

SYNTHÈSE DE RÈGLES

BUT DU JEU	Page 2
FIGURINES	Page 2
PLATEAU	Page 2
EXTENSION : EXPÉRIENCES INTERDITES	Page 2
EXTENSION : L'APPEL DE LA FORÊT	Page 2
JETONS	Page 3
MISE EN PLACE	Page 4
PRÉPARATION	Page 4
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	Page 5
ACTIONS DES INVESTIGATEURS	Page 6
INVESTIGATEUR DISSIMULÉ	Page 6
S'ENFUIR	Page 6
VICTOIRE	Page 6
STATUTS	Page 7
TESTS DE COMPÉTENCE	Page 8
INVESTIGATEURS ET ALLIÉS	
Mort	Page 9
Santé mentale	Page 9
MONSTRES	Page 9
MESURES ET DISTANCES	Page 10
COMBAT	Page 10
ÉNIGMES	Page 11
CARTES TRAUMA	Page 12
CARTES MYTHE	Page 12
CARTES OBJECTIF	Page 12
CARTES EFFET SECONDAIRE	Page 12
CARTES EXPLORATION	Page 12
CARTES ACTION DU GARDIEN	Page 13
CARTES SORT	Page 13
ALLIÉS	Page 13
PERSONNAGES	Pages 14-17
OBJETS	
Objets de départ	Page 18
Objets d'exploration (jeu de base)	Page 19
Objets d'exploration (extension Expériences interdites)	Page 20

BUT DU JEU	
Investigateurs	Trouver tous les indices pour révéler la carte Objectif du Gardien et connaître la façon de le contrer
Gardien	Accomplir les objectifs indiqués sur la carte Objectif

FIGURINES	
Fonctionnement	Le terme figurine désigne tout investigateur, monstre ou allié Les figurines du Gardien qui ne sont pas sur le plateau sont dans sa réserve

PLATEAU	
Tuile	Une tuile peut comporter plusieurs salles Les illustrations sur les tuiles n'ont aucun effet sur le jeu, seules les lignes de délimitation comptent
Mur	Ligne marron pleine et/ou porte couverte par un jeton Porte scellée Un Mur empêche de passer, les cases de part et d'autre du Mur ne sont pas adjacentes
Porte	Trou rectangulaire dans un Mur, les cases de part et d'autre de la porte sont adjacentes
Barrière infranchissable	Toute ligne blanche ou jaune pointillée est une Barrière infranchissable Seules les figurines volantes et les Bateaux peuvent passer les barrières infranchissables
Salle	Zone d'une tuile qui est nommée et délimitée par des Murs, des portes, des lignes jaunes et/ou les bords de la tuile où elle se trouve Une salle peut contenir plusieurs cases séparées par des lignes blanches
Salles adjacentes	Salles qui partagent une porte non scellée ou un ligne blanche ou jaune (continue ou pointillée)
Salle vide	Salle qui ne contient aucune carte Exploration, Obstacle et Verrou
Salle extérieure	Une salle est considérée comme étant une salle extérieure si elle comporte au plus 1 côté bordé par un Mur (les Murs contigus appartenant à d'autres tuiles ne comptent pas)
Cas particulier	Les cases bordées d'une ligne jaune pointillée qui sont situées de part et d'autre de la salle 'Pont Couvert' sont considérées comme adjacentes entre elles pour les Bateaux et les figurines volantes
Case	Une figurine en jeu est placée sur 1 case Les jetons Élément sont placés sur 1 case Une case peut contenir une quantité illimitée de figurines
Cases adjacentes	Des cases séparées par une ligne blanche ou jaune (continue ou pointillée) ou une porte sont considérées comme adjacentes (les déplacements en diagonale sont possibles)
Immergée	Case marquée par un symbole 'vague bleue'
	Toute figurine non volante qui se trouve sur une case immergée qui ne comporte pas de Bateau au début du tour de son propriétaire, subit 2 Dégâts et est immédiatement déplacée par son propriétaire sur une case adjacente non immergée à travers une barrière infranchissable
	Le Gardien ne peut pas déplacer un investigateur sur une case immergée grâce à un effet
Sortir du plateau	Par défaut, aucune figurine ne peut sortir du plateau

EXTENSION : EXPÉRIENCES INTERDITES	
Éléments spécifiques	Certaines Histoires utilisent des éléments de jeux particuliers
Jetons	Jetons Graines, jeton Temps, jetons Main rampante, jetons Mutation
Cartes Piège	Cartes mélangées aux cartes Exploration durant la partie
Cartes Effet secondaire	Cartes qui représentent les effets des mutation et des énigmes Alchimie
Énigme Alchimie	Énigme utilisant des éléments spécifiques

EXTENSION : L'APPEL DE LA FORÊT	
Nombre de joueurs	Les Histoires de cette extension nécessitent la présence d'au moins 2 investigateurs
Actions du Gardien	Les cartes Action du Gardien restent cachées tant qu'il ne les a pas jouées une première fois
Jetons d'Histoire spéciaux	Lors de la préparation de la partie, le Gardien utilise Jetons d'Histoire spéciaux à la place des jetons Choix d'Histoire pour faire ses choix, ils servent à garder une trace des choix effectués
Éléments spécifiques	Certaines Histoires utilisent des éléments de jeux particuliers
Alliés	Des personnages alliés aux investigateurs sont présents dans certaines Histoires
Cartes Délire	Cartes qui représentent l'instabilité mentale des personnages alliés
Cartes Piste	Cartes qui représentent les lieux cachés et les dangers rencontrés
Cartes Manie	Cartes qui représentent les effets provoqués par des traumatismes mentaux
Indices de Rituel	Ces jetons sont utilisés par les investigateurs pour choisir secrètement l'Objectif du Gardien
Énigme Rituel	Énigme que le Gardien doit résoudre

JETONS	
Porte scellée	Jeton placé sur une porte : la porte n'existe pas et ne peut être franchie (le Mur est continu)
Échantillon	Suivant l'Histoire, le Gardien peut avoir à cumuler des jetons Échantillon Utiliser la carte Prendre un Échantillon pour qu'1 monstre gagne 1 pion Échantillon
	Un monstre peut porter plusieurs Échantillons, des Échantillons portés par un monstre tué sont défaussés, les monstres ne peuvent s'échanger d'Échantillons entre eux Un monstre portant des Échantillons peut uniquement les poser sur un Autel
Mutation	Jetons utilisés pour divers effets de cartes Action du Gardien et pour des Objectifs (limités)
Main rampante	Jetons placés sur les cadavres grâce à une carte Action du Gardien (limités)
Points de compétence (PC)	Jetons utilisés pour modifier des tests d'attribut des investigateurs (illimités)
Choix d'histoire	Le Gardien utilise des jetons pour se souvenir des choix effectués lors de la préparation de l'Histoire
Menace	Le Gardien gagne des jetons Menace au fil du jeu et les utilise pour divers effets (illimités)
Temps	Ces jetons indiquent le temps écoulé avant de résoudre l'événement à venir
Dégâts	Jetons utilisés pour suivre les dégâts encaissés par les figurines (illimités)
Horreur	Jetons utilisés pour suivre les points d'horreur (PH) et la perte de santé mentale des investigateurs (illimités)
Statut	Feu, Obscurité, Assommé, Malédiction (illimités)
JETONS ÉLÉMENT	
Autel	Utilisé par des cartes Action du Gardien, Objectif et Événement
Barricade	Mobilier que les investigateurs peuvent déplacer pour bloquer une porte Une barricade placée sur une porte empêche toute figurine de passer (1 seule par porte)
Placer une barricade	Un investigateur peut dépenser 1 étape d'action pour déplacer 1 barricade de sa case sur 1 porte qui borde cette case (la barricade reste toujours dans la même case)
Traverser	Traverser la barricade signifie qu'elle retourne dans son emplacement d'origine
Détruire	Détruire la barricade signifie qu'elle est retirée du jeu
Feu de camp	La carte Action du Gardien 'Pyromane' lui permet de placer 1 jeton Feu dans cette salle
Investigateur	Quand il se trouve dans une case comportant un Feu de camp, il peut dépenser 1 action pour défausser n'importe quel nombre de jetons Cadavre présents dans cette case
Cadavre	Les jetons Cadavre sont en nombre limité au nombre existant dans le jeu
	La carte Action du Gardien 'Ranimer les Morts' permet de placer des jetons Cadavre sur le plateau La carte Action du Gardien 'Collecte d'organes' permet d'utiliser les jetons Cadavre placés sur elle comme s'ils étaient dans la réserve (en cas de pénurie dans la réserve)
Investigateur	Lorsqu'il part d'une case contenant des jetons Cadavre, il peut en emporter gratuitement 1 avec lui dans sa nouvelle case
Planque	Un investigateur peut dépenser 1 étape de mouvement ou 1 action pour déplacer sa figurine sur le jeton Planque : l'investigateur ne peut plus se déplacer pour ce tour
	Un allié ou un monstre ne peut entrer dans une Planque
	Un investigateur dans une Planque est dissimulé et ne peut ni attaquer, ni lancer de Sort d'attaque, ni explorer (il peut y avoir plusieurs investigateurs dans une même Planque)
Échelle	Réservé aux investigateurs, aux alliés et aux monstres bleus Dépenser 1 étape de mouvement pour passer d'une case comportant une échelle à une autre
Conduit	Réservé aux monstres marron Dépenser 1 étape de mouvement pour passer d'une case comportant un conduit à une autre
Fosse	Il ne peut y avoir qu'1 Fosse par case
Chute dans une Fosse	Chaque fois qu'une figurine non volante se déplace ou est déplacée sur une case comportant une Fosse, elle s'arrête sur cette case et ne peut plus se déplacer du tout pour ce tour Le Gardien retourne le jeton Fosse pour voir les dégâts infligés Ensuite, si ce jeton Fosse comporte une flèche jaune, le Gardien pioche 1 jeton Fosse dans la pile de Fosses et le place face cachée sur cette case (sans le regarder) Finalement, le jeton Fosse qui a été retourné est défaussé et remélangé dans la pile de Fosses Si plusieurs figurines se déplacent en même temps sur une Fosse, chaque figurine subit l'effet
Placement	Un joueur qui doit placer une Fosse sur le plateau pioche 1 jeton Fosse sur la pile de Fosses et le pose sur le plateau sans le regarder (si la pioche est vide, aucun jeton Fosse n'est placé)
	Placer une Fosse sur une case comportant des figurines n'a pas d'effet sur celles-ci Placer une figurine sur une case comportant une Fosse n'a pas d'effet sur celle-ci
Bateau	Un investigateur qui possède la carte Exploration 'Clés du bateau' peut utiliser 1 jeton Bateau situé dans sa case lors de toute action ou effet qui lui permet de se déplacer : il se déplace avec le jeton Bateau dans 1 case adjacente séparée par une barrière infranchissable en faisant en sorte que le Bateau soit toujours sur une case bordée par une barrière infranchissable Tout autre investigateur qui se trouve dans la case de cet investigateur peut se déplacer avec lui, sauf si le joueur actif refuse, un investigateur passager peut descendre quand il le désire
Gardien	Si le Gardien utilise un effet pour déplacer un investigateur possédant la 'Clé du bateau', les autres investigateurs sur cette case ne peuvent pas se déplacer en étant passagers

MISE EN PLACE	
Choix de l'histoire	Chaque Histoire a son propre plan des lieux et des objectifs spécifiques à chaque camp
Choix des règles	Choisir si des variantes sont utilisées
Joueurs	1 joueur prend le rôle du Gardien
	1 à 4 joueurs prennent le rôle d'investigateur
Jetons	Trier les jetons par type et les placer autour du plateau Les jetons Fosse sont mélangés pour créer la pile de Fosses, placée face cachée à côté du plateau
Pièces d'énigmes	Faire 1 pile de pièces Énigme face cachée par type d'énigme Mettre à part les pièces Énigme de départ
Gardien	Prendre les cartes Mythe, Exploration, Verrou, Obstacle, Objectif et Action du Gardien indiquées dans la préparation de l'Histoire
	Prendre les cartes Événement et garder les 5 cartes concernées par l'Histoire choisie pour construire le paquet Événement : les placer face cachée dans l'ordre croissant, carte I au-dessus
	Mélanger et placer autour du plateau les paquets de cartes suivants : - les 3 paquets Combat - le paquet Trauma - les paquets Sort (le dos de ces cartes est celui qui indique le nom du sort)
	Tous les paquets de cartes sont placés face cachée et ne peuvent pas être consultés
Investigateurs	Un même joueur peut jouer plusieurs investigateurs (sauf indication contraire)
	Prendre toutes les cartes Personnage Investigateur, Trait et Objet de départ

PRÉPARATION	
Fonctionnement	Chaque camp effectue sa préparation en même temps (le Gardien peut avoir déjà préparé le scénario avant le début de la partie)

INVESTIGATEURS	
Plateau	Les investigateurs préparent le plateau
Variante	*Variante : le Gardien dévoile le plateau au fil de l'exploration, ne révélant les tuiles qu'une fois qu'un investigateur tente d'entrer dans la salle connectée à une porte menant vers l'inconnu*
Résumé	Lire à voix haute l'introduction de l'Histoire (elle donne des indices aux investigateurs)
Règles spéciales	Prendre connaissance des règles spéciales de l'Histoire avant de choisir son personnage
Personnages	Chaque joueur choisit son (ou ses) Investigateur et reçoit les cartes associées
	Choisir pour chaque investigateur 1 carte Traits physiques et 1 carte Traits intellectuels Ces 2 cartes indiquent les Objets de départ et/ou Sort que le personnage reçoit en début de partie ainsi qu'une capacité spéciale qui ne pourra être utilisée qu'1 fois par partie
Départ	Les figurines des investigateurs sont placées sur la case Départ indiquée sur le plan

GARDIEN	
Choix	Choisir 1 réponse par question de préparation de l'Histoire : il y a plusieurs possibilités pour chaque question, toutes les combinaisons sont possibles (possibilité de tirer au hasard) Le Gardien prend les jetons correspondant à ses réponses et les place face cachée devant lui
	Le Gardien reçoit la carte Objectif correspondant à son jeton Choix d'Histoire n°1
Plateau	Le Gardien place face cachée sur le plateau les cartes Exploration, Obstacle et Verrou qui sont indiquées dans les sections 'Installation du matériel' et 'Répartir les cartes'
	Tenir compte uniquement des lignes sans mention de réponse et des lignes qui correspondent aux réponses choisies, la dernière ligne spécifie ce qu'il faut faire des cartes restantes Les cartes sont empilées dans l'ordre spécifié (carte Verrou au-dessus, puis carte Obstacle) Les cartes non distribuées au final sont retirées du jeu face cachée (le gardien ne les regarde pas)
Variante	*Si le Gardien dévoile le plateau au fil de l'exploration, les cartes sont placées dans un classeur et rangées par salle, elles ne sont révélées que lors d'une exploration*
Paquet Mythe	La section 'Installation du matériel' indique quelles sont les cartes Mythe utilisées Prendre les cartes indiquées et les mélanger pour former une pioche à côté des autres paquets
Actions du Gardien	La section 'Installation du matériel' indique les cartes Action du Gardien à utiliser, elles sont visibles dès le début de la partie pour les investigateurs *Variante : ces cartes restent cachées tant qu'il ne les a pas jouées une première fois*
Départ	Suivre les précisions pour les cartes et points de Menace obtenus en début de partie
	Lire le prologue aux investigateurs en ne citant que les passages correspondant aux réponses choisies lors de la préparation
Au début de la partie	Les investigateurs ne connaissent pas l'objectif à accomplir pour gagner la partie, ni celui du Gardien, ils vont devoir chercher les indices permettant de révéler la carte Objectif

DÉROULEMENT DE LA PARTIE	
Fonctionnement	La partie dure un certain nombre de tours de jeu À chaque tour de jeu, les investigateurs jouent consécutivement et dans l'ordre qu'ils souhaitent, puis c'est au Gardien de jouer Une fois que le Gardien a terminé son tour, on débute un nouveau tour de jeu pour les investigateurs
	Chaque joueur effectue son tour en entier avant de passer la main au joueur suivant
Main du Gardien	Le Gardien est limité à 4 cartes Trauma et 4 cartes Mythe en main S'il dépasse cette limite, il doit immédiatement défausser les cartes de son choix Le Gardien garde en main les cartes qu'il ne peut pas jouer et ne les défausse que s'il dépasse la limite autorisée
TOUR D'UN INVESTIGATEUR	
Fonctionnement	À chacun de ses tours, un investigateur peut effectuer 2 étapes de mouvement et 1 étape d'action Ces étapes peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et ne sont pas obligatoires
	Un investigateur situé sur la même case qu'au moins 1 monstre non assommé ne peut qu'attaquer une cible, il doit faire 1 test d'évasion par monstre non assommé sur cette case avant de pouvoir effectuer une étape de mouvement ou un autre type d'action Un effet qui porte la mention 'Attaque' ne nécessite pas de test d'évasion pour être utilisé
Étape de mouvement	Déplacer sa figurine vers une case adjacente accessible Une porte est traversée sans coût, une porte verrouillée ne peut être traversée
Traverser une barricade	Un investigateur ou un allié peut retirer la barricade d'une porte lors d'une étape de mouvement afin de passer, sans coût supplémentaire et quel que soit le côté de la porte où se trouve la barricade, cette barricade retourne à son emplacement d'origine
Verrou	Un investigateur peut dépenser 1 étape de mouvement pour révéler la carte Verrou d'une salle adjacente à la case où il se trouve : cela interrompt ce mouvement Une carte Verrou bloque toutes les portes d'une salle tant qu'elle n'est pas résolue
Bloqué	Si l'investigateur parvient à défausser la carte Verrou, l'étape de mouvement continue : il passe la porte et entre sur la case adjacente à celle où il se trouvait Sinon, l' effet disant 'Cette porte est fermée' fait perdre l'étape de mouvement en cours, l'investigateur reste dans la case où il est et ne peut pas entrer dans la salle verrouillée
Étape d'action	À chaque tour, un investigateur peut faire 1 action (voir Actions des investigateurs) Les actions supplémentaires obtenues sont des actions gratuites qui s'ajoutent à cette action
TOUR DU GARDIEN	
1. Phase d'échanges	Les investigateurs situés sur une même case peuvent se donner des Tâches d'alliés, des Objets de départ et cartes Exploration des types suivants : Clé, Équipement, Arme, Artefact, Allié et Livre
	Un investigateur peut donner des Objets de départ et cartes Exploration à un allié, ces cartes sont placées face visible à côté de la carte de l'allié Un investigateur ne peut prendre des Objets de départ et cartes Exploration à un allié que si un effet l'y autorise
	Chaque investigateur défausse 1 jeton Assommé
2. Phase des alliés	1. Chaque allié effectue 1 action choisie par l'investigateur le plus proche de lui : soit attaquer, soit parler à 1 investigateur situé dans la même salle que cet allié, soit ne rien faire (les investigateurs s'entendent en cas d'égalité en distance ou en cas de présence dans la même salle qu'un allié)
	2. Chaque allié dans une pièce en feu reçoit 2 Dégâts, puis chaque allié défausse 1 jeton Assommé
3. Phase de gain de menace	Le Gardien gagne autant de points de Menace que le nombre d'investigateurs présents au début de la partie (les joueurs éliminés lors du final rapportent quand même des points de Menace)
4. Phase d'action Gardien	Le Gardien peut dépenser des points de Menace pour utiliser ses cartes Action du Gardien Le Gardien peut jouer 1 carte Trauma Démence par investigateur fou
	Tant que le Gardien a des points de Menace, il peut jouer des effets de cartes Action du Gardien, mais ils doivent avoir des cibles valides et suivre les restrictions imposées
5. Attaque des monstres	Durant cette phase, les alliés fous sont considérés comme des monstres, pas comme des alliés Chaque monstre non assommé peut attaquer 1 investigateur ou 1 allié situé dans sa case, dans l'ordre choisi par le Gardien Ensuite, chaque monstre ayant des jetons Assommé perd 1 jeton Assommé (pas les alliés fous)
6. Événement	Placer 1 jeton Temps sur le paquet Événement s'il reste au moins 1 carte Événement, sinon sauter cette étape S'il y a autant de jetons Temps que le chiffre Temps au dos de la carte, retourner la carte Événement, résoudre ses effets et défausser les jetons Temps Les effets varient en fonction des jetons Choix d'histoire que le Gardien a pris
Communication entre joueurs	Les investigateurs peuvent communiquer entre eux sur les cartes qu'ils possèdent et sur la planification de leurs tours mais toujours en présence du Gardien, aucune note secrète
	Ils peuvent se concerter sur les cartes Combat et les attaques spéciales des monstres avant la résolution des tests
	Les investigateurs ne peuvent pas communiquer lors de la résolution d'une énigme

ACTIONS DES INVESTIGATEURS	
Courir	Effectuer 1 étape de mouvement
Capacité de carte	Utiliser 1 effet qui porte le mot 'Action :' et qui ne mentionne pas 'Attaque' , résoudre ses effets Tout effet qui mentionne 'Attaque' est une attaque, pas une capacité de carte
	Certains investigateurs peuvent effectuer 1 action donnée par ses cartes de Trait 1 fois par partie
Attaquer	Par défaut, un investigateur ne peut pas attaquer un autre investigateur L'investigateur choisit de quelle façon il attaque : - il peut attaquer sans arme : résoudre l'attaque avec les cartes Combat - il peut attaquer avec une arme ('Action' d'attaque) : résoudre l'attaque avec les cartes Combat - il peut attaquer avec un Sort d'attaque une cible valide pour ce Sort : effectuer l'action indiquée au dos de la carte, puis retourner et résoudre la carte Sort
Abandonner des objets	L'investigateur pose face visible une ou plusieurs cartes qu'il possède (mêmes des Objets de départ) dans la salle où il se trouve (si la salle n'a pas encore été fouillée, ces cartes vont au-dessus de la pile et sont directement accessibles en cas d'exploration de la salle)
Explorer	L'investigateur explore la salle dans laquelle il se trouve (quelle que soit la case qu'il occupe) Les cartes Exploration sont révélées et résolues une par une depuis le dessus
	L'investigateur doit prendre toutes les cartes Exploration auxquelles il accède et les place face visible à côté de sa carte Personnage (sauf les cartes Rien d'intéressant qui sont défaussées)
Action spéciale	Actions définies dans les règles spéciales de l'Histoire et sur les cartes Objectif
Utiliser un élément	L'investigateur interagit avec un jeton Élément sur sa case (Feu de camp, Planque, Barricade, Bateau)

INVESTIGATEUR DISSIMULÉ	
Fonctionnement	Un investigateur dissimulé ne peut pas être choisi comme cible d'une Action du Gardien Un investigateur dissimulé ne peut être attaqué par un autre investigateur ou un allié Il est toujours soumis aux jetons Statut de la case où il se trouve et aux tests d'horreur Un effet qui permet à un investigateur de choisir un autre investigateur peut cibler un investigateur dissimulé
	Un monstre touche plus difficilement un investigateur qui est dissimulé
Sort	Un investigateur dissimulé grâce au Sort Brumes de Releh peut se déplacer en suivant les règles de mouvement et peut explorer, mais ne peut pas attaquer
Annuler la dissimulation	Un investigateur dissimulé peut dépenser 1 étape d'action ou de mouvement pour mettre fin à l'effet de dissimulation
	Un effet peut annuler la dissimulation
	L'investigateur est à nouveau visible (il est placé sur la case de la Planque s'il sort d'une Planque)

S'ENFUIR	
Fonctionnement	La fuite n'est possible que lorsque la carte Objectif est révélée et qu'elle spécifie la fuite : les investigateurs ou les monstres sont autorisés à sortir du plateau par une salle précise
Fuite	Pour fuir, une figurine doit traverser une ligne blanche en bord de plateau ou une porte non scellée et non connectée à une autre salle de la salle spécifiée sur la carte Objectif
	Une figurine qui sort du plateau est retirée du jeu et ne peut plus intervenir durant la partie

VICTOIRE	
Conditions temporelles	Si la carte Objectif ne mentionne pas de conditions temporelles pour la victoire, la partie continue jusqu'à ce qu'un camp gagne ou qu'il y ait défaite mutuelle
Victoire du Gardien	Si tous les joueurs investigateurs sont éliminés, le Gardien remporte la victoire (s'il n'y a plus d'investigateurs à choisir ou lorsque la carte Objectif est révélée, un joueur ne peut plus prendre de nouvel investigateur)
	Si le Gardien réussit à remplir les objectifs fixés par sa carte Objectif avant les investigateurs
Victoire des investigateurs	Une fois la carte Objectif révélée : les investigateurs ont réussi à faire ce que celle-ci indique pour gagner avant que le Gardien n'ait réussi à remplir ses conditions de victoire
Précision	Un objectif qui indique que tous les investigateurs doivent fuir pour gagner est réussi si autant d'investigateurs que le nombre de départ fuient, sinon les investigateurs ne peuvent plus gagner
Défaite mutuelle	Si les investigateurs ne peuvent plus gagner (par manque de temps, la mort d'un investigateur ou la perte d'objets), ils peuvent quand même tenter d'empêcher le Gardien d'atteindre son objectif
Variante : ***Durée incertaine***	*Possible uniquement si la carte Objectif ne mentionne pas la victoire d'un camp lors de la révélation de la carte Événement 5* *Le Gardien lance 1 dé avant de retourner la dernière carte du paquet Événement :* *sur 1 ou 2, la carte n'est pas retournée, faire cela à toute étape d'événement future*
Gestion des erreurs	Si les investigateurs pensent que le Gardien s'est trompé lors de l'installation du jeu, ils peuvent demander à vérifier le placement des cartes sur le plateau Si le Gardien s'est trompé, il doit réparer son erreur en trouvant les bonnes cartes et il passe son prochain tour
Épilogue	Certaines Histoires fournissent un épilogue en cas de victoire d'un camp ou de l'autre : le Gardien lit l'épilogue correspondant à son jeton Choix d'Histoire n°1 et en fonction du camp vainqueur

STATUTS	
Jetons de statut	Effets continus représentés par des jetons
Cumul	Feu et Obscurité peuvent se cumuler sur une même salle L'effet Assommé se cumule avec l'effet Obscurité
Feu	Jeton placé sur le nom de la salle (1 maximum), il affecte toute figurine dans la salle
Effet	La salle est en feu A la fin du tour de son propriétaire, tout investigateur et tout monstre qui est dans une salle en feu reçoit 2 Dégâts (les alliés sont concernés lors de leur phase)
Test	Un investigateur qui souhaite entrer dans une salle en feu doit faire 1 test d'attribut Volonté
Résultats	Réussite : pas de conséquences Échec : l'investigateur prend 1 PH
	Quel que soit le résultat, l'investigateur peut ensuite entrer dans la salle et il n'a pas à effectuer de test pour se déplacer sur les autres cases de cette salle
Alliés	Un allié dans une salle en feu ou qui entre dans une salle en feu ne fait aucun test
Cadavres	Un jeton Cadavre présent dans une salle en feu est immédiatement défaussé
Propagation	Un effet qui propage le feu le fait toujours vers une case adjacente en suivant les règles de déplacement des monstres (les portes verrouillées ne bloquent pas le feu)
Obscurité	Jeton placé sur le nom de la salle (1 maximum), il affecte les investigateurs et les alliés dans la salle
Effet	La salle est une salle obscure
Combat	Un investigateur dans une salle obscure subit un modificateur de -2 à tous ses tests d'attribut lors des combats
	Un allié dans une salle obscure ne peut pas effectuer d'attaque
Exploration	Explorer dans cette salle coûte 1 étape de mouvement en plus de l'action
Objets	Certains objets permettent d'ignorer les effets de l'obscurité et de ne pas être ciblé par des effets ou des cartes demandant d'être dans une salle obscure Ces objets doivent être portés : ils n'ont aucun effet s'ils sont abandonnés au sol
Assommé	Les investigateurs et les alliés placent leurs jetons Assommé sur leur carte Personnage Les monstres reçoivent leurs jetons Assommé à côté de leur figurine
	Un effet qui indique qu'un figurine est assommée signifie qu'elle reçoit 1 jeton Assommé Toute figurine peut avoir plusieurs jetons Assommé
Investigateur assommé	Avoir au moins 1 jeton Assommé donne un modificateur de -2 à tous ses attributs lors des tests d'attribut uniquement
	Avoir au moins 1 jeton Assommé au début de son tour fait perdre 1 étape de mouvement
	Recevoir 1 jeton Assommé durant son tour fait perdre sa 2e étape de mouvement (si l'investigateur a déjà effectué sa 2e étape de mouvement, pas de conséquences)
Allié assommé	Il ne peut ni se déplacer, ni attaquer mais peut parler à un investigateur
Monstre assommé	Il ne peut ni se déplacer, ni attaquer mais peut prendre un échantillon Il ne génère pas de test d'évasion Il génère toujours des tests d'horreur
Malédiction	Les investigateurs et les alliés placent les jetons Malédiction sur leur carte Personnage
Investigateur maudit	Le Gardien peut défausser 1 jeton Malédiction pour forcer à relancer 1 jet de dé (1 fois par test) Si l'investigateur a dépensé 1 PC, il le réutilise pour le second lancer, il peut également choisir d'utiliser 1 PC pour le second lancer s'il n'en a pas encore dépensé pour ce test
Allié maudit	Le Gardien peut défausser 1 jeton Malédiction pour provoquer un échec automatique Dans le cas d'un Combat, il peut attendre d'avoir lu la carte Combat avant d'utiliser cet effet

TESTS DE COMPÉTENCE	
Points de compétence	Dépenser 1 PC pour ajouter sa Chance à l'attribut concerné par le test (1 seul par test)
Limitation	Quand Chance est l'attribut testé, aucun PC ne peut être dépensé
Relance	Si un effet oblige à relancer le dé, le PC dépensé est toujours valide pour ce nouveau lancer
Test d'attribut	7 attributs : Dextérité, Force, Tir, Intellect, Volonté, Savoir et Chance
Test	Lancer 1 dé : - si le résultat est inférieur ou égal à l'attribut = réussite - si le résultat est supérieur à l'attribut = échec
	Résultat = 1 : réussite automatique Résultat = 10 : échec automatique
	Modificateurs : chiffre ajouté à l'attribut concerné (un chiffre négatif rend le test plus difficile)
Effets	Ils sont indiqués sur l'élément qui provoque le test Si rien n'est indiqué pour un résultat, il ne se passe rien
Réussite automatique	Le jet de compétence est effectué, même si un effet permet la réussite automatique
Échec automatique	Un effet qui provoque un échec automatique implique que le test ne peut être réussi et qu'aucun effet qui donne une réussite automatique ne peut être appliqué
Test d'horreur	Un test d'horreur interrompt l'étape en cours du joueur actif
	Quand un monstre entre dans une salle, chaque investigateur et chaque allié présent doit immédiatement faire 1 test d'horreur
	Quand un investigateur ou un allié entre dans une salle, il doit immédiatement faire 1 test d'horreur pour chaque monstre présent dans cette salle
	Chaque investigateur et chaque allié fait au maximum 1 test d'horreur par monstre et par tour C'est le Gardien qui choisit l'ordre des tests
	Un investigateur ou un allié qui débute son tour dans la salle d'un monstre ne fait pas de test d'horreur
	Si un monstre quitte une salle et qu'il y revient durant le même tour, il ne déclenche pas de test d'horreur dans cette salle
Alliés	Les alliés échouent automatiquement aux tests d'horreur
Test	Test d'attribut Volonté Modificateur : valeur d'horreur = chiffre en bleu sur la base du monstre ajouté à Volonté
Résultats	Réussite : rien ne se passe Échec : l'investigateur ou l'allié prend 1 PH
Test d'évasion	L'investigateur choisit dans quel ordre il effectue les tests d'évasion
Précisions	Lorsque le Gardien déplace un investigateur ou un allié, il n'y a pas de test d'évasion à effectuer
	Attaquer ne provoque pas de test d'évasion, même si l'attaque cible une autre case
Alliés	Les alliés échouent automatiquement aux tests d'évasion
Test	Test d'attribut Dextérité Modificateur : conscience = chiffre en blanc sur la base du monstre ajouté à Dextérité
Résultats	Réussite : pas de conséquences Échec : le Gardien inflige, s'il le souhaite, des Dégâts correspondant à la valeur de dégâts du monstre
	Quel que soit le résultat, l'investigateur ou l'allié peut effectuer ses actions normalement, il n'a plus à tenter de s'échapper de ces monstres pour ce tour

MORT DES INVESTIGATEURS ET DES ALLIÉS	
Fonctionnement	Si un investigateur ou un allié reçoit suffisamment de dégâts pour égaler ses points de vie, il est tué
	Un effet qui tue sans préciser de quantité de dégâts tue immédiatement l'investigateur ou l'allié ciblé
	La figurine est retirée du plateau, ses cartes Personnage, Trait et ses PC sont retirés du jeu Tous ses Objets de départ et ses cartes Exploration sont déposés dans la salle où il meurt Ses cartes Sort vont sous la pile correspondante
	Un joueur qui perd son investigateur n'a pas d'étapes de mouvement et d'action au prochain tour (s'il joue plusieurs investigateurs, les autres investigateurs ne sont pas affectés)
Précision	Si un investigateur sur lequel la carte Mythe 'Perte de volonté' a été jouée est tué, il n'est pas compté comme une mort d'investigateur
Nouvel investigateur	Tant que la carte Objectif n'a pas été révélée et s'il reste des investigateurs qui n'ont pas encore participé à l'Histoire, le joueur prend un nouveau personnage investigateur Sinon, un joueur qui n'a plus d'investigateur est éliminé de la partie
Choix	Suivre le même procédé que lors de la préparation de a partie pour le choix des investigateurs La figurine est placée la case Départ indiquée sur le plan

SANTÉ MENTALE DES INVESTIGATEURS ET DES ALLIÉS	
Fonctionnement	Chaque PH reçu réduit de 1 la santé mentale de l'investigateur ou de l'allié Elle ne peut pas descendre en-dessous de 0, les PH en excès sont défaussés
Fou	Un investigateur ou un allié dont la santé mentale est à 0 continue à jouer mais il est considéré comme fou, tant qu'il ne regagne pas au moins 1 en santé mentale
	Chaque fois qu'un investigateur fou devrait recevoir au moins 1 PH, le Gardien peut jouer des cartes Trauma Démence sur cet investigateur
	Un allié fou est joué comme un monstre par le Gardien lors des phases précisées dans le déroulement de la partie

MONSTRES	
Types	Il existe 3 types de monstres, chaque couleur correspond à un paquet Combat spécifique Cartes bleues : Humanoïdes, cartes marron : Bêtes, cartes vertes : Étrange
	Chaque monstre a sa propre attaque spéciale indiquée sous son jeton Monstre
Monstre nommé	Un monstre nommé est marqué avec 1 jeton Horreur pour être identifié, les points de vie supplémentaires sont comptés en plaçant des jetons Dégât à côté de la figurine
	Les différentes cartes de l'Histoire indiquent les spécificités des monstres nommés Si l'Objectif demande aux investigateurs de tuer un monstre particulier, il suit les règles des monstres nommés (même s'il n'est pas nommé dans l'Histoire)
	Un monstre nommé ne peut être tué par un effet qui tue directement, il reçoit 5 Dégâts à la place
Monstre unique	Les monstres qui ne sont représentés que par 1 figurine sont des monstres uniques, ils sont pas des monstres nommés, sauf indication contraire Un monstre unique peut être tué, mais il ne peut être retiré du jeu par un effet
Horreur de Dunwich	Monstre unique qui possède 3 jetons Monstre : au début de la partie, le Gardien choisit le jeton Monstre utilisé, puis quand un effet demande de changer ce jeton, le Gardien en tire 1 au hasard parmi les 2 autres pour remplacer celui placé sous la base de la figurine
Chef de Culte	Les monstres Chef de Culte ne sont pas considérés comme des Cultistes pour résoudre les capacités et effets de cartes qui ciblent des Cultistes
Consultation	Les investigateurs ne peuvent pas consulter les informations sous un monstre tant que celui-ci n'a pas été blessé ou qu'il n'attaque pas
	Le Gardien peut toujours regarder les jetons Monstre en jeu
Byakhee	Les investigateurs ne peuvent pas regarder sous le jeton Monstre d'un Byakhee quand ils lui infligent des dégâts ou que le Byakhee inflige des dégâts En cas d'attaque spéciale, le Gardien lit le jeton monstre et ne révèle que la réponse correspondant au choix de l'investigateur attaqué
Déplacement	Divers effets peuvent déplacer les monstres
	Les monstres peuvent traverser une porte fermée par une carte Verrou
Barricade	Chaque fois qu'un monstre veut tenter de franchir la barricade : piocher des cartes Combat de la couleur du monstre jusqu'à tirer 1 carte Monstre contre Barricade S'il réussit, résoudre l'effet indiqué, s'il échoue, ce monstre ne peut plus se déplacer pour ce tour
Limitation de monstres	Le Gardien est limité au nombre de figurines dont il dispose
Placement	Si le Gardien veut placer un monstre alors que tous les monstres de ce type sont déjà sur le plateau, il peut retirer 1 de ces monstres présents sur le plateau pour le placer ailleurs
Variante : Points de compétence des monstres	*Lors de la préparation du jeu, le Gardien reçoit autant de PC que le nombre d'investigateurs qui prennent part au scénario*
	Défausser 1 PC : obliger 1 investigateur à relancer 1 fois un test d'attribut et garder le 2e résultat (1 seule fois par test, ne peut être déclenché en même temps que les jetons Malédiction)
	Défausser 1 PC : lors de l'attaque d'un monstre, effectuer automatiquement l'attaque spéciale du monstre sans tirer de carte Combat

MESURES ET DISTANCES	
Ligne de vue (LDV)	Toute case donne une LDV automatique sur toutes les cases de sa salle, mais aucune LDV sur les cases des autres salles, quelles qu'elles soient
	Les cases avec des points blancs dans leurs coins ont une LDV sur d'autres cases avec un point blanc : les points blancs servent à tracer une LDV vers un point blanc d'une case d'une autre salle pour déterminer la portée S'il y a plusieurs points blancs, la LDV doit être valide avec au moins 1 combinaison de points blancs
Limitations	Si la ligne de vue traverse un Mur ou une porte, la cible n'est pas à portée
	Ni les figurines, ni les jetons Élément, ni les lignes blanches ou jaunes ne bloquent une LDV
Portée	La portée d'une attaque spécifie le nombre de cases maximum qui peut séparer la figurine active de sa cible (nombre de cases traversées pour rejoindre la cible, sans compter la case de départ)
Limitation	S'il y a une porte entre la figurine active et sa cible, la cible n'est pas à portée

COMBAT	
Fonctionnement	Le terme Combat est utilisé quand un effet permet à figurine d'attaquer
	Les combats sont résolus en piochant dans le paquet Combat de la couleur correspondant au type de monstre combattu Un investigateur ou un allié qui attaque un investigateur ou un allié agit comme s'il attaquait un monstre humanoïde

ATTAQUE EFFECTUÉE PAR UN INVESTIGATEUR	
Cartes Combat	La moitié supérieure correspond à l'attaque d'un investigateur contre une figurine
	Le Gardien doit piocher des cartes Combat jusqu'à ce que la carte Combat corresponde au type d'arme employée pour cette attaque Si plusieurs types d'attaques sont présents sur la carte, résoudre celui qui correspond Si l'arme appartient à plusieurs types, résoudre la première carte tirée qui correspond à l'un des types
Choix	Si la carte propose un choix d'attributs, l'investigateur choisit lequel il utilise
Sans attribut	En cas de test qui ne concerne pas un attribut, l'investigateur lance 1 dé et le compare à la valeur demandée : si le résultat du dé est inférieur ou égal à cette valeur, le test est réussi
Tests multiples	Ces tests sont effectués dans l'ordre indiqué, les effets correspondent au nombre de réussites
Résolution	Le Gardien lit la carte et l'investigateur effectue les tests indiqués s'il y a lieu Une fois le combat terminé, toutes les cartes Combat piochées sont défaussées
Blesser un monstre	Quand un monstre reçoit des Dégâts, l'investigateur regarde sous le jeton Monstre pour voir de combien de points de vie le monstre dispose (il peut lire toutes les informations) Le Gardien place dans la pince du socle un jeton Dégâts correspondant au total de dégâts subis par le monstre jusque là (si le socle a 2 pinces, la somme des 2 correspond aux dégâts totaux)
Tuer un monstre	Un monstre est tué s'il reçoit au moins autant de Dégâts que le nombre de points de vie indiqués son jeton Monstre (+ ceux éventuellement ajoutés), il retourne dans la réserve du Gardien (les jetons Dégâts retournent dans la réserve de jetons correspondante)

ATTAQUE EFFECTUÉE PAR UN MONSTRE	
Cartes Combat	La moitié inférieure correspond à l'attaque d'un monstre contre un investigateur ou un allié
	Le Gardien doit piocher des cartes Combat jusqu'à tirer 1 carte mentionnant Attaque du monstre
	Si l'investigateur est dissimulé, le Gardien doit piocher des cartes Combat jusqu'à tirer une carte mentionnant 'Monstre contre Planque'
Résolution	Le Gardien lit la carte et l'investigateur effectue les tests indiqués s'il y a lieu Une fois le combat terminé, toutes les cartes Combat piochées sont défaussées
Attaques spéciales	Si la carte Combat mentionne 'Le monstre fait son attaque spéciale' : l'effet de l'attaque spéciale indiqué sous la figurine est résolu

CARTES COMBAT : MOTS-CLÉS APPARAISSANT SUR LES CARTES COMBAT	
Prenez X points de dégâts	L'investigateur reçoit X points de dégât
Prenez X points d'horreur	L'investigateur reçoit X PH
Infligez X points de dégâts	Le monstre reçoit X points de dégât
Le monstre vous blesse	L'investigateur reçoit autant de points de dégât que la valeur de dégât indiquée sous le monstre
Infligez les dégâts de l'arme	Le monstre reçoit autant de points de dégât que la valeur de dégât de l'arme utilisée
Abandonnez l'arme	L'investigateur dépose l'arme qu'il utilise actuellement dans la salle où il se trouve N'importe quel joueur qui explore cette salle peut ramasser l'arme
Test d'attribut	Effectuer le test demandé et résoudre les effets indiqués
Arme de Mêlée	Toute arme qui a le mot Mêlée dans son type
Arme à distance	Toute arme qui a les mots À distance dans son type
Pas d'effet	Il ne se passe rien
Plus dissimulé	L'investigateur est déplacé du jeton Planque vers la case où il se trouve Le monstre arrête son attaque sauf indication contraire
Détruisez la barricade	Le jeton Élément Barricade bloquant la porte est retiré du jeu
Pioche épuisée	Si un paquet Combat venait à être épuisé, mélanger les cartes défaussées pour refaire un paquet

ÉNIGMES

Fonctionnement	Certaines cartes demandent à un investigateur de résoudre une énigme
	Rencontrer une énigme interrompt l'étape de mouvement ou d'action en cours L'investigateur effectue 1 tentative de résolution de l'énigme : - si l'énigme est résolue, l'étape en cours continue - si l'énigme n'est pas résolue, l'étape en cours prend fin
Variante	*En plus des points d'actions Énigme, le Gardien peut limiter le temps de résolution (1 min)*
Secret	Seul le joueur qui tente l'énigme peut intervenir, il ne doit s'aider de rien Les autres joueurs ne doivent pas aider le joueur actif (ni parler, ni toucher l'énigme)
Points de compétence	A tout moment lors de la tentative de résolution, l'investigateur peut dépenser 1 PC pour ajouter sa Chance en nombre d'actions Énigme supplémentaires (1 seul PC par tentative)
Types	4 types d'énigme : Connexion, Verrou, Rune et Alchimie
	Des pièces de départ spécifiques peuvent être utilisées
Adjacence	Les pièces qui se touchent sont adjacentes (pas en diagonale)
But	Chaque énigme a un fonctionnement particulier et une façon d'être résolue
Connexion	Tracer 1 chemin continu entre les tuiles et pour lequel chaque liaison entre deux tuiles est faite avec la même couleur
Verrou	Faire correspondre les symboles de chaque pièce à celui de la pièce adjacente
Rune	Reconstituer l'illustration indiquée sur la carte comportant l'énigme
Alchimie	Faire correspondre le plus possible les couleurs des tuiles de réactifs avec la couleur du côté adjacent de la pièce de départ : une fois que le joueur ne veut/peut plus effectuer d'action Énigme, noter le nombre de couleurs qui correspondent Le joueur doit maintenant effectuer 1 test Alchimique pour voir s'il a résolu l'énigme (pas de dépense de PC pour ce test) : lancer 1 dé, si le résultat est inférieur ou égal au nombre de couleurs qui correspondent, l'énigme est résolue
Préparation	Lorsqu'il rencontre une nouvelle énigme, le joueur actif doit mettre en place les pièces La numérotation des énigmes correspond au type d'énigme qui indique au besoin le type de pièce centrale à utiliser Le schéma sur la carte indique le nombre de pièces à mettre en jeu au départ et leur placement, il cherche et place les pièces visibles puis mélange face cachée les pièces restantes et pioche 1 par 1 les pièces nécessaires pour finir la mise en place, en commençant par le coin supérieur gauche
Départ	La flèche de chaque pièce est orientée vers le haut lors de la mise en place, le haut étant déterminé par l'illustration sur la carte (pour les énigmes Verrou en triangle, le haut des parties à droite et à gauche est incliné)
Alchimie	Une énigme alchimique se prépare en plaçant 8 tuiles Énigme alchimique dans le sens horaire autour de la tuile de départ en commençant par le haut de l'octogone, de manière à former un octogone plus grand, c'est la seule orientation possible
Tenter une énigme	Chaque investigateur ne peut tenter une même énigme qu'1 fois par tour et doit se situer dans la salle où se trouve l'énigme ou essayer d'entrer dans la salle verrouillée par une énigme
	L'investigateur reçoit autant d'actions Énigme que la valeur de son attribut Intellect Toute action dépensée est perdue, le joueur ne peut pas revenir en arrière Dépenser ses action Énigme permet de réaliser les actions suivantes :
Actions	- dépenser 1 action Énigme : intervertir 2 pièces d'énigme adjacentes sans changer leur orientation
	- dépenser 1 action Énigme : faire pivoter 1 pièce d'énigme de 90 degrés (dans un sens ou dans l'autre) Les pièces Énigme de départ ont un fonctionnement particulier : le Verrou rectangulaire est pivoté de 180°, le triangulaire de 120°, la croix de 90°, les énigmes Rune et Alchimie ne pivotent pas
	- dépenser 2 actions Énigme : piocher 1 pièce d'énigme sur le dessus de la pile correspondante, puis remplacer 1 pièce déjà installée L'orientation de la nouvelle pièce se fait flèche vers le haut La pièce remplacée retourne face cachée au bas de la pile correspondante Si toutes les pièces sont en jeu, cette action ne peut être effectuée Alchimie : la pièce à remplacer est d'abord défaussée, puis le joueur pioche sur la pile
Énigme non résolue	Si l'énigme n'est pas résolue, l'investigateur effectue des actions Énigme s'il lui en reste Une énigme non résolue reste en place et peut être retentée plus tard en la rencontrant Alchimie : toutes les pièces sont mélangées dans la pioche Énigme alchimique, le joueur pioche 1 carte Effet secondaire et résout les effets indiqués pour un échec sur la carte de l'Énigme
Énigme résolue	Si l'objectif est atteint, l'énigme est résolue Résoudre les effets indiqués pour la réussite sur la carte Énigme Toutes les pièces de l'énigme utilisées sont mélangées et placées sous la pioche correspondante
Réinitialiser une énigme	Demandé par un effet ou si une autre énigme du même type doit être mise en place et manque de pièces : toutes les pièces sont mélangées dans la pioche correspondante

CARTES TRAUMA	
Fonctionnement	Le Gardien garde ses cartes Trauma en main jusqu'à ce qu'il les joue
	Quand un investigateur reçoit au moins 1 Dégât ou au moins 1 PH, le Gardien peut jouer des cartes Trauma du type concerné sur cet investigateur
	Les cartes Trauma restent à côté de la carte Personnage de l'investigateur ciblé
Alliés	Un allié ne peut être ciblé par les cartes Trauma
Défausse	Une carte Trauma défaussée va dans sa défausse face visible Si le paquet Trauma est épuisé, mélanger les cartes défaussées pour refaire un paquet
Bord rouge	Trauma Blessure : ne peut être jouée que lorsqu'un investigateur reçoit au moins 1 point de dégâts
Bord bleu	Trauma Démence : ne peut être jouée que lorsqu'un investigateur reçoit au moins 1 PH
Limitations	Chaque investigateur ne peut avoir au même moment qu'1 seule carte Trauma Blessure et qu'1 seule carte Trauma Démence, si une nouvelle carte d'un type est jouée, la première est défaussée
	Les points de vie ou la santé mentale de l'investigateur ciblé doivent être égaux ou inférieurs au chiffre indiqué sur la carte pour qu'elle puisse être jouée
Effet de menace	Une carte Trauma qui comporte un effet de Menace peut être déclenchée au moment indiqué et ne compte pas comme une action du Gardien
Symbole 'Plusieurs investigateurs'	Au moment où il ne reste plus qu'1 investigateur en jeu, le Gardien défausse les cartes Trauma de sa main portant ce symbole et en pioche autant Lorsque le Gardien pioche une carte avec ce symbole alors qu'il n'y a plus qu'1 investigateur en jeu, il la défausse et pioche 1 nouvelle carte Trauma

CARTES MYTHE	
Fonctionnement	Le Gardien garde ses cartes Mythe en main jusqu'à ce qu'il les joue
	Les cartes Mythe sont jouées pendant le tour d'un investigateur : 1 seule par tour d'investigateur, au début de son tour ou après n'importe quelle étape de son tour
Alliés	Un allié ne peut être ciblé par les cartes Mythe
Défausse	Une carte Mythe jouée est défaussée face visible Si le paquet Mythe est épuisé, mélanger les cartes défaussées pour recréer un paquet
Conditions	Le Gardien doit payer le coût en jetons Menace et satisfaire les conditions indiquées pour jouer la carte Mythe choisie
Salles	Un nom partiel de salle signifie que toutes les salles contenant ce nom peuvent être ciblées
Consultation	Les cartes Mythe jouées face cachée sont consultables par le Gardien et l'investigateur ciblé

CARTES OBJECTIF	
Fonctionnement	Cette carte indique au Gardien les conditions nécessaires à sa victoire et à celle des investigateurs
	Seul le Gardien peut la regarder tant qu'elle n'est pas révélée
Révélation	Certaines cartes spécifient à quel moment la carte Objectif est révélée Une fois révélée, tous les joueurs peuvent la lire
Victoire	Lorsqu'un camp a rempli sa condition de victoire, le Gardien doit la révéler

CARTES EFFET SECONDAIRE	
Fonctionnement	Chaque fois qu'un joueur doit piocher une carte Effet secondaire, il pioche première carte de la pioche correspondante et la place face visible à côté du personnage concerné Cette carte prend effet immédiatement et reste en jeu jusqu'à ce qu'un effet la défausse
Symbole 'Plusieurs investigateurs'	Si un investigateur pioche une carte Effet secondaire qui porte le symbole 'Plusieurs investigateurs' et qu'il ne reste qu'1 investigateur en jeu, il la défausse et en pioche une nouvelle
Effet de menace	Une carte Effet secondaire qui comporte un effet de Menace peut être déclenchée au moment indiqué et ne compte pas comme une action du Gardien

CARTES EXPLORATION	
Fonctionnement	Les cartes dont le type est cité ci-dessous sont des cartes Exploration Les cartes Objet de départ ne sont pas des cartes Exploration
Types	Une carte qui fait partie de plusieurs types suit les règles de chacun de ces types - Indice : carte essentielle à l'avancement du scénario dont le texte mène au prochain indice - Clé : permet de défausser le Verrou ou l'Obstacle indiqué - Équipement : objet à usages variables - Artefact : objet puissant - Arme : arme à distance ou arme de mêlée tranchante/contondante/les deux, (x) = Dégâts infligés - Livre : dépenser 1 action pour lire et gagner 1 carte Sort correspondante - Rien d'intéressant : carte inutile qui est retirée du jeu dès qu'elle est révélée - Piège : la carte doit être immédiatement résolue lorsqu'elle est accédée
Obstacles et Verrous	Cartes qui empêchent l'exploration tant que la tâche demandée n'est pas effectuée Si la tâche est accomplie, révéler les cartes suivantes une par une
	Une carte Obstacle n'est défaussée que lorsque c'est indiqué sur la carte

CARTES ACTION DU GARDIEN	
Fonctionnement	Le texte en gras indique des capacités toujours actives
	L'effet Action ne peut être joué que lors du tour du Gardien et peut avoir un coût et une limitation
Piocher	Certaines cartes Action du Gardien permettent de piocher des cartes Mythe et Trauma Les cartes piochées sont tenues secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées ou défaussées
Placer	Certaines cartes permettent au Gardien de placer des monstres sur le plateau : il pioche 1 figurine du nom de monstre spécifié au hasard dans sa réserve et le place à l'endroit spécifié (si c'est une salle, le monstre peut être placé dans n'importe quelle case de la salle)
Déplacer	Certaines cartes Action du Gardien permettent de déplacer les monstres : ils suivent les mêmes règles que les investigateurs, mais ils ignorent les cartes Verrou
Précisions	La carte 'Pulsions incontrôlables' ne peut être utilisée que s'il y a une cible valide

CARTES SORT	
Fonctionnement	Divers types de Sorts, 5 cartes par type de Sort
	Un investigateur ne peut avoir en main qu'1 seule carte par type de Sort, s'il doit piocher 1 carte Sort d'un type qu'il possède déjà, il ne pioche pas
	Lorsqu'un investigateur gagne 1 carte Sort, il pioche la carte du dessus du paquet Sort correspondant mais ne la regarde pas tant qu'il ne lance pas ce Sort
Lancer un sort	Un investigateur utilise 1 carte Sort lors de son étape d'action en suivant les indications au dos de la carte, puis il la retourne : selon le résultat, il résout la réussite ou l'échec indiqués et les effets supplémentaires déclenchés (le terme 'Vous' concerne le lanceur du sort uniquement)
Cible	La cible est indiquée, la portée et la LDV sont gérées comme pour une attaque avec une arme Si la cible est un investigateur dans la salle, le joueur actif peut se cibler lui-même
Défausse	Une cartes Sort défaussée est placée face cachée sous le paquet Sort correspondant
Lévitation	Un investigateur qui utilise le Sort 'Lévitation' est considéré comme volant pendant toute la résolution du Sort
Voix de Ra	Un effet qui met fin au tour d'un investigateur l'empêche d'utiliser le Sort 'Voix de Ra' Les types d'action sont ceux cités dans Actions des investigateurs

ALLIÉS	
Fonctionnement	Personnages non-joueurs présents sur le plateau dans certaines Histoires Un allié n'est ni un investigateur, ni un monstre : par défaut, les effets qui spécifient ces cibles n'ont pas d'effet sur les alliés, par contre un effet qui mentionne 'Attaque' peut être utilisé contre des alliés
Cartes	Chaque allié possède 1 jeton allié spécifique qui sert de figurine et qui indique la case qu'il occupe Une carte de personnage propre à l'allié propre indique ses points de vie et de santé mentale de départ ainsi que son Expertise Chaque allié possède 1 paquet de cartes Histoire d'allié spécifique qui sert lors de l'interaction entre les investigateurs et cet allié
Histoire d'allié	Rumeurs : ces cartes n'ont pas d'effet sur le jeu mais donnent des indications
	Événements : ces cartes sont immédiatement résolues
	Tâches : l'investigateur doit satisfaire la tâche confiée pour recevoir la récompense Seul l'investigateur qui détient la carte Tâche peut la satisfaire
Mouvement des alliés	Un allié ne se déplace que si un effet provoque ce déplacement, il suit les mêmes règles que le déplacement des investigateurs (il ne peut pas entrer dans une pièce ayant un Verrou)
Évasion	Si un investigateur utilise un effet pour déplacer un allié, cet allié est soumis aux tests d'évasion
Parler à un allié	L'investigateur pioche la carte du dessus du paquet Histoire d'allié de cet allié et la résout, il conserve cette carte à côté de la carte de l'investigateur concerné à moins que la carte ne spécifie autre chose (si le paquet Histoire d'allié est vide, l'action n'est pas possible)
	Un même allié ne peut parler qu'à 1 investigateur dans sa salle à chaque Phase des alliés Un investigateur qui a une tâche à satisfaire pour un allié ne peut pas parler avec cet allié
Attaquer avec un allié	Un allié peut attaquer toute figurine qui représente une cible légale pour lui
	Le Gardien procède comme pour une attaque effectuée par un investigateur, l'investigateur qui fait agir l'allié choisit la cible, l'arme utilisée et fait les choix proposés par la carte Combat
Tests d'attributs des alliés	Les alliés ne lancent pas de dé pour les tests d'attribut, ils utilisent leur Expertise : si l'allié a l'attribut listé dans son Expertise, il réussit le test, s'il ne l'a pas, il échoue automatiquement
Combat	Un effet déclenché par un allié qui inflige des dégâts basés sur un attribut inflige toujours 1 Dégât
Autres tests	Un allié est soumis aux tests d'horreur et d'évasion comme s'il était un investigateur Un allié échoue automatiquement aux tests qui ne sont pas des tests d'attribut
Objets de départ et cartes Exploration	Un allié ne peut utiliser les effets de ces cartes, sauf s'il s'agit d'une Arme ou que la carte spécifie qu'un allié peut l'utiliser
Dégâts sur un allié	Un allié reçoit des Dégâts et des PH comme un investigateur et peut devenir fou
Soigner un allié	Un allié peut être soigné avec tout effet qui soigne un investigateur : l'allié ciblé doit remplir toutes les conditions qu'un investigateur devrait remplir pour cet effet

PERSONNAGES (1/4)				
Michael McGlen	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	14	**6**	**3**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Gangster	**6**	**7**	**2**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Mitrailleuse			
Voyou	**8**	**7**	**4**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Dynamite			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Trouver le point faible	**3**	**7**	**1**	**2**
	1 fois par partie, à son tour avant d'attaquer 1 monstre : gagner 2 points de compétence			
Pas une égratignure	**2**	**8**	**1**	**4**
	1 fois par partie, durant un combat et avant le jet de dé : réussir 1 test sur tout sauf un 10			
Joe Diamond	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	12	**8**	**3**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
L'oeil du privé	**6**	**6**	**6**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Loupe			
Permis de tuer	**5**	**6**	**5**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Automatique .45			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Opportunité	**6**	**5**	**3**	**3**
	1 fois par partie, Action : choisir 1 monstre dans sa case pour faire 1 test Chance Si le test réussit, le monstre est tué			
Sur l'Affaire	**5**	**7**	**1**	**2**
	1 fois par partie, lors d'une exploration où Joe Diamond révèle 1 carte Indice : gagner 3 points de compétence			
Ashcan Pete	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	11	**9**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Meilleur ami du chien	**5**	**6**	**5**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Duke			
Musicien débutant	**6**	**6**	**7**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Guitare			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Fausse piste	**3**	**7**	**3**	**3**
	1 fois par partie, avant de faire 1 test d'évasion : gagner +4 à tous les tests d'évasion de ce tour			
Système D	**4**	**6**	**2**	**4**
	1 fois par partie, Action : défausser des cartes Arme, Équipement, Livre et/ou Artefact : gagner 1 point de compétence pour chaque carte défaussée ce cette façon			
Jenny Barnes	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	10	**10**	**2**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Armée et charmante	**4**	**6**	**6**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Automatique .45			
Nobles motivations	**5**	**6**	**7**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Lettre d'Isabelle			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
C'est personnel	**4**	**6**	**3**	**3**
	1 fois par partie, action : se déplacer de maximum 2 cases, puis attaquer 1 monstre sur sa case en gagnant +2 à tous les tests de combat			
Détermination inébranlable	**4**	**6**	**3**	**3**
	1 fois par partie, lors d'1 test d'horreur, avant de jeter les dés : le test est réussi automatiquement et Jenny Barnes peut se déplacer de 2 cases maximum			

PERSONNAGES (2/4)				
Kate Winthrop	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	9	**11**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Chercheur	**4**	**6**	**4**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Microscope			
Inventeur	**4**	**5**	**5**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Stabilisateur de Flux			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Expérimentation	**7**	**5**	**5**	**3**
	1 fois par partie, avant de tenter de résoudre 1 énigme : défausser tout ou partie des pièces de l'énigme pour les remplacer par des pièces aléatoires de la pile de pièces inutilisées			
Vérification des théories	**6**	**6**	**6**	**2**
	1 fois par partie, Action : faire 1 test Chance en ajoutant +2 par carte Indice révélée Si le test réussit, Kate Winthrop peut lire la carte Objectif (elle ne la révèle pas)			
Soeur Marie	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	8	**12**	**3**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Bénédiction du Seigneur	**2**	**2**	**6**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Eau Bénite			
Servante de Dieu	**3**	**2**	**5**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Rosaire Sacré			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Réconfort de la prière	**4**	**6**	**4**	**5**
	1 fois par partie, Action : lancer 1 dé, soigner Soeur Marie de la moitié de ce résultat (arrondi au supérieur) en PH			
Repousser le Mal / Sceau béni	**3**	**7**	**5**	**4**
	1 fois par partie, Action : choisir 1 monstre dans sa salle, il peut être déplacé jusqu'à 3 cases			
Gloria Goldberg	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	6	**14**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Auteur renommé	**4**	**4**	**4**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Machine à écrire			
Bibliophile	**3**	**3**	**3**	
	Elle commence la partie avec 1 carte de Sort Lier un monstre			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Sensibilité psychique	**6**	**6**	**6**	**3**
	1 fois par partie, Action : regarder toutes les cartes Exploration d'une salle au choix, puis les remettre dans le même ordre			
Visions puissantes	**5**	**6**	**7**	**4**
	1 fois par partie, Action : regarder les cartes Mythe et Trauma dans la main du Gardien, puis en défausser jusqu'à 2 au choix			
Harvey Walters	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	6	**14**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Collectionneur d'Artefacts	**4**	**4**	**3**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Statue de garde			
Étudiant des Arcanes	**3**	**3**	**2**	
	Il commence la partie avec 1 carte de Sort Flétrissement			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Instincts du professeur	**7**	**6**	**7**	**3**
	1 fois par partie, lors de la tentative de résolution d'une énigme Rune : résoudre automatiquement cette énigme et gagner 2 points de compétence			
Traduction révélatrice	**6**	**5**	**8**	**4**
	1 fois par partie, au moment de piocher 1 carte Sort : piocher 2 cartes du Sort concerné, lire le dos de ces cartes, en garder 1 et défausser l'autre			

PERSONNAGES (3/4)				
Darrell Simmons	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	12	**8**	**3**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Pris sur le vif	**4**	**6**	**5**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Appareil photo			
Regardez-moi	**4**	**5**	**6**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Poudre pour flash			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Oeil vif	**5**	**6**	**7**	**2**
	1 fois par partie, quand un monstre entre dans la salle de Darrell Simmons ou que Darrell Simmons entre dans une salle comportant des monstres : regarder sous 1 pion Monstre			
Souci du détail	**4**	**5**	**5**	**3**
	1 fois par partie, Action : gagner 1 point de compétence pour chaque carte indice qui a été révélée			
Vincent Lee	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	10	**10**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Pris sur le vif	**4**	**6**	**5**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Scie d'amputation			
Sous la peau	**5**	**4**	**5**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Traité d'anatomie de Gray			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Autopsie	**6**	**4**	**5**	**2**
	1 fois par partie, quand un monstre est tué dans la salle où se trouve Vincent Lee : il gagne 3 points de compétence qu'il répartit comme souhaité entre les investigateurs dans cette salle			
Médecin militaire	**7**	**3**	**4**	**3**
	1 fois par partie, lorsqu'un investigateur subit des dégâts dans la salle où se trouve Vincent Lee : effectuer 1 test d'Intellect Si le test réussit, ces dégâts sont réduits à 0			
Dexter Drake	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	10	**10**	**2**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Prestidigitation	**4**	**4**	**6**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Canne épée			
Sous la peau	**5**	**4**	**5**	
	Il commence la partie avec 1 carte de Sort Brumes de Releh			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Disparition	**5**	**5**	**6**	**4**
	1 fois par partie, lorsque Dexter Drake est dissimulé : dépenser ses 2 étapes de mouvement pour déplacer Dexter Drake jusqu'à n'importe quelle case d'une salle qui ne contient aucune carte Exploration, Verrou ou Obstacle			
Maître des illusions	**5**	**5**	**7**	**3**
	1 fois par partie, Action : déplacer chaque monstre dans la LDV de Dexter Drake de 1 case			
Carolyn Fern	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	8	**12**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Traitement de la folie	**4**	**5**	**5**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Études sur l'hystérie			
Travail dangereux	**3**	**5**	**4**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Walther Modèle 9			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Hypnose	**6**	**6**	**5**	**3**
	1 fois par partie, Action : choisir de prendre un nombre quelconque de PH (sans dépasser la limite de santé mentale de Carolyn Fern), pour chaque PH subi de cette façon, choisir 1 investigateur dans cette salle qui guérit 4 PH			
Intervention	**7**	**7**	**4**	**2**
	1 fois par partie : annuler une capacité ou l'effet d'une carte jouée par le Gardien qui lui permet de faire se déplacer, attaquer ou effectuer une action à un autre investigateur situé dans la salle de Carolyn Fern			

PERSONNAGES (4/4)				
Monterey jack	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	13	**7**	**3**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Plan de rechange	**5**	**6**	**4**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Revolver fétiche			
Explorateur compulsif	**6**	**5**	**4**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Carte légendaire			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Contre toute attente	**4**	**6**	**5**	**2**
	1 fois par partie : relancer 1 dé que Monterey Jack vient de lancer (pas 1 dé qui a déjà été relancé, prévaut sur Malédiction)			
Soif de découverte	**5**	**6**	**4**	**2**
	1 fois par partie, après qu'1 carte Exploration non Clé et non Objet d'Histoire a été révélée par un investigateur qui explore n'importe quelle salle : Monterey Jack prend immédiatement cette carte			
Bob Jenkins	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	11	**9**	**4**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Prendre sur soi	**6**	**5**	**5**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Bouteille de Bourbon			
Sept jours sur sept	**6**	**4**	**4**	
	Il commence la partie avec l'Objet de départ Mallette			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Coup en traître	**5**	**6**	**2**	**2**
	1 fois par partie : retirer du plateau 1 monstre assommé non nommé situé dans la salle où se trouve Bob Jenkins (il retourne dans la réserve du Gardien)			
Ressources cachées	**4**	**7**	**1**	**3**
	1 fois par partie : lorsqu'un investigateur défausse 1 carte Livre ou Équipement, cette carte est abandonnée dans la salle de cet investigateur au lieu d'être défaussée			
Mandy Thompson	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	10	**10**	**3**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Connaissance inexploitée	**3**	**3**	**6**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Livre à rendre d'urgence			
Souvenirs de la maison	**4**	**3**	**5**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Colis de provisions			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Concentration obsessive	**6**	**5**	**5**	**3**
	1 fois par partie, action : prendre jusqu'à 4 PH pour gagner 1 PC par PH pris de cette façon			
Jeunesse déterminée	**5**	**6**	**5**	**3**
	1 fois par partie, action : soigner 1 Dégât ou 1 PH par PC en sa possession à cet instant			
Amanda Sharp	*Points de vie*	*Santé mentale*	*Points de compétence*	
	9	**11**	**5**	
Traits physiques	*Force*	*Tir*	*Dextérité*	
Bourreau de travail	**5**	**4**	**5**	
	Elle commence la partie avec l'Objet de départ Notes de recherche			
Connaissance inhabituelle	**4**	**4**	**6**	
	Elle commence la partie avec 1 carte de Sort Voix de Ra			
Traits intellectuels	*Intellect*	*Volonté*	*Savoir*	*Chance*
Rien que les faits	**6**	**5**	**6**	**3**
	1 fois par partie, avant qu'un investigateur dans cette salle ne fasse 1 test : il fait ce test avec l'attribut Savoir d'Amanda Sharp à la place de l'attribut demandé (pas d'utilisation de PC pour ce test)			
Sensation familière	**6**	**5**	**7**	**2**
	1 fois par partie, lors d'1 test de compétence pour une carte Exploration Livre : réussite automatique, puis gagner 2 PC			

OBJETS (1/3)		
OBJETS DE DÉPART		
Appareil photo	*Équipement*	Quand un monstre est tué dans la salle du porteur de l'Appareil photo, il peut retirer du jeu cette figurine pour la placer sur la carte Appareil photo : tous les investigateurs gagnent +2 à leurs attributs lors des combats contre les monstres qui portent le même nom S'il y a déjà 1 monstre sur la carte Appareil photo, la nouvelle figurine remplace l'autre qui retourne dans la réserve du Gardien
Automatique .45 (3)	*Arme à distance*	Action : attaquer 1 monstre à maximum 2 de portée Si le monstre est à maximum 1 de portée, gagner +2 en Tir pour résoudre cette attaque
Bouteille de Bourbon	*Équipement*	Au début de son tour, possibilité de recevoir 1 jeton Assommé pour soigner 1 PH
Canne épée (2)	*Arme de mêlée tranchante et contondante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case Pour cette attaque, chaque test de Force est considéré comme un test de Dextérité à la place
Carte légendaire	*Équipement*	1 fois par tour : regarder la première carte à explorer de cette salle
Colis de provisions	*Équipement*	Action, dépenser 1 PC : choisir 1 monstre dans cette salle pour lui infliger 2 Dégâts ou le déplacer d'1 case
Duke	*Allié*	Durant les combats : donne +2 aux tests de Force et de Dextérité
		Action, 1 fois par tour : donner Duke et 1 carte Exploration à un personnage qui se situe à maximum 2 cases de portée (Duke se déplace comme un investigateur)
Dynamite	*Arme à distance*	Action : défausser cette carte pour choisir 1 case à maximum 2 de portée Lancer 1 dé : chaque monstre dans cette case subit autant de blessures que le résultat du dé
Eau Bénite	*Équipement*	Action : choisir 1 monstre à maximum 1 de portée pour effectuer 1 test Chance + 1 Réussite : le monstre reçoit 1 point de dégâts et est assommé
Études sur l'hystérie	*Équipement*	Action : défausser 1 carte Trauma démence d'un investigateur sur sa case
Guitare (3)	*Équipement*	Action : déplacer 1 monstre d'1 case vers soi
	Arme de mêlée contondante	Action, défausser cette carte : attaquer 1 monstre sur cette case
Lettre d'Isabelle	*Équipement*	Action : si le joueur actif possède 0 PC, il gagne 2PC et soigne 1 PH
Livre à rendre d'urgence	*Équipement*	Avant qu'un autre investigateur dans cette salle fasse 1 test d'attribut autre que Chance : possibilité de dépenser 1 PC pour ajouter la Chance du possesseur du Livre à rendre d'urgence à l'attribut de l'investigateur qui effectue le test
Loupe	*Équipement*	1 fois par tour, immédiatement après avoir dépensé 1 action pour explorer une Salle : effectuer 1 action supplémentaire
Machine à écrire	*Équipement*	Action : choisir 1 autre investigateur dans la même salle, il gagne 1 PC
		Action : test de Force Réussite : 1 monstre sur sa case reçoit 2 point de dégâts
Mallette (1)	*Arme de mêlée contondante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case Si l'attaque inflige des Dégâts à un monstre humanoïde non assommé, il reçoit 1 jeton Assommé
Microscope	*Équipement*	Action : gagner 1 PC
Mitrailleuse (3)	*Arme à distance*	Action : attaquer 1 monstre à maximum 2 de portée Si cette attaque inflige au moins 1 point de dégâts, possibilité d'effectuer immédiatement 1 action supplémentaire d'attaque avec cette arme, ne fonctionne qu'1 fois par tour
Notes de recherche	*Équipement*	Gagner +1 Savoir
		Si une carte Combat indique à un monstre situé dans cette salle de faire son attaque spéciale, cette carte est défaussée et le Gardien en pioche 1 autre
Poudre pour flash	*Équipement*	Action : assommer 1 monstre sur sa case, puis effectuer 1 test de Chance +1 Si le test échoue, cette carte est défaussée et le porteur de cette carte est assommé
Revolver fétiche (3)	*Arme à distance*	Action : attaquer 1 monstre à maximum 2 de portée Si cette attaque tu 1 monstre Bête ou Étrange, soigner 1 PH
Rosaire Sacré	*Équipement*	Le Gardien doit dépenser 1 point de menace supplémentaire pour jouer une carte Mythe ou Trauma sur le porteur du Rosaire Sacré (une carte qui coûte 0 coûte 1)
Scie d'amputation (2)	*Arme de mêlée tranchante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case, si la cible est assommée et qu'elle subit au moins 1 point de dégâts, elle reçoit 2 points de dégâts supplémentaires
Stabilisateur de Flux	*Équipement*	Quand un monstre est placé en jeu dans la salle du porteur du Stabilisateur de Flux, le Gardien doit le placer dans 1 salle adjacente si c'est possible Cet Objet n'a pas d'influence sur le déplacement des monstres
Statue de garde	*Artefact*	En défense lors d'un combat : chaque attaque inflige au plus 1 point de dégâts et ne peut assommer le porteur de la Statue de garde
Traité d'anatomie de Gray	*Équipement*	Action : effectuer 1 test d'Intellect Réussite : 1 investigateur sur cette case soigne 2 points de dégâts
Walther Modèle 9 (2)	*Arme à distance*	Action : attaquer 1 monstre à maximum 2 de portée, puis possibilité d'attaquer le même monstre une seconde fois avec cette arme en ajoutant -1 au test d'attribut

OBJETS (2/3)		
OBJETS D'EXPLORATION (JEU DE BASE)		
Clé en argent	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Verrou 'Porte fermée'
Clé en laiton	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Obstacle 'Placard verrouillé'
Colt .38 (3)	*Arme à distance*	Action : attaquer 1 monstre à maximum 2 de portée Si le porteur de cette arme obtient un 1 à un test durant ce combat, la cible reçoit 2 Dégâts supplémentaires
Couteau (3)	*Arme de mêlée tranchante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case
		Action, défausser cette carte : test de Dextérité Réussite : infliger 3 Dégâts à 1 monstre à maximum 2 de portée
Crâne cérémonial	*Artefact*	Gagner +1 Savoir
		Action : test de Chance Réussite : gagner 3 PC Échec : le Gardien gagne 4 points de Menace
Crucifix	*Équipement*	Gagner +2 Volonté
		Action : test de Chance +2 Réussite : assommer 1 monstre Zombie ou Vampire à maximum 1 de portée
Cultes innommables	*Livre*	Action : test d'Intellect +1 Réussite : prendre 1 PH, défausser cette carte, puis piocher 1 carte Sort 'Pacte du Sang'
De Vermis Mysteriis	*Livre*	Action : test d'Intellect +1 Réussite : prendre 1 PH, défausser cette carte, puis piocher 1 carte Sort 'Pacte de l'Âme'
Extincteur (2)	*Équipement*	Action : défausser cette carte pour défausser 1 jeton Feu dans cette salle
	Arme de mêlée contondante	Action : attaquer 1 monstre sur cette case
Fusil à pompe (4)	*Arme à distance*	Action : attaquer 1 monstre à maximum 1 de portée, possible à travers 1 porte Si le monstre est sur la même case, infliger +2 Dégâts
Hache (4)	*Arme de mêlée tranchante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case
		Action : test de Force Réussite : résoudre automatiquement 1 énigme Verrou dans cette salle (pas une salle adjacente)
Journal de Whateley	*Livre*	Action : test d'Intellect +1 Réussite : prendre 1 PH, défausser cette carte, puis piocher 1 carte Sort 'Lier un monstre'
Lanterne	*Équipement*	Les investigateurs présents dans la même salle que le possesseur de la Torche ignorent l'obscurité de cette salle
		Action, défausser cette carte : infliger 3 Dégâts à 1 monstre à maximum 1 de portée
Les Chants de Dhol	*Livre*	Action : test d'Intellect +1 Réussite : prendre 1 PH, défausser cette carte, puis piocher 1 carte Sort 'Flétrissement'
Masse (X)	*Arme de mêlée contondante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case X = Force de l'utilisateur -2 (pour un minimum de 1)
Mot de passe	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Verrou 'Entrée barrée'
Phrase magique	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Verrou 'Verrou magique'
Pied-de-biche (3)	*Clé*	Lors d'une exploration : défausser la carte Obstacle 'Plaque de bouche d'égout'
	Arme de mêlée contondante	Action : attaquer 1 monstre sur cette case
Preuve flagrante	*Équipement*	Action, défausser cette carte, prendre 2 PH : le Gardien doit indiquer dans quelle salle se trouve la prochaine carte Indice
Robe du Culte	*Équipement*	Gagner +4 à tous les tests d'évasion
		Défausser cette carte après avoir fait une action d'attaque
		Les monstres Cultistes et Chefs de culte ne peuvent pas attaquer le porteur de la Robe de Culte
Rubis de R'lyeh	*Artefact*	1 fois par tour, après avoir dépensé 1 action pour lancer 1 Sort : possibilité de faire une action supplémentaire autre que lancer le même Sort
Sédatif	*Équipement*	Action, défausser cette carte : défausser 1 carte Trauma d'un investigateur dans cette salle, cet investigateur ne peut pas se déplacer lors de son prochain tour
Signe des Anciens	*Artefact*	Action : test de Savoir Réussite : le Gardien doit éloigner chaque monstre présent dans cette salle de 2 cases Échec : prendre 1 PH
Torche	*Équipement*	Les investigateurs présents dans la même salle que le possesseur de la Torche ignorent l'obscurité de cette salle
Vin Saturnien	*Équipement*	Action, défausser cette carte : soigner 1 Dégât et 1 PH
Whisky	*Équipement*	Gagner +1 Volonté
		Défausser cette carte pour soigner 2 PH

OBJETS (3/3)		
OBJETS D'EXPLORATION (EXTENSION EXPÉRIENCES INTERDITES)		
Aimant puissant	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Verrou 'Porte sécurisée'
Câble piégé	*Piège*	Défausser immédiatement cette carte et faire 1 test de Dextérité Échec : prendre 1 Dégât et 1 jeton Assommé
Code chiffré	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Obstacle 'Écriture codée'
Combinaison	*Clé*	Lors d'une exploration : résoudre l'énigme Verrou 5B pour défausser cette carte et la carte Obstacle 'Coffre-fort métallique'
Composé acide	*Objet d'histoire*	Gagner +1 Intellect
		Action : test de Chance Réussite : infliger 3 Dégâts à 1 monstre sur cette case Échec : prendre 1 Dégât
Engin incendiaire	*Piège*	Défausser immédiatement cette carte, placer 1 jeton Feu dans cette salle et faire 1 test de Dextérité Échec : prendre 1 Dégât
Épée de St Jérôme (X)	*Arme de mêlée tranchante*	Action : attaquer 1 monstre sur cette case, X = Savoir de l'utilisateur -2 (pour un minimum de 2) Si l'attaque inflige des dégâts au monstre, soigner 1 Dégât
Faux indice	*Piège*	Faire immédiatement 1 test d'intellect Réussite : défausser cette carte Échec : abandonner cette carte et mettre fin à son tour immédiatement
Graines	*Objet d'histoire*	Action, si l'époque en cours est le Passé : placer le jeton Graines sur cette case, s'il est déjà sur le plateau, le déplacer sur cette case
Herbicide	*Clé*	Lors d'une exploration, défausser cette carte : défausser la carte Verrou 'Végétation extraterrestre'
Instruments chirurgicaux	*Équipement*	Action, prendre 1 PH : défausser jusqu'à 2 jetons Mutation d'un investigateur sur cette case
Machine temporelle	*Objet d'histoire*	Action : voyager vers une époque différente de son choix
Magie Véritable	*Livre*	Action : test d'Intellect -1 Réussite : prendre 1 PH, défausser cette carte, puis piocher soit 1 carte Sort 'Sauterelles', soit 1 carte Sort 'Brumes de Releh'
Masque blême	*Artefact*	1 fois par tour, si l'utilisateur n'a pas encore attaqué ce tour : possibilité de relancer 1 test d'évasion
Matière jaune	*Objet d'histoire*	Lorsqu'un investigateur reçoit cette carte, il pioche 1 carte Effet secondaire, puis chaque investigateur défausse 1 jeton Mutation
Notes du Dr Faust	*Clé*	Lors d'une exploration : résoudre l'énigme Alchimie 10B pour défausser cette carte et la carte Obstacle 'Formule incompréhensible'
Produit chimique dangereux	*Piège*	Défausser immédiatement cette carte et résoudre l'énigme Alchimie 10A
Remèdes anciens	*Équipement*	Action : test d'Intellect Réussite : défausser 1 carte Effet secondaire d'1 investigateur sur cette case
Tablette de Zanthu	*Artefact*	Action : test de Savoir Réussite : forcer le Gardien à défausser soit 2 jetons Menace, soit 2 cartes Mythe au hasard Échec : prendre 1 PH