre de Grand Prêtre à celui de ses partisans qui aura su s'attirer ses faveurs, lui permettant ainsi de remporter la partie !

MATÉRIEL : BOÎTE DE BASE

1 livret de règles



1 plateau de culte recto verso (Cthulhu/Chèvre Noire)

Choisissez 1 Grand Ancien pour la partie à venir. Le but du jeu est de débarrasser le plateau de culte de tous les **Signes des Anciens** posés dessus pour réveiller votre Grand Ancien.



1 plateau de lieux

Voici les villes et les organisations de Nouvelle-Angleterre dans lesquelles vos cultistes se rendront pour obtenir des ressources et d'autres bénéfices... parfois en payant le prix.



1 plateau de rituels

Vos cultistes peuvent participer à des cérémonies magiques qui leur conféreront d'immenses pouvoirs, mais ils ne pourront accomplir aucune autre tâche en attendant que ces **rituels** soient terminés.



5 plateaux de prêtre

Chaque joueur dispose de son propre plateau de prêtre. Vos cultistes sont disponibles dès lors qu'ils se trouvent dans votre **Réserve de Cultistes**. Le plateau comporte également plusieurs cases d'action réservées aux prêtres, ainsi que 3 **Antres** dans lesquels vous pouvez installer des monstres.



1 plateau annexe

Le paquet Salle (ainsi que les paquets Investigateur et Monstre Unique, si vous jouez avec) est placé d'un côté de ce plateau, tandis que l'autre est prévu pour la (ou les) défausse(s). Les cartes piochées dans ce(s) paquet(s) sont disposées face visible sur ce plateau.



5 plateaux de sanctuaire

Chaque joueur dispose de son propre plateau de sanctuaire. Vous installez vos **cartes Salle** sur les emplacements appropriés pour définir quelles pièces composent votre sanctuaire, et vous y stockez des ressources. Les Acolytes actuellement indisponibles sont entreposés sur les 4 chaises de l'**Asile**. Quant à la **piste de Force du Raid**, elle témoigne de l'intensité des attaques perpétrées par les investigateurs.

13 Signes des Anciens

Ces pions commencent la partie face visible sur le plateau de culte, et ils verrouillent la ou les case(s) correspondante(s). Lorsque vous **brisez** un Signe des Anciens (en le retirant du plateau de culte), vous devez le stocker dans votre sanctuaire, face 'brisé' visible. La partie s'achève dès que les 13 Signes des Anciens ont été brisés. Ces pions sont considérés comme des **ressources** et rapportent des points de victoire.



Pions : 42 Trésor (30x1, 12x3), 30 Sang (21x1, 9x3), 30 Magie (21x1, 9x3), 12 Grimoire

Les trésors, le sang, la magie et les grimoires sont des **ressources** pouvant être stockées dans votre sanctuaire et utilisées pour activer des effets et des actions. Ils rapportent également des points de victoire.



Les pions Trésor, Sang et Magie existent avec une valeur de 1 et de 3. Vous pouvez à tout moment échanger des pions d'un même type contre d'autres de valeur correspondante.

6 marqueurs de Raid

Utilisez un marqueur de Raid pour indiquer la force des raids que les investigateurs mènent contre votre sanctuaire.



1 marqueur de Profonds

Ce marqueur n'est utilisé qu'avec le plateau de culte Cthulhu.





40 cartes Salle

Lorsque vous choisissez une carte Salle, installez-la sur un emplacement vide de votre plateau de sanctuaire. Chacune de ces cartes représente une pièce de votre sanctuaire et dispose d'une valeur de défense intrinsèque, ainsi que d'un espace sur lequel stocker des ressources.



15 cartes Monstre génériques

Les monstres Profond (tous identiques et dits 'génériques') sont installés dans les Antres de votre plateau de prêtre. Ils peuvent servir à vous défendre contre les raids d'investigateur.



1 carte Shoggoth

Cette carte n'est utilisée qu'avec le plateau de culte Cthulhu.

1 marqueur du Premier Joueur



30 cultistes Acolytes de 5 couleurs

Chaque joueur peut détenir jusqu'à 6 cultistes Acolytes. Placez-les sur les cases d'action des différents plateaux pour collecter des ressources ou briser des Signes des Anciens.

5 cultistes Prêtres de 5 couleurs

Chaque joueur contrôle 1 cultiste Prêtre. De même que les Acolytes, placez votre Prêtre sur les cases d'action pour collecter des ressources ou briser des Signes des Anciens. Votre Prêtre est le seul à pouvoir utiliser les cases d'action listées sur votre plateau de prêtre et il ne peut jamais être sacrifié, placé dans votre zone d'Asile ou d'Évasion ni même éliminé.

*Les Prêtres et les Acolytes sont tous appelés **cultistes** mais un Prêtre n'est pas un Acolyte, et inversement.*



3 dés

MATÉRIEL : EXTENSION CÉRÉMONIE SANGLANTE



2 plateaux de culte recto verso (Dormeur/Tcho-Tchos et Celui qui Ouvre la Voie/Chaos Rampant)

Choisissez 1 Grand Ancien pour la partie à venir.



12 cartes Monstre Unique

Les monstres uniques sont installés dans les Antres de votre plateau de prêtre. Vous pouvez les utiliser pour leurs capacités spéciales ou pour vous défendre contre les raids d'investigateur.



10 cartes Investigateur

Sélectionnez une carte Investigateur lorsqu'un raid est déclenché sur le plateau de culte. Ces cartes comportent des effets spéciaux qui impacteront le raid.



4 cartes Avatar du Chaos Rampant

Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le plateau de culte Chaos Rampant.



1 marqueur de Croissance des Tcho-Tchos

Ce marqueur n'est utilisé qu'avec le plateau de culte Tcho-Tchos.



10 cartes Prêtre

Chaque joueur dispose de 1 carte Prêtre dont il peut activer la capacité spéciale une fois par partie.



MATÉRIEL : EXTENSION RITUEL MACABRE



2 plateaux de culte recto verso (Anciens/Marcheur du Vent et Gardien de la Pyramide/Signe Jaune)

Choisissez 1 Grand Ancien pour la partie à venir.



12 cartes Monstre Unique

Les monstres uniques sont installés dans les Antres de votre plateau de prêtre. Vous pouvez les utiliser pour leurs capacités spéciales ou pour vous défendre contre les raids d'investigateur.



11 cartes Investigateur

Sélectionnez une carte Investigateur lorsqu'un raid est déclenché sur le plateau de culte. Ces cartes comportent des effets spéciaux qui impacteront le raid.



10 cartes Prêtre

Chaque joueur dispose de 1 carte Prêtre dont il peut activer la capacité spéciale une fois par partie.



1 carte Roi en Jaune

Cette carte n'est utilisée qu'avec le plateau de culte Signe Jaune.



3 cartes Entité du Marcheur du Vent

Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le plateau de culte Marcheur du Vent.



Pions : 28 Atome (22x1, 6x3)

Ces ressources spéciales ne sont utilisées qu'avec le plateau de culte Anciens.



15 cartes Amibe Gluante

Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le plateau de culte Gardien de la Pyramide.



MATÉRIEL : COLLECTION D'ARTEFACTS

Des éléments en plastique pour remplacer vos pions !



30 Pièces de Trésor



10 Coffres au Trésor (valant 3 pièces chacun)



22 Gouttes de Sang



6 Seaux de Sang (valant 3 gouttes chacun)



18 Yeux Magiques



5 Yeux Magiques Géants (valant 3 yeux chacun)



12 Grimoires



13 Signes des Anciens

MATÉRIEL : SETS DU CULTE

Des figurines en plastique pour remplacer vos meeples ! Notez que votre choix de set et de figurine n'a aucun effet sur le déroulement du jeu.

SET 1



6 Acolytes du Sultan des Démons



6 Acolytes du Marcheur du Vent



6 Acolytes du Gardien



6 Acolytes des Anciens



6 Acolytes du Chaos Rampant



5 Prêtres de 5 couleurs

SET 2



6 Acolytes du Dormeur



6 Acolytes de la Chèvre Noire



6 Acolytes des Tcho-Tchos



6 Acolytes du Signe Jaune



6 Acolytes de Cthulhu



5 Prêtres de 5 couleurs

LIURET DE RÈGLES TOUT-EN-UN

Ce livret contient toutes les règles de la boîte de base de **Evil High Priest : Au Service du Mythe**, ainsi que des extensions **Cérémonie Sanglante** et **Rituel Macabre**.

Les règles qui concernent le matériel des extensions apparaissent sur un fond plus clair.

Si vous ne possédez pas les extensions et qu'une explication est donnée sur un fond blanc tel que celui-ci, ignorez-la et poursuivez votre lecture !





MISE EN PLACE

Choisissez 1 **plateau de culte** 1, parmi ceux disponibles (chacun d'eux est recto verso). Aucun autre plateau de culte ne sera utilisé lors de cette partie ; ils retournent tous dans la boîte.

Installez le plateau de culte choisi ainsi que les **plateaux de lieux** 2 et de **rituels** 3 au centre de la table, à portée de tous les joueurs. Le plateau de rituels commence la partie face cachée.

Placez les 13 pions **Signe des Anciens** face visible (face 'brisé' cachée) sur les cases du plateau de culte assorties d'une icône Signe des Anciens. Si le plateau choisi nécessite une mise en place supplémentaire, suivez les instructions listées dessus.

Mélangez le paquet **Salle** et placez-le face cachée près du coin inférieur gauche du **plateau annexe** 4 (la place de sa défausse est également délimitée sur la droite). Piochez les 3 premières cartes du paquet Salle et alignez-les face visible sur les emplacements du plateau annexe prévus à cet effet.

Si un paquet est épuisé pendant la partie, mélangez sa défausse afin d'en former un nouveau.

Si vous utilisez le paquet **Monstre générique**, placez-le n'importe où sur la table.

Si vous utilisez des extensions, mélangez toutes les cartes **Monstre Unique** et insérez *une seule* carte **Profond** générique parmi elles. Mélangez ensuite toutes les cartes **Investigateur**. Placez les deux paquets ainsi constitués sur le côté du plateau annexe et alignez les 3 premières cartes de chacun d'eux sur les emplacements prévus à cet effet. Lorsque ces paquets sont en jeu, votre plateau annexe contient un total de 9 cartes face visible. Vous pouvez également choisir de ne pas utiliser le plateau annexe et disposer les paquets et les cartes face visible n'importe où sur la table.

Chaque joueur reçoit un **plateau de prêtre** 5 et un **plateau de sanctuaire** 6 qu'il place devant lui.

Chaque joueur prend un **marqueur de Raid** et le pose sur la case 0 de la **piste de Force du Raid** 7 représentée sur son plateau de sanctuaire.

Chaque joueur choisit une couleur, puis reçoit le **cultiste Prêtre** et les 6 **cultistes Acolytes** correspondants.

Chaque joueur place son Prêtre et 2 de ses Acolytes dans la **Réserve de Cultistes** 8 de son plateau de prêtre, et les 4 Acolytes restants dans l'**Asile** 9 de son plateau de sanctuaire.

Mélangez le paquet **Prêtre**. Chaque joueur pioche 1 carte et la pose face visible sur la carte Prêtre de son plateau de prêtre 10. Les cartes restantes ne seront pas utilisées lors de cette partie et retournent dans la boîte.

Désignez la personne qui jouera en premier et donnez-lui le **marqueur du Premier Joueur** 11.

Dans l'ordre du round (en commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire), chaque joueur reçoit autant de pions **Trésor de départ** que sa place dans le round de jeu. Ainsi, le premier joueur prend 1 trésor, le deuxième en prend 2, le troisième en prend 3, et ainsi de suite. Les pions **Trésor de départ** sont stockés dans la zone de **Ressources Exposées** des plateaux de sanctuaire.

Triez les pions **Trésor**, **Sang**, **Magie** et **Grimoire** 12 par type et placez-les à portée de tous les joueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est divisée en rounds. Chaque round consiste en une phase d'Action, durant laquelle les joueurs enchaînent les tours en plaçant tous leurs cultistes disponibles sur les divers plateaux, suivie d'une phase d'Entretien.

Phase d'Action

1. Placer les Cultistes

Le premier joueur commence son tour en choisissant 1 **cultiste** (son **Prêtre** ou l'un de ses **Acolytes**) dans sa Réserve de Cultistes. Il le place alors sur une case d'action disponible de son plateau de prêtre ou d'un autre plateau : lieux, rituels ou culte.

Activez ensuite cette case en payant son **coût** en ressources entouré d'un bord rouge entrecoupé (certaines cases n'ont pas de coût), en gagnant la **récompense** entourée en bleu et en résolvant toute instruction supplémentaire indiquée sur la case. Les autres joueurs effectuent ensuite leur tour l'un après l'autre, toujours en sens horaire, et placent 1 de leurs cultistes de la même manière.

Une même case ne peut contenir que 1 cultiste à la fois (à moins qu'un cultiste n'ait **rodé** - voir ci-dessous), et seul le Prêtre peut utiliser les cases d'action 'Prêtre Uniquement' des plateaux de prêtre.

Le placement d'un cultiste vous conduit parfois à effectuer des actions supplémentaires.

EXEMPLE *Un Byakhee est installé dans l'un des Antres de Zelda. Avant de placer son prochain cultiste, cette joueuse défause le Byakhee pour voler un pion Grimoire à Noah (grâce à la capacité du monstre) et le poser dans sa zone de Ressources Exposées. Elle dépense ensuite son action pour placer un cultiste sur la Loge du Crépuscule d'Argent, en payant le coût de cette case avec le grimoire qu'elle vient de récupérer ; elle gagne une carte Salle et une carte Monstre. Concernant le monstre, Zelda opte pour le Vagabond Dimensionnel disponible sur le plateau annexe et prend 1 des Acolytes d'Amelia pour le placer sur la carte (grâce à la capacité du monstre). Elle choisit ensuite une carte Salle et l'installe dans son sanctuaire. Puisqu'elle vient de placer une nouvelle salle, elle a le droit de réorganiser ses ressources. Tout ça en un seul tour !*

Les tours continuent de se succéder en sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses cultistes.

Lorsque vous n'avez plus aucun cultiste disponible, passez votre tour jusqu'à ce que les autres joueurs n'en aient plus non plus.

Si vous recevez d'une façon ou d'une autre un nouveau cultiste disponible, vous recommencez à accomplir la phase d'Action quand vient votre tour et vous pouvez alors placer ce cultiste.

2. Activer les Cases de Rôdeur

À la fin de la phase d'action, tout cultiste placé sur une **case de Rôdeur** du plateau de lieux - maximum un lors des parties à 2 joueurs, et maximum deux lors des parties à 5 joueurs - peut à présent se déplacer sur n'importe quelle case du plateau de lieux (sauf *Providence*) et l'activer comme d'habitude, *même si cette case est déjà occupée par un ou plusieurs cultistes*. S'ils ne tombent pas d'accord sur l'ordre de placement, les joueurs déplacent leur cultiste Rôdeur à tour de rôle (et dans l'ordre du round) comme ils le souhaitent.

Phase d'Entretien

Les joueurs résolvent les étapes suivantes l'une après l'autre, dans l'ordre de la liste et du round (en commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire pour chaque étape) :

1. Les cultistes situés sur une case du plateau de rituels avancent sur la case suivante (dans le sens de la flèche) et leur propriétaire gagne toute récompense indiquée sur cette nouvelle case. Si un cultiste se trouvait déjà sur la dernière case du plateau de rituels, il retourne à la place dans la Réserve de Cultistes de son propriétaire.
2. Retirez chaque cultiste de son lieu actuel et remettez-le dans la Réserve de Cultistes de son propriétaire. Les cultistes qui accomplissent un rituel, se trouvent dans un Asile ou sont piégés par un monstre restent où ils sont.
3. Chaque joueur qui détient une ou plusieurs carte(s) Monstre dont les capacités se déclenchent pendant la phase d'Entretien active immédiatement ces capacités.
4. Les joueurs peuvent réorganiser leurs ressources entre les salles de leur sanctuaire et leur zone de Ressources Exposées, comme s'ils venaient d'installer une nouvelle carte Salle.

Le round s'achève une fois la phase d'Entretien terminée.

Les joueurs commencent le round suivant par une nouvelle phase d'Action.

Coût et Récompense

Vous activez une case en plaçant un cultiste dessus et en payant le **coût** de cette case, indiqué dans un ou plusieurs cercles rouges entrecoupés.

Pour payer un coût, récupérez des ressources sur vos cartes Salle et/ou dans la zone de Ressources Exposées de votre plateau de sanctuaire et remettez-les dans la réserve générale. Si vous devez sacrifier des Acolytes, prenez-les n'importe où *sauf* dans vos zones d'Asile ou d'Évasion (vous pouvez même les récupérer sur le plateau de rituels) et envoyez-les dans votre Asile. Si les 4 chaises de ce dernier sont pleines, posez-les à la place dans la zone d'Évasion de votre plateau de prêtre.

Une fois son coût payé, vous gagnez la **récompense** de la case indiquée dans un ou plusieurs cercles bleus. Récupérez des ressources dans la réserve générale et placez-les sur vos cartes Salle et/ou dans la zone de Ressources Exposées de votre plateau de sanctuaire. Lorsque vous gagnez des Acolytes, prenez-les dans votre Asile et placez-les dans la zone d'Évasion de votre plateau de prêtre. S'il n'y a pas de cultiste dans votre Asile, vous n'en gagnez aucun !

Notez que le signalement des coûts/récompenses diffère entre les plateaux et les cartes ; sur ces dernières, les pions perdus sont entourés en rouge (cercle plein) et les pions gagnés sont cerclés de vert.

Sacrifice de Soi

Pour payer le coût d'une case, vous *ne pouvez pas* utiliser le cultiste qui a déclenché cette case d'action. Les cultistes sont certes déments et fanatiques, mais n'exagérons rien : l'abnégation n'est pas dans leurs habitudes !



LES PLATEAUX DE JEU



Plateau de Prêtre

Chaque joueur dispose de son propre plateau de prêtre, lequel comporte cinq cases : 4 que seul votre cultiste Prêtre peut utiliser (*Prêtre* – qui permet d'activer sa capacité –, *Invoquer un Monstre*, *Sauver un Acolyte* et *Améliorer le Sanctuaire*), et 1 dont seuls les Acolytes peuvent se servir (*Évasion*).

- 1 Capacité de Prêtre :** Placez votre cultiste Prêtre (et seulement lui) sur cette case pour utiliser sa capacité unique. Celle-ci ne peut être résolue qu'une fois par partie ; retournez la carte face cachée après l'avoir utilisée.
- 2 Invoquer un Monstre :** Vous ne pouvez utiliser cette case d'action qu'une fois que le premier raid d'investigateur a été résolu, et uniquement si tous vos Antres sont vides. Placez votre cultiste Prêtre (et seulement lui) sur cette case, envoyez un Acolyte dans l'**Asile** de votre plateau de sanctuaire et choisissez 1 carte Monstre (parmi les 3 alignées sur le plateau annexe).
- 3 Sauver un Acolyte :** Placez votre cultiste Prêtre (et seulement lui) sur cette case, dépensez 2 pions Trésor et 2 pions Sang, puis déplacez un Acolyte de votre **Asile** vers la zone d'**Évasion** de votre plateau de prêtre.
- 4 Améliorer le Sanctuaire :** Placez votre cultiste Prêtre (et seulement lui) sur cette case, puis choisissez 1 carte Salle parmi les 3 alignées sur le plateau annexe et installez-la dans votre plateau de sanctuaire. Si les emplacements de ce dernier contiennent déjà 7 cartes Salle, la case **Améliorer le Sanctuaire** vous autorise à réorganiser vos ressources et à remplacer l'une de vos cartes Salle par une autre, si vous le souhaitez.

5 Évasion : Les Acolytes sauvés de l'Asile sont placés dans cette zone. Votre Prêtre ne peut jamais y entrer.

Les Acolytes dans la zone d'Évasion ne peuvent ni effectuer d'action, ni bloquer de raid d'investigateur, ni être utilisés d'une quelconque manière.

Vous avez également le droit de placer un Acolyte ici pendant votre phase d'Action pour gagner 1 trésor.

Durant la phase d'Entretien, renvoyez dans votre Réserve de Cultistes tous les Acolytes situés dans la zone d'Évasion.

6 Réserve de Cultistes : Cette zone contient tous les cultistes actuellement disponibles qui peuvent être placés pendant la phase d'Action.

7 Antres de Monstres : Il existe 3 Antres de monstres sur chaque plateau de prêtre. Lorsque vous gagnez une carte Monstre, installez-la dans l'un de vos Antres vides pour bénéficier d'un effet utile, d'un gain de ressources ou d'autres avantages. Une fois que les 3 Antres sont occupés, vous ne pouvez plus gagner de carte Monstre tant qu'un Antre ne s'est pas libéré. Lorsque vous utilisez un monstre pour vous défendre contre un raid d'investigateur, défaissez sa carte.

La Zone d'Évasion

Vous pouvez secourir des Acolytes enfermés dans l'Asile de votre plateau de sanctuaire en activant votre case d'action *Sauver un Acolyte*.

Cette activation remet les Acolytes en jeu, mais ils doivent d'abord se rendre dans la zone d'**Évasion** de votre plateau de prêtre.

Si votre Asile renferme déjà 4 Acolytes, tous ceux qui devraient y être envoyés vont directement dans la zone d'Évasion à la place.





Plateau de Sanctuaire

Votre plateau de sanctuaire ne comporte aucune case d'action. Il vous sert à stocker vos Acolytes déments, à bâtir votre sanctuaire et à vous défendre contre les raids d'investigateur. Au début de la partie, les 7 emplacements de sanctuaire sur ce plateau sont vides.

- 1 **Piste de Force du Raid** : Cette piste témoigne de l'intensité d'un raid d'investigateur contre votre propre sanctuaire.
- 2 **Ressources Exposées** : Placez ici les ressources que vous ne pouvez pas stocker sur vos cartes Salle.
- 3 **Emplacements de Sanctuaire** : C'est là que vous installez les cartes Salle gagnées pendant la partie. Les emplacements de sanctuaire vides ne peuvent contenir aucune ressource et ne fournissent pas de défense ; ils sont donc ignorés pendant un raid.
- 4 **Asile** : Tous les Acolytes sacrifiés (à savoir ceux utilisés pour payer un coût) sont envoyés à l'Asile, de même que tous ceux que vous perdez à cause d'une capacité, d'un monstre ou d'un raid d'investigateur. Quant à votre Prêtre, il ne peut jamais être enfermé ici. L'Asile peut contenir jusqu'à 4 cultistes ; les Acolytes excédentaires sont placés dans la zone d'Évasion du plateau de prêtre.

Chaque fois qu'une récompense vous permet de gagner un cultiste, récupérez-le dans votre Asile et placez-le dans la zone d'Évasion de votre plateau de prêtre.

Salles

Lorsque vous gagnez une carte Salle, choisissez-en 1 parmi les 3 alignées face visible sur le plateau annexe et installez-la sur n'importe quel emplacement de sanctuaire *vide*. Piochez ensuite la première carte du paquet Salle et placez-la face visible sur le plateau annexe pour remplacer celle que vous venez de prendre.

Vous pouvez alors *immédiatement* réorganiser vos ressources entre vos salles et votre zone de Ressources Exposées en suivant les restrictions de stockage listées sur les cartes Salle. Tout pion excédentaire doit être placé dans votre zone de Ressources Exposées.

Vous ne pouvez remplacer une salle existante que si vos 7 emplacements de sanctuaire sont déjà occupés par une carte Salle (et vous avez également le droit de réorganiser vos ressources à ce moment-là).

À n'importe quel moment, vous pouvez échanger 3 pions Ressource de valeur '1' d'un même type et posés sur la même carte/zone contre un pion de valeur '3' de cette même ressource, ou inversement.

En ce qui concerne l'occupation des salles, un pion de valeur '3' compte toujours comme 3 ressources distinctes de ce type-là (par exemple, une carte *Puits* ne peut contenir qu'un seul pion Sang de valeur '3', ou bien 3 pions de valeur '1').

NOTE : Le seul moment où vous pouvez réorganiser vos ressources pendant la phase d'Action se présente immédiatement après que vous avez installé une nouvelle salle. Si vous pressentez qu'un raid va se produire, vous souhaitez peut-être installer une carte Salle dans le seul but de réorganiser vos ressources en prévision du raid.

Les raids d'investigateur affectent toujours votre zone de Ressources Exposées en premier, puis ils s'enfoncent de plus en plus profondément dans votre sanctuaire en suivant les flèches sur les boucliers, une salle après l'autre.



Chaque carte Salle dispose de 3 caractéristiques :

- 1 **Défense** : le montant de réduction d'un raid d'investigateur par cette salle.
- 2 **Ressource** : le nombre et le type de pions Ressource que peut contenir cette salle.
- 3 **Pouvoir Spécial** : la capacité unique ou la faiblesse de cette salle, si elle en a.

Un cercle blanc sur un élément de jeu sauf une carte Salle représente n'importe laquelle des 4 ressources de base : **trésor**, **sang**, **magie** et **atome** (cette dernière n'est disponible que dans l'extension *Rituel Macabre*). Il ne vous autorise pas à dépenser (ou à gagner) un pion Grimoire ou Signe des Anciens.

Un cercle blanc sur une carte Salle représente n'importe quelle ressource : **trésor**, **sang**, **magie**, **atome**, **grimoire** et **Signe des Anciens**.





Plateau de Lieux

Le plateau de lieux comporte 14 cases d'action : 12 **lieux** et 2 cases de **Rôdeur**. Vous n'avez pas le droit de placer un cultiste dans un lieu si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer le coût de cette case. *Par exemple, il vous est interdit de placer un cultiste sur Arkham simplement afin d'empêcher quelqu'un d'autre d'y aller : vous devez payer le coût en Signe des Anciens.*

Lorsqu'un lieu requiert que vous dépensiez 'n'importe quelles' ressources, cela signifie que vous pouvez payer une combinaison de *n'importe quelles* ressources de base (trésor, sang, magie et/ou atome).

- 1 Kingsport** : gagnez 3 pions Trésor.
- 2 Innsmouth** : gagnez 2 pions Sang.
- 3 Boston** : gagnez 1 pion Trésor et 1 pion Sang.
- 4 Dunwich** : gagnez 1 pion Magie.
- 5 Loge du Crépuscule d'Argent** : dépensez 1 pion Grimoire, puis gagnez 1 carte Monstre et 1 carte Salle parmi celles alignées face visible. Piochez de nouvelles cartes Monstre et Salle et placez-les face visible sur le plateau annexe pour remplacer celles que vous venez de prendre.
- 6 Arkham** : dépensez 1 Signe des Anciens et gagnez 3 pions Trésor, 2 pions Sang et 1 pion Magie, puis sauvez 1 cultiste de votre Asile en le plaçant dans la zone d'Évasion de votre plateau de prêtre.
- 7 Université Miskatonic** : dépensez 1 pion Trésor, 1 pion Sang et 1 pion Magie, puis gagnez 1 pion Grimoire.

- 8 Aylesbury** : dépensez 10 pions Trésor, puis gagnez 2 pions Grimoire.
- 9 Église de la Sagesse Étoilée** : dépensez 1 pion de n'importe quelle ressource (même un trésor), puis gagnez 3 pions Trésor.
- 10 Salem** : dépensez 3 pions de n'importe quelles ressources, puis gagnez 3 pions Sang.
- 11 Athenaeum** : dépensez 5 pions de n'importe quelles ressources, puis gagnez 3 pions Magie.
- 12 Providence** : gagnez 1 pion Trésor et récupérez le marqueur du Premier Joueur. Vous jouerez en premier au prochain round.

Cases de Rôdeur

- 13** Lors d'une partie à 2-4 joueurs, à chaque phase d'Action, un maximum de 1 cultiste peut être placé sur la case de **Rôdeur** principale. Un Rôdeur situé sur le plateau de lieux est dit 'Rôdeur de Lieu'.

Lors d'une partie à 5 joueurs, un maximum de 2 cultistes peuvent être placés à chaque phase d'Action : un sur la case de Rôdeur 1 (principale) et un sur la case de Rôdeur 2 (limitée à '5 joueurs uniquement').

À la fin de la phase d'Action, un joueur dont le cultiste se trouve sur une case de Rôdeur a le droit de le déplacer sur **n'importe quelle case de lieu** (sauf Providence, à cause de l'icône 'Rôdeur Interdit') et d'activer ce lieu comme d'habitude - *même s'il est déjà occupé.*



Plateau de Rituels

Le plateau de rituels comporte 5 cases d'action qui constituent chacune la première étape de l'un des 5 rituels.

Le plateau de rituels commence la partie face cachée et personne ne peut s'en servir. **Une fois que le premier raid d'investigateur a été résolu, ce plateau est retourné face visible et peut être utilisé.**

Pour amorcer un rituel, placez un cultiste sur l'une des cases de départ (celles qui portent un nom) et payez le coût de 2 trésors. Vous n'avez pas le droit de placer directement un cultiste sur une case de rituel autre que celle de départ.

Pendant la phase d'Entretien, tous les cultistes qui se trouvent sur la case de départ d'un rituel (ou sur une case intermédiaire, dans le cas du rituel *Dragon Ascendant*) avancent de 1 étape, après quoi leur propriétaire gagne immédiatement la récompense listée sur cette nouvelle case.

Les cultistes qui se trouvent déjà sur la dernière case d'un rituel retournent dans la Réserve de Cultistes de leur propriétaire.

Un cultiste qui vient d'atteindre la dernière case d'un rituel (ou une case intermédiaire, dans le cas de *Dragon Ascendant*) pendant ce round reste sur le plateau et ne sera pas disponible pendant la prochaine phase d'Action. Il peut encore être sacrifié (à savoir renvoyé dans l'Asile de son propriétaire) pendant un raid d'investigateur ou utilisé pour résoudre les effets de certains plateaux de culte.

NOTE Un cultiste placé sur le plateau de rituels ne sera pas disponible pendant le prochain round (ou pour les 3 prochains rounds, dans le cas de *Dragon Ascendant*). Afin de ne pas limiter vos options pour la suite, souvenez-vous de cette particularité avant d'envoyer vos cultistes ici.

- 1 **Réveil de Tulzscha** : lorsque votre cultiste atteint la dernière étape, gagnez immédiatement 1 pion Grimoire.
- 2 **Cérémonie Mao** : lorsque votre cultiste atteint la dernière étape, gagnez immédiatement 4 pions Magie.
- 3 **Horreur Spectrale** : lorsque votre cultiste atteint la dernière étape, gagnez immédiatement 1 carte Monstre et 1 carte Salle parmi celles alignées face visible. Piochez de nouvelles cartes Monstre et Salle et placez-les face visible sur le plateau annexe pour remplacer celles que vous venez de prendre.
- 4 **Le Signe Rouge** : lorsque votre cultiste atteint la dernière étape, gagnez immédiatement 6 pions Sang.
- 5 **Dragon Ascendant** : lorsque votre cultiste entre sur la deuxième case, rien ne se passe. Lorsqu'il entre sur la troisième, gagnez 9 pions Trésor. Lorsqu'il atteint la dernière étape, gagnez 9 pions Trésor supplémentaires.





Plateau de Culte

Les cases d'action sur le plateau de culte ne sont utilisables que dans un ordre spécifique. Pour que les cultistes puissent progresser le long des flèches du plateau, les pions Signe des Anciens doivent être **brisés**.

Le plateau de culte comporte 2 types de cases d'action : les **Verrous** et les **Bonus**.

Cases d'Action Verrou



Les **cases Verrou** sont associées à un pion Signe des Anciens. En plaçant un cultiste sur la case **1** et en payant immédiatement le coût indiqué, vous **brisez** ce Signe des Anciens et récupérez le pion **2**. Ajoutez-le

aux autres ressources dans votre sanctuaire, face 'brisé' visible.

Puisque chaque case Verrou n'est associée qu'à 1 seul Signe des Anciens, **chacune de ces cases ne peut être utilisée qu'une fois par partie** et chaque pion Signe des Anciens ne peut être brisé qu'une fois par partie.

Si l'activation d'une case Verrou déclenche un autre effet (comme un raid d'investigateur ou l'obtention d'un bénéfice), résolvez-le immédiatement après avoir récupéré le pion Signe des Anciens.

Cases d'Action Bonus



La plupart des cases Verrou (mais pas toutes) sont liées à une **case Bonus** **3**. Tant que la case d'action Verrou est inactive et son Signe des Anciens intact (à savoir toujours posé sur le plateau de culte), la case d'action

Bonus reste **verrouillée** et ne peut pas être utilisée. Dès que le pion Signe des Anciens est brisé, cette case Bonus est **déverrouillée** (laissant apparaître la flèche orange 'Déverrouillée') et peut être utilisée normalement pendant le reste de la partie.

Si vous venez de briser un Signe des Anciens et que cela a déverrouillé une case Bonus, vous avez l'opportunité de déplacer immédiatement votre cultiste depuis la case Verrou vers la case Bonus et d'activer cette dernière en payant son coût. Toutefois, vous avez le droit de briser le Signe des Anciens (et de récupérer le pion) sans utiliser la case d'action Bonus déverrouillée, si celle-ci dispose d'un coût que vous ne voulez ou ne pouvez pas payer.

Dès qu'une case Bonus est déverrouillée, elle devient disponible pour tous les joueurs (de même que n'importe quelle autre case d'action) à partir du moment où votre cultiste a quitté cette case ou la case Verrou liée à elle. Un cultiste situé sur une case Verrou empêche les autres cultistes d'entrer sur la case Bonus liée, et inversement.

Important : dès qu'une case Bonus devient accessible, elle et la case Verrou liée sont considérées comme une seule et même case d'action en ce qui concerne les effets de jeu. Vous ne pouvez plus activer la case Verrou, mais le coût et la récompense de la case Bonus restent utilisables jusqu'à la fin de la partie et toute référence à une « case d'action » englobe la partie Verrou (à gauche) comme la partie Bonus (à droite) de cette case.

EXEMPLE

Sur le plateau de culte Cthulhu, la case Bonus liée à la case Verrou **1** vous permet de sacrifier un cultiste (à savoir de le renvoyer dans votre Asile) pour prendre le contrôle du Shoggoth. Lorsque le Signe des Anciens associé à cette case Verrou est brisé, vous n'êtes pas obligé d'appliquer cette option ; en revanche, vous empêchez un autre joueur de l'utiliser tant que votre cultiste n'a pas quitté la case Verrou ou Bonus (qui constituent désormais une seule et même case). Mais à présent que cette case Bonus est déverrouillée, tout joueur qui placera ensuite l'un de ses cultistes dessus **devra** sacrifier un Acolyte et prendre le contrôle du Shoggoth.

EXEMPLE

Cecil place un cultiste sur la case Verrou **B**, dépense 1 grimoire et récupère le pion Signe des Anciens associé. Il fait ensuite avancer la piste des Profonds de 1, après quoi un raid d'investigateur à 1 dé se produit.

Pendant la phase d'Entretien, les cultistes de Cecil quittent la case Verrou **B** et retournent dans sa Réserve de Cultistes. Jusqu'à la fin de cette partie, aucun joueur ne pourra plus placer de cultiste sur la case **B** car son Signe des Anciens a été brisé et ses effets résolus.

Progression sur le Plateau de Culte

Le fait de briser un Signe des Anciens ouvre également un accès aux Signes des Anciens suivants sur le plateau de culte (du moins, en général). Si des **flèches de progression** **4** relient la case du pion tout juste brisé à d'autres cases Verrou, ces dernières sont désormais accessibles à tout le monde. Notez que ces flèches peuvent partir de la case Verrou ou de la case Bonus sur le plateau : cela n'a aucune importance en ce qui concerne le jeu.



La plupart des plateaux de culte comportent une case Verrou '**Départ**' qui doit être utilisée avant toutes les autres et être déverrouillée pour pouvoir passer aux suivantes.

Notez qu'un cultiste ne 'progressé' pas de case en case le long des flèches (comme il le fait sur le plateau de rituels, par exemple) afin d'utiliser une case Verrou ou Bonus nouvellement accessible. Au contraire, tout comme n'importe quelle autre case d'action, celles du plateau de culte sont simplement considérées comme disponibles - un cultiste peut être placé dessus pendant la phase d'Action.

EXEMPLE

Sur le plateau de culte Cthulhu, le Signe des Anciens sur la case Verrou '**Départ**' peut être brisé en dépensant 2 pions Magie. Lorsqu'il a été retiré du plateau, les Signes des Anciens sur les cases Verrou **A**, **B**, **C** et **D** peuvent être brisés à leur tour. Si le deuxième pion brisé est celui de la case **B**, la case Verrou **E** devient alors disponible elle aussi.

RAIDS D'INVESTIGATEUR

Un investigateur lance généralement un raid lorsqu'une case d'action assortie d'une ou plusieurs icône(s)  est déverrouillée sur un plateau de culte.

Tous les joueurs subissent un raid, pas seulement celui qui a déclenché l'effet.

Pour résoudre un raid d'investigateur, les joueurs suivent ces étapes dans l'ordre (simultanément ou l'un après l'autre dans l'ordre du round). Si l'un d'eux a un monstre et/ou une capacité pouvant impacter l'attaque et veut l'utiliser, il doit l'annoncer avant que la résolution du raid ne commence (entre les étapes 3 et 4).

- Déterminer l'Investigateur qui Attaque** : Lancez 1 dé pour savoir quel investigateur mène un raid contre les sanctuaires. Sur un résultat de 1-2, prenez la première carte Investigateur face visible. Sur un résultat de 3-4, prenez la deuxième ; et sur un résultat de 5-6, prenez la troisième.
- Vérifier la Carte Investigateur** : Consultez la carte de l'investigateur sélectionné et prenez en compte les potentielles capacités spéciales listées dessus.

- Lancer les Dés** : Lancez autant de dés de raid qu'indiqué sur la case (chaque icône  représente un dé à 6 faces) et additionnez les résultats pour déterminer la **force du raid**.

Appliquez tout modificateur qui impacte le nombre de dés ou le résultat total. Vous devez toujours lancer au moins 1 dé et la force du raid ne peut jamais excéder 18, quels que soient les bonus appliqués.

- Établir la Force du Raid Individuelle** : Chaque joueur place à présent son **marqueur de Raid** sur la case qui correspond à la force du raid, sur la piste adéquate de son plateau de sanctuaire.

Exemple : si le résultat total des dés de raid est 7, chaque joueur place son marqueur de Raid sur la case 7 de sa piste de Force du Raid.

À partir de là, chaque joueur garde une trace de la force du raid d'investigateur que son propre sanctuaire subit. Si l'un d'eux réussit à bloquer une partie ou l'intégralité de son raid, les autres joueurs n'en retirent aucun bénéfice et doivent toujours subir les effets de leur propre raid.

- Défense de l'Asile** : Chaque joueur **réduit** à présent sa force de raid individuelle de 1 par Acolyte qui se trouve dans son Asile ou dans sa zone d'Évasion.

Vous ne pouvez pas décider de limiter ou d'annuler cette réduction : elle illustre le fait que l'investigateur s'intéresse moins à votre culte en voyant combien de vos Acolytes sont enfermés.

Exemple : 4 Acolytes dans votre Asile réduisent la force du raid de 4 sur votre piste.

- Riposte des Cultistes** : À n'importe quel moment pendant le raid, vous pouvez **sacrifier** vos Acolytes (mais *jamais* votre Prêtre, sauf si une capacité spéciale vous le permet) en les déplaçant depuis l'endroit où ils se trouvent vers votre Asile.

Chaque Acolyte sacrifié réduit de 2 la force du raid mené contre votre sanctuaire.

Lorsque les 4 chaises de votre Asile sont occupées, les Acolytes excédentaires sont placés dans la zone d'Évasion de votre plateau de prêtre. Notez cependant que même si leur sacrifice les y envoie, les cultistes qui ripostent *ne sont pas comptabilisés* dans la défense de l'Asile pendant ce raid.

- Riposte des Monstres** : À n'importe quel moment pendant le raid, vous pouvez sacrifier les monstres installés dans vos Antres afin de réduire la force du raid d'autant que la valeur de **défense** de chaque monstre sacrifié. Placez la carte sacrifiée dans la défausse des cartes Monstre.

- Riposte Spéciale** : Certains plateaux de culte disposent d'unités spéciales que vous pouvez activer ou sacrifier pour réduire la force du raid qui vise votre sanctuaire.

Exemple : le Shoggoth du plateau de culte Cthulhu.

- Suite du Raid** : S'il reste de la force au raid mené contre votre sanctuaire, résolvez les étapes suivantes individuellement et dans l'ordre :

- Toutes les ressources stockées dans votre zone de **Ressources Exposées** sont détruites (défaussez-les).

- Le raid se poursuit une salle après l'autre dans votre sanctuaire, en suivant le sens des flèches. Les emplacements vides (ceux qui ne contiennent pas de carte Salle) sont ignorés.

Lorsque le raid atteint une salle, réduisez sa force d'autant que la valeur de **défense** de cette carte.

- Si le raid dispose encore d'au moins 1 force après s'être heurté à la défense d'une carte Salle, il détruit toutes les ressources stockées dans cette salle et passe à la suivante.

- Le raid se poursuit jusqu'à ce que sa force ait été réduite à 0 ou que toutes vos ressources aient été détruites.

- Remplacer la Carte Investigateur** : Une fois le raid terminé, défaussez la carte Investigateur utilisée. Piochez ensuite la première carte du paquet Investigateur et placez-la face visible sur le plateau annexe pour remplacer celle que vous venez de défausser.

EXEMPLE Keziah vient de déclencher un raid d'investigateur à 2 dés. Puisqu'elle utilise les extensions, elle lance un dé pour déterminer l'investigateur qui attaque. Le Détective Privé est désigné, et sa capacité l'autorise à ignorer la défense de la première salle de chaque sanctuaire pendant son raid. Une force du raid de 8 est ensuite obtenue en lançant les 2 dés.

- Keziah commence par placer son marqueur sur la case 8 de sa piste de Force du Raid.
- Son Asile contenant 2 cultistes, la force du raid est réduite à 6.
- Sa zone de Ressources Exposées ne renferme que 1 trésor, qui est donc détruit.
- Bien que la première salle de son sanctuaire soit une Fosse qui ne renferme aucune ressource et dispose d'une défense de 3, elle est ignorée et le raid se poursuit dans la deuxième salle : une Chambre Forte (défense 2), qui réduit sa force à 4.
- Keziah peut alors laisser le raid détruire les 2 pions Sang que contient cette salle et passer à la suivante, ou choisir de sacrifier son monstre ou 2 Acolytes pour mettre fin au raid. Elle décide de perdre les 2 ressources.
- La troisième salle de son sanctuaire est également une Chambre Forte, qui réduit donc la force du raid à 2. Keziah sacrifie alors un Acolyte situé sur le plateau de rituels (à la dernière étape, de sorte qu'elle ne perd pas grand-chose) et l'envoie dans son Asile. Cela permet de bloquer les 2 derniers points du raid et d'y mettre un terme. Au total, Keziah a perdu 1 pion Trésor, 2 pions Sang et 1 Acolyte, ce qui n'est pas trop désastreux.

MONSTRES ET ANTRES

Tous les monstres de la boîte de base (dits 'génériques') disposent d'une défense de 5 et n'ont aucune capacité spéciale. Si vous ne jouez qu'avec eux, inutile d'aligner 3 cartes face visible sur le plateau annexe : contentez-vous de piocher la première carte du paquet lorsque vous devez gagner un monstre.

Si vous utilisez un paquet Monstre Unique, choisissez la carte que vous souhaitez gagner parmi les 3 disponibles. Piochez ensuite la première carte du paquet Monstre et placez-la face visible sur le plateau annexe pour remplacer celle que vous venez de prendre.

Vous ne pouvez détenir que 3 monstres en tout, un dans chacun de vos Antres, et ne pouvez plus en gagner tant qu'un Antre ne s'est pas libéré. S'ils sont tous occupés et que vous gagnez un monstre dans le cadre d'une récompense de case d'action ou de rituel, vous ne récupérez pas ce monstre (mais gagnez le reste de la récompense, s'il y a lieu).

Les seuls moyens de défausser un de vos monstres sont de recourir à la **riposte de monstre** d'un raid d'investigateur, d'activer une case d'action qui vous permet de le faire ou de résoudre sa propre capacité de défausse (*comme celle de la Goule*).

La plupart des monstres disposent d'une **capacité spéciale** qui se déclenche au moment indiqué, par exemple pendant la phase d'Entretien ou lorsque vous installez ce monstre dans un Antre. Si une capacité s'active quand vous sacrifiez le monstre pendant un raid, elle ne peut *pas* être résolue si vous le sacrifiez en dehors d'un raid.

Vous pouvez résoudre les capacités des monstres de vos Antres dans l'ordre de votre choix, mais chacune d'elles n'est utilisable qu'une fois par phase.

Si un litige survient lorsque plusieurs joueurs activent en même temps les capacités spéciales de leurs monstres, résolvez-les dans l'ordre du round (en commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire).

SCORE ET VICTOIRE

Lorsque le dernier Signe des Anciens est retiré du plateau de culte, la partie s'achève immédiatement. Si le fait de briser ce pion déclenche un dernier raid d'investigateur, résolvez-le avant de mettre fin à la partie (mais aucun autre effet de jeu ou bonus de case ne s'applique). Chaque joueur compte ses ressources et calcule son score final comme suit :

- **Signe des Anciens** : 10 points par pion
- **Grimoire** : 5 points par pion
- **Magie** : 2 points par pion
- **Sang** : 1 point par pion
- **Trésor** : le joueur qui détient *le plus* de trésors gagne 5 points (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés gagnent 5 points). Les autres n'obtiennent aucun point pour leurs trésors.
- **Monstre, cultiste, salle, etc.** : 0 point

Le joueur qui totalise le plus haut score est nommé Grand Prêtre de son dieu, et il remporte la partie.

En cas d'égalité, tous les gagnants se maudissent d'avoir à partager la victoire... ou se lancent dans une nouvelle partie pour se départager !



LES PLATEAUX DE CULTE

Le Grand Cthulhu



Au début de la partie, placez la **carte Shoggoth** sur son emplacement du plateau et posez le **marqueur de Profonds** sur la case 0 de la **piste des Profonds**.

Contrairement aux autres monstres, le Shoggoth ne s'installe pas dans un Antre. Si vous prenez son contrôle, placez seulement sa carte près de votre plateau de prêtre.

Le Shoggoth se comporte comme un monstre qui bloque jusqu'à 10 points de force du raid d'un investigateur. S'il est sacrifié pendant un raid, remettez-le sur le plateau de culte au lieu de le défausser.

Si un autre joueur prend le contrôle du Shoggoth, son détenteur actuel le perd et doit donner sa carte à son nouveau maître.

Lorsque le Shoggoth est sacrifié pour gagner un Signe des Anciens (sur la case qui indique « Perdez le contrôle du Shoggoth... »), remettez-le sur le plateau de culte et retirez-en le pion Signe des Anciens choisi sans payer le coût requis pour le briser. Tout effet déclenché par la destruction de ce Signe des Anciens est quand même résolu, comme un raid d'investigateur ou la progression de la piste des Profonds. Si vous utilisez le Shoggoth de cette manière sur une case Verrou liée à une case d'action Bonus, cette dernière ne peut pas être activée pendant ce tour et reste indisponible tant que le cultiste se trouve dessus.

Chaque fois qu'un raid d'investigateur se produit, avancez le marqueur de Profonds de 1 case sur la piste. Cette dernière fonctionne en corrélation avec les cases du plateau de culte dont l'effet est basé sur le nombre de Profonds.

Si vous utilisez les cartes *Monstre Profond*, notez que la piste des Profonds n'a aucun rapport avec elles.

La Chèvre Noire



Le plateau Chèvre Noire dispose de 2 cases 'Départ'.

Lorsque vous brisez un Signe des Anciens et déclenchez un raid d'investigateur, vous gagnez souvent un **monstre gratuit** (c'est indiqué sur la case). Ces monstres ne sont récupérés qu'après le raid d'investigateur, de sorte qu'ils ne puissent pas vous aider à vous défendre contre lui.

Si vos Antres contiennent 3 monstres, vous pouvez quand même briser un Signe des Anciens dont la récompense fournit un monstre - et si vous en sacrifiez un ou plusieurs pendant le raid, votre nouveau monstre peut alors s'installer dans un Antre vide.

Si aucun de vos Antres ne s'est libéré à la fin du raid, vous ne gagnez pas le monstre gratuit.

Une case de ce plateau vous permet de **sauver 2 Acolytes** en échange de 5 trésors. Si votre Asile ne renferme qu'un seul

Acolyte, vous pouvez quand même utiliser cette case (mais vous ne sauvez que 1 cultiste).

Notez que vous ne pouvez pas utiliser le **Rôdeur du Culte** pour briser un Signe des Anciens ; il peut uniquement activer une case déjà déverrouillée sur ce plateau de culte.

Le Chaos Rampant



Plusieurs cases de ce plateau envoient des Acolytes **vénérer Azathoth**. Un Acolyte est dit '*actif*' tant qu'il ne se trouve pas dans l'Asile de son propriétaire. Dès qu'une case envoie des cultistes à Azathoth, placez-les dans la réserve centrale.

Un Acolyte dans cette réserve n'est **plus disponible pour être sacrifié ou déplacé normalement**, et il doit être récupéré d'une manière ou d'une autre pour pouvoir servir ailleurs.

La réserve d'Acolytes d'Azathoth a 2 autres effets :

1. Lorsqu'un raid d'investigateur est déclenché, **ajoutez +1 à la force du raid** (pour un total maximum de 18) **par Acolyte qui vénère Azathoth**. Exemple : si 4 Acolytes vénèrent Azathoth et que les dés de raid ont déterminé une force de 7 pour un raid d'investigateur, celle-ci sera en réalité de 11.
2. Si le nombre de cultistes qui vénèrent Azathoth vient à atteindre 3 fois le nombre de joueurs (par exemple 9 dans une partie à 3 joueurs), la partie prend fin et tous les joueurs ont perdu.

Les cases du plateau Chaos Rampant sont scindées en 4 sections contenant 3 Signes des Anciens chacune. Ces sections renferment aussi un **avatar** de Nyarlathotep : le Hurlleur, la Femme Boursoufflée, le Pharaon Noir et Celui qui Hante les Ténèbres. Installez chacune de ces cartes Avatar du Chaos Rampant sur l'emplacement approprié.

Lorsque vous brisez le Signe des Anciens d'un avatar, les 3 cases de la section suivante deviennent disponibles.

Vous gagnez également cet avatar qui, contrairement aux autres monstres, ne s'installe pas dans un Antre ; placez seulement sa carte près de votre plateau de prêtre. Tant que vous le contrôlez, il vous octroie un bénéfice lors de chaque phase d'Entretien :

Le Hurlleur vous autorise à récupérer *n'importe quel* cultiste (même l'un des vôtres) parmi les Acolytes d'Azathoth, puis il vous offre 1 pion Magie.

La Femme Boursoufflée vous permet de prendre 1 cultiste parmi les Acolytes d'Azathoth pour le placer sur une case de départ du plateau de rituels sans en payer le coût. Puisque cela se produit pendant la phase de Résolution, vous n'obtiendrez pas la récompense avant la fin de la prochaine phase d'Action mais vous bloquez ainsi une case de rituel, dont vos adversaires ne pourront pas profiter à leur tour.

Le Pharaon Noir envoie les Acolytes d'un autre joueur dans la réserve d'Acolytes d'Azathoth et vous récompense même en échange.

Celui qui Hante les Ténèbres vous permet de gagner 1 monstre si vous n'en avez aucun. De plus, c'est en récupérant cet avatar que vous accédez à la dernière section du plateau Chaos Rampant.

Notez que vous ne pouvez pas utiliser le **Rôdeur du Culte** pour briser un Signe des Anciens ; il peut uniquement activer une case déjà déverrouillée sur ce plateau de culte.

Celui qui Ouvre la Voie



Sur le plateau de culte Celui qui Ouvre la Voie, **toutes les cases sont considérées comme des cases 'Départ'**.

Elles ne sont pas reliées par des flèches et peuvent être déverrouillées dans n'importe quel ordre, mais certaines disposent de prérequis à remplir en premier lieu.

La **piste d'Évolution** comporte 3 niveaux et permet de suivre l'affreuse métamorphose de votre Acolyte en une Chose des Sphères Extérieures. La première étape est celle du Mutant, la deuxième de l'Abomination, et la dernière du Rejeton de Yog-Sothoth (ou « Rejeton » en abrégé). Votre Acolyte peut atteindre ou traverser ces étapes en déverrouillant ou en activant diverses cases du plateau. Cela n'étant pas considéré comme un « sacrifice », un Acolyte situé sur une case du plateau peut être envoyé sur la piste d'Évolution.

Tant qu'ils sont sur la piste d'Évolution, les Acolytes ne peuvent être ni placés sur des cases d'action ni sacrifiés pour défendre leur sanctuaire contre un raid d'investigateur ou pour payer le coût d'une case. Toutefois, ils fournissent une défense passive face aux attaques. **Chacun de vos Mutants bloque 2 points de raid, chaque Abomination en bloque 3, et chaque Rejeton en bloque 4.**

Les Acolytes placés sur la piste d'Évolution sont immunisés contre tous les effets qui ciblent les Acolytes, comme ceux du *Fungi de Yuggoth* ou du *Sombre Chevreau*. Leur seule occupation est de progresser le long de la piste (vers le bas) ou d'être défaussés en lieu et place d'un grimoire (dans le cas d'une Abomination ou d'un Rejeton). Vous pouvez défausser ces cultistes à n'importe quel moment où vous souhaitez utiliser un grimoire, et la capacité spéciale d'un *Byakhee* (qui ne cible pas nominativement les Acolytes) peut les détruire. Dans ce cas-là, le propriétaire du *Byakhee* gagne un pion Grimoire de la réserve au lieu de le voler à l'autre joueur.

Ce plateau comporte également des cases de raid d'investigateur réutilisables. Elles sont déclenchées par l'activation de la case d'action, pas par le simple fait de briser son Signe des Anciens. *Par exemple, un joueur qui a déverrouillé la case coûtant 2 pions Magie peut choisir de ne pas envoyer ses cultistes au niveau Mutant et éviter ainsi de déclencher le raid d'investigateur à 1 dé. Bien entendu, activer la case reste généralement la meilleure option.*

Notez que vous ne pouvez pas utiliser le **Rôdeur du Culte** pour briser un Signe des Anciens ; il peut uniquement activer une case déjà déverrouillée sur ce plateau de culte.

Le Dormeur



Le plateau de culte Dormeur comporte diverses cases de **Rôdeur** uniques, dont le Rôdeur de Rituel, le Rôdeur Flexible et le Rôdeur Bloquant.

Ce plateau dispose également d'une case qui vous récompense avec 4 trésors ; mais pour l'utiliser, au moins 1 de vos cultistes doit se trouver sur une case de Rôdeur (qu'il s'agisse du Rôdeur de Lieu 1 ou 2, ou encore de n'importe quelle autre case de Rôdeur sur ce plateau-ci).

Cette récompense n'augmente pas en proportion des cultistes présents : elle est limitée à 4 trésors quel que soit le nombre de Rôdeurs sur la case.

Le **Rôdeur de Rituel** autorise un joueur à placer un cultiste sur la case de départ de n'importe quel rituel (et uniquement celle-ci). Ce faisant, il doit payer le coût de 2 ressources comme d'habitude. Lorsque le plateau de rituels est activé, ce cultiste passe à l'étape suivante et gagne la récompense puisqu'il a été placé avant que les rituels ne progressent. Bien entendu, il devra rester là pendant le prochain round (ou plus longtemps s'il se trouve sur le *Dragon Ascendant*).

Le **Rôdeur Flexible** vous permet de placer le cultiste en suivant (au choix) les règles du Rôdeur de Lieu pour l'envoyer sur le plateau de lieux, ou celles du Rôdeur de Rituel pour l'envoyer sur le plateau de rituels.

Le **Rôdeur Bloquant** doit être le premier Rôdeur assigné à une case dès la fin de la phase d'Action. Il agit de la même manière que le Rôdeur Flexible, à l'exception du fait qu'aucun autre Rôdeur ne peut ensuite être placé sur sa case.

Les Tcho-Tchos



Le plateau de culte Tcho-Tchos dispose de 2 cases 'Départ' et de 4 autres cases ne pouvant pas être déverrouillées comme d'habitude. Elles sont déclenchées par la **piste de Croissance**, qui permet de suivre l'augmentation de taille d'Ubbo-Sathla – une terrible entité que les Tcho-Tchos élèvent dans un endroit secret.

Plusieurs cases du plateau font progresser la piste de Croissance. Lorsque le marqueur atteint ou dépasse un **point d'amorce**, notez-le (ou trouvez un autre moyen de vous en souvenir). Une fois que la case actuelle a été entièrement activée (y compris le déclenchement potentiel d'un raid d'investigateur), appliquez les effets de la case amorcée.

Les 4 sites de Croissance fournissent tous un Signe des Anciens au joueur qui détient le plus grand nombre de ressources d'un type particulier, puis ils déclenchent un raid. *Par exemple, la case attachée au point d'amorce 2 sur la piste (« Quand la piste de Croissance atteint 2... ») offre son Signe des Anciens au joueur qui possède le plus de trésors, après quoi elle déclenche un raid d'investigateur à 1 dé.*

En cas d'égalité concernant le total de ressources du type spécifié, le joueur qui a provoqué le déclenchement de la piste de Croissance désigne celui des joueurs à égalité qui gagne le Signe des Anciens.

Exemple : La piste de Croissance est à 4 et Zelda dépense 2 pions Trésor, 2 pions Sang et 2 pions Magie pour briser le Signe des Anciens sur le plateau de culte Tcho-Tchos. Cela fait aussitôt progresser la piste de 2, déclenchant un raid d'investigateur à 2 dés. Puisque la piste est ainsi passée de 4 à 6, le site de Croissance lié au point d'amorce '5' devra être résolu après cette attaque. Une fois le raid terminé, Zelda consulte le plateau et découvre que le nouveau Signe des Anciens doit être remis au joueur qui détient le plus de pions Sang. Elle n'en a malheureusement aucun, alors que ses trois adversaires en possèdent 2 chacun. Elle désigne le joueur le moins menaçant, qui gagne le Signe des Anciens offert par cette case. Un autre raid d'investigateur à 2 dés est ensuite résolu à cause du site de Croissance qui vient d'être déclenché. Zelda croise les doigts dans l'espoir que cette nouvelle attaque détruise le pion Signe des Anciens qu'elle a été obligée de donner à son rival.

Le Marcheur du Vent



Trois cases du plateau de culte Marcheur du Vent activent des entités qui alimentent les 3 glaciers mystiques ; il s'agit du Wendigo, du Gnoph-Keh et de Rhan-Tegoth. Installez chacune de ces cartes Entité du Marcheur du Vent sur l'emplacement de glacier approprié. Les monstres uniques Wendigo et Gnoph-Keh n'ont aucun rapport avec les entités de ce Grand Ancien et restent dans le paquet Monstre.

Lorsque vous brisez le Signe des Anciens lié à Rhan-Tegoth, votre carte Prêtre est également retournée face visible afin que vous puissiez résoudre sa capacité une seconde fois. Si vous ne l'avez pas encore utilisée, le déverrouillage de cette case n'octroie aucun bénéfice supplémentaire.

Dès qu'un glacier est activé, il fournit la récompense indiquée à tous les joueurs durant chaque phase d'Entretien.

Le Gardien de la Pyramide



Le plateau de culte Gardien de la Pyramide dispose de 4 cases 'Départ'.

Les **Amibes Gluantes** sont des monstres qui se comportent en tous points comme les autres, à l'exception du fait qu'ils ont une défense de -1 contre les raids d'investigateur (ce qui vous dissuade naturellement de les utiliser).

Le coût de certaines cases d'action est de gagner une Amibe Gluante ; vous devez être en capacité de le faire pour résoudre les effets de la case. Lorsqu'une carte Amibe Gluante vous est remise, vous devez la prendre et l'installer dans l'un de vos Antres. Si ces derniers sont tous occupés lorsque quelqu'un vous donne une Amibe Gluante, vous n'êtes pas obligé de recevoir cette carte.

Notez que la case Bonus *Suprémie des Amibes Marines* offre une défense de 4 à chacune de vos Amibes Gluantes tant que l'un de vos cultistes occupe cette case.

Lors du déclenchement des Rôleurs, le **Rôleur Éternel** vous permet de déplacer l'Acolyte sur cette case vers n'importe quelle case de lieu (sauf *Providence*), puis de le coucher sur le flanc pour indiquer qu'il est 'éternel'. À partir de maintenant, vous gagnez les ressources de sa nouvelle case durant chaque phase d'Action. Si elle dispose d'un coût, vous pouvez choisir de ne pas le payer, auquel cas vous ne gagnez pas la récompense.

Un Rôleur Éternel ne bloque pas la case qu'il occupe pour les autres cultistes - même les autres Rôleurs Éternels. Le seul moyen de récupérer un Acolyte éternel est de le sacrifier (ou d'attendre qu'il soit peut-être piégé par un monstre).

Une case du plateau Gardien de la Pyramide force tous les joueurs à remettre 1 de leurs Acolytes dans la boîte, hors jeu. Ce cultiste peut être récupéré dans l'Asile. Une autre case indique aux joueurs de placer tous leurs Acolytes dans leur zone d'Évasion respective. Cela inclut ceux qui se trouvent sur le plateau de rituels, mais votre Prêtre n'est pas concerné.

Les Anciens



Le plateau de culte Anciens introduit une nouvelle ressource, l'**atome**, qui n'est utilisée que lors des parties impliquant ce plateau. Certains Signes des Anciens nécessitent de dépenser des pions Atome pour être brisés.

Les pions Atome peuvent également servir sur n'importe quelle case 'échange'. Par exemple, un joueur pourrait placer un Acolyte sur l'Église

de la Sagesse Étoilée du plateau de lieux et y échanger 1 pion Atome contre 3 trésors.

Les pions Atome valent 0 point à la fin de la partie, doivent être stockés dans les salles et sont détruits par les raids d'investigateur comme n'importe quelle autre ressource.

Le Signe Jaune



Au début de la partie, placez la carte **Roi en Jaune** sur son emplacement du plateau ; vous pourrez y accéder gratuitement grâce à la partie Bonus de la case 'Départ'. Si vous prenez son contrôle, placez-la près de votre plateau de prêtre ; elle représente une nouvelle case d'action que vous seul pouvez activer (tant que vous la contrôlez).

Pour utiliser le Roi en Jaune, placez un Acolyte sur sa carte (mais *jamais* votre Prêtre) et payez son coût : 1 pion de chaque ressource Trésor, Sang et Magie. Ajoutez ensuite dans votre Réserve de Cultistes un Acolyte directement venu de votre Asile et prêt à l'action. Si un autre joueur prend le contrôle du Roi en Jaune alors que l'un de vos cultistes est sur sa carte, ce dernier est envoyé dans votre zone d'Évasion.

Une fois que le Roi a été déverrouillé, les cases de départ des 3 pistes de Rituel deviennent disponibles sur le plateau de culte. Ces pistes doivent elles aussi être déverrouillées pas à pas, et il est impossible d'y accéder tant qu'au moins 2 Signes des Anciens n'ont pas été brisés : le premier sur la case Départ du Rituel, et au moins 1 sur une case suivante.

À cause de la manière dont vous brisez les Signes des Anciens et déverrouillez les cases, les 3 pistes de Rituel ne pourront jamais être totalement utilisées pendant une partie.

Lorsqu'un de vos cultistes se trouve sur une piste de Rituel et qu'il ne reste aucune case déverrouillée devant la sienne à la fin de la phase d'Action, il retourne dans votre Réserve de Cultistes. Par conséquent, l'un de vos cultistes se trouvant déjà sur une piste de Rituel pourrait poursuivre sa route si la prochaine case devant lui est déverrouillée avant qu'il ne l'atteigne.

Pénétrer sur l'une des pistes vous coûte 1 salle ; défaissez celle de votre choix après avoir placé les ressources qu'elle contenait dans votre zone de Ressources Exposées.

Les deux autres pistes ne coûtent rien. Pour y entrer, vous devez au contraire désigner un adversaire et celui-ci gagne 1 pion Magie ou 1 pion Sang (selon la piste concernée).



GLOSSAIRE

Acolyte – Chaque joueur dispose d'un maximum de 6 cultistes appelés **Acolytes**. Un Acolyte est dit '*actif*' tant qu'il ne se trouve pas dans l'Asile de son propriétaire.

Antre – Les 3 cases de votre plateau de prêtre dans lesquelles vous installez des monstres sont appelées des **Antres**.

Briser – Vous **brisez** un Signe des Anciens en activant la case verrouillée à laquelle il est associé. Prenez le pion et stockez-le parmi les autres ressources sur votre plateau de sanctuaire. Briser un Signe des Anciens peut déverrouiller la case d'action Bonus liée à la case Verrou, ou bien déclencher un raid d'investigateur ou un autre effet. C'est en brisant ces pions que vous ouvrirez l'accès aux cases suivantes du plateau de culte, en suivant la direction des flèches.

Case d'Action – Il s'agit de toute case d'un plateau qui peut être activée en plaçant un cultiste dessus et en payant son coût (indiqué par des icônes entourées d'un bord rouge entrecoupé). Dès qu'une **case d'action** est activée, sa récompense (indiquée par des icônes entourées en bleu) est gagnée et toute instruction spéciale sur la case est résolue.

Cultiste – Un **cultiste** est soit un Acolyte, soit un Prêtre. Pendant la partie, chaque joueur peut détenir jusqu'à 6 cultistes Acolytes et 1 cultiste Prêtre. Ces deux catégories de cultistes peuvent servir à activer des cases d'action.

Force du Raid – La force d'un raid d'investigateur est suivie séparément sur le plateau de sanctuaire des joueurs. La **force du raid** initiale est déterminée en lançant le nombre requis de dés à 6 faces, après quoi elle se trouve individuellement modifiée par l'utilisation que fait chaque joueur de ses défenses, cultistes, monstres et capacités spéciales.

Lieu – Il s'agit de toute case d'action du plateau de lieux qui peut être activée pour fournir des ressources.

Monstre – Les **monstres** sont représentés par des cartes génériques ou uniques pourvues de diverses caractéristiques. Installés dans vos Antres, ils mettent leurs capacités spéciales à votre disposition ou peuvent être défaussés pendant un raid d'investigateur pour que leur valeur de défense protège votre sanctuaire.

Post-Raid – Une capacité **Post-Raid** est résolue après la fin d'un raid par l'investigateur qui a déclenché l'attaque ; il prend toutes les décisions concernant l'effet de cette capacité.

Prérequis – Un effet précédé du terme '**Prérequis**' n'oblige pas à payer un coût, mais le joueur doit d'abord remplir ce prérequis pour pouvoir résoudre l'effet ou utiliser la capacité.

Prêtre – Chaque joueur dispose de 1 cultiste spécial appelé **Prêtre**. Lui seul peut utiliser les cases d'action de votre plateau de prêtre et il ne peut jamais être sacrifié, placé dans votre Asile ou votre zone d'Évasion, ni même éliminé.

Raid d'Investigateur – Un **raid d'investigateur** est lancé lorsqu'une case d'action assortie d'une ou plusieurs icône(s)  est déverrouillée sur un plateau de culte. Le raid affecte tous les joueurs en même temps, pas seulement celui qui l'a déclenché.

Ressource – Les 4 ressources de base comprennent trésor, sang, magie et atome (cette dernière n'est disponible que dans l'extension *Rituel Macabre*). Les grimoires et les Signes des Anciens sont également des ressources.

Rituel – Il s'agit d'une série de cases d'action sur le plateau de rituels qui offrent des bénéfices significatifs mais qui retiennent les cultistes pendant plusieurs rounds.

Rôdeur – Un cultiste gagne la capacité à **rôder** lorsqu'il est placé sur une case Rôdeur de Lieu du plateau de lieux ou sur n'importe quelle case Rôdeur d'un plateau de culte. Les 'Rôdeurs' se déplacent généralement sur des cases d'action déjà occupées, ce qui est interdit en temps normal.

Sacrifice – Un Acolyte est **sacrifié** lorsque vous le retirez d'une case pour payer un coût, ou lorsque vous l'utilisez dans le cadre d'une riposte des cultistes au cours d'un raid d'investigateur. Les Acolytes sacrifiés sont envoyés dans votre Asile et, dès que celui-ci est plein, dans votre zone d'Évasion. Votre cultiste Prêtre ne peut jamais être sacrifié. Les monstres peuvent être sacrifiés comme les Acolytes pendant un raid, mais ils sont ensuite défaussés (au lieu d'être envoyés dans votre Asile). S'ils possèdent une capacité à résoudre pendant un raid d'investigateur, n'oubliez pas de l'utiliser ! Une capacité de monstre déclenchée par la défausse de la carte en dehors d'un raid n'est pas activée lorsque vous sacrifiez ce monstre pour bénéficier de sa valeur de défense.

Salle – Les pièces de votre sanctuaire sont représentées par les cartes **Salle** que vous placez sur les cases vides de votre plateau de sanctuaire. Vos cartes Salle peuvent stocker des ressources, et certaines d'entre elles défendent votre sanctuaire pendant un raid d'investigateur.

Sanctuaire – Ce fief est représenté par votre plateau de sanctuaire. Au début de la partie, vos 7 emplacements de **sanctuaire** et votre zone de Ressources Exposées sont tous vides.

Verrouillage – Une case Bonus sur un plateau de culte peut être **verrouillée** par un Signe des Anciens. Une fois que celui-ci a été brisé, la case est déverrouillée et il devient possible de l'activer.

VARIANTE

Investigateurs Agressifs !

Les joueurs expérimentés souhaitent peut-être subir des raids d'investigateur encore plus dangereux. S'ils sont tous d'accord, ils peuvent utiliser la variante « Investigateurs Agressifs » qui modifie le nombre de dés lancés pendant les raids :

- lors d'un raid à 2 dés, ils lancent 1 seul dé et ajoutent 6 au résultat ;
- lors d'un raid à 3 dés, ils lancent 1 seul dé et ajoutent 12 au résultat.

Les modificateurs propres à chaque investigateur (tels que le *Ministre* ou le *Clochard*) sont ajoutés ou soustraits comme d'habitude.

Par exemple, l'Archéologue réduit la force du raid de 1 dé. S'il est utilisé lorsqu'un raid à 1 dé +12 se déclenche, soustrayez le dé et n'utilisez que la valeur 12 pour l'attaque.

INDEX

Abomination	16	Grand Cthulhu	15
Amibes Gluantes	17	Marcheur du Vent	17
Antres	8, 14	Signe Jaune	17
Asile	9, 13	Tcho-Tchos	16
Atome	17	Plateau de lieux	10
Azathoth	15	Plateau de prêtre	8
Cases d'action	7	Plateau de rituels	11
sur les plateaux de culte	12	Plateau de sanctuaire	9
Cases d'action Bonus	12	Raids d'investigateur	13
Cases d'action Verrou	12	Récompense	7
Celui qui Hante les Ténèbres	15	Rejeton de Yog-Sothoth	16
Coût	7	Réserve de Cultistes	8
Défense	9, 13	Ressources	2, 7, 14
Emplacements de sanctuaire	9	stockage sur le plateau de sanctuaire	9
Femme Boursoufflée	15	Rhan-Tegoth	17
Glaciers mystiques	17	Riposte des cultistes	13
Glossaire	18	Riposte des monstres	13
Gnoph-Keh	17	Rôdeur	7
Hurler	15	Rôdeur Bloquant	16
Investigateurs	13	Rôdeur de Lieu	10
Matériel	2-5	Rôdeur de Rituel	16
Mise en Place	6	Rôdeur du Culte	15, 16
Monstres	14	Rôdeur Éternel	17
Mutant	16	Rôdeur Flexible	16
Nyarlahotep	15	Roi en Jaune	17
Pharaon Noir	15	Round et tour de jeu	7
Phases	7	Sacrifice de soi	7
Phase d'Action	7	Salles	9
Phase d'Entretien	7	Score	14
Piste d'Évolution	16	Shoggoth	15
Piste de Croissance	16	Signes des Anciens	2, 14
Piste des Profonds	15	briser	12
Plateau de culte	12	Ubbo-Sathla	16
Anciens	16	Variante	18
Celui qui Ouvre la Voie	16	Victoire	14
Chaos Rampant	15	Wendigo	17
Chèvre Noire	15	Zone d'Évasion	8
Dormeur	16	Zone de Ressources Exposées	9
Gardien de la Pyramide	17		

CRÉDITS

Conception

Lincoln Petersen
Sandy Petersen

Illustrations

Helge Balzer
John Stone
Grzegorz Pedrycz

Direction de Projet

Arthur Petersen

Gestion d'Entreprise

Christine Graham

Community Manager

Pit Lanrezac

Direction Artistique et Maquette

Penny Lane

Révision et Maquette du Livret de Règles

Peter Gifford

Services Client et Après-Vente

James Frashure

Responsable du Transport

Andrew Lucio

Bêta-Testeurs

Joshua Poulter, Chris Choung, Brad Gaffney,
Jazcek Braden, Austin Malcolm, Aaron
Weberg, Sasha Bergovic, Jonathan Cohen

Remerciements particuliers au Nerdvana Coffee.

Adaptation française par Edge Entertainment

Traduction

Elodie Nelow

Relecture

Olivier « Grouik » Prévot

Responsable Éditorial Edge

Stéphane Bogard

EDGE

© Petersen Games, LLC. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Distribution par Novalis, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.





PETERSEN GAMES

— UNE SOCIÉTÉ DE SANDY PETERSEN —

PHASE D'ACTION



RECOMPENSE

2	1 Signe des Anciens
3	2 Grimoire
4	4 Magie
5	6 Sang
6	1 Grimoire
7	3 Trésor
8	3 Trésor, 3 Sang, 1 Magie
9	6 Sang
10	4 Magie
11	2 Grimoire
12	1 Signe des Anciens



PHASE D'ENTRETIEN



RECOMPENSE REFUSEE

1	Salle
2	Trésor
3	Sang
4	Magie
5	Grimoire
6	Signe des Anciens





EVIL HIGH PRIEST

VARIANTE SOLO

Ces règles sont conçues pour vous permettre de jouer à Evil High Priest en solo. Les règles sont les mêmes que celles détaillées dans le livret de règles, avec les exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

1. Votre adversaire n'aura besoin d'aucun plateau ou de cartes, juste d'un emplacement pour empiler les ressources au fur et à mesure qu'il les acquiert.
2. Vous serez le premier joueur pour les besoins de la mise en place du Trésor.

PHASE D'ACTION

1. Au lieu d'alterner les tours au cours du tour, vous effectuerez toutes vos actions l'une après l'autre.
2. Vous ne pouvez PAS placer un Meeple sur une case de rôdeur.
3. Vous ne pouvez PAS placer un Meeple sur une case qui donne une récompense qui vous est refusée. Voir l'étape 2 dans le cadre de la *phase d'entretien de l'adversaire* ci-dessous.
4. Lorsque vous avez terminé votre tour, passez à la phase d'entretien.
5. L'adversaire passera ensuite à sa phase d'action, qui est un peu différente. Voir ci-dessous.

PHASE D'ACTION DE L'ADVERSAIRE

1. L'adversaire lance 2D6 et consulte le tableau suivant pour déterminer quelle(s) ressource(s) il gagne :



2D6	Récompense
2	1 Signe des Anciens
3	2 Grimoire
4	4 Magie
5	6 Sang
6	1 Grimoire
7	3 Trésor
8	3 Trésor, 3 Sang, 1 Magie
9	6 Sang
10	4 Magie
11	2 Grimoire
12	1 Signe des Anciens



Lorsque l'adversaire acquiert un Signe des Anciens, voir la section *Acquisition d'un Signe des Anciens* ci-dessous.

Après la phase d'action de l'adversaire, vient la phase d'entretien de l'adversaire. Voir ci-dessous.

PHASE D'ENTRETIEN DE L'ADVERSAIRE

1. Vérifier les ressources acquises par l'adversaire.
 - a. S'il possède une ressource d'une valeur totale de 10 PV (2 Grimoire, 5 Magie ou 10 Sang), il peut les échanger contre un Signe des Anciens.
 - b. L'adversaire peut le faire une fois par tour. Si plusieurs ressources peuvent être échangées, choisissez d'abord la ressource ayant la valeur individuelle la plus faible (par exemple : 10 Sang avant 5 Magie avant 2 Grimoire).
 - c. Lorsque l'adversaire acquiert un Signe des Anciens, voir *Acquisition d'un Signe des Anciens* ci-dessous.
2. L'adversaire lance 1D6 et consulte le tableau suivant pour déterminer la ressource que vous ne pouvez PAS acquérir lors de la prochaine phase d'action :



ID6	Récompense refusée
1	Salle
2	Trésor
3	Sang
4	Magie
5	Grimoire
6	Signe des Anciens



- a. Pour le prochain tour, vous ne pouvez pas gagner cette ressource ou placer un Meeple sur une case qui donne cette récompense, même s'il y a d'autres récompenses sur cette case également.
- b. Vous ne pouvez pas choisir cette récompense pour une case de récompense.
- c. Vous ne pouvez pas gagner cette récompense dans un espace Rituel, mais vous devez quand même avancer votre Meeple pendant la phase de préparation.
- d. Vous ne pouvez pas briser (gagner) un Signe des Anciens si l'une des récompenses que vous gagneriez est refusée (y compris le Signe des Anciens lui-même).

L'ACQUISITION D'UN SIGNE DES ANCIENS

1. Lorsque votre adversaire acquiert un Signe des Anciens, il gagne également toutes les autres récompenses, comme s'il en avait payé les frais.
2. L'adversaire déclenche automatiquement tout espace bonus débloqué après avoir brisé un Signe des Anciens.
3. Les raids se déclenchent normalement. L'adversaire est immunisé contre les raids ou les effets des raids.
4. Si plus d'un Signe des Anciens est disponible, lancez un dé pour déterminer au hasard quel Signe des Anciens est pris.



FIN DE LA PARTIE

1. L'adversaire marque 1 PV pour chaque 3 Trésor qu'il possède (en plus du bonus +5 s'il a le plus de Trésor).



CREDITS

Un jeu de Lincoln Petersen et Sandy Petersen
Illustré par Helge Balzer, John Stone et Grzegorz Pedrycz
Edité par Petersen Games

Variante solo par Jim Black
Traduction Française par SoloGames
Relecture par Amytis Di Trabourg

