



Tiny
EPIC
Cthulhu

LES MANUSCRITS
PNAKOTIQUES



Prologue



Dans l'atmosphère somnolente de New Arkamoore, un mal ancien s'agite, tiré de son profond sommeil. Des chuchotements, portés par une brise marine des plus glaciales, se font le sinistre écho de ce mal qui était en sommeil depuis des ères immémorielles. Dans les profondeurs abyssales, la terreur titanique s'éveille, imprégnant de sa présence l'esprit des habitants de la ville à leur insu. Telle une graine insidieuse plantée dans un sol fertile, la folie prend racine, transformant ces âmes infortunées en de grotesques monstres errants : les Shamblers.

Pourtant, au cœur de ces ténèbres envahissantes, des individus disparates se retrouvent liés par des cauchemars communs. Scientifiques, ecclésiastiques, historiens et bien d'autres enquêteurs, possédant chacun des compétences et des connaissances propres, se doivent désormais d'unir leurs forces. Ils n'ont pas d'autre choix que d'apprivoiser la folie qui menace de les dévorer, de se plonger dans des écrits cryptiques et de franchir le précipice périlleux qui sépare notre monde des abîmes du chaos. Alors que le temps leur file entre les doigts, ces héros s'empressent de rassembler les pages éparées du *Necronomicon* afin de juguler les Signes Annonceurs du Chaos avant que l'humanité ne devienne la proie des griffes de la folie incarnées par... Cthulhu.

Sommaire

Matériel	3	• Bannir un Shambler	13
Objectif	3	• Utiliser la capacité d'une carte Ville	14
Difficulté	3	• Traduire une carte Page	15
Mise en place	4	• Sceller un Portail	16
Aperçu	6	• Sceller une couleur	17
• Phase 1 - Traduire le <i>Necronomicon</i>	6	Capacités des Investigateurs	17
• Phase 2 - Sceller les Portails	6	Tour suivant	17
Plateau Investigateur	6	Fin de partie	18
Carte Ville	7	Mode Solo	18
Carte Page	7	• Ajustement de Mise en place	18
Le Grand Ancien	8	• Ajustement dans le Déroulement	18
Dés Cthulhu	8	• Activer le Vortex de la Folie	19
Piste Maudite	9	• Actions Assistant (dans l'ordre)	19
Votre Tour	10	• Actions Investigateur supplémentaires ..	20
Étape 1 : Activer le Vortex de la Folie ...	10	• Conditions de fin de partie	20
• Actions de la pointe avant	10	Variantes	21
• Piocher des Tentacules	10	Annexe : Déplacement des pions	22
• Générer un Shambler	11	Annexe : Pouvoirs des Grands Anciens ..	23
• Déplacer le Grand Ancien	12	Iconographie	24
Étape 2 : Actions Investigateur	12	Crédits	24
• Se déplacer	12		
• Collecter des Tentacules Folie	13		

Matériel



6 pions et 6 plateaux Investigateur (recto verso)



4 marqueurs Cerveau



4 pions et 4 plateaux Grand Ancien (recto verso)



25 pions Page



30 cartes Page

1 marqueur Puissance du Grand Ancien



1 plateau Necronomicon



1 plateau Shambler



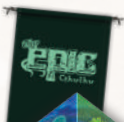
1 plateau Défausse



3 dés Cthulhu



1 sac de tentacles



15 Shamblers



45 Tentacles Folie

5 cartes Ville

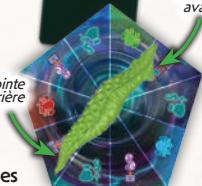


17 Tentacles Chaos



23 Tentacles Étrangeté

Pointe arrière



Vortex de la Folie

Pointe avant



1 aide de jeu Solo

Objectif

Les investigateurs attirés jusqu'à la ville de New Arkamoore doivent œuvrer tous ensemble afin de vaincre le Grand Ancien et de le bannir à tout jamais. Ils remportent la partie lorsque tous les portails du Grand Ancien sont scellés et doivent y parvenir avant que celui-ci ne devienne trop puissant. Le scellement des portails nécessite la coopération de tous les investigateurs : traduisez les pages, collectez les runes et bannissez les Shamblers avant qu'il ne soit trop tard.

Difficulté

La Mise en place initiale est conçue pour offrir un défi accessible à la plupart des joueurs. Pour corser un peu cette difficulté, vous pouvez ajouter des Tentacles Étrangeté dans le sac lors de la Mise en place :

- **Mode Difficile** : ajoutez 1 Tentacule Étrangeté supplémentaire.
- **Mode Dément** : ajoutez 2 Tentacule Étrangeté supplémentaires.

Pour ajuster davantage la difficulté, vous pouvez également vous confronter à d'autres Grands Anciens : ils n'incarnent pas tous le même niveau de péril.

Difficulté des Grands Anciens : Nyarlathotep < Yog-Sothoth < Yig < Cthulhu.

Mise en place

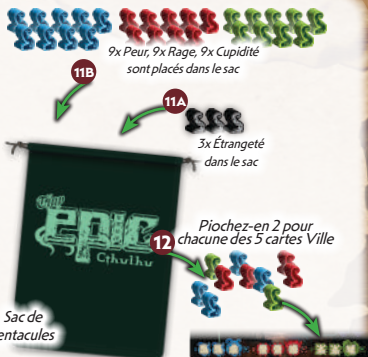
- 1 Placez le **Vortex de la Folie** au centre de la table.
- 2 Placez les 5 **cartes Ville** sur une face au hasard autour du Vortex, en alignant le petit côté de chaque carte avec ceux du Vortex.
- 3 Choisissez un **plateau Grand Ancien** pour votre partie et rangez les autres dans la boîte. Placez-le à portée de tous les joueurs.
Remarque : Pour votre première partie, nous vous recommandons d'affronter Nyarlathotep.
- 3A Placez le **marqueur Puissance du Grand Ancien** (👤) sur la première case de sa piste Puissance (case non numérotée).
- 4 Chaque joueur choisit un **plateau Investigateur**, puis prend le **pion Investigateur** correspondant et un **marqueur Cerveau** (🧠). Rangez les éléments non utilisés dans la boîte.
- 4A Placez le marqueur Cerveau tout en bas de la **piste Démence**.
- 5 Placez le **plateau Necronomicon** sur la table, près du plateau Grand Ancien, à portée de tous les joueurs.
- 5A Empilez les **pions Page** à côté du plateau Necronomicon.
- 6 Mélangez les **cartes Page** et placez-les en une pioche **face cachée**, près du plateau Necronomicon.
- 6A Piochez 5 cartes Page et placez-les, face cachée, à côté de chaque carte Ville, comme illustré.
- 7 Placez le **plateau Shambler** sur la table, à portée de tous les joueurs.
- 7A Placez les 15 **Shamblers** sur le plateau Shambler, dans les zones correspondant à leur couleur.
- 8 Placez le **plateau Défausse** sous le plateau Shambler.
- 9 Placez les **dés Cthulhu** à portée de tous.

- 10 **Utilisez le Vortex de la Folie pour placer les pions initiaux** (en suivant les instructions des pointes avant et arrière du Tentacule) :
 - 10A **Pion Grand Ancien** : Faites tourner le Tentacule pour placer ce pion au centre de la carte Ville désignée par la pointe avant, puis révélez la carte Page de cette ville.
 - 10B **Shamblers** : Chaque joueur fait tourner le Tentacule et place 1 Shambler sur la case la plus basse de la piste Shambler de la ville désignée par la pointe avant. Le Shambler est pris du plateau Shambler. La couleur du Shambler à placer est définie par l'indicateur de génération de monstres de la carte Ville désignée par la pointe arrière.
 - 10C **Pion Joueur** : Chaque joueur fait tourner le Tentacule et place son pion au centre de la carte Ville désignée par la pointe avant.
- 11 **Préparez les Tentacules** :
 - 11A Place 3 **Tentacules Étrangeté** (👁️) dans le **sac de tentacules**.
 - 11B Placez 9 **Tentacules de chaque type** : **Peur** (😨), **Rage** (🔥) et **Cupidité** (💘) dans le sac de tentacules : ils sont regroupés sous le nom de **Tentacules Folie**.
 - 11C Placez 3 **Tentacules de chaque type** (Peur, Rage et Cupidité) sur le **plateau Shambler** dans les zones de même couleur.
 - 11D Placez 3 **Tentacules de chaque type** (Peur, Rage et Cupidité) sur le **plateau Défausse**.
 - 11E Placez 3 **Tentacules Étrangeté** sur chaque **carte Ville**, dans les cases noires dédiées à droite de la piste Shambler. Regroupez les Tentacules Étrangeté restants en une Réserve près du plateau Grand Ancien.
 - 11F Placez des **Tentacules Chaos** (🌀) en fonction du nombre de joueurs :
Solo et 2J – 2 Tentacules Chaos sur la piste Chaos de chaque joueur.
3J – 1 Tentacule Chaos sur la piste Chaos de chaque joueur et 1 sur le plateau Défausse.
4P – 4 Tentacules Chaos sur le plateau Défausse.

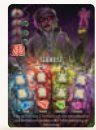
11G Placez **10 Tentacles Chaos** sur les cases Tentacule du plateau **Necronomicon** (11G).

11H Formez une Réserve à côté du plateau **Grand Ancien** avec les **3 Tentacles Chaos** restantes.

12 Placez **2 Tentacles Folie** sur chaque **carte Ville** : piochez-les un par un dans le **sac de tentacules** et placez-les sur la case vide la plus à gauche de la piste de la même couleur. Si vous piochez un Tentacule Étrangeté, remettez-le dans le sac et piochez-en un autre.



Mise en place pour 4 joueurs.



APERÇU

Dans Tiny Epic Cthulhu, les Investigateurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire, en commençant par le joueur le plus jeune. La partie se déroule en deux phases successives :

Phase 1 – Traduire le *Necronomicon*

Lors de cette phase, les investigateurs doivent réunir et traduire les 25 pages du *Necronomicon* afin de récupérer les runes nécessaires au scellement des portails. Ils doivent également bannir les serviteurs du Grand Ancien et juguler la folie qui tente de s'emparer de la ville et de leurs esprits. Une fois le *Necronomicon* traduit (p.15), la partie bascule en phase 2.

Phase 2 – Sceller les portails

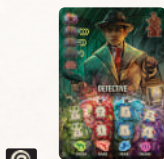
Lors de cette phase, les Investigateurs peuvent désormais tenter de sceller les six portails **en plus** de leurs actions normales. Ce sera difficile, car le Grand Ancien cherche à accroître sa puissance afin de rester dans cet univers, et les joueurs s'efforcent d'échapper à la démence !

Le tour d'un joueur se déroule en deux étapes :

1. Activer le Vortex de la Folie et résoudre l'action désignée (p.10)
2. Effectuer des actions Investigateur (p.12)

Pour **remporter la partie**, les joueurs doivent **sceller les six portails** avant que le Grand Ancien ne recouvre sa pleine puissance. Les joueurs perdent collectivement si le Grand Ancien recouvre sa pleine puissance **ou** si l'un d'eux sombre définitivement dans la démence !

Plateau Investigateur



Face Mode Solo (p.18)

Pistes et symboles des plateaux Investigateur :

- **Piste Démence** – Cette piste contrôle votre descente dans la folie et votre capacité à relancer les dés Cthulhu (*plus vous vous rapprochez de la démence, plus vous devenez capable de contrôler les ténèbres*). Chaque fois qu'une de vos pistes Comportement devient Maudite, votre marqueur Cerveau monte d'une case.
- **Piste Comportement** – Lorsque vous collectez des Tentacules Folie ou Chaos, ils sont placés sur ces pistes. Vous disposez de 4 pistes Comportement : Peur (🌊), Rage (🔥), Cupidité (💎) et Chaos (🌀).
- **Capacité** – Chaque personnage dispose d'une aptitude différente qui lui est propre.

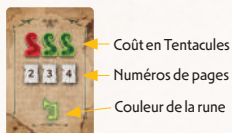
Carte Ville



Pistes et symboles des cartes Ville :

- **Indicateurs de génération de Shamblers** – Ils déterminent la couleur du Shambler qui apparaît sur la carte Ville désignée.
- **Pistes Tentacules Folie** – Les Tentacules Folie sont placés sur ces pistes au cours de la partie. Ils y sont placés de gauche à droite.
Type de pistes : Peur (👁️), Rage (👄) et Cupidité (👁️).
- **Capacité de la carte Ville** – Chaque carte Ville dispose d'une capacité différente qui lui est propre.
- **Tentacules Étrangeté** – 3 Tentacules sont placés ici lors de la Mise en place. Ces Tentacules sont retirés durant la partie.
- **Piste Shambler** – Les Shamblers sont générés sur cette piste. Ils y sont placés de bas en haut.

Carte Page



Symboles d'une carte Page :

- **Coût en Tentacules** – Les Tentacules nécessaires à la traduction de cette carte Page.
- **Numéros de page** – Les numéros des pages qui seront ajoutées au *Necronomicon* lorsque cette carte Page sera traduite.
- **Couleur de la rune** – La couleur de la rune à laquelle appartient cette Page.

Le Grand Ancien

Le plateau Grand Ancien comporte trois zones importantes :



Face utilisée en phase 1



Face utilisée en phase 2

- **Piste Énergie** – Des Tentacules Étrangeté sont placés sur cette piste tout au long de la partie. Lorsque cette piste devient **Maudite** (p.9), le Grand Ancien absorbe les Tentacules Étrangeté qui s'y trouvent (ils sont déplacés sur le plateau Défausse) et sa puissance augmente de 1.
- **Piste Puissance** – La puissance du Grand Ancien est déterminée par la position de son marqueur Puissance. Il indique non seulement son niveau de puissance actuel, mais aussi le nombre de Tentacules Folie qui sont piochés lorsque le Vortex de la Folie est activé.
- **Pouvoirs du Grand Ancien** – Chaque Grand Ancien dispose de trois pouvoirs qu'il peut déclencher sur la ville. Ces pouvoirs sont activés soit lorsque l'une des pistes Folie d'une carte Ville est pleine (et donc **Maudite**, p.9), soit lorsque le Vortex de la Folie désigne l'un d'eux (p.10).



3 pouvoirs du Grand Ancien

Ces trois symboles sont indiqués sur le Vortex de la Folie et dans la zone Pouvoirs du plateau Grand Ancien. Lorsque l'un de ces symboles est désigné par le Vortex de la Folie ou que l'un de ces symboles est atteint sur le plateau Grand Ancien, le pouvoir de cette couleur est déclenché.



Tous les joueurs

Ce symbole signifie que tous les joueurs dans la zone d'effet du pouvoir peuvent être affectés : vérifiez chaque joueur dans cette zone pour déterminer ceux qui sont affectés. La zone d'effet peut être la ville entière OU une zone plus restreinte, comme décrit par le pouvoir.



Portée étendue

Ce symbole sur un pouvoir signifie qu'il a une portée plus vaste que la normale : le pouvoir affecte non seulement la carte Ville désignée par le Vortex, mais aussi les deux cartes Ville adjacentes à cette carte Ville.

Dés Cthulhu

Les dés Cthulhu sont lancés lors du bannissement d'un Shambler (p.13) ou du scellement d'un portail (p.16). Ils comportent les symboles suivants, représentant des chiffres :



= 0



= 1



= 2

Piste Maudite

La ville de New Arkhamoore connaît actuellement une vague de folie qui affecte aussi bien les résidents de longue date que les visiteurs occasionnels. Ce phénomène, qui prend de l'ampleur, peut atteindre un seuil critique à tout moment. Plusieurs pistes peuvent devenir **Maudite** au cours de la partie : les pistes Folie et Shambler sur les cartes Ville, les pistes Comportement et Démence sur les plateaux Investigateur et la piste Énergie du Grand Ancien. Ces pistes disposent généralement d'un **X** à leur fin pour s'en souvenir.

Carte Ville



Une piste devient **Maudite** lorsqu'elle est **déjà pleine** de Tentacules ou de Shamblers et qu'un autre Tentacule ou Shambler doit y être placé. (**Attention** : Le fait de remplir une piste ne la Maudit pas. Elle est Maudite uniquement lorsque vous devez y ajouter un élément alors qu'elle est déjà pleine.) Cela a deux conséquences : un transfert des Tentacules/Shamblers concernés, ainsi qu'un effet spécifique.

Le déplacement vers le plateau Défausse signifie que le Tentacule/Shambler a été « épuisé », soit par les Investigateurs, soit par le Grand Ancien.

Le déplacement vers le sac de tentacules ou la Réserve signifie que l'ancien pion est maintenant de nouveau disponible.

Les conséquences couvrent un large éventail de possibilités, y compris le renforcement du Grand Ancien (ce qui n'est jamais une bonne chose), la dégradation de la santé mentale des Investigateurs (ça non plus, ce n'est pas bon), ou le fait de profiter de la démence imminente d'un Investigateur pour accomplir une tâche que tout être humain sensé aurait tendance à fuir.

Lorsqu'une piste devient Maudite, les tentacules/Shamblers affectés sont déplacés ainsi :



- **Transfert** : Tous les Tentacules Folie/Étrangeté ou tous les Shamblers sur la piste **ainsi que** le premier Tentacule/Shambler excédentaire qui devait être placé — et uniquement celui-ci — sont retirés de la piste **Maudite** et transférés ailleurs, selon leur type :

- les Tentacules Étrangeté sont remis dans le sac de tentacules ;
- les Tentacules Chaos sont remis dans la Réserve ;
- les Tentacules Folie (Rage, Peur et Cupidité) sont replacés sur le plateau Shambler.

Voir page 11 pour plus de détails.

- S'il reste des Tentacules/Shamblers **excédentaires** à l'issue du transfert, placez-les sur les cases désormais vacantes de la piste qui vient d'être Maudite.
- **Conséquence** : Un effet doit être résolu. Consultez les malédictions spécifiques pour plus de détails.

Votre Tour

Le tour d'un joueur se compose de deux étapes : Activer le Vortex de la Folie (étape 1), puis effectuer des actions Investigateur. Procédez ainsi pour les résoudre :

Étape 1 : Activer le Vortex de la Folie

Le joueur fait tourner le Tentacule du Vortex de la Folie de sorte qu'il fasse **au moins deux tours complets** (dans le cas contraire, le joueur doit recommencer). Une fois le Tentacule immobilisé, déterminez l'élément désigné par la **pointe avant** (▲) et celui désigné par la **pointe arrière** (▼). Si le Tentacule s'arrête exactement sur une ligne, considérez qu'il désigne l'élément suivant dans le sens horaire.

Résolvez l'effet du Vortex dans l'ordre suivant : (1-A) résolvez l'action désignée par la pointe avant, (1-B) piochez des Tentacules (et résolvez-les), (1-C) générez un Shambler (et résolvez les Shamblers), et enfin (1-D) déplacez le Grand Ancien.

(1-A) Actions de la pointe avant ▲

Résolvez le symbole désigné par la **pointe avant** en périphérie du Vortex :



Déplacez un Tentacule Folie de votre choix du plateau Shambler vers le plateau Défausse.



Ajoutez un Tentacule Chaos de la Réserve vers le plateau Défausse.



Déclenchez le pouvoir du Grand Ancien de la couleur correspondante.



Chaque fois que vous piochez des Tentacules **ce tour-ci**, piochez **un** Tentacule supplémentaire.

(1-B) Piocher des Tentacules

Piochez **un à un** des Tentacules dans le sac, selon la Puissance du Grand Ancien : piochez autant de Tentacules que la valeur indiquée à droite de son marqueur Puissance.

Exemple (ci-dessous) : Vous piochez 4 Tentacules dans le sac.



Remarque : S'il n'y a pas assez de Tentacules dans le sac, piochez-en autant que vous le pouvez, puis poursuivez votre tour.

Piochez et résolvez les Tentacules **un à un** :

- **Tentacule Étrangereté** – Placez-le sur la piste Énergie du Grand Ancien, en la remplissant de bas en haut. Si la piste est pleine, elle devient **Maudite**. Procédez ainsi :
 1. **Transfert** – Prenez **tous** les Tentacules Étrangereté, ceux sur la piste Énergie et celui qui vient d'être pioché, ainsi que tous les Tentacules Folie et Chaos présents sur le plateau Défausse et remettez-les dans le sac de tentacules.
 2. **Conséquence** – Avancez le marqueur Puissance d'une case. S'il atteint la dernière case de la piste Puissance, **la partie est perdue** !
- **Tentacule Chaos** – Placez-le sur la piste Chaos de votre plateau Investigateur. Si la piste devient Maudite, procédez ainsi :
 1. **Transfert** – Prenez tous les Tentacules Chaos, ceux de votre piste Chaos et celui qui vient d'être pioché, et remettez-les dans la Réserve.
 2. **Conséquence** – Aucune, perdre tous vos Tentacules Chaos est une punition déjà bien suffisante !
- **Tentacules Folie** – Placez-les sur la piste Folie de leur couleur sur la carte Ville désignée par la pointe avant, en la remplissant de la gauche vers la droite. Si une piste Folie devient **Maudite**, procédez ainsi :
 1. **Transfert** – Prenez **tous** les Tentacules Folie, ceux sur la piste Folie **Maudite** et celui qui vient d'être pioché, et placez-les dans la partie inférieure du plateau Shambler, chacun sur la zone de sa couleur. Attention, **une seule** des pistes Folie devient Maudite, pas les trois !
 2. **Conséquence** – Résolvez le pouvoir du Grand Ancien correspondant à la couleur du Tentacule ayant entraîné la Malédiction.

(1-C) Générer un Shamblér

Pour générer un Shamblér, prenez un Shamblér correspondant à l'indicateur de génération désigné par la **pointe arrière** et placez-le sur la piste Shamblér de cette carte Ville, de bas en haut. Si la piste Shamblér devient **Maudite**, procédez ainsi :

1. Transfert – Prenez **tous** les Shamblers, ceux qui sont sur la piste Shamblér et celui qui vient d'être pioché, et placez-les dans la partie supérieure du plateau Shamblér, chacun sur la zone de sa couleur.

2. Conséquence – Prenez le Tentacule Étrangereté de cette carte Ville et placez-le sur le plateau Défausse. Prenez ensuite un nouveau Tentacule Étrangereté (pris dans la Réserve) et placez-le sur la carte Ville. S'il n'y a plus de Tentacules Étrangereté dans la Réserve, n'en placez pas de nouveau.



Important : Si un Shamblér d'une couleur spécifique n'est pas disponible sur le plateau Shamblér, prenez un Shamblér de la couleur suivante vers la droite : Bleu → Rouge → Vert → Bleu.

(1-D) Déplacez le Grand Ancien

Déplacez le pion Grand Ancien sur la carte Ville où vous venez de générer un Shamblér.

Étape 2 : Actions Investigateur

À leur tour, les joueurs peuvent effectuer jusqu'à **trois** des actions suivantes, dans l'ordre de leur choix : (2-A) Se déplacer, (2-B) Collecter des Tentacules Folie, (2-C) Bannir des Shamblers, (2-D) Utiliser la capacité d'une carte Ville, (2-E) Traduire une Carte Page et (2-F) Sceller un portail. Ils peuvent effectuer plusieurs fois une même action. Les joueurs peuvent également dépenser des **Tentacules Chaos** de leur **piste Chaos** pour effectuer des actions supplémentaires pendant leur tour. Chaque action supplémentaire coûte 1 Tentacule Chaos.

Lors de la résolution de votre action, une ou plusieurs de vos pistes Comportement peuvent devenir **Maudite**. Si cela se produit, procédez ainsi :

- **Transfert** – Prenez tous les Tentacules Folie, ceux de la piste Comportement **Maudite** et celui qui vient d'être pioché, et placez-les dans la partie supérieure du plateau Shamblér, chacun sur la zone de sa couleur.
- **Conséquence** – Montez votre marqueur Cerveau d'une case sur votre piste Démence.

Remarque : Si le marqueur Cerveau d'un joueur atteint la dernière case de sa piste Démence, ce joueur devient **dément** et la partie est perdue !

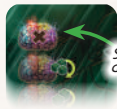
Toutefois, se rapprocher de la démence présente des avantages. Les cases de la piste Démence permettent aux joueurs de **relancer** un, deux ou trois dés Cthulhu à chacun de **leurs** lancers.



La piste Rage devient Maudite



Chaque fois qu'une piste Comportement est Maudite, votre marqueur Cerveau monte d'une case jusqu'à ce que vous deveniez dément!



Si un joueur devient dément, la partie est perdue!

(2-A) Se déplacer

Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction, mais vous ne pouvez **ni traverser ni vous arrêter** sur la carte Ville occupée par le Grand Ancien. Si le Grand Ancien se trouve sur votre carte Ville au début de votre tour, vous **devez** utiliser votre **première action** pour vous en éloigner. La distance que vous parcourez dépend du nombre de Tentacules présents sur **votre piste Peur** :

- Aucun Tentacules Peur – Déplacez-vous de 1 carte Ville dans n'importe quelle direction.
- 1 Tentacule Peur – Déplacez-vous de 2 cartes Ville dans n'importe quelle direction.
- 2 Tentacules Peur – Déplacez-vous de 3 cartes Ville dans n'importe quelle direction.

Votre déplacement doit se faire en une seule fois. Si la carte Ville sur laquelle vous terminez votre déplacement a une carte Page face cachée, révéléz-la.

Important : Lorsque vous vous arrêtez sur une carte Ville contenant un ou plusieurs Shamblers, vous **devez** piocher un Tentacule dans le sac pour **chaque** Sampler présent. Les Tentacules Folie et les Tentacules Chaos sont **ajoutés à votre plateau Investigateur**. Les Tentacules Étrangeté sont ajoutés sur la **piste Énergie du plateau Grand Ancien**. Résolvez les pistes qui deviennent **Maudites** (p.9).



Piochez 1 Tentacule du sac pour chaque Sampler.

(2-B) Collecter des Tentacules Folie

Seuls les Tentacules Folie présents sur la carte Ville sur laquelle vous vous trouvez peuvent être collectés. Lorsque vous collectez un Tentacule Folie, vous devez le placer sur la piste Comportement de la couleur correspondante. Le nombre de Tentacules Folie que vous collectez dépend du nombre de Tentacules sur **votre piste Cupidité** :

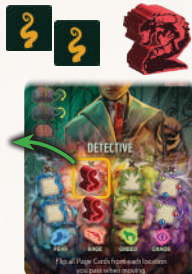
- Aucun Tentacule Cupidité – Collectez 1 Tentacule Folie de n'importe quelle couleur.
- 1 Tentacule Cupidité – Collectez 2 Tentacules Folie de n'importe quelle(s) couleur(s).
- 2 Tentacules Cupidité – Collectez 3 Tentacules Folie de n'importe quelle(s) couleur(s).

Important : Vous **ne pouvez pas** avoir plus de **deux** Tentacules Folie sur chacune de vos pistes Comportement. Les Pistes Comportement **ne peuvent pas** devenir **Maudite** lorsque vous collectez volontairement des Tentacules Folie. Par conséquent, vous ne pouvez pas collecter **plus** de Tentacules qu'il n'y a de cases libres sur vos Pistes Comportement.


(2-C) Bannir un Shambler



Il est temps de s'attaquer aux serviteurs du Grand Ancien. Pour cela, vous devez être sur une carte Ville avec un ou plusieurs Shamblers, puis résoudre ces étapes dans l'ordre :

- Lancez **un** dé Cthulhu pour **chaque** Shambler présent.
- Désignez un Shambler de la piste Shambler et dépensez un nombre de Tentacules Folie de votre plateau Investigateur dépendant du résultat des dés Cthulhu (voir ci-dessous). Les Tentacules dépensés sont placés sur le plateau Défausse.




Lorsque vous lancez les dés Cthulhu, **seul le dé affichant le plus grand nombre de Tentacules** est pris en compte pour déterminer le nombre de Tentacules Folie à dépenser (p. 8). **Les Tentacules dépensés doivent être de la couleur du Shambler banni.** Si tous les dés lancés indiquent zéro , le bannissement est alors gratuit. Si plusieurs dés indiquent le plus grand nombre de Tentacules, ne les additionnez pas. *Exemple : Si vous obtenez deux dés indiquant un unique Tentacule, vous ne devez dépenser qu'un seul Tentacule Folie de la couleur du Shambler que vous bannissez.*

Remarque : Un joueur peut dépenser un ou deux **Tentacules Chaos** ) comme joker lorsqu'il bannit un Shambler. *Exemple : Si vous avez besoin de deux Tentacules pour bannir un Shambler, vous pouvez dépenser deux Tentacules Chaos de votre piste Chaos.*

Exemple : Grégory lance deux dés Cthulhu parce qu'il se trouve sur une carte Ville dans laquelle deux Shamblers sont présents. Il obtient  et . Il doit dépenser deux Tentacules Rage (rouge), ou un Tentacule Rage et un Tentacule Chaos, ou deux Tentacules Chaos pour bannir le Shambler rouge.

Si vous n'avez pas les bons Tentacules Folie et aucun Tentacule Chaos à dépenser, vous ne pouvez pas bannir de Shambler.

Si vous **réussissez** à bannir un Shambler, procédez ainsi :

- Placez le Shambler banni sur le plateau Shambler sur la zone de sa couleur.
- Déplacez les Tentacules Folie **de la couleur du Shambler** banni du plateau Shambler vers le plateau Défausse (si vous avez dépensé des Tentacules Chaos, ils sont remis dans la Réserve). Le nombre de Tentacules que vous pouvez déplacer dépend du nombre de Tentacules Rage (rouge) qui se trouvaient sur votre piste Rage  **avant de lancer les dés** Cthulhu pour le bannissement.
 - Aucun Tentacule Rage – Déplacez 1 Tentacule Folie.
 - 1 Tentacule Rage – Déplacez 2 Tentacules Folie.
 - 2 Tentacules Rage – Déplacez 3 Tentacules Folie.

Exemple (suite) : Grégory avait un Tentacule Rage sur son plateau Investigateur avant de lancer les dés Cthulhu. Il a réussi à bannir un Shambler rouge et peut donc déplacer deux Tentacules Rage du plateau Shambler vers le plateau Défausse, même s'il n'a dépensé qu'un Tentacule Rage pour le bannissement.

Illustration du Bannissement d'un Shamblé (exemple p. 14)



Grégory avait 1 Tentacule Rage avant de lancer les dés. Thulhu pour le bannissement.



Il déplace deux Tentacules Rage du plateau Shamblé sur le plateau Défausse.

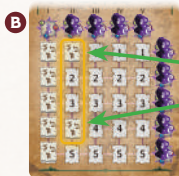
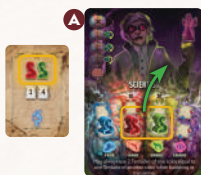
(2-D) Utiliser la capacité d'une carte Ville

Chaque carte Ville dispose d'une capacité (détaillée en haut de sa carte) que le joueur peut effectuer **en tant qu'action**, une fois par tour. Si des Tentacules Folie sont dépensés dans le cadre de cette action, ils sont placés sur le plateau Défausse. Si des Tentacules Chaos sont utilisés, ils sont remis dans la Réserve.

(2-E) Traduire une carte Page

Vous pouvez **traduire** une carte Page présente sur la carte Ville **que vous occupez**, en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

- La carte Page indique des Tentacules Folie. Prenez-les depuis vos pistes Comportement et placez-les sur le plateau Défausse. Vous pouvez dépenser des **Tentacules Chaos** comme joker en remplacement de Tentacules de n'importe quelle couleur. Remettez-les alors dans la Réserve.
- Prenez les pions Page indiqués sur la carte Page et placez-les sur le plateau *Necronomicon* dans **les cases vides les plus à gauche** contenant les numéros indiqués sur la carte Page.



Utilisez des pions Page pour recouvrir les cases vides les plus à gauche.



- Dès qu'une **colonne** ou une **ligne** d'une page est **remplie**, vous gagnez un bonus : retirez le Tentacule Chaos associé à cette colonne ou à cette ligne, puis placez-le sur le plateau Défausse. Il sera ainsi disponible lorsque le plateau Défausse sera vidé et que les Tentacules seront remis dans le sac.

- D** Prenez la carte Page traduite et placez-la à côté de votre plateau Investigateur. Constituez une colonne de cartes Page à côté de votre plateau Investigateur pour chacune des 3 runes colorées qui peuvent être indiquées sur les cartes Page. Ces runes permettent de sceller les portails (p. 16) une fois le *Necronomicon* entièrement traduit.



- E** Piochez une **nouvelle carte Page, sans la révéler**, pour remplacer celle que vous venez de traduire.

Important : Si vous avez traduit la dernière page du *Necronomicon*, retournez le plateau Grand Ancien **immédiatement**, puis remplacez le marqueur Puissance **au début** de la piste Puissance sur sa nouvelle face. Remettez ensuite dans le sac tous les Tentacules du plateau Défausse et de la piste Énergie du Grand Ancien.

Remarque : Dès que les 25 pages du *Necronomicon* ont été traduites, la phase 2 commence immédiatement et les joueurs peuvent tenter de sceller les portails !

Sceller les portails (phase 2 uniquement)

Lors de la phase 2, le Grand Ancien est affaibli et les joueurs peuvent désormais **traverser et occuper** la même carte Ville que lui. Sur chaque plateau Grand Ancien, il y a un total de six portails, deux de chaque couleur. Vous devez sceller les 6 portails pour remporter la partie.

Pour tenter de sceller un portail, vous devez vous trouver sur la même carte Ville que le Grand Ancien **et** avoir au moins **un** Tentacule Chaos ou un Tentacule Folie de la couleur du portail que vous tentez de sceller.

Pour sceller un portail, procédez ainsi :

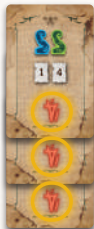
- Choisissez le portail que vous souhaitez sceller (l'un des six, et non l'une des trois couleurs).

Il y a 6 portails, 2 de chaque couleur. Vous **DEVEZ** sceller les 6.



Vous ne pouvez sceller qu'un seul portail par action.

- Lancez les dés Cthulhu. Le nombre de dés que vous pouvez lancer dépend du nombre de runes indiquées au bas de vos cartes Page et correspondant à la couleur du portail choisi. Vous pouvez lancer **un** Dé Cthulhu pour **chaque rune** de la couleur correspondante, jusqu'à un maximum de trois. Exemple : Julie peut lancer trois dés Cthulhu lorsqu'elle tente de sceller un portail rouge, car elle possède trois runes rouges.
- Additionnez les symboles Tentacule obtenus sur tous les dés Cthulhu. Si ce nombre est **supérieur ou égal** à la valeur du portail choisi, vous avez réussi !



- Si vous scellez un portail, prenez un Tentacule Folie de la couleur du portail de votre plateau Investigateur et placez-le sur la case du portail pour le sceller (sur le plateau Grand Ancien). Vous pouvez utiliser un Tentacule Chaos à la place d'un Tentacule Folie.

Exemple : Julie s'attaque au **portail rouge** de valeur 4 du Grand Ancien et peut lancer **3 dés** (voir exemple précédent). Elle obtient les résultats suivants : 1, 2, 2. En additionnant ces Tentacules, elle obtient un total de **5 Tentacules**, ce qui dépasse la valeur 4 nécessaire pour sceller le portail rouge choisi. Julie prend un Tentacule Rage de sa piste Comportement et le place sur le plateau Grand Ancien sur la case du portail qu'elle vient de sceller, recouvrant ainsi le chiffre 4.



Remarque : Au cours de la phase 2, en plus de sceller les portails, les joueurs peuvent toujours effectuer n'importe quelle action disponible en phase 1 (à l'exception de la traduction des cartes Page, devenue inutile).

Sceller une couleur

Lorsque les deux portails d'une même couleur sont scellés, le Grand Ancien est davantage affaibli. Cela a deux conséquences :

1. Le pouvoir de cette couleur du Grand Ancien est inhibé. Il ne se déclenche donc plus lorsque le Vortex de la Folie est activé ni lorsque la piste Folie de la couleur correspondante est Maudite sur une carte Ville.



2. Tous les Tentacules de la couleur correspondante du plateau Shambler sont placés sur le plateau Défausse. Cependant, les joueurs sont toujours sujets à ce type de folie (Peur, Cupidité ou Rage).



Capacités des Investigateurs

Chaque personnage possède une aptitude unique que le joueur peut utiliser à son tour. Cette aptitude est décrite en bas de chaque plateau Investigateur. **Cette aptitude n'utilise pas d'action** et peut être utilisée plusieurs fois durant votre tour.

Tour suivant

À la fin de votre tour, passez le sac de tentacules au joueur suivant dans le sens horaire et commencez un nouveau tour.

Fin de partie

La partie se termine **immédiatement** lorsqu'une des conditions de victoire ou de défaite ci-dessous est remplie.

- Les joueurs **l'emportent** collectivement si les six portails ont été scellés avec succès.
- Les joueurs **perdent** collectivement si :
 - Le Grand Ancien recouvre toute sa puissance, c'est-à-dire si son marqueur Puissance atteint le sommet de la piste Puissance sur une face ou l'autre du plateau Grand Ancien.
 - Les Shamblers ont submergé la ville, c'est-à-dire qu'il n'en reste aucun sur le plateau Shambler.
 - Un investigateur sombre dans la démence totale, c'est-à-dire que son marqueur Cerveau atteint le sommet de sa piste Démence !

Mode Solo

Aperçu

Dans ce mode, un Assistant vous accompagne dans vos investigations ! Cet Assistant vous aide en bannissant les Shamblers et en mettant plus de ressources à votre disposition. De votre côté, vous devez veiller à sa sécurité et, bien sûr, à sa santé mentale !

Ajustements de Mise en place

Procédez à une Mise en place pour deux joueurs, avec les ajustements suivants :

- 4 Après avoir choisi votre plateau Investigateur et les éléments associés, choisissez-en un autre que vous placez face Assistant visible (👁️). Donnez à votre nouvel Assistant le pion Joueur correspondant ainsi qu'un marqueur Cerveau. De plus, pour votre Assistant :
 - 4A Placez l'aide de jeu Solo près de son plateau Investigateur, face « Phase 1 » visible.

Ajustements dans le Déroulement

Vous alternez votre tour avec celui de votre Assistant :

Étape 1 : Activer le Vortex de la Folie (p.10).

Étape 2 : Résoudre les actions de votre Assistant.

Étape 3 : Activer le Vortex de la Folie (p.10).

Étape 4 : Résoudre vos actions.

Continuez dans cet ordre jusqu'à ce que vous remportiez ou perdiez la partie.

Remarque : Les pistes Comportement de l'Assistant sont différentes des vôtres. En effet, l'Assistant recherche les Tentacules dans un ordre spécifique.

Activer le Vortex de la Folie

Résolvez-le normalement. L'Assistant est considéré comme un autre joueur lors de la résolution des actions spéciales ou des effets déclenchés.

Actions Assistant (dans l'ordre)

1. Collecte : Diffère de celle du joueur. L'Assistant collecte de **gauche à droite et remplit de bas en haut** ses pistes Comportement. Cela signifie qu'il remplit toujours en premier la rangée du bas s'il le peut. S'il peut **bénéficier** de Tentacules supplémentaires en fonction des Tentacules Cupidité qu'il possède, il le fera (p. 13).

L'Assistant collecte d'abord la Cupidité (S), puis la Rage (R) et enfin la Peur (P). L'Assistant **ne conduit pas** à la Malédiction de ses pistes Comportement lorsqu'il collecte.



Remarque : Des numéros sont indiqués sur le plateau Investigateur pour vous guider. Remplissez d'abord la rangée de 1, si possible. Remplissez ensuite la rangée de 2.

2. Déplacement (Phase 1) : L'Assistant se déplace par le chemin le plus court vers la carte Ville désignée par la pointe avant du Vortex de la Folie en fonction du nombre de Tentacules Peur sur sa piste Comportement (p.13). L'Assistant arrête tout déplacement s'il atteint la carte Ville désignée. L'Assistant **peut** traverser et s'arrêter sur la carte Ville occupée par le Grand Ancien.

3. Piocher des Tentacules : Une fois que l'Assistant s'est déplacé, il doit piocher dans le sac autant de Tentacules que le nombre de Shamblers présents sur la carte Ville sur laquelle il se trouve (p. 13). Les Tentacules Folie et les Tentacules Chaos sont ajoutés à son plateau de la même manière qu'un joueur. Les Tentacules Étrangeté sont placés sur la piste Énergie du plateau Grand Ancien. Résolvez les pistes qui deviennent **Maudites** (p.9).

Remarque : Si l'une des pistes Comportement de l'Assistant devient **Maudite**, son marqueur Cerveau monte normalement sur sa piste. Il gagne des relances de la même manière qu'un joueur. Cependant, il doit relancer **tous** les dés lorsqu'il relance.

4. Révéler une carte Page : Si la carte Page de la carte Ville occupée par l'Assistant après son déplacement est face cachée, révélez-la.

5. Sceller un portail (Phase 2 uniquement) : Lorsqu'il scelle un portail, l'Assistant donne la priorité à un portail de la couleur des runes visibles en plus grand nombre sur ses cartes Page récupérées. Les égalités sont départagées de gauche à droite sur le plateau Grand Ancien.

Lors de la phase 1, ignorez cette action.

Remarque : Lors du scellement d'un portail, chaque fois que l'Assistant lance des dés Cthulhu et échoue, il relance **tous** — et obligatoirement tous — les dés lancés autant de fois qu'indiqué par la position de son marqueur Cerveau sur sa piste Démence.

6. Traduire une carte Page : Si l'Assistant possède les Tentacules Folie et les Tentacules Chaos nécessaires à la traduction d'une carte Page, face visible, associée à la carte Ville sur laquelle il se trouve, il peut la traduire.

7. Bannir un Shambler : L'Assistant tente toujours de bannir, même s'il n'a aucun Tentacule, car il peut obtenir un zéro (p.14). Lorsqu'il bannit un Shambler, il bannit en priorité le Shambler pour lequel il possède le plus de Tentacules correspondants. Les égalités sont départagées de haut en bas sur la piste Shambler de la carte Ville.

Remarque : Lorsque l'Assistant lance les dés Cthulhu et échoue sans parvenir à bannir un Shambler, il relance **tous** — et obligatoirement tous — les dés lancés autant de fois qu'indiqué par la position de son marqueur Cerveau sur sa piste Démence.

Phase 2 : Retournez immédiatement l'aide de jeu Solo et le plateau Grand Ancien.

Déplacement (Phase 2) : L'Assistant se déplace par le chemin le plus court vers la carte Ville désignée par la pointe arrière du Tentacule du Vortex en fonction du nombre de Tentacules Peur sur sa piste Comportement (p.12). S'il entre sur la carte Ville occupée par le Grand Ancien, cela **arrête** son déplacement.

Actions Investigateur supplémentaires

Vous avez accès à des actions supplémentaires lors de votre tour.

Partage des ressources Tentacule :

Si vous occupez la même carte Ville que votre Assistant, vous pouvez dépenser les Tentacules Folie de son plateau Investigateur comme s'il s'agissait des vôtres. Cela n'utilise pas d'action.

Dépenser des Tentacules Chaos :

Vous pouvez dépenser un Tentacule Chaos pour effectuer une action supplémentaire avec votre Assistant. Cela coûte un Tentacule Chaos, mais n'utilise pas d'action. L'action supplémentaire que vous pouvez effectuer avec l'Assistant est à choisir parmi les suivantes :

- **Déplacement** - L'Assistant peut se déplacer d'une case comme un joueur normal, puis de cases supplémentaires selon le nombre de Tentacules Peur qu'il possède. Il peut être utile de positionner l'Assistant pour son prochain tour, ou de le déplacer vers une carte Ville où vous pourrez utiliser ses ressources. Vous choisissez la direction dans laquelle il se déplace.
- **Traduire une carte Page** - L'Assistant peut effectuer une action Traduire une carte Page comme décrit à l'action n°6.
- **Bannir un Shambler** - L'Assistant peut effectuer une action Bannir un Shambler comme décrit à l'action n°7.
- **Sceller un portail** - L'Assistant peut effectuer l'action Sceller un portail comme décrit à l'action n°5 (phase 2 uniquement).

Conditions de fin de partie

Les conditions de victoire et de défaite sont les mêmes avec l'Assistant que lors d'une partie multijoueur. Si l'Assistant devient dément, vous perdez la partie.

Variantes

Mode Solo : Jouer avec plusieurs Assistants

Vous pouvez choisir de jouer avec deux Assistants au lieu d'un. Dans ce cas, alternez l'Assistant qui est résolu à chaque tour. Lorsque vous effectuez vos actions, vous pouvez en utiliser les bénéfiques et donner des actions supplémentaires à l'un ou l'autre des Assistants.

Jouer avec des Assistants dans des parties à 2 ou 3 joueurs

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur met en place un Assistant qui lui est propre et résout le tour de son Assistant avant son tour, comme dans le mode Solo. Dans cette variante, vous ne pouvez partager des ressources Tentacule et dépenser des Tentacules Chaos qu'avec votre propre Assistant.

Lors d'une partie à trois joueurs, **un seul** Assistant est mis en place, ce qui porte le nombre d'investigateurs en jeu à quatre. Le même Assistant est affecté à **tous** les joueurs, ainsi n'importe quel joueur peut résoudre les actions de l'Assistant. L'Assistant joue en premier à chaque tour de jeu : il active le Vortex de la Folie et résout ses actions avant les tours des joueurs. Dans cette variante, l'Assistant **ne peut pas** partager ses ressources avec les joueurs.

Jouer sans aucun joueur


Vous pouvez choisir de jouer sans aucun joueur, la partie se joue alors toute seule. Dans ce cas, vous devez mettre en place une partie à deux joueurs en utilisant deux Assistants. Chaque Assistant joue son propre tour et le résout comme en mode Solo. Dans cette variante, les Assistants **ne peuvent pas** partager de ressources entre eux et ne peuvent pas dépenser de Tentacules Chaos pour effectuer d'actions supplémentaires.

- **Ajustements de Mise en place**

Prenez un marqueur Cerveau supplémentaire et placez-le au-dessus de l'un des plateaux Assistant. Déplacez-le d'un Assistant à l'autre pour savoir quel Assistant est actif.

- **Ajustements dans le Déroulement**

Chaque Assistant active le Vortex de la Folie et le résout, puis effectue ses actions.

Lorsqu'un Assistant obtient () lui permettant de déplacer un Tentacule du plateau Shambler vers le plateau Défausse, il choisit toujours le Tentacule qui se trouve en plus grand nombre sur le plateau Shambler. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de Tentacules, il choisit le Tentacule le plus à gauche parmi ceux à égalité.

Lorsque vous piochez des Tentacules dans le sac pour un Assistant après un déplacement, les Tentacules Chaos restent avec l'Assistant pour lequel vous les avez piochés.

Annexe - Pouvoirs des Grands Anciens




Difficulté des Grands Anciens : Nyarlathotep < Yog-Sothoth < Yig < Cthulhu.

Ils n'étaient pas entièrement composés de chair et de sang. Ils avaient une forme [...], mais cette forme n'était pas faite de matière. Lorsque les étoiles étaient propices, Ils pouvaient glisser de monde en monde à travers le ciel ; mais quand les étoiles n'étaient pas favorables, vivre leur était impossible. Mais même s'ils ne vivaient plus, ils ne mourraient jamais vraiment. Tous se reposaient dans des demeures de pierre dans leur grande cité de R'lyeh, préservés par les sortilèges du puissant Cthulhu en vue d'une glorieuse résurrection lorsque les étoiles et la Terre seraient à nouveau prêtes à les accueillir. H.P. Lovecraft

Chaque Grand Ancien possède trois pouvoirs (identiques lors des phases 1 et 2). La seule différence entre chaque triplet de pouvoirs est le type de folie affecté par chacun d'eux : Peur (S), Rage (R) ou Cupidité (C). Lorsque vous activez le Vortex de la Folie et qu'il désigne l'un des trois symboles Pouvoir, le pouvoir affecte la carte Ville occupée par le Grand Ancien ET les deux cartes Ville adjacentes (ainsi que les joueurs se trouvant sur l'une de ces trois cartes Ville). Par ordre de difficulté (du plus facile au plus difficile) :




Nyarlathotep — *Et là où Nyarlathotep errait, restez cachés, car les dernières heures de la nuit étaient rythmées par les cris cauchemardesques.* H.P. Lovecraft

Connu sous le nom de Chaos Rampant et de Créature aux mille visages, Nyarlathotep peut contrôler les énergies mystiques. Il peut notamment pénétrer dans les rêves et muer la réalité en une grande variété de cauchemars, finissant par transformer la Terre au gré de ses horribles visions.

Pouvoirs : Toute carte Ville située à une carte Ville ou moins de Nyarlathotep et qui ne contient pas de  /  /  en reçoit un du plateau Shambler.


Yog-Sothoth — *Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clef et le gardien de la porte. Le passé, le présent et le futur ne font qu'un en Yog-Sothoth. Il sait d'où les Anciens ont surgi autrefois, et d'où ils surgiront à nouveau.* H.P. Lovecraft

Généateur de la plupart des autres Grands Anciens, il apparaît le plus souvent comme couvert de sphères, qui sont probablement (?) des yeux, ou quelque chose qui y ressemble. Yog-Sothoth est omniscient, mais il reste incapable de pénétrer directement dans les royaumes terrestres. Il a engendré deux demi-humains pour tenter de franchir ces portails.

Pouvoirs : Chaque joueur se trouvant sur la carte Ville de Yog-Sothoth ou sur une carte Ville adjacente défause une page traduite indiquant  /  / .

Yig — *Le trait principal de Yig est la dévotion indéfectible qu'il a envers ses enfants. Une dévotion si grande que les membres de la tribu craignaient presque de se protéger des serpents à sonnette, pourtant très venimeux, qui pullulaient dans la région. Des récits clandestins effrayants font état de sa vengeance à l'encontre des mortels qui le bafouent ou s'en prennent à sa progéniture frétilleante. Pour ce faire, sa méthode de prédilection consiste à transformer sa victime, après des tortures appropriées, en serpent tacheté.* H.P. Lovecraft


Si l'un des Grands Anciens peut être considéré comme amical envers l'humanité, c'est bien Yig, le Père des Serpents, ou du moins, envers ceux qui coopèrent avec lui.

Pouvoirs : Chaque joueur se trouvant sur la carte Ville de Yig ou sur une carte Ville adjacente place tous ses Tentacules Folie  sur le plateau Shambler.

Cthulhu — Dans sa demeure de R'lyeh, Cthulhu, plongé dans une profonde léthargie, rêve et attend. H.P. Lovecraft

Une illustration de Cthulhu, réalisée par un artiste après une série de rêves funestes, aurait donné simultanément le dessin d'une pieuvre, d'un dragon et d'une caricature humaine... une tête volumineuse et tentaculaire surmontant un corps grotesque et écailleux doté d'ailes rudimentaires. H.P. Lovecraft

Cthulhu est le chef, ou le maître, de tous les Grands Anciens. Il repose dans les profondeurs de l'océan, attendant patiemment qu'un nombre suffisant d'humains rêvent de le réveiller.

Pouvoirs : Prenez tous les  du plateau Monstres et répartissez-les comme vous le souhaitez parmi les joueurs sur la carte Ville de Cthulhu ou sur une carte Ville adjacente. Si un joueur devient Maudit, la distribution s'arrête.

Merci au Wiki H.P. Lovecraft (lovecraft.fandom.com) d'avoir rassemblé la plupart des informations sur les Grands Anciens. N'hésitez pas à le consulter pour en savoir plus sur Cthulhu et les autres Grands Anciens.

Iconographie

Type de Tentacules :

-  Tentacule Peur
-  Tentacule Rage
-  Tentacule Cupidité
-  Tentacule Chaos
-  Tentacule Étranger

Faces des dés :

-  = 0
-  = 1
-  = 2

Pistes Comportement :

-  Peur / Déplacement
-  Rage / Bannissement
-  Cupidité / Collecte
-  Chaos / Joker

Vortex de la Folie :

-  Pointe Avant
-  Pointe Arrière

Actions des Investigateurs :

Se déplacer - Déplacez votre pion Investigateur d'une carte Ville à une autre (p.13).

Collecter - Prenez les Tentacules Folie sur la carte Ville que vous occupez (p.13).

Bannir - Bannissez un Shambler de votre carte Ville (p.14).

Action de la carte Ville - Effectuez l'action de la carte Ville que vous occupez (p.15).

Traduire - Ajoutez des pions au *Necronomicon* et collecter des runes (p.15).

Sceller un portail (qu'en phase 2) - Scellez les portails sur le plateau Grand Ancien (p.16).

Crédits

Auteur : Scott Almes

Illustrateurs : Ian Rosenthaler, Susie O'Conner

Graphiste : Jon Merchant

Développeur en chef : Michael Coe

Mise en page : Sarah Sharp, David Ladyman

Développeurs : Jason Washburn, Darren Werner, Ben Shulman, Nathan Hatfield

Mise en page : Sarah Sharp, David Ladyman

Version française : PixieGames

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Manon Affre

Producteurs honoraires : Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Brian Mattucci, Charles P Duffy III, William Goins, Armando Karim Yhamel Carlock, Travis Buschette, Dr. Smith, Samantha Montes et Jacob Rand et Game Foundry.

©2024 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. ©2024 PixieGames, pour la version française.
Toute reproduction sans accord écrit est interdite. Tiny Epic Cthulhu, Gamelyn Games, les logos Gamelyn Games et TECT sont des marques déposées de Gamelyn Games.

TECT01

