

LE SIGNE DES ANCIENS[®]

ÉDITION RÉVISÉE



Règles du Jeu

JE SAIS QUE L'ON DIRA QUE JE SUIS FOU POUR CE QUE JE M'APPRÊTE À FAIRE. MAIS VOUS DEVEZ ME CROIRE QUAND JE VOUS DIS QUE CE MUSÉE EST VIVANT, INFECTÉ PAR UN MAL ANCIEN. QUAND CES FORCES DIABOLIQUES SE MATÉRIALISERONT, ELLES RÉDUIRONT L'HUMANITÉ EN CENDRES. NUIT APRÈS NUIT, J'AI EXAMINÉ LES ŒUVRES EXPOSÉES ET LES RELIQUES, COMBATTANT POUR ÉLOIGNER CES HORREURS ET APPRENANT CE QUE JE POUVAIS. JE PENSE AVOIR DÉCOUVERT UN MOYEN D'EMPÊCHER NOTRE SOMBRE DESTIN. LES ANCIENNES CIVILISATIONS ONT FAÇONNÉ UN SYMBOLE ÉTRANGE POUR REPOUSSER CES CRÉATURES.

ON L'APPELLE LE SIGNE DES ANCIENS !

APERÇU

Le Signe des Anciens est un jeu coopératif où 1 à 8 joueurs endossent le rôle d'investigateurs combattant un des Grands Anciens, des créatures incommensurables qui demeurent dans l'espace entre les dimensions.

Les investigateurs vont vivre des aventures dans le musée de l'Université Miskatonic, où le retour imminent de l'un des Grands Anciens a provoqué des événements étranges. Au cours de ces aventures, les investigateurs espèrent gagner des Signes des Anciens, dont ils ont besoin pour enfermer le Grand Ancien et sauver notre monde de la destruction.

Mais il faut faire vite, car chaque nuit qui passe voit le réveil du Grand Ancien se rapprocher, provoquant son arrivée dans notre monde qu'il mettra à feu et à sang.

BUT DU JEU

Le but du jeu pour tous les joueurs est de travailler en commun afin d'enfermer le Grand Ancien avant qu'il ne se réveille. Pour enfermer le Grand Ancien, les investigateurs doivent collecter des Signes des Anciens en résolvant les aventures se déroulant dans le musée.

Si le Grand Ancien se réveille, les investigateurs ont une dernière chance de le repousser au travers d'une dernière bataille épique. Mais les joueurs doivent être avertis que le combat contre le Grand Ancien finit souvent par l'échec et la mort.



MATÉRIEL

- Ce livret de règles
- 1 Horloge
- 1 Aiguille en carton
- 1 connecteur en plastique (pour l'aiguille)
- 6 dés verts
- 1 dé jaune
- 1 dé rouge
- 1 fiche Entrée du Musée
- 80 grandes cartes (format tarot) :
 - 16 cartes Investigateur
 - 8 cartes Grand Ancien
 - 48 cartes Aventure
 - 8 cartes Autre Monde
- 76 petites cartes :
 - 12 cartes Objet Commun
 - 12 cartes Objet Unique
 - 12 cartes Sort
 - 8 cartes Allié
 - 32 cartes Mythe
- 144 pions et marqueurs en carton :
 - 16 marqueurs Investigateur
 - 30 pions Santé Mentale
 - 30 pions Résistance
 - 15 pions Indice
 - 22 marqueurs Monstre
 - 5 marqueurs Monstre Masque
 - 12 pions Destins
 - 17 pions Signe des Anciens

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

Cette section identifie et décrit brièvement les différents éléments du jeu.

HORLOGE, AIGUILLE ET CONNECTEUR PLASTIQUE

L'horloge sert à mesurer le passage du temps dans le jeu. L'aiguille est attachée à l'horloge avec le connecteur en plastique.



FICHE ENTRÉE DU MUSÉE

Cette fiche liste les actions que les joueurs peuvent effectuer quand ils sont dans l'Entrée du Musée.



DÉS VERTS

On utilise généralement les 6 dés verts pour accomplir des tâches et résoudre des aventures.



DÉ JAUNE

Le dé jaune peut donner de meilleurs résultats qu'un dé vert et est généralement lancé quand un joueur utilise un Objet Commun.



DÉ ROUGE

Le dé rouge peut donner de meilleurs résultats que le dé vert ou jaune et est généralement lancé quand un joueur utilise un Objet Unique.



CARTES GRAND ANCIEN

Ces cartes représentent les différents Grands Anciens que les investigateurs peuvent affronter.



CARTES ET MARQUEURS INVESTIGATEUR

Ces cartes représentent les différents investigateurs que les joueurs peuvent jouer. Chaque carte Investigateur a un marqueur Investigateur correspondant qui sert à indiquer l'emplacement actuel de cet investigateur à l'intérieur du musée.



CARTES AVENTURE

Ces cartes représentent les différents lieux et événements dans le musée que les investigateurs doivent explorer ou résoudre pour collecter les Signes des Anciens.



CARTES AUTRE MONDE

Ces cartes sont des aventures particulières qui représentent d'autres dimensions. Quand un portail s'ouvre dans le musée, les investigateurs devront s'y rendre pour comprendre ce qui se cache derrière le voile.



CARTES OBJET COMMUN, OBJET UNIQUE ET SORT

Ces cartes représentent des objets utiles et des sorts qui peuvent aider les investigateurs à accomplir les aventures et leur éviter de se faire dévorer.



Objets Communs



Objets Uniques



Sorts

CARTES ALLIÉ

Ces cartes représentent des gens serviables qui peuvent assister les investigateurs dans leur quête des Signes des Anciens.



CARTES MYTHE

Ces cartes sont piochées à minuit et déclenchent les événements qui se produisent dans le musée.



PIONS SANTÉ MENTALE ET RÉSISTANCE

Les pions Santé Mentale bleus et les pions Résistance rouges sont utilisés pour noter la santé mentale et physique des investigateurs.



PIONS INDICE

Ces pions peuvent être dépensés lors d'une aventure pour relancer un ou plusieurs dés.



MARQUEURS MONSTRE

Ils représentent différents monstres pouvant apparaître et nuire aux investigateurs pendant les aventures.



MARQUEURS MONSTRE MASQUE

Ces marqueurs représentent des monstres particuliers qui ne sont utilisés que lorsque Nyarlathotep est le Grand Ancien.



PIONS DESTIN

On utilise ces pions pour suivre l'évolution de l'éveil du Grand Ancien.



PIONS SIGNE DES ANCIENS

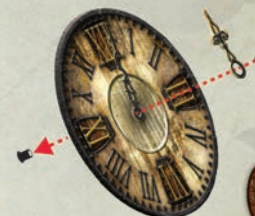
On utilise ces pions pour noter le nombre de pions Signe des Anciens collectés par les investigateurs afin d'enfermer le Grand Ancien. Leur collecte est l'objectif des joueurs.



PRÉPARER LA PREMIÈRE PARTIE

Avant votre première partie, il faut retirer précautionneusement les pions de leur planche. Assurez-vous de les tenir hors de portée des enfants en bas âge et des animaux.

Ensuite, assembler les différents éléments composant l'horloge, comme indiqué sur le schéma ci-contre.



PRÉPARATION

1. **Installer l'horloge et l'Entrée :** on place l'horloge au centre de la table avec l'aiguille sur XII (minuit). On place la fiche Entrée du Musée à côté. Puis on place les six dés verts, le dé jaune et le dé rouge à côté de cette dernière.
2. **Choisir le Grand Ancien :** choisissez au hasard une carte Grand Ancien et placez-la face visible près de l'horloge. Par ailleurs, il est possible que les joueurs se mettent d'accord sur le Grand Ancien qu'ils ont envie d'affronter.

3. **Préparer la tasse des monstres :** on place les marqueurs Monstre dans un récipient opaque, une grosse bourse ou le couvercle de la boîte pour pouvoir les piocher aléatoirement. Ce récipient est appelé la *tasse des monstres*.

Si Nyarlathotep est le Grand Ancien, on ajoute dans la tasse les marqueurs Monstre Masque (marqueurs ayant un symbole masque). Sinon, les marqueurs Monstre Masque sont laissés à l'écart, car ils ne serviront pas.

4. **Préparer les aventures :** mélangez le paquet Aventure et disposez six cartes face visible en deux rangées de trois sous la carte du Grand Ancien. Ensuite, mélangez le paquet Autre Monde. Placez les deux paquets à côté des rangées de cartes Aventure face visible.

SCHÉMA DE MISE EN PLACE



Si une carte Aventure avec un symbole de dé verrouillé apparaît lors de la préparation, placez le dé approprié sur cette carte (cf. « Dés Verrouillés » page 12).

5. **Préparer les objets et les sorts** : après les avoir mélangées, rassemblez toutes les cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort et Allié dans leurs paquets respectifs que l'on place à côté des paquets aventures.
6. **Préparer les pions** : séparez les pions Santé Mentale, Résistance, Indice, Destin et Signe des Anciens en différents tas, à la portée de l'ensemble des joueurs.
7. **Choisir les investigateurs** : chaque joueur choisit aléatoirement une carte Investigateur. Par ailleurs, les joueurs peuvent décider de tous choisir leur investigateur avant le début de la partie. Ensuite, chaque joueur prend le marqueur Investigateur correspondant, le nombre de pions Résistance et Santé Mentale indiqué sur sa carte Investigateur, ainsi que les cartes Objet et pions Indice indiqués dans le cadre « Objets de Départ ». Puis tous les joueurs placent leurs marqueurs sur la fiche Entrée du Musée.
8. **Choisir le premier joueur** : choisissez un joueur au hasard pour être le premier joueur.
9. **Résoudre la carte Mythe initiale** : le premier joueur mélange le paquet Mythe et le place à côté du paquet Aventure. Il pioche une des cartes Mythe, la pose face visible à côté du paquet Mythe et résout son effet immédiat (cf. « Cartes Mythe » page 15).

Si une carte Mythe avec un symbole de dé verrouillé apparaît lors de la préparation, placez le dé approprié sur cette carte (cf. « Dé Verrouillé » page 12).

La Règle d'Or

Si le texte d'une carte ou d'un monstre entre en conflit avec les règles de ce livret, le texte de la carte ou du monstre prend le pas sur ces dernières.

Le Partage des Informations

Comme *Le Signe des Anciens* est un jeu coopératif, il est vital que les joueurs partagent les informations. Les joueurs sont encouragés à prévenir leurs camarades de leurs futures actions. Ils sont aussi encouragés à planifier le tour à venir et à discuter librement des stratégies à mettre en place.

LE GRAND ANCIEN

Avant de se lancer à l'aventure, les joueurs doivent lire le texte qui se trouve sur la carte du Grand Ancien qu'ils vont affronter. Ce texte comporte des informations importantes comme le nombre de Signes des Anciens nécessaires pour l'enfermer, la forme de son attaque (qui sera utilisée en cas de combat contre ce Grand Ancien) et les autres informations qui lui sont spécifiques.

DÉTAILS D'UNE CARTE GRAND ANCIEN



1. **Nom** : le nom terrifiant du Grand Ancien.
2. **Tâche de Combat** : tâche qu'il faut accomplir pour retirer 1 pion Destin quand on combat le Grand Ancien.
3. **Limite de Signes des Anciens** : nombre de Signes des Anciens nécessaires pour battre le Grand Ancien.
- 4a. **Piste du Destin** : c'est là que l'on place les pions Destin. Quand toutes les cases contiennent un pion, le Grand Ancien se réveille.
- 4b. **Icône Pion du Destin** : une case normale de la piste du Destin.
- 4c. **Icône de Monstre** : quand un pion Destin est placé sur une de ces cases, un monstre apparaît.
5. **Capacité Spéciale** : effet qui s'applique durant la partie où ce Grand Ancien est utilisé.
6. **Attaque Spéciale** : effet se produisant au lieu de piocher une carte Mythe lorsque l'horloge sonne minuit quand on combat le Grand Ancien.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

Dans *Le Signe des Anciens*, les joueurs vont à tour de rôle explorer le musée, y vivre des aventures et tenter de les résoudre.

Le tour d'un joueur se compose de 3 phases qui se déroulent dans cet ordre :

1. Phase de Mouvement : le joueur actif peut déplacer son marqueur Investigateur vers une carte Aventure, une carte Autre Monde ou la fiche Entrée du Musée. Le joueur peut aussi décider de rester où il se trouve.

2. Phase de Résolution : Si le joueur occupe une carte Aventure ou une carte Autre Monde, il essaye de la résoudre en lançant les dés afin d'en accomplir les tâches. S'il occupe la fiche Entrée du Musée, il effectue l'une des actions indiquées sur cette fiche.

3. Phase Avancer l'Horloge : le joueur avance l'aiguille de l'horloge de trois heures. *(Pour des raisons de simplicité, la journée ne compte que douze heures, soit un tour de cadran.)*

Après avoir avancé l'horloge, le tour du joueur prend fin et le joueur suivant commence son tour.

La section suivante décrit chaque phase dans le détail.

DÉTAILS D'UNE CARTE AVENTURE



- 1. Trophées :** le nombre de Trophées que la carte rapporte quand l'aventure est résolue.
- 2. Nom :** le nom de l'aventure.
- 3. Texte d'Ambiance :** C'est l'histoire qui sert de cadre à l'aventure. Ce texte n'a pas d'influence sur le jeu en lui-même.
- 4. Flèche d'Ordre des Tâches :** si cette flèche apparaît sur une carte Aventure, les tâches qui la composent doivent être résolues dans l'ordre du haut vers le bas.
- 5. Effets Terreur :** Cet effet de jeu se produit quand une tâche n'a pas été accomplie et qu'un symbole Terreur est obtenu lors du jet de dés.

- 6. Icône Dé Verrouillé :** cette icône verrouille un dé, empêchant son utilisation pour la résolution des tâches.
- 7. Tâche :** une série de symboles que l'investigateur va devoir obtenir à travers ses jets de dés pour résoudre l'aventure. Certaines tâches font perdre de la Santé Mentale ou de la Résistance aux investigateurs. D'autres demandent de faire avancer l'horloge.
- 8. Tâche Monstre :** la zone où les joueurs placent un marqueur Monstre qui vient juste d'être pioché.
- 9. Pénalités :** les pénalités subies par un investigateur s'il ne parvient pas à résoudre la carte Aventure.
- 10. Récompenses :** les récompenses accordées à un joueur qui est parvenu à résoudre la carte Aventure.

PHASE DE MOUVEMENT

Pendant cette phase, le joueur déplace son investigateur en posant son marqueur Investigateur sur la carte où il veut se rendre. Un joueur peut se déplacer sur une carte Aventure, une carte Autre Monde ou sur la fiche Entrée du Musée. Il peut aussi décider de rester où il se trouve.

Une fois que le joueur a déplacé son marqueur Investigateur, ou a décidé de rester sur place, sa phase de Mouvement se termine et il passe à la phase de Résolution.

PHASE DE RÉSOLUTION

Pendant cette phase, le joueur va interagir en fonction de sa position actuelle ; une carte Aventure, une carte Autre Monde ou la fiche Entrée du Musée.

Après avoir résolu l'aventure, avoir mis de côté son dernier dé suite à un échec pour accomplir une tâche ou avoir effectué l'une des actions indiquées sur la fiche Entrée du Musée, la phase de Résolution du joueur prend fin et il passe à la phase Avancer l'Horloge.

AVENTURES ET AUTRES MONDES

Pour résoudre une carte Aventure ou une carte Autre Monde, le joueur doit accomplir toutes les tâches sur la carte en utilisant les résultats de ses jets de dés. Résoudre des aventures est le premier moyen permettant d'acquérir les Signes des Anciens afin d'enfermer le Grand Ancien et ainsi gagner la partie.

Ordre des Tâches

Le joueur peut accomplir les tâches d'une aventure dans l'ordre qu'il désire, à moins que la carte soit marquée d'une flèche d'Ordre des tâches, à gauche de la liste des tâches. Si cette flèche est présente sur une carte Aventure, les tâches la composant, doivent être résolues dans l'ordre du haut vers le bas.



Tâches

Chaque carte Aventure ou carte Autre Monde présente une ou plusieurs rangées horizontales de symboles. Chacune de ces rangées est une **Tâche** qui doit être accomplie afin de résoudre l'aventure.

Chaque symbole représente une **Condition** nécessaire que le joueur doit remplir pour accomplir la tâche :



Un nombre de résultats Investigation supérieur ou égal au chiffre indiqué sur ce symbole, et qui doivent être obtenus avec un ou plusieurs dés.



Un résultat Savoir.



Un résultat Péril.



Un résultat Terreur.



Un résultat partagé. L'un des résultats indiqués, au choix, doit être obtenu avec les dés.



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur doit avancer l'horloge pour accomplir la tâche (cf. « Avancer l'Horloge » page 10).



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit perdre autant de Santé Mentale que le chiffre indiqué pour accomplir la tâche.



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit perdre autant de Résistance que le chiffre indiqué pour accomplir la tâche.

Note : un joueur **ne peut pas** accomplir une tâche qui le ferait tomber à 0 ou moins en Santé Mentale ou en Résistance.



Lancer les Dés

Pour résoudre une aventure, le joueur commence par lancer les dés dont il dispose. Au début d'une aventure, il dispose dans la réserve de 6 dés verts (à moins d'une contre-indication, cf. « Dé Verrouillé » et « Objets » page 12). Après avoir lancé les dés, le joueur compare les résultats obtenus et les conditions nécessaires des tâches de l'aventure.

Un dé vert comporte ces six faces :



1 Investigation



2 Investigations



3 Investigations



Savoir



Péril



Terreur

Accomplir une Tâche

Si les résultats obtenus avec les dés permettent de remplir les conditions nécessaires à l'accomplissement d'une tâche, les joueurs placent ces dés sur la tâche pour indiquer que cette dernière est accomplie. Ces dés ne font plus partie de la réserve de dé pour le reste de la phase de Résolution.

Si la tâche demande que le joueur avance l'horloge, perde de la Santé Mentale ou de la Résistance, il le fait à ce moment-là.

Perdre de la Santé Mentale ou de la Résistance

Des tâches, des pénalités d'aventures ou d'autres effets peuvent imposer aux joueurs de perdre de la Santé Mentale, de la Résistance ou les deux. Quand cela se produit, le joueur concerné doit enlever le montant adéquat de pions sur sa carte Investigateur et les remettre dans la réserve correspondante.

Un joueur ne peut accomplir qu'une seule tâche avec un même lancer de dés, même si les résultats obtenus lui permettraient d'en accomplir plus d'une.

Quand un joueur a accompli une tâche, et s'il reste des tâches à accomplir sur cette carte Aventure, il prend les dés restants (les dés ayant été lancés, mais non attribués à une tâche terminée) et les relance jusqu'à ce qu'il échoue à résoudre cette aventure (cf. « Jet Raté » ci-dessous) ou qu'il la résolve (cf. « Résoudre une Aventure » page 9).

Jet Raté

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas remplir les conditions d'au moins une des tâches de la carte Aventure, ce jet de dés est considéré comme un **jet raté**. Il doit alors choisir

EXEMPLE D'ACCOMPLISSEMENT DE TÂCHE

Durant sa phase de Résolution, un joueur essaye de résoudre une aventure. Il lance les 6 dés verts et obtient les résultats suivants :



Il les compare aux tâches de la carte Aventure.



Avec ces résultats, le joueur peut accomplir n'importe quelle tâche, mais il ne peut pas en accomplir plus d'une avec un seul jet de dés. Il choisit la seconde tâche, en plaçant les dés sur les conditions correspondantes.



Même si la tâche ne demandait que 3 résultats Investigation, l'investigateur doit quand même utiliser un total de 4 Investigations pour remplir les conditions de la tâche. On ne tient pas compte du résultat Investigation supplémentaire. Le joueur peut alors relancer les 3 dés verts restants pour essayer d'accomplir l'autre tâche.

Partir à l'Aventure Efficacement

Dans certaines circonstances, un joueur pourra constater que son jet de dés est certes suffisant pour accomplir une tâche, mais que cela nécessiterait l'utilisation de trop de dés, réduisant ses chances d'accomplir d'autres tâches concernant cette aventure. S'il le décide, le joueur peut déclarer qu'il a échoué à l'accomplissement d'une tâche et que c'est un jet raté. Il doit alors choisir un des dés disponibles, le défausser et lancer le reste de ses dés dans le but d'accomplir une des tâches plus efficacement.

un des dés de sa réserve, le défausser et lancer le reste de ses dés dans le but d'accomplir une des tâches restantes. Ce dé défaussé ne fait plus partie de la réserve jusqu'à la fin de la phase de Résolution.

Si un jet raté oblige un joueur à se défausser de son dernier dé, il échoue à résoudre cette aventure et doit en subir les **pénalités** (cf. « Récompenses et Pénalités » ci-contre).

Après avoir échoué à résoudre une aventure, le joueur remet tous les dés assignés aux tâches accomplies dans la réserve de dés disponibles.

Note : un joueur peut volontairement choisir à n'importe quel moment de ne pas résoudre une aventure.

Effet Terreur

Si le joueur n'arrive pas à accomplir une tâche et qu'au moins un des dés lancés indique un résultat , il résout tous les effets Terreur de la carte Aventure ainsi que ceux de la carte Mythe actuelle (cf « Cartes Mythe » page 15). L'effet Terreur se produit avant de défausser un dé dû à un jet raté.

UN EXEMPLE D'EFFET TERREUR



Après avoir accompli la première tâche d'une carte Aventure, le joueur lance ses quatre dés verts restants dans le but d'accomplir la deuxième tâche. Il obtient les résultats suivants :



Le joueur n'a pas obtenu un résultat suffisant pour accomplir la dernière tâche, il a donc raté ce jet. Un jet raté avec un résultat Terreur déclenche l'effet Terreur de la carte : « Perdez 1 Santé Mentale. » Le joueur prend un pion Santé Mentale de sa carte et le remet dans la réserve correspondante. Maintenant il peut défausser un dé de sa réserve dans le but d'essayer d'accomplir à nouveau cette tâche.

Résoudre une Aventure

Quand toutes les tâches d'une carte Aventure ont été accomplies, l'investigateur a résolu l'aventure. Il remet tous les marqueurs Investigateur présents sur cette carte sur la fiche Entrée du Musée. Il remet par ailleurs tous les dés assignés et défaussés dans la réserve de dés.

Le joueur place la carte Aventure résolue dans sa zone de jeu, pioche la première carte du paquet Aventure et la place dans l'espace précédemment occupé par la carte Aventure résolue. Puis il reçoit les récompenses de la carte Aventure résolue (cf. « Récompenses et Pénalités » ci-dessous).

Récompenses et Pénalités

Quand un joueur réussit à résoudre une carte Aventure, il reçoit la récompense indiquée dans la zone verte de la carte (coin inférieur droit).

Quand il échoue à résoudre une carte Aventure, il subit les pénalités dans la zone rouge de la carte (coin inférieur gauche).



Un exemple de pénalités



Un exemple de récompenses.



Objet Commun : piochez 1 carte Objet Commun pour chacun de ces symboles.



Objet Unique : piochez 1 carte Objet Unique pour chacun de ces symboles.



Sort : piochez 1 carte Sort pour chacun de ces symboles.



Indice : gagnez 1 pion Indice pour chacun de ces symboles.



Allié : piochez 1 carte Allié pour chacun de ces symboles.



Signe des Anciens : pour chacun de ces symboles, placez 1 Signe des Anciens à côté de la carte Grand Ancien. Si le nombre total de pions Signe des Anciens à côté de la carte est supérieur ou égal à la Limite de Signes des Anciens du Grand Ancien (cf. « Détails d'une carte Grand Ancien » page 5), les investigateurs ont gagné la partie.



Portail : pour chacun de ces symboles, piochez 1 carte du paquet Autre Monde et placez-la sous les 6 cartes Aventure (cf. « Autre Monde » page 10).



Santé Mentale : perdez 1 Santé Mentale pour chacun de ces symboles.



Résistance : perdez 1 Résistance pour chacun de ces symboles.



Monstre : un monstre apparaît pour chacun de ces symboles (cf. « Monstres » page 16).



Destin : ajoutez 1 pion Destin sur la piste du Destin pour chacun de ces symboles (cf. « Piste du Destin » page 15).

Après avoir reçu ses récompenses ou subi ses pénalités, le joueur procède à la phase Avancer l'Horloge (cf. « Avancer l'Horloge » page 10).



Cartes Autre Monde

Les cartes Autre Monde sont une catégorie spéciale de cartes Aventure qui représentent des portails ouvrant sur d'autres dimensions. Ces cartes n'entrent en jeu que si un joueur reçoit une récompense Portail, ou use d'un sort ou d'un objet créant un portail. Quand une carte Autre Monde entre en jeu, placez-la juste en dessous des 6 cartes Aventure. N'importe quel nombre de cartes Autre Monde peut être en jeu au même moment. Quand une carte Autre Monde est résolue, on ne la remplace pas.

LA FICHE ENTRÉE DU MUSÉE

Si un joueur est sur la fiche Entrée du Musée, il choisit une des actions listées sur la fiche et la résout.

- **Recevoir les Premiers Soins** : le joueur choisit de faire **une** (et une seule) des choses suivantes :
 - Regagner 1 Santé Mentale *ou* 1 Résistance gratuitement ;
 - Dépenser 2 Trophées pour regagner toute sa Santé Mentale ou toute sa Résistance ;
 - Dépenser 4 Trophées pour regagner toute sa Santé Mentale et toute sa Résistance.
- **Fouiller les Objets Trouvés** : le joueur lance un dé vert, consulte la table et résout l'effet correspondant au dé. Les Joueurs ne peuvent pas utiliser d'objets ou de capacités spéciales des investigateurs pour modifier ce résultat.
- **Acheter un Souvenir** : le joueur dépense une partie de ses Trophées pour acheter un des souvenirs indiqués (cf. « Trophées » ci-dessous). Le joueur ne peut acheter qu'un souvenir par tour, même s'il dispose de suffisamment de Trophées pour acheter de multiples souvenirs.

Trophées

Les Trophées sont considérés comme la monnaie dans *Le Signe des Anciens*. Le joueur peut dépenser des Trophées dans le but d'acheter des biens et services à l'Entrée ; par ailleurs, certains effets de jeux peuvent lui faire perdre des Trophées gagnés auparavant.

Chaque carte Aventure, carte Autre Monde ou marqueur Monstre dispose d'une valeur en Trophée. Quand un joueur réussit à résoudre une carte ou gagne un marqueur Monstre, il le place dans sa zone de jeu, l'ajoutant à la pile de ses Trophées. Lors d'un tour ultérieur, il pourra dépenser certains de ses Trophées sur la fiche Entrée du Musée, ou hélas en perdre occasionnellement suite à un échec pour résoudre une aventure.

Quand il dépense des Trophées, le joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes et/ou



Détail d'une carte Aventure valant 2 Trophées.



Détail d'un marqueur Monstre valant 1 Trophée.

marqueurs Monstre. Après avoir dépensé ses Trophées, le joueur remet les cartes face cachée au fond de leurs paquets respectifs et les marqueurs Monstre dans la tasse des monstres.

Un joueur peut être forcé de dépenser plus de Trophées que nécessaire pour l'achat d'un souvenir à l'Entrée du Musée. Quand il perd ou dépense des Trophées, le joueur ne reçoit pas la différence entre le coût et la valeur des Trophées dépensés ou perdus. Par exemple, si un joueur ne possède que des Trophées de valeur *deux* pour acquérir un souvenir de valeur *un*, le Trophée en excès est perdu.

PHASE AVANCER L'HORLOGE

Le joueur fait avancer l'aiguille de l'horloge de trois heures (dans le sens horaire).

Comme l'horloge commence avec l'aiguille positionnée sur minuit, et qu'elle n'avance que de trois heures à chaque fois, l'aiguille ne pointera donc que sur les valeurs « XII », « III », « VI » et « IX ».

Si l'aiguille est déplacée sur « XII », *l'horloge sonne minuit* et sonne après la phase Avancer l'Horloge du joueur.

Un joueur pioche alors une nouvelle carte Mythe et en résout les multiples effets (cf. « Minuit » page 15).

Le tour du joueur prend fin dès qu'il a fait avancer l'horloge. Le tour du joueur suivant débute.

Pourquoi si peu d'heures dans une journée ?

À chaque fois que l'aiguille atteint le « XII », *l'horloge sonne minuit*. Il n'y a pas de « midi » dans *Le Signe des Anciens*, car les investigateurs doivent parfois dormir et quitter le musée pendant ses heures d'ouverture ...

SÉCURISER DES DÉS

Lorsque l'on tente de résoudre une aventure, il existe plusieurs possibilités pour un joueur de sécuriser des dés, comme **se concentrer**, **demandeur de l'aide**, ou lancer des sorts. Les joueurs conservent les résultats des dés pour des utilisations ultérieures. Les sections suivantes expliquent ces méthodes dans le détail.

SE CONCENTRER

Suite à un jet raté, un jour peut se concentrer sur un dé. Pour se concentrer sur un dé, le joueur commence par défausser un dé en raison de son jet raté. Puis il choisit un des dés restant dans sa réserve sans en changer le résultat (la face visible) et le place sur son marqueur Investigateur.

Un dé issu d'une concentration ne fait plus partie de la réserve, mais le joueur peut utiliser son résultat afin de remplir les conditions requises à l'accomplissement d'une tâche ultérieurement pendant ce tour.

EXEMPLE DE CONCENTRATION



Tenant d'accomplir la tâche ci-dessus, le joueur lance les dés et obtient les résultats suivants :



Avec ce jet, le joueur ne peut pas accomplir la tâche entreprise. (1) Pour relancer les dés, il doit en premier défausser un dé. (2) Il décide ensuite de conserver le dé avec le résultat Savoir en se concentrant, et place donc le dé sur son marqueur Investigateur. Il lance alors les dés restant dans sa réserve et obtient les résultats suivants :



Avec ce jet et le dé issu de sa concentration, il est en mesure d'accomplir la tâche entreprise.

L'utilisation de ce dé se fait en retirant tout simplement le dé de son marqueur Investigateur et en l'assignant à la tâche qu'il veut accomplir, avec les éventuels autres dés nécessaires.

À la fin de la phase de Résolution, le joueur remet dans la réserve tout dé de concentration qu'il n'a pas utilisé.

Note : un joueur ne peut se concentrer sur un dé qu'après un jet raté et il ne peut le faire qu'une fois par tour.

DEMANDE D'AIDE

Suite à un jet raté, le joueur peut demander l'aide d'un autre joueur dont le marqueur Investigateur se trouve sur la même carte.

Pour recevoir de l'aide, le joueur actif doit d'abord défausser un de ses dés, car son jet est raté. Ensuite, il demande l'aide d'un autre joueur dont l'investigateur se trouve sur la même carte que lui. Si ce dernier accepte de l'aider, le joueur actif choisit un des dés restant dans sa réserve actuelle. **Sans en changer le résultat**, il place ce dé sur le marqueur Investigateur du joueur qui lui apporte son aide.

Ce dé fonctionne maintenant comme s'il était issu d'une concentration et le joueur peut s'en servir pour l'assigner à une tâche qu'il tente d'accomplir. Cependant, si un joueur échoue à résoudre une aventure, alors le joueur qui lui apportait son aide **doit** choisir de perdre soit 1 Santé Mentale, soit 1 Résistance.

EXEMPLE D'AIDE



Mandy Thompson échoue à résoudre l'aventure ci-dessus ; de ce fait, son marqueur Investigateur reste sur la carte. C'est maintenant le tour de Bob Jenkins. Lors de son premier jet de dés, il accomplit la première tâche. Il continue, effectue un second jet de dés et obtient les résultats suivants :



Il n'est pas en mesure d'accomplir la tâche restante. C'est un jet raté. (1) Il défausse un des dés de sa réserve actuelle. Ensuite, il choisit de se concentrer sur le dé avec 3 Investigations et (2) le place sur son marqueur Investigateur. Puis il relance les dés restants et obtient alors les résultats suivants :



De nouveau, il n'est pas en mesure d'accomplir la tâche, c'est donc un jet raté. (3) Il défausse un nouveau dé pour pouvoir tenter à nouveau d'accomplir cette tâche et demande à Mandy Thompson de l'aider. (4) Elle accepte, donc il place le dé avec 3 Investigations sur son marqueur. Il lui reste un seul dé dans sa réserve, il le lance et obtient le résultat suivant :



Ce jet, combiné avec le dé de concentration et celui provenant de l'aide fournie, lui permet d'accomplir sa tâche et donc de résoudre cette carte Aventure.



Un joueur ne peut demander de l'aide qu'une fois par jet de dés. Mais il peut cependant demander de l'aide à chacun de ses jets de dés à un investigateur différent présent sur cette carte, tant qu'il y reste.

Chaque investigateur ne peut fournir de l'aide qu'une fois par tour.

À la fin de la phase de Résolution, le joueur remet dans la réserve l'ensemble des dés sécurisés dans la réserve.

Note : après chaque jet raté, un joueur peut **soit** se concentrer **soit** demander de l'aide. **Il ne peut pas faire les deux.** Cependant, s'il s'est concentré, il peut demander de l'aide lors des jets suivants, et inversement.

DÉS VERROUILLÉS

Certaines cartes Aventure, Autre Monde et Mythe ou certains marqueurs Monstre affichent une icône de dé verrouillé. Quand une carte ou marqueur présentant une telle icône arrive en jeu, les joueurs doivent immédiatement y placer un dé de la couleur correspondante, et ce même si ce dé est déjà sur un sort ou un marqueur Investigateur.

Les dés verrouillés ne peuvent plus être mis dans la réserve jusqu'à ce qu'ils soient libérés.



LIBÉRER DES DÉS VERROUILLÉS

Pour libérer un dé verrouillé, la carte ou l'effet qui le verrouille doit être résolu.

Par exemple, si un dé est verrouillé par une carte Aventure ou une carte Autre Monde, le joueur doit résoudre cette carte pour libérer le dé. Si le dé est bloqué par une carte Mythe, il le reste jusqu'à ce qu'une nouvelle carte Mythe soit piochée à minuit (cf. « Minuit » page 15). Si le dé est bloqué par un marqueur Monstre, il faut vaincre ce monstre pour libérer le dé (cf. « Monstre » page 16).

Gérer différents verrous

Il est possible qu'un dé soit verrouillé par plusieurs effets.

Par exemple, s'il y a deux effets dans le jeu qui verrouillent le dé jaune, les verrous sont traités dans l'ordre dans lequel ils sont entrés en jeu : quand le dé jaune est libéré du premier verrou, il est placé sur le second. Après avoir été libéré du deuxième verrou, les joueurs peuvent l'ajouter à leur réserve de dés s'ils utilisent un objet ou une capacité qui ajoute le dé jaune à la réserve.

Capacités Spéciales et Dés Verrouillés

Plusieurs personnages, comme Gloria Goldberg et Jenny Barnes, possèdent des capacités spéciales qui leur permettent d'utiliser des dés supplémentaires lors de leurs aventures. Bien qu'exceptionnelles, ces capacités ne leur permettent pas d'utiliser de dés verrouillés et ne les libèrent pas de leurs verrous. Seule la capacité de Sœur Marie lui permet d'utiliser des dés verrouillés.

INDICES, OBJETS, SORTS ET ALLIÉS

Durant la partie, les joueurs peuvent obtenir des objets, des indices, des sorts et des alliés qui pourront les aider. Cette section décrit ces aides dans le détail.

INDICES

Lorsqu'il essaye de résoudre une aventure pendant son tour, un joueur peut dépenser un pion Indice pour relancer **tout ou partie** de ces dés. Il peut le faire autant de fois qu'il le veut tant qu'il lui reste des pions Indice. À chaque fois, il remet les pions Indice utilisés dans la réserve correspondante.

OBJETS

Les cartes Objet Commun et Objet Unique offrent aux joueurs de nombreux avantages lors d'une aventure, tels que permettre à un investigateur de récupérer de la Santé Mentale, de la Résistance, ou l'autoriser à utiliser des dés supplémentaires. Ces informations se trouvent sur la face visible des cartes Objet. Une fois l'objet utilisé, la carte est remise face cachée sous le paquet approprié.

Reçagner de la Santé Mentale et de la Résistance

Certaines cartes permettent à un investigateur de récupérer de la Santé Mentale ou de la Résistance. Le joueur peut utiliser ce type de cartes pendant son tour tel que précisé sur ces cartes. Pour ce faire, il prend le nombre de pions adéquat de la réserve, les place sur sa fiche Investigateur, et remet la carte utilisée face cachée sous le paquet approprié.

Note : En récupérant de la Santé Mentale ou de la Résistance, un investigateur ne peut jamais dépasser le montant maximal indiqué sur sa fiche.

Ajouter des dés à sa réserve de dés

Les cartes Objet Commun affichent souvent l'icône Dé Jaune. Durant son tour, un joueur peut défausser un de ces objets pour ajouter le dé jaune à sa réserve. Le dé jaune est identique aux dés verts, si ce n'est qu'il dispose d'un résultat 4 Investigations en lieu et place du résultat Terreur.

Les cartes Objet Unique affichent souvent l'icône Dé Rouge. Durant son tour, un joueur peut défausser un de ces objets pour ajouter le dé rouge à sa réserve. Le dé rouge est identique au dé jaune, si ce n'est qu'il dispose d'un résultat Joker en lieu et place du résultat 1 Investigation. Le résultat Joker peut être utilisé comme un résultat 4 Investigations ou 1 Savoir ou 1 Péril ou 1 Terreur.

Un dé ajouté à la réserve de dés y reste tant que le joueur ne l'a pas utilisé pour accomplir une tâche ou défaussé à la suite d'un jet raté. À moins que ces dés ne soient sécurisés par un sort ou verrouillés, les joueurs remettent les dés accordés par les objets Communs ou Uniques dans la réserve à la fin de la phase de Résolution.



Icone Dé Jaune



4 Investigations



Icone Dé Rouge



Joker

Utiliser des objets, des indices, des sorts et des alliés.

Un joueur ne peut utiliser que **ses propres** objets, indices, sorts et alliés, et uniquement lors de son tour : il ne peut les utiliser pendant le tour d'un autre joueur. **N'importe quel** joueur peut utiliser un dé sécurisé par un sort lors du tour de **n'importe quel** joueur.

Note : si un joueur défausse un dé jaune ou un dé rouge, il ne peut pas les ajouter de nouveau à sa réserve lors de ce même tour.

SORTS

Similaires aux objets, les sorts offrent différents avantages au cours d'une aventure, comme sécuriser un dé pour une utilisation ultérieure ou faire en sorte qu'un investigateur récupère de la Santé Mentale ou de la Résistance (cf. « Récupérer de la Santé Mentale et de la Résistance » page 12).



User de Sorts pour Sécuriser des Dés

Nombre de sorts offrent aux joueurs la possibilité de sécuriser un dé pour un usage ultérieur. Ceci est indiqué par l'icône de dé sécurisé.

Pour lancer un sort de ce type, le joueur place la carte face visible devant lui juste après un jet de dés, lors de son tour. Ensuite, il choisit un dé issu de ce jet. **Sans en changer le résultat**, il place le dé sur l'icône de dé sécurisé de cette carte Sort.

Quand un dé est sécurisé sur une carte Sort, il y reste jusqu'à ce qu'un joueur choisisse de l'utiliser pour accomplir une tâche, le prenne pour le lancer (cf. « Utiliser des Dés Sécurisés » page 14), ou jusqu'à ce qu'un autre effet verrouille ce dé (cf. « Dés Verrouillés » page 12). Pour les sorts qui sécurisent plusieurs dés, les joueurs peuvent prendre les dés de ces cartes Sort un par un ou tous ensemble.

Après que tous les dés d'un sort ont été enlevés, le joueur remet la carte Sort face cachée sous le paquet approprié.

Note : de nouveaux dés ne peuvent être ajoutés sur un sort en vue de remplacer des dés déjà utilisés.



LANCER UN SORT POUR SÉCURISER UN DÉ



Après avoir accompli la tâche supérieure, le joueur lance les dés et obtient les résultats suivants :



Avec ce jet de dé, il peut aisément accomplir la tâche qui reste. Cependant, il sait que le résultat Terreur peut être utile ultérieurement. (1) Il choisit de sécuriser ce dé en jouant une carte Sort.



Lors du tour qui suit, un autre joueur essaye de résoudre la carte aventure suivante :



Un dé vert est sécurisé par un sort. Le joueur choisit de le laisser sur le sort, donc il ne lance que les cinq dés verts disponibles dans sa réserve et obtient les résultats suivants :



Aucune des deux tâches ne peut être accomplie avec ce jet de dés seul. Cependant, on peut utiliser le dé avec le résultat Terreur préalablement sécurisé via le sort.

(2)



(2) Le joueur place le dé avec le résultat Péril et (3) le dé sécurisé avec le résultat Terreur sur la carte Aventure afin d'accomplir cette tâche.

DÉTAILS D'UNE CARTE INVESTIGATEUR



1. **Nom** : le nom de l'investigateur et son occupation.
2. **Maximum de Santé Mentale** : valeur de Santé Mentale avec laquelle commence l'investigateur. Un investigateur ne peut jamais avoir plus de Santé Mentale que son maximum.
3. **Maximum de Résistance** : valeur de Résistance avec laquelle commence l'investigateur. Un investigateur ne peut jamais avoir plus de Résistance que son maximum.
4. **Capacité Spéciale** : capacité unique qui peut être utilisée par le joueur incarnant cet investigateur.
5. **Objets de Départ** : une liste d'objets avec lesquels l'investigateur commence la partie (cf. « Récompenses et Pénalités » page 9).

ALLIÉS

Certaines récompenses offrent aux joueurs la possibilité de piocher des cartes Alliés. Quand un joueur pioche une telle carte, il la place immédiatement face visible dans sa zone de jeu. Les alliés restent en jeu jusqu'à ce que leurs effets expirent, comme indiqué par le texte spécifique de chacune de ces cartes.

Seul le joueur ayant pioché l'allié peut utiliser ses capacités.

Utiliser des Dés Sécurisés

Des dés sécurisés par concentration ou aide ne peuvent être utilisés que par le joueur qui les a sécurisés. De plus, ils sont remis dans la réserve disponible à la fin de sa phase de Résolution. Les dés sécurisés par un sort peuvent être utilisés par n'importe quel joueur pendant son tour afin d'effectuer un jet de dés ou pour accomplir une tâche.

ÊTRE DÉVORÉ

Si, à quelque moment que ce soit, la Santé Mentale ou la Résistance (ou les deux) d'un investigateur tombe à 0 ou moins, il est **dévoré**.

Quand un investigateur est **dévoré**, on ajoute 1 pion Destin sur la piste du Destin et on remet la carte et le marqueur de l'investigateur dans la boîte. Ses cartes Objet, Sort, Allié, Autre Monde et Aventure sont remises face cachée au bas de leurs paquets respectifs. Ses marqueurs Monstre sont remis dans la tasse des monstres et ses pions Indice dans la réserve.

Le joueur choisit un nouvel investigateur (n'ayant pas déjà été dévoré à cette partie). Le nouvel investigateur débute avec ses valeurs maximales de Santé Mentale et de Résistance ainsi que ses objets de départ. Le joueur peut commencer à utiliser le nouvel investigateur lors de son prochain tour.

S'il ne reste plus d'investigateur à choisir, le joueur est éliminé de la partie.

Si l'investigateur du joueur est **dévoré pendant son tour**, le joueur doit quand même accomplir la phase Avancer l'Horloge de son tour et choisir ensuite un nouvel investigateur.

Si le fait qu'un investigateur soit **dévoré** entraîne le réveil du Grand Ancien, le joueur est éliminé de la partie. L'horloge avance quand même pendant la bataille contre le Grand Ancien, car un tour de joueur a bien eu lieu.

Note : Si un investigateur est **dévoré** pendant le combat contre le Grand Ancien, le joueur **ne choisit pas** de nouvel investigateur, même s'il en restait de disponibles. L'horloge avance quand même pendant la bataille contre le Grand Ancien, car un tour de joueur a bien eu lieu (cf. « Phase Avancer l'Horloge » page 19).

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette section décrit les règles additionnelles qui sont utilisées dans le jeu *Le Signe des Anciens*.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES INVESTIGATEURS.

Chaque investigateur dispose d'une capacité spéciale qui permet au joueur d'utiliser plus de dés, d'altérer les résultats des jets de dés ou de bénéficier d'autres effets en cours de partie.

Certaines de ces capacités peuvent être utilisées « *une fois par jet de dés* ». Cela signifie que le joueur peut utiliser cette capacité une fois et une seule, et ce pour chaque nouveau jet de dés au cours d'une aventure. Une relance est considérée comme faisant partie de son jet de dés initial, de sorte que le joueur ne peut utiliser la capacité de son investigateur pendant une relance s'il l'a déjà utilisée pendant le jet de dés initial.

Certains investigateurs disposent d'une capacité « *une fois par jour* ». Cela signifie qu'une fois que l'investigateur a utilisé sa capacité spéciale, il doit attendre que *l'horloge sonne minuit* pour en disposer à nouveau (cf. « Minuit » ci-dessous).

MINUIT

À la fin du tour d'un joueur et après que l'horloge a avancé, arrivant sur ou dépassant le « XII », *l'horloge sonne minuit* et les joueurs doivent résoudre les étapes suivantes dans cet ordre :

1. Résoudre les effets « À Minuit » sur **toutes** les cartes actuellement en jeu, en incluant les cartes Aventure et les cartes Autre Monde. Résoudre aussi les effets « La prochaine fois que l'horloge sonne minuit... » des cartes Mythe en jeu.
2. Piocher une nouvelle carte Mythe et résoudre son effet immédiat (cf. « Cartes Mythe » ci-dessous). Remettre la précédente carte Mythe face cachée en bas de son paquet.
3. Remettre à disposition les capacités spéciales « *une fois par jour* » des investigateurs.

Note : les effets « À Minuit » ne s'appliquent pas lors du premier tour de jeu.

CARTES MYTHE

À chaque fois que l'horloge sonne minuit, les joueurs piochent une nouvelle carte Mythe et remettent la précédente (celle en jeu) face cachée sous le paquet approprié. Chaque carte Mythe dispose d'un **effet immédiat** et d'un **effet continu**.

L'effet immédiat se situe dans la partie supérieure de la carte et se produit dès que l'on pioche cette carte. L'effet continu se situe dans la partie inférieure de la carte. Ce dernier s'applique tant que la carte demeure face visible.

Note : certaines cartes Mythe, en nombre restreint, ont des effets qui perdurent même après qu'une autre carte Mythe a été piochée.

LA PISTE DU DESTIN

La piste du Destin mesure la progression de l'éveil du Grand Ancien dans le musée de l'Université Miskatonic. Plus il y a de pions sur la piste du Destin, plus le réveil du Grand Ancien approche.

DÉTAIL D'UNE CARTE MYTHE



1. **Effet Immédiat :** effet qui s'applique dès que la carte a été piochée.
2. **Effet Continu :** effet qui s'applique tant que la carte Mythe demeure face visible.

Les cartes Mythe, les pénalités des aventures et d'autres effets ajoutent des pions sur la piste du Destin. Quand les joueurs se voient indiquer de faire avancer la piste du Destin, ils prennent un pion Destin et le pose sur le premier emplacement disponible de la piste du Destin. On commence par placer les pions dans le coin supérieur gauche de la piste et on remplit chaque rangée de la gauche vers la droite.

Il y a deux icônes distinctes pour les emplacements de la piste du Destin : l'icône Destin et l'icône Monstre. Après avoir placé un pion Destin sur un emplacement avec une icône Monstre, un monstre apparaît dans le musée (cf. « Monstres » page 16).

Après avoir placé un pion sur la dernière case de la piste du Destin, le Grand Ancien se réveille et les investigateurs doivent affronter l'horrible créature dans un combat dantesque (cf. « Réveil du Grand Ancien » page 18).



Une icône Destin sur la piste du Destin.



Une icône Monstre sur la piste du Destin.

Si un joueur place un pion Destin sur le dernier emplacement disponible de la piste du Destin, mais que dans le même temps il collecte le dernier Signe des Anciens nécessaire, le Grand Ancien est enfermé et les investigateurs gagnent la partie.

MONSTRES

Quand un effet de jeu indique « un monstre apparaît », le joueur pioche aléatoirement un marqueur Monstre de la tasse des monstres et le place sur une tâche Monstre.

Tâches Monstre

Une tâche Monstre est une tâche sur une carte Aventure ou une carte Autre Monde entourée complètement ou en partie par un cadre blanc. Quand un marqueur Monstre est placé sur une tâche Monstre, il est régi par les mêmes règles que les tâches devant être accomplies pour résoudre l'aventure.

Il y a trois types de tâches Monstre : vides, globales et partielles.

- Une tâche Monstre vide **n'a pas de pré-requis** à l'intérieur du cadre blanc. Un marqueur Monstre recouvrant une tâche Monstre vide ajoute une tâche supplémentaire nécessaire pour la résolution de cette aventure.
- Une tâche Monstre globale **a l'ensemble de ses pré-requis** à l'intérieur du cadre blanc. Un marqueur Monstre recouvrant une tâche Monstre globale remplace intégralement cette dernière.
- Une tâche Monstre partielle **n'a que certains de ses pré-requis** à l'intérieur du cadre blanc. Un marqueur Monstre recouvrant une tâche Monstre partielle ne remplace que les pré-requis de la tâche qui se trouvent à l'intérieur du cadre blanc.

Si un monstre apparaît et qu'il y a plusieurs tâches Monstres disponibles dans l'aire de jeu, le joueur choisit une des tâches disponibles et y place le marqueur Monstre.

Si l'il n'y a pas de tâche Monstre disponible, le joueur choisit n'importe quelle carte Aventure ou carte Autre Monde et y place le marqueur Monstre excédentaire sous la dernière tâche de la carte.

Note : un joueur doit faire en sorte de distribuer les marqueurs Monstre de la façon la plus équilibrée qui soit. C'est-à-dire qu'une carte Aventure ou une carte Autre Monde ne peut pas se voir attribuer un deuxième marqueur Monstre excédentaire si toutes les autres cartes Aventure et cartes Autre Monde n'ont pas au moins un marqueur Monstre excédentaire.

Si un marqueur Monstre excédentaire est placé sous la dernière tâche d'une carte Aventure dotée d'une flèche d'Ordre, ce marqueur Monstre devient alors la dernière tâche à accomplir pour résoudre cette aventure.

UNE TÂCHE MONSTRE VIDE



Quand un marqueur Monstre est placé sur une tâche Monstre vide, il masque complètement le cadre blanc comme le montre l'exemple ci-dessous.



Maintenant, le joueur doit accomplir la tâche indiquée sur le marqueur Monstre **en plus** des autres tâches de cette carte Aventure.

UNE TÂCHE MONSTRE GLOBALE



Quand un marqueur Monstre est placé sur une tâche Monstre, globale, il masque complètement la tâche comme le montre l'exemple ci-dessous.



Maintenant, le joueur doit accomplir la tâche indiquée sur le marqueur Monstre à la place de la tâche que le marqueur Monstre recouvre.

ACCOMPLIR UNE TÂCHE MONSTRE PARTIELLE



Quand un marqueur Monstre est placé sur une tâche Monstre partielle, ce dernier **ne recouvre que** les pré-requis qui se trouvent à l'intérieur du cadre blanc comme on le voit ci-dessous.



Par exemple, alors qu'il essaye de résoudre la carte Autre Monde ci-dessus, le joueur lance les dés et obtient les résultats suivants :



Avec ce jet de dés, le joueur peut accomplir la tâche Monstre comme on le voit ci-dessous.



Ensuite, le joueur essaye d'accomplir la tâche restante en lançant les deux dés restants et obtient les résultats suivants :



Avec ce jet de dés, il ne peut accomplir la seconde tâche. Et bien qu'il n'ait pas réussi à résoudre l'aventure, il a quand même accompli la tâche Monstre. Ainsi, il prend le marqueur Monstre et le place dans sa zone de jeu avec sa valeur de Trophée face visible.

Si les Récompenses d'une aventure provoquent l'apparition d'un monstre, le joueur peut placer ce monstre sur la carte Aventure arrivant en jeu.

Accomplir une Tâche Monstre

Un joueur accomplit (complète) une tâche Monstre en utilisant les résultats de ses jets de dés de la même manière qu'une autre tâche sur une carte Aventure ou Autre Monde.

Si un joueur accomplit une tâche Monstre, il gagne le marqueur Monstre **à la fin de la phase de Résolution**, remet les dés verrouillés dans la réserve avec les autres (à moins qu'il n'y ait d'autres verrous à appliquer en jeu) et suit enfin les instructions qui se trouvent sur l'autre face du marqueur Monstre.

Si un joueur accomplit une tâche Monstre, mais qu'il échoue à résoudre la carte Aventure ou Autre Monde, il gagne le marqueur Monstre **avant** de subir les pénalités dues à l'échec de résolution de la carte Aventure ou Autre Monde.

Accomplir une Tâche Monstre Partielle.

Un joueur accomplit une tâche Monstre partielle en satisfaisant à la fois les conditions indiquées sur le marqueur Monstre **et** les conditions requises de la tâche non entourées par le cadre blanc.

Si un joueur lance les dés et obtient des résultats qui ne permettent que de remplir les conditions du marqueur Monstre **mais pas les autres conditions requises par la tâche**, il ne peut pas vaincre le monstre. Le marqueur Monstre demeure en place jusqu'à ce qu'un joueur soit en mesure de remplir l'intégralité des conditions de cette tâche.

Vaincre un Monstre à l'Aide de Sorts et d'Objets

Certains objets ou sorts permettent aux joueurs de vaincre un monstre. En utilisant un tel objet ou sort, le joueur choisit n'importe quel monstre en jeu et retourne son marqueur Monstre, ignorant l'ensemble des conditions indiquées par sa tâche.

Si le marqueur Monstre est sur une tâche Monstre partielle, les conditions non recouvertes doivent quand même être accomplies en vue de résoudre normalement l'aventure.

Après la réussite ou l'échec dans la résolution de cette aventure, le joueur gagne le marqueur Monstre à la fin de la phase de Résolution.

LE RÉVEIL DU GRAND ANCIEN

Le Grand Ancien se réveille quand la dernière case de sa piste du Destin reçoit un pion Destin. Immédiatement après le réveil du Grand Ancien, défaussez la carte Mythe en jeu. Ses effets continus prennent fin immédiatement et les éventuels dés verrouillés par cette carte sont libérés. Si des dés sont verrouillés par des cartes Aventure, Autre Monde ou des marqueurs Monstre quand le Grand Ancien se réveille, retirez ces dés de la partie. Ensuite, retirez toutes les cartes Aventure, cartes Autre Monde et marqueurs Monstre de la zone de jeu.

Puis les joueurs déplacent tous leurs marqueurs Investigateur sur la carte Grand Ancien. À moins que les investigateurs soient dévorés, les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs marqueurs Investigateur hors de cette carte jusqu'à la fin de la partie.

Si le Grand Ancien se réveille pendant le tour d'un joueur, ce dernier effectue immédiatement la phase Avancer l'Horloge de son tour.

Si un joueur place le dernier pion Destin reçu comme récompense ou pénalité, il reçoit l'ensemble des récompenses ou pénalités avant que le Grand Ancien se réveille.

EXEMPLE DE COMBAT CONTRE LE GRAND ANCIEN



Les joueurs ont échoué à collecter suffisamment de Signes des Anciens avant de remplir la piste du Destin et Cthulhu est sorti de son sommeil. Les investigateurs doivent le vaincre pour gagner la partie.

Harvey Walters a commencé le combat avec seulement 1 Santé Mentale et 3 Résistance. Mais après quelques tours à tenter vainement d'éliminer Cthulhu, Harvey a vu sa valeur maximale de Résistance être réduite à 1 par la capacité du Grand Ancien.

Mandy Thompson utilise un objet unique, et commence ainsi par lancer six dés verts avec le dé rouge. Elle obtient les résultats suivants :



Elle accomplit la tâche de Combat du Grand Ancien, donc (1) elle place ses 3 dés sur la carte Grand Ancien et (2) retire un pion Destin de la piste du Destin.



Ensuite, Mandy relance ses quatre dés restants et obtient les résultats suivants :



Ce jet de dés ne permet pas d'accomplir la tâche de Combat, aussi est-ce un jet raté. (3) Elle défausse un dé, relance les autres et obtient alors les résultats suivants :



C'est un succès ! Elle accomplit de nouveau la tâche de Combat, donc (4) elle place ses trois dés sur la carte Grand Ancien et (5) retire un autre pion Destin de la piste du Destin.



Mandy Thompson n'a plus de dés à lancer, donc elle effectue la phase Avancer l'Horloge et avance l'aiguille ; malheureusement, *l'horloge sonne minuit*. C'est au tour de Cthulhu de porter son attaque. L'Attaque de Cthulhu dit :

« Quand Cthulhu attaque, chaque investigateur doit diminuer de 1 son maximum de Santé Mentale ou de Résistance. Ajoutez ensuite 1 pion Destin sur la piste du Destin. »

Hélas, cela amène à 0 la valeur maximale de Résistance de Harvey Walters, qui est **dévoré**. Ce joueur doit donc placer deux pions Destin sur la piste du Destin ; un pour l'attaque de Cthulhu et un pour la mort de Harvey Walters.

Si un effet entraîne le réveil du Grand Ancien **avant** que la piste du Destin ne soit remplie, mettez des pions Destin sur tous les emplacements vides de cette piste.

COMBATTRE LE GRAND ANCIEN

Après le réveil du Grand Ancien, les joueurs effectuent à tour de rôle les phases suivantes dans cet ordre :

1. **Phase d'Attaque** : Les joueurs lancent les dés dans le but d'accomplir la **tâche de Combat** du Grand Ancien aussi souvent que possible.
2. **Phase Avancer l'Horloge** : les joueurs font avancer l'horloge. À chaque fois qu'elle sonne minuit, les joueurs résolvent l'attaque du Grand Ancien.

LA PHASE D'ATTAQUE

Chaque carte Grand Ancien affiche une tâche de Combat. Pour attaquer le Grand Ancien, les joueurs lancent les dés afin d'accomplir cette tâche.

Si le jet de dés permet d'accomplir cette tâche, l'investigateur parvient à attaquer le Grand Ancien. Le joueur place les dés sur la tâche, retire un pion Destin de la piste du Destin, puis il lance ses dés restants afin d'accomplir si possible de nouveau la tâche de Combat.

Si le joueur n'est pas en mesure d'accomplir la tâche de Combat, il doit défausser un dé et relancer les dés restants. Après avoir défaussé son dernier dé, le joueur effectue la phase Avancer l'Horloge.

Les joueurs ne peuvent pas se concentrer ou demander de l'aide lors du combat contre le Grand Ancien, mais ils peuvent utiliser normalement les indices, les sorts, les objets et les alliés.

Si une attaque réussie permet de retirer le dernier pion Destin de la piste du Destin, le Grand Ancien est vaincu et les investigateurs remportent la partie (cf. « Gagner la Partie » ci-contre).

PHASE AVANCER L'HORLOGE

Quand ils combattent le Grand Ancien, les joueurs avancent l'horloge normalement. Cependant, au lieu de piocher une carte Mythe quand l'horloge sonne minuit, les joueurs résolvent l'attaque du Grand Ancien, indiquée sur sa carte.

Si un investigateur est **dévoré** durant le combat (cf. « Être Dévoré » page 14), ajoutez un pion Destin sur la piste du Destin. Pour le reste de la partie, ce joueur ne résout que la phase Avancer l'Horloge lors de son tour. Il ne pioche pas de nouvel investigateur.

Si l'horloge sonne minuit quand le Grand Ancien se réveille, les investigateurs exécutent immédiatement l'attaque du grand Ancien.

Note : lors du combat contre le Grand Ancien, les effets l'horloge sonne minuit ne s'appliquent pas.

CAGNER LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement quand une des situations suivantes se présente :

- Les joueurs enferment le Grand Ancien en collectant autant de Signes des Anciens que le nombre requis et indiqué sur sa carte.
- Les joueurs éliminent le Grand Ancien en retirant le dernier pion Destin de la piste du Destin.
- Tous les investigateurs ont été **dévorés**.

Les joueurs gagnent lorsqu'ils enferment le Grand Ancien ou remportent le combat contre lui.

Les joueurs perdent si tous les investigateurs ont été **dévorés**.

CRÉDITS

Auteurs du jeu : Richard Launius et Kevin Wilson

Conception de la mécanique des dés : Reiner Knizia

Producteurs : Adam Sadler et Tim Uren

Maquette & relecture : Benjamin Marshalkowski et David Hansen

Création graphique : Dallas Mehlhoff

Maquette du livret de règles : Chrstopher Hosch et Edge Studio

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : Zoë Robinson

Illustration de couverture : Anders Finér

Responsable de production : Eric Knight

Coordinatrice de production : Laura Creighton

Producteur exécutif : Michael Hurley

Direction de la production du jeu : Steven Kimball

Auteur de jeu exécutif : Corey Konieczka

Éditeur : Christian T. Petersen

Traducteur : Frédéric Bizet

Relecteurs : Tiph' et Olivier Prévot

Testeurs : Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld et Nik Wilson

© 2011 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Le Signe des Anciens, Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tel : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations dans vos archives. Fabriqué en Chine. Photos non contractuelles. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

Plus d'informations sur

FANTASYFLIGHTGAMES.FR

RÉSUMÉ

TOUR D'UN JOUEUR

- Phase de Mouvement** : le joueur actif peut déplacer son marqueur Investigateur vers une carte Aventure, une carte Autre Monde ou la fiche Entrée du Musée. Le joueur peut aussi décider de rester là où il se trouve.
- Phase de Résolution** : si le joueur occupe une carte Aventure ou une carte Autre Monde, il essaye de la résoudre en lançant les dés afin d'en accomplir les tâches. S'il occupe la fiche Entrée du Musée, il effectue l'une des actions indiquées sur cette fiche.
- Phase Avancer l'Horloge** : le joueur avance l'aiguille de l'horloge de trois heures. *(Pour des raisons de simplicité, la journée ne compte que douze heures, soit un tour de cadran.)*

SYMBOLES DES TÂCHES



Un nombre de résultats Investigation supérieur ou égal au chiffre indiqué sur ce symbole, et qui doivent être obtenus avec un ou plusieurs dés.



Un résultat Savoir.



Un résultat Péril.



Un résultat Terreur.



Un résultat partagé. L'un des résultats indiqués, au choix, doit être obtenu avec les dés.



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur doit avancer l'horloge pour accomplir la tâche (cf. « Avancer l'Horloge » page 10).



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit perdre autant de Santé Mentale que le chiffre indiqué pour accomplir la tâche.



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit perdre autant de Résistance que le chiffre indiqué pour accomplir la tâche.

DÉS VERROUILLÉS



Dès que l'une de ces icônes apparaît en jeu, un dé de la couleur correspondante est verrouillé.

FACES DES DÉS

	INVESTIGATION				SAVOIR	PÉRIL	TERREUR	JOKER
	1	2	3	4				
DÉ VERT								
DÉ JAUNE								
DÉ ROUGE								

Note : le résultat Joker peut être utilisé comme un résultat 4 Investigations ou 1 Savoir ou 1 Péril ou 1 Terreur.

RÉCOMPENSES ET PÉNALITÉS



Objet Commun : piochez 1 carte Objet Commun.



Objet Unique : piochez 1 carte Objet Unique.



Sort : piochez 1 carte Sort.



Indice : gagnez 1 pion Indice.



Allié : piochez 1 carte Allié.



Signe des Anciens : placez 1 Signe des Anciens à côté de la carte Grand Ancien.



Portail : piochez 1 carte du paquet Autre Monde et placez-la sous les 6 cartes Aventure.



Santé Mentale : perdez 1 Santé Mentale.



Résistance : perdez 1 Résistance.



Monstre : un monstre apparaît !



Destin : ajoutez un pion Destin sur la piste du Destin.