



## Aperçu

Les forces cosmiques ont longtemps sommeillé dans les mers sans fond, dans l'immense obscurité de l'espace et dans les plaines ondulantes du chaos. Mais ces êtres sont devenus agités et se disputent maintenant en secret la domination de l'humanité. Manipulant le mental de leurs étranges fidèles par la corruption et la peur, consommant leur puissance et leur âme, ils resserrent leur emprise sur le monde. L'humanité échouera et les ténèbres régneront, mais quand la dernière lumière mourra, quel Ancien régnera ?

Dans "7 Souls" (7 Âmes), vous deviendrez les créatures de l'autre monde dans l'univers de H.P. Lovecraft. En tant qu'êtres insatiables et éthérés, vous serez en compétition pour la domination du monde. Battez-vous pour le contrôle de ces 7 âmes et manipulez-les pour votre propre profit. Agissez rapidement pour rassembler des provisions, gagner une bénédiction, contrôler l'autel des sacrifices, et ensuite révéler votre vraie forme. Tu es mauvais, et ton heure est venue.

## Matériel

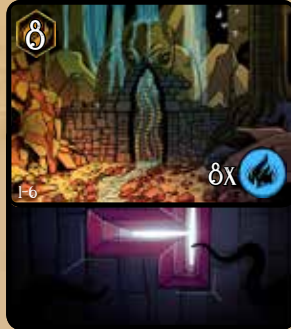
- 1 livret de règles.
- 1 plateau de jeu.
- 59 jetons Puissance.



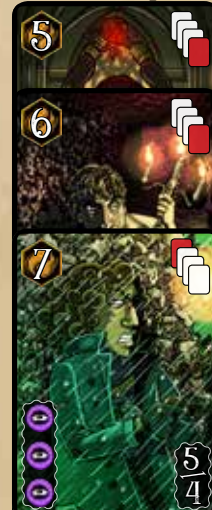
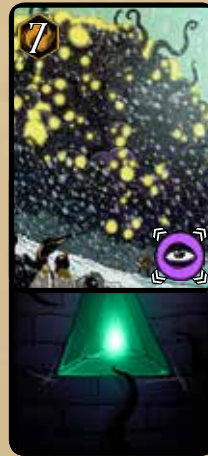
- 49 jetons Âme.



• 4 cartes Autel.



• 12 cartes Révélation. • 18 cartes Enquêteur.



• 6x 7 cartes  
Personnage.



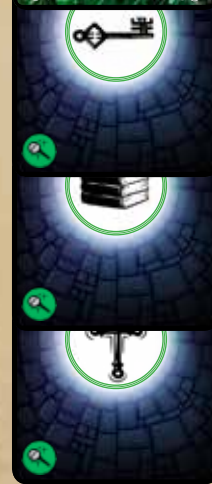
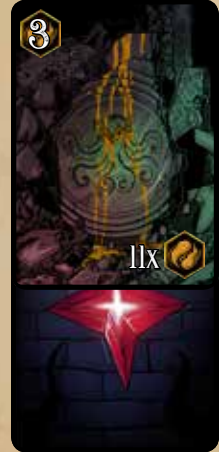
Cartes Corruption :

• 43 Focalisé.

• 36 Horreur.

• 14 Déterminé.

• 6 cartes Bénédiction.



## Objectif

Avoir le plus d'âmes (points de victoire) à la fin de la partie. Les âmes peuvent être recueillies de diverses façons :

1. En réalisant votre Révélation.
2. En collectant des jetons Âme.
3. En corrompant les enquêteurs.
4. En obtenant une bénédiction.
5. En contrôlant un autel.

## Aperçu

Mise en place.....	2	Attaque de l'enquêteur.....	8	Fin de la partie.....	10
Le jeu.....	4	Enquêteurs corrompus.....	8	Rappel sur l'ordre du tour.....	12
Activation de personnage.....	6	Autels.....	10	Mode solo.....	12
Vérification de la loyauté.....	6	Bénédictions.....	10	Crédits.....	12
Monter en puissance.....	6	Révélations.....	10		



Cette section du livret de règles sera utilisée pour les notes et les rappels. À la fois pour vous aider dans l'installation, et comme aide pour les règles importantes.

## Mise en place

Tous les joueurs commencent avec 1 jeu de 7 personnages de la même couleur, 1 jeton Puissance et 5 cartes Corruption (1 carte Focalisé et 4 cartes Horreur).

Placez les ressources sur chaque lieu en fonction du nombre de joueurs.

Placez les autels, les bénédictions et des enquêteurs autour du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit 2 cartes Révélation, en garde une et retourne l'autre dans la boîte.

## Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au milieu de l'aire de jeu.



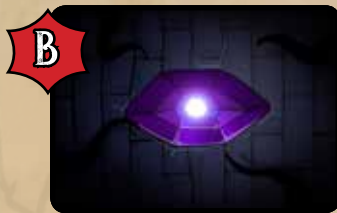
Les joueurs peuvent regarder dans leur paquet de cartes Corruption à tout moment mais doivent le mélanger immédiatement après.

2. Chaque joueur prend un ensemble de 7 cartes Personnage, 1 jeton Puissance et 5 cartes Corruption (1 carte Focalisé et 4 cartes Horreur). Les cartes Corruption sont mélangées et placées face cachée devant chaque joueur pour créer leur paquet de cartes Corruption. Toutes les cartes Horreur restantes (A) sont placées dans une pile de cartes Horreur face visible en haut à gauche du plateau de jeu.



3. En fonction du nombre de joueurs, créez sur chaque lieu une réserve individuelle avec le nombre de ressources indiquées : Corruption, Âmes et Puissance.

Corruption (B) - Mélangez toutes les cartes Déterminé (C) et Focalisé (D) et placez le nombre requis de cartes face cachée sur chaque lieu pour y créer des pioches. Toutes les cartes Déterminé et Focalisé restantes sont replacées dans la boîte sans être regardées.



Âmes (E) - Posez tous les jetons Âme face cachée. Ensuite, attribuez au hasard la quantité requise de jetons sur chaque lieu face cachée, sans regarder leur valeur. Retournez les jetons restants dans la boîte sans les regarder. Un jeton de valeur "1" supplémentaire a été inclus en cas de perte ou de dommage.

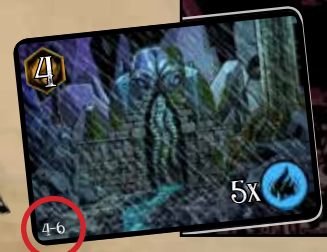
Puissance (F) - Placez la quantité requise de jetons Puissance sur chaque lieu. Retournez les jetons supplémentaires dans la boîte. Deux jetons Puissance supplémentaires ont été inclus en cas de perte ou de dommage.



4. En bas à gauche et à droite du plateau de jeu, placez des cartes Autel (G) en fonction du nombre de joueurs.

Cet autel est utilisé pour 4 à 6 joueurs.

5. Mélangez toutes les cartes Bénédiction (H) et placez-en 3 face visible, dans n'importe quel ordre, dans les trois emplacements au bas du plateau de jeu.



"Les bibliothèques poussiéreuses de l'époque étaient remplies de collections qui étaient plus en plus rares et qui savaient où regarder de grande puissance parmi les étoiles."



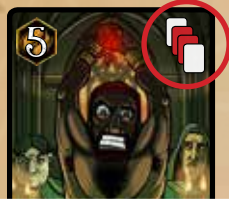
## Mise en place (suite)

6. Mélangez toutes les cartes Révélation (I) et distribuez-en deux face cachée à chaque joueur. Ce sont des objectifs secrets que les joueurs peuvent essayer d'accomplir pour gagner les points Âme qui y sont indiqués à la fin de la partie. Les joueurs choisissent une carte et défaussent l'autre face cachée (voir "Révélations" page 10).

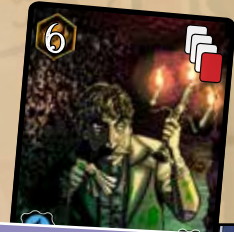
7. Mélangez toutes les cartes Enquêteur (J) et placez la pile face cachée dans son emplacement en haut à droite du plateau de jeu. Tirez et placez un enquêteur face visible au-dessus de chaque lieu (dans n'importe quel ordre).



*Précision pour 1 ou 2 joueurs :*  
Retirez de la pile Enquêteur tous les enquêteurs qui ciblent la ou les initiatives "intermédiaires".



Ignorez l'iconographie sur le dos des cartes Enquêteur pendant le placement, elle n'est utilisée que pendant l'attaque de l'enquêteur (page 8).



ues encombrées et Université Miskatonic de volumes banals et n'intéressaient que les mnyeux. Mais pour ceux arder, il y avait des tomes et des artefacts de légende gères grinçantes."

"Il y avait des histoires, murmurées par les villageois, sur la magie noire et les horreurs rampantes qui résidaient autrefois dans le manoir Whateley. Ces contes n'étaient-ils que des mythes, ou y avait-il quelque chose de vrai dans les affirmations selon lesquelles on pouvait voir des personnages se déplacer à la lueur des bougies à travers les vitres obscures, et que l'air bourdonnait avec l'attention de forces invisibles ?"

"L'édifice de la colline fédérale était tombé en ruines depuis longtemps, mais à l'intérieur des salles en ruines du Temple antique se trouvaient des autels d'Eldritch et des objets de pouvoir qui pourraient tenir les Anciens à distance - ou faciliter leur passage dans notre monde".





Lors de la lecture des règles, la page de droite vous montrera des exemples de ce qui est expliqué.

## Le jeu

Les joueurs envoient simultanément 1 personnage sur chacun des 3 lieux.

Les lieux se résolvent de gauche à droite. Sur chaque lieu, les personnages se résolvent de l'initiative la plus basse à la plus haute (du dessus de la pile vers le fond de la pile).

De l'initiative la plus basse à la plus élevée, les personnages sont :

- 1 Le Prophète,
- 2 Le Traître,
- 3 Le Cultiste,
- 4 Le Recruteur,
- 5 Le Cardinal sombre,
- 6 L'Acolyte et
- 7 Le Citoyen corrompu.

Une fois tous les lieux résolus, un enquêteur attaque.

Si un lieu a au moins 2 réserves vides, la partie se termine. Si ce n'est pas le cas, utilisez le paquet de cartes Enquêteur pour commencer un nouveau tour.

## Le jeu

À chaque tour, les joueurs choisiront les âmes qu'ils souhaitent contrôler afin d'atteindre leurs objectifs. Ils assigneront trois personnages de leur main face cachée, un sur chacun des trois lieux du plateau de jeu, dans n'importe quel ordre :

l'Université Miskatonic, le Manoir Whateley et le Temple antique.



L'action simultanée de sélection des personnages se fait en temps réel par tous les joueurs. Savoir où placer vos personnages et à quelle vitesse est stratégique. Faites un tour d'essai pour les nouveaux joueurs afin de les aider à comprendre la résolution des piles de cartes sur chaque lieu, et comment fonctionnent les "Test de loyauté" et "Attaque de l'enquêteur".

Si plusieurs joueurs tentent de contrôler le même personnage (dessin et numéro d'initiative identiques) sur le même lieu, l'ordre dans lequel les personnages sont placés détermine l'ordre dans lequel ils seront activés. Pour cette raison, les joueurs doivent placer leurs cartes sur une pile de chaque lieu, en déposant chaque nouveau personnage face cachée au-dessus des personnages déjà joués.

Lorsque tous les joueurs ont fini de placer leurs trois personnages, les lieux seront résolus un à la fois de gauche à droite, en commençant par l'Université Miskatonic.

La pile de cartes Personnage est retournée face visible, et les cartes sont placées de manière décalée, de la dernière carte jouée (en dessous de la pile) à la première carte jouée qui est entièrement visible (au-dessus de la pile).

Suivez l'exemple de la page ci-contre. Ce n'est pas aussi compliqué que ça en a l'air.

Une fois que les cartes Personnage ont été placées de cette façon, les cartes sont réorganisées par rapport à leur valeur d'initiative avec l'initiative la plus faible présente au-dessus de la pile et l'initiative la plus haute en dessous.

Lorsque des joueurs sont en compétition pour le contrôle d'un même personnage, ils doivent tester la loyauté de ce personnage avant de pouvoir l'activer (voir "Test de loyauté" page 6).

En commençant par l'initiative la plus faible (carte entièrement visible au-dessus de la pile), les joueurs activeront leur personnage à tour de rôle. Une fois que tous les personnages d'un lieu ont été activés ou ont été ignorés, rendez-vous au lieu suivant, en organisant et en activant ses personnages.

Une fois que tous les lieux ont été résolus et qu'un enquêteur a attaqué, rassemblez tous les personnages des trois lieux et mettez-les de côté, car ils ont besoin de se reposer avant de pouvoir entrer à nouveau en jeu. Les personnages au repos ne peuvent pas être utilisés pendant le tour, ni contrôler un autel.

Pour commencer un nouveau tour, rassemblez tous les personnages qui se sont reposés pendant le tour précédent. Ceci ne sera pas applicable avant le tour 3, et n'inclura jamais les personnages contrôlant les autels.

Pour signaler que les joueurs peuvent commencer à placer les personnages qu'ils ont choisis dans les différents lieux, déplacez la carte du dessus de la pile Enquêteur en dessous de celle-ci. L'icône sur le dos de la carte Enquêteur révélée indique le lieu que celui-ci attaquera à la fin du tour.

Les joueurs choisiront parmi les personnages restants de leur main et les assigneront à des lieux, en répétant les étapes ci-dessus à chaque tour.





## Exemple de partie

Au début du tour, le joueur "Signes de l'Ancien" décide d'envoyer la carte "2 Traître" au Temple antique, la carte "6 Acolyte" à l'Université Miskatonic, et la carte "5 Cardinal sombre" au Manoir Whateley. Ils peuvent être placés dans n'importe quel ordre, mais doivent être placés au-dessus de la dernière carte jouée.

Une fois que tous les joueurs ont fini de placer les personnages qu'ils veulent contrôler, le lieu de l'Université Miskatonic est résolu en premier.



La carte 4 de Tentacule (joueur jaune) a été jouée en première, suivies de la carte 6 de Signes de l'Ancien (joueur rouge), de la carte 4 d'Œil (joueur violet) et de la carte 2 de Main (joueur vert).

Lorsque la pile de cartes est retournée face visible, la carte 4 de Tentacule se retrouve sur le dessus. Les cartes sont ensuite glissées en les décalant vers le bas de façon à ce que les icônes de chacune d'entre elles soient visibles.

Cartes face cachée

- 1ère jouée
- 2ème jouée
- 3ème jouée
- Dernière jouée

Cartes face visible

- Dernière jouée
- 3ème jouée
- 2ème jouée
- 1ère jouée



Une fois que les cartes Personnage ont été placées de cette façon, elles sont réorganisées par valeur d'initiative en plaçant la plus faible au-dessus de la pile et la plus haute en dessous. Par conséquent, la carte 2 de Main est placée en haut de la pile.

La carte 6 de Signes de l'Ancien est placée en dessous. La carte 4 de Tentacule reste devant la carte 4 de Œil, comme elle a été jouée à l'origine.

- Initiative la plus élevée présente et dernière carte à être activée.

- Initiative la plus faible présente et la première carte à être activée.



Le joueur Main (vert) est le seul à contrôler la carte "2 Traître", c'est à lui de choisir l'action qu'il souhaite activer à son tour (voir "Activation de personnage" page 6).

Malheureusement, les joueurs Tentacule et Œil tentent de contrôler la carte "4 Recruteur" ce qui signifie qu'ils devront effectuer un Test de loyauté pour voir qui est dominant avant de pouvoir choisir leur action (voir "Exemple de Test de loyauté" page 7).

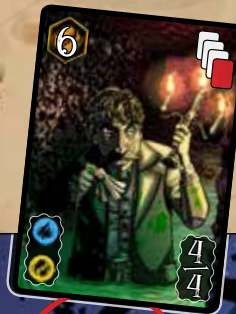
Enfin, le joueur Signes de l'Ancien effectuera la seule action disponible pour la carte "6 Acolyte".

Une fois que l'Université Miskatonic aura été résolue, le même processus sera répété au Manoir Whateley et au Temple antique.

Une fois les 3 lieux auront été résolus, un enquêteur attaquera (voir "Attaque de l'enquêteur" page 8).

Une fois l'attaque résolue, les joueurs vérifieront la condition de fin de partie - si un lieu a au moins 2 réserves vides.

Si la partie se termine, les joueurs additionneront les points Âme des jetons pris, les enquêteurs corrompus, les autels contrôlés, les bénédictions gagnées, et/ou les révélations réalisées. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.



Si la partie ne se termine pas, commencez un nouveau tour en plaçant la carte supérieure du paquet Enquêteur en dessous de ce paquet pour révéler l'icône correspondant à la prochaine attaque de l'enquêteur.



À n'importe quel moment du tour d'un joueur, s'il remplit les conditions pour une bénédiction, il peut immédiatement la prendre et la placer dans sa réserve (voir page 10).



\*Les joueurs qui tentent de contrôler le même personnage sur le même lieu doivent tester la loyauté de ce personnage avant de pouvoir l'activer.

Les joueurs peuvent à tout moment regarder dans leur paquet de cartes Corruption, mais doivent le mélanger immédiatement après.

Les joueurs peuvent ajouter jusqu'à 2 de puissance à chaque carte Corruption, mais ils doivent décider avant de la révéler.

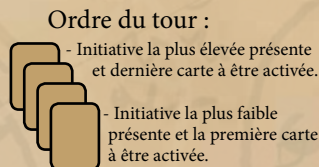
Toute la puissance utilisée lors d'une tentative de Montée en puissance, qu'elle soit réussie ou non, est retirée du jeu.

## Activation de personnage

Chaque fois qu'un joueur active un personnage, il doit choisir une action à effectuer. Chaque personnage a plusieurs icônes dans une colonne située sur le côté gauche de sa carte. Les icônes sont entourées soit individuellement, soit en groupes, chaque contour signifiant une action. Certains personnages ont plusieurs options disponibles, tandis que d'autres n'ont qu'un seul contour mais en tirent plus d'avantages. Voir la page ci-contre pour obtenir des explications sur les options d'action du personnage.

Une fois qu'un personnage a terminé son activation, un joueur peut dépenser de la puissance pour prendre le contrôle d'un des autels. (Voir "Autels" page 10).

Ensuite, le personnage suivant dans l'ordre de l'initiative (en montant dans la pile) sera activé\*, en continuant jusqu'à ce que tous les joueurs aient activé leur personnage, ou qu'ils aient été ignorés.



Une fois que tous les personnages ont été activés ou ont été ignorés, le processus est répété dans le deuxième et le troisième lieu (le Manoir Whateley et le Temple antique). Une fois que le dernier personnage du Temple antique a été activé ou a été ignoré, un enquêteur attaquera (voir "Attaque de l'enquêteur" page 8).

Une fois que l'attaque de chaque cible de l'enquêteur a été résolue, les joueurs vérifient la condition de fin de partie.

Si la condition de fin de partie n'est pas remplie, commencez un nouveau tour en effectuant les phases Repos et Rappel des personnages (voir "Rappel sur l'ordre du tour" page 12).

## Test de loyauté

Si sur un même lieu, deux joueurs ou plus tentent de contrôler la même Âme au cours du même tour, ces joueurs doivent tester la loyauté de ce personnage avant de pouvoir l'activer.

Pour commencer, chacun des joueurs concernés, en commençant par le dernier dans l'ordre du tour, doit annoncer s'il "Monte en puissance" ou non (voir "Monter en puissance" juste en dessous). Une fois que tous les joueurs à égalité ont pris leur décision, ils retourneront simultanément la carte supérieure de leur paquet de cartes Corruption :



- Horreur – 0 de Corruption. Le personnage est terrifié par vous.
- Focalisé – 1 de Corruption. Le personnage se battra pour vous.
- Déterminé – 2 de Corruption. Le personnage mourrait pour vous.

Toutes les cartes sont résolues simultanément :

- Le(s) joueur(s) avec la plus grande Corruption bat(tent) tous les autres joueurs.
- Les joueurs ayant le même niveau de Corruption sont ex-aequo et ne s'affecteront pas les uns les autres, mais ils peuvent quand même affecter (ou être affectés) par d'autres joueurs.

Tous les joueurs qui ont été défaits verront leur activation ignorée, mais le(s) joueur(s) vainqueur(s) doit (doivent) donner au(x) joueur(s) vaincu(s) les cartes Corruption gagnantes. Toutes les autres cartes et puissances utilisées pendant le Test de loyauté sont retirées du jeu. Chaque vainqueur ne donne que la carte Corruption qu'il a utilisée, et chaque joueur défait ne peut en recevoir qu'une. S'il y a un nombre inégal de vainqueurs et de vaincus, le(s) vainqueur(s) choisi(ssent) celui(ceux) vaincu(s) qui recevront leur carte Corruption, en commençant par distribuer les cartes Déterminé avant les cartes Focalisé.

## Monter en puissance

Chaque fois qu'un joueur révèle une carte de son paquet de cartes Corruption, et qu'il a des jetons Puissance dans sa réserve, il peut utiliser jusqu'à 2 de puissance pour renforcer sa Corruption totale. Les joueurs doivent décider avant le retournement de la carte s'ils vont monter en puissance, et la puissance ne sera ajoutée à cette carte Corruption que si elle a au moins une Corruption de 1. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut souhaiter monter en puissance, mais il ne peut ajouter qu'un maximum de 2 de puissance à chaque carte avant de la retourner. Si la carte retournée montre au moins 1 de Corruption, le joueur ajoute 1 de Corruption supplémentaire pour chaque puissance utilisée. Si une carte Horreur est retournée, la puissance est perdue et n'a aucun effet.





# Actions des personnages expliquées

Les joueurs ne peuvent pas tenter de corrompre un enquêteur au premier tour de la partie. (Voir "Enquêteurs corrompus" à la page 8).

1. Prophète—Prenez 1 jeton Puissance, 1 jeton Âme, 1 carte Corruption, donnez 1 carte Horreur ou corrompre un enquêteur.
2. Traître—Prenez 1 jeton Âme ou 2 cartes Corruption ou corrompre un enquêteur.
3. Cultiste—Prenez 2 jetons Puissance ou 1 jeton Âme et donnez une carte Horreur.
4. Recruteur—Prenez 1 jeton Puissance, 1 jeton Âme et 1 carte Corruption.
5. Cardinal sombre—Prenez 3 cartes Corruption.
6. Acolyte—Prenez 2 jetons Puissance et vous pouvez prendre 1 jeton Puissance de n'importe quel joueur.
7. Citoyen corrompu—Prenez 1 jeton Puissance, 2 jetons Âme et donnez une carte Horreur.

L'iconographie d'action de chaque carte se lit du haut vers le bas de la carte.

À chaque fois qu'un joueur prend un jeton Puissance, il l'ajoute à sa réserve personnelle.  
 À chaque fois qu'un joueur prend un jeton Âme, il peut en vérifier la valeur avant de l'ajouter à sa réserve, face cachée.  
 À chaque fois qu'un joueur prend une carte Corruption, il peut la regarder avant de la mélanger dans son paquet de cartes Corruption.  
 À chaque fois qu'un joueur donne une carte Horreur, elle doit être mélangée dans le paquet de cartes Corruption du joueur ciblé. Un joueur peut choisir de se donner la carte Horreur.

Suite de l'exemple de la page 5 :

Le joueur Main active la carte "2 Traître" et choisit la deuxième action décrite "prendre 2 cartes Corruption", qu'il doit collecter dans la réserve en dessous de son emplacement actuel (l'Université Miskatonic).

Les joueurs Tentacule et Œil doivent effectuer un Test de Fidélité avant de pouvoir activer la carte "4 Recruteur" (voir ci-dessous).

Et pour finir, le joueur Signes de l'Ancien collecte 2 jetons Puissance de son lieu et en vole un dans la réserve du joueur Œil.

## Exemple de test de loyauté (avec montée en puissance)

Les joueurs Tentacule et Œil essayent tous les deux de contrôler la carte "4 Recruteur" à l'Université Miskatonic. Après que le joueur Main ait activé le "2 Traître", les joueurs Tentacule et Œil testeront à quel point le Recruteur leur est loyal. Œil a envoyé le Recruteur au Temple après Tentacule, alors Œil annonce en premier qu'il va ajouter 1 de puissance à son Test de loyauté. Tentacule veut garder sa puissance pour un autel, alors il renonce à monter en puissance.

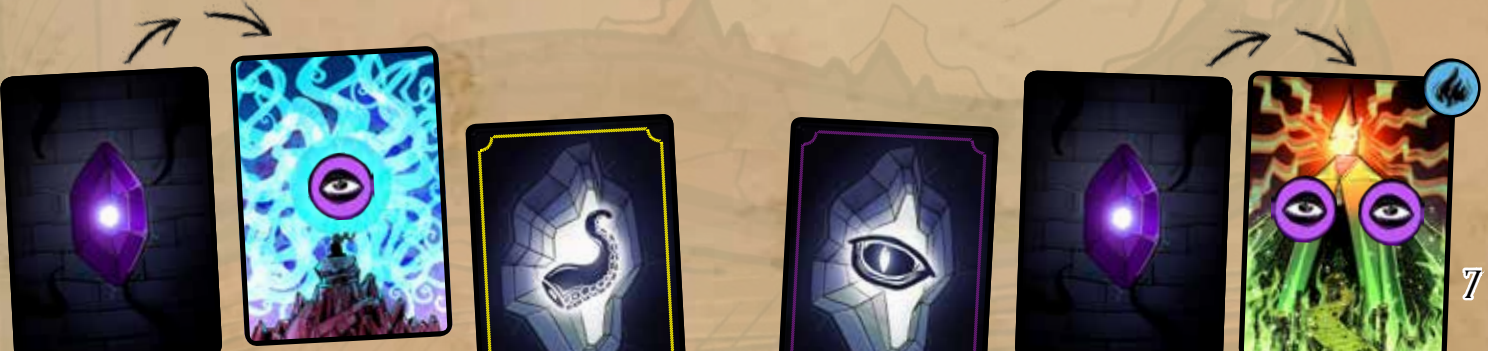
Les deux joueurs retournent la carte du dessus de leur paquet de cartes Corruption. Tentacule a retourné une carte Focalisé et a une Corruption totale de 1, Œil a retourné une carte Déterminé, d'une valeur de 2, et ajoute 1 de puissance, lui donnant un total de 3 de Corruption. Il domine ainsi Tentacule. Tentacule a temporairement perdu le contrôle du Recruteur et est ignoré, mais il gagne la carte Déterminé que Œil a utilisée. Celle-ci est mélangée au paquet de cartes Corruption de Tentacule.

En tant que force dominante, Œil active le Recruteur, gagnant 1 jeton Puissance, 1 Jeton Âme et 1 carte Corruption. L'activation de personnage au Temple se poursuit avec le joueur Signes de l'Ancien qui active l'Acolyte.



Cartes Corruption

Carte Horreur







## Attaque de l'enquêteur

À la fin de chaque tour (lorsque les personnages des 3 lieux ont été activés ou ont été ignorés), un enquêteur attaque un ou plusieurs joueurs à travers un personnage qu'ils contrôlent. Référez-vous à l'icône au dos de la carte du haut de la pile de cartes Enquêteur pour connaître le lieu que l'enquêteur attaque.

Ensuite, regardez le coin supérieur droit de cette carte Enquêteur pour connaître la ou les cibles de l'enquêteur. La(les) carte(s) remplie(s) en rouge indique(nt) les initiatives ciblées. *Cela pourrait avoir pour résultat de cibler plusieurs joueurs qui contrôlent tous le même personnage (la même valeur d'initiative).*

- Fond de la pile - Tous les personnages partageant la plus haute initiative (parmi ceux présents) seront ciblés.
- Milieu de la pile - Tous les personnages autres que ceux ayant l'initiative la plus haute et la plus basse seront ciblés.
- Devant de la pile - Tous les personnages partageant l'initiative la plus basse (parmi ceux présents) seront ciblés.

Les icônes en bas à gauche de la carte Enquêteur indiquent quelles types et combien de ressources l'enquêteur prendra au joueur ciblé si l'attaque réussit. Une fois que la ou les cibles ont été identifiées, individuellement et dans l'ordre du tour, celles-ci se défendent de l'attaque. Chaque cible peut retourner la carte supérieure de son paquet de cartes Corruption pour affronter l'Enquêteur (après avoir décidé s'il y a montée en puissance avant de retourner sa carte).

Toutes les ressources dépensées pour se défendre d'une attaque sont retirées du jeu. Les joueurs peuvent choisir de ne pas retourner une carte pour perdre délibérément des ressources pendant l'attaque de l'enquêteur.

La cible doit perdre les ressources indiquées sur la carte Enquêteur, moins 1 pour chaque Corruption et puissance utilisée avec succès. *La puissance/Corruption utilisée en trop est perdue.*

Les ressources prises par un enquêteur sont placées sur sa carte Enquêteur :

- Un jeton Âme par icône - la valeur du jeton est choisie par le défenseur lorsqu'il est ajouté face cachée.
- Un jeton Puissance par icône - toutes les puissances ont la même valeur, donc toutes peuvent être utilisées lorsqu'elles sont ajoutées.
- Une carte Corruption par icône - prise du dessus du paquet de cartes Corruption du joueur défenseur et ajoutée face cachée.
- Lorsque l'enquêteur donne au défenseur une carte Horreur, celle-ci doit être mélangée au paquet de cartes Corruption de ce joueur.

*Si un joueur ne peut pas fournir les ressources pour un enquêteur après une attaque, il perd un autre type de ressources de son choix.*

Une fois que l'attaque sur la ou les cibles de l'enquêteur a été résolue, celle-ci est terminée et les joueurs vérifient la condition de fin de partie - un lieu ayant au moins deux de ses réserves vides. Si la condition de fin de partie n'est pas remplie, commencez un nouveau tour.

## Enquêteurs corrompus

La carte "1 Prophète" et la carte "2 Traître" sont les seuls personnages qui peuvent tenter l'action de "Corrompre un enquêteur" lors de leur activation. Pour ce faire, un joueur annonce qu'il va tenter de corrompre l'enquêteur dans son lieu actuel et prend en compte la force de l'enquêteur qui est fonction de "X/Y" avec :

- X = La Corruption nécessaire pour vaincre cet enquêteur.
- Y = Le nombre maximum de cartes Corruption qu'un joueur peut retourner pour tenter de corrompre l'enquêteur.

Le joueur peut arrêter sa tentative après avoir retourné un nombre quelconque de cartes.

Chaque fois qu'une carte Corruption est retournée, sa Corruption est ajoutée pour former un total (y compris toute puissance utilisée) avec :

		
• Horreur - 0 de Corruption. L'enquêteur est immunisé.	• Focalisé - 1 de Corruption. L'attention de l'enquêteur faiblit.	• Déterminé - 2 de Corruption. La détermination se dégrade.

Lorsque le total de Corruption d'un joueur (Corruption + puissance) est égal ou supérieur à la force de l'enquêteur, celui-ci a été corrompu. Le joueur ajoute cet enquêteur, ainsi que toutes les ressources se trouvant sur lui, à sa réserve. Une nouvelle carte Enquêteur tirée au-dessus de la pile de cartes Enquêteurs est placée sur le lieu nouvellement libéré.

*Le placement d'un nouvel enquêteur peut changer la désignation de celui qui subira l'attaque de l'enquêteur !*

L'icône sur la pile de cartes Enquêteur indique le lieu et l'icône de l'enquêteur sur le lieu indique la ou les cibles.

Les ressources utilisées pour se défendre d'une attaque d'un enquêteur sont retirées du jeu. Les ressources prises par un enquêteur après une attaque sont séparées et sont conservées sur cet enquêteur.



Les joueurs décident avant chaque retournement de carte s'ils montent en puissance. La puissance ne sera ajoutée qu'aux cartes Focalisé/Déterminé. Les joueurs ne peuvent ajouter que 2 de puissance à chaque carte.



Les joueurs ne peuvent pas tenter de corrompre un enquêteur au premier tour de la partie.



Les ressources présentes sur ces enquêteurs pourront être collectées s'ils sont corrompus (voir "Corruption des enquêteurs" ci-dessous). Les ressources sur une carte Enquêteur ne font pas partie de la réserve du lieu lors de la vérification de la condition de fin de partie.





## Exemple d'une attaque d'enquêteur

Suite de l'exemple de la page 7 :

Une fois que tous les lieux ont été résolus, un enquêteur attaquera. Puisque l'icône au dos de la carte du haut du paquet de cartes Enquêteur correspond à l'icône du Temple antique, l'enquêteur situé sur ce lieu va attaquer. L'icône en haut à droite de cet enquêteur indique qu'il va cibler tous les personnages partageant l'initiative la plus basse (au-dessus de la pile).



Fond de la pile /  
initiative la plus haute



Initiatives  
intermédiaires



Dessus de la pile /  
initiative la plus faible

Les joueurs Tentacule et Œil ont tous les deux envoyé leur carte "1 Prophète" avec l'initiative la plus basse au Temple Antique, donc ils sont tous les deux ciblés - peu importe si l'un ou l'autre n'a pas obtenu le contrôle du personnage pendant son tour.

Tentacule choisit de ne pas utiliser de puissance et retourne une carte Déterminé d'une valeur de 2 de Corruption, annulant l'attaque de l'enquêteur qui demandait 1 jeton Puissance et 1 Jeton Âme. Œil choisit d'utiliser 1 Puissance mais retourne une carte Horreur d'une valeur de 0 de Corruption, donc la puissance est inutile.

L'attaque de l'enquêteur est subie entièrement, Œil choisit un jeton Puissance et un jeton Âme dans sa réserve personnelle et les place sur la carte Enquêteur.

Toutes les cartes et la puissance utilisées par Tentacule et Œil pendant cette étape sont retirées du jeu.

Les icônes à l'arrière du paquet de cartes Enquêteur ne sont utilisées que pendant l'Attaque de l'enquêteur. Elles n'indiquent pas le lieu où les enquêteurs peuvent être placés.

S'il n'y a que deux initiatives présentes dans un lieu, il n'y a pas de cible "intermédiaire" pour l'enquêteur. S'il n'y a qu'une seule initiative dans un lieu, celle-ci est considérée comme cible au "Fond de la pile", "Intermédiaire" et "Dessus de la pile".

D'autres exemples : Ce Combattant de la Résistance vise le joueur Main dans le but de reprendre 1 jeton Puissance et 2 jetons Âme. Main utilise 1 jeton Puissance et retourne une carte Corruption Focalisé, ce qui lui rapporte un total de 2 de Corruption. Il décide d'annuler la perte de puissance et celle d'un jeton Âme. Il ne perd alors qu'un seul jeton Âme. Main a un jeton Âme "0" qu'il place face cachée sur le combattant de la Résistance.

Ce Saint Homme prendra 1 carte Corruption et donnera à sa cible 1 carte Horreur.

## Exemple d'enquêteurs corrompus

Les joueurs Œil et Main tentent à leur tour de corrompre l'enquêteur. Œil contrôle la carte "1 Prophète" qui s'active avant la carte "2 Traître" de Main.

L'enquêteur a une force de 4/4, donc Œil aura jusqu'à 4 tentatives pour atteindre 4 de Corruption.

Avant chaque retournement de carte, ils doivent décider s'ils utilisent de la puissance.

N'utilisant aucune Puissance, Œil retourne sa première carte et obtient 0 de Corruption d'une carte Horreur.

Il utilise 1 jeton Puissance lors de son retournement suivant et obtient une carte Focalisé, d'une valeur de 1 de Corruption (plus 1 puissance utilisé = 2 de Corruption totale). N'utilisant alors aucun jeton Puissance, Œil retourne sa troisième carte et obtient 0 de Corruption d'une autre carte Horreur. Il utilise enfin 1 jeton Puissance de plus lors de son dernier retournement et obtient encore une carte Horreur, d'une valeur de 0 de Corruption (1 Puissance + carte Horreur = 0 au total de Corruption). Son total général de Corruption est de 2, donc l'enquêteur n'est pas corrompu et le tour de Œil est terminé. Il retire du jeu toutes les cartes Corruption et tous les jetons Puissance utilisés.

C'est au tour de Main d'activer sa carte. N'utilisant aucun jeton Puissance, Main retourne sa première carte et obtient 1 de Corruption d'une carte Focalisé. Il n'utilise aucun jeton Puissance lors de son retournement suivant et obtient une carte Horreur d'une valeur de 0 de Corruption. Il utilise 2 jetons Puissance lors de son troisième retournement et obtient une carte Déterminé d'une valeur de 2 de Corruption (plus les 2 jetons Puissance = 4 de Corruption au total). Son total général de Corruption est maintenant de 5, donc l'Enquêteur est corrompu. Main recueille l'enquêteur, y compris toutes les ressources figurant sur la carte, et les ajoute à sa réserve. Il tire la carte du haut du paquet de cartes Enquêteur et remplit le lieu devenu vide d'enquêteur. Son tour est maintenant terminé, alors Main retire du jeu tous les jetons Puissance et toutes les cartes Corruption utilisés.

Retournements  
exécutés par Œil



Retournements  
exécutés par Main





Les joueurs sont limités à 1 carte Autel, 1 carte Révélation et 1 Carte Bénédiction.

Les joueurs doivent payer pour un autel avec de la puissance et placer un de leurs personnages sur son lieu devenu libre.

Lorsqu'un joueur remplit les conditions requises pour une bénédiction, il peut immédiatement la prendre et la placer dans sa réserve.

Lors de la vérification des cartes Révélation, les "égalités" sont considérées comme un succès

L'absence d'une ressource empêche un joueur de se qualifier comme ayant "le plus" de cette ressource.

La partie se termine si un lieu a au moins 2 réserves vides.

Les ressources d'un enquêteur ne sont pas prises en compte dans les réserves de son lieu.

Celui qui possède le plus grand nombre de points Âme gagne. En cas d'égalité, c'est le détenteur de la plus grande puissance qui l'emporte.

## Autels

Une fois qu'un personnage a terminé son activation, un joueur peut choisir de dépenser de la puissance pour prendre le contrôle d'un des autels. Pour contrôler un autel, un joueur doit retourner dans la boîte de jeu un nombre de puissance égal au coût de l'autel, et placer celui-ci dans sa réserve. Pour garder le contrôle de cet autel, il doit placer un personnage face cachée dans son lieu, en utilisant soit le personnage actuellement activé, soit un personnage de sa main. Ce personnage ne peut plus être utilisé pendant la partie, et cet autel n'est plus disponible pour les autres joueurs.

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les personnages qui sont placés pour contrôler un autel, et chaque joueur ne peut contrôler qu'un seul autel.

Une fois placé sur un autel, ce personnage ne peut plus être utilisé ou déplacé. Si un personnage devait être la cible de l'attaque d'un enquêteur mais qu'il ait été déplacé pour contrôler un autel, il est alors maintenant à l'abri de cette attaque.



## Bénédictions

Une bénédiction peut être prise dès qu'un joueur remplit ses conditions, ou bien il peut choisir de passer dans l'espoir d'en obtenir une autre. Cependant, une fois qu'un joueur a passé pour obtenir une bénédiction, il ne peut plus la réclamer lors d'un tour ultérieur. Les joueurs sont limités à une bénédiction par partie, et ne peuvent pas en prendre une seconde dès qu'ils ont pris la première.

Contrairement aux autels, les joueurs ne "paient" pas quand ils réclament une bénédiction, elles peuvent simplement être gagnées.



## Révélations

Deux cartes Révélation sont distribuées à chaque joueur au début de la partie, et chaque joueur n'en choisit qu'une et rejette l'autre. Les révélations sont des objectifs secrets et doivent être cachées aux autres joueurs. Si un joueur atteint l'objectif de sa révélation à la fin de la partie, il ajoutera les points Âme de cette carte à son score final.

Lors de la vérification des réalisations des révélations à la fin de la partie, les "égalités" sont toujours considérées comme validant l'objectif. Par exemple, si un joueur a besoin d'avoir le "moins de jetons Puissance" à la fin de la partie, et que ce joueur et un adversaire sont à égalité dans ce domaine, le joueur remplit tout de même l'objectif de sa révélation.

Cependant, le fait de ne disposer d'aucune ressource empêche un joueur de se qualifier comme ayant "le plus" de cette ressource, même si aucun autre joueur n'en possède.

## Fin de la partie

Le jeu se termine à la fin d'un tour (après l'attaque de l'enquêteur) au cours duquel un même lieu a au moins deux réserves vides. Les joueurs vont maintenant révéler leur vraie forme en dévoilant leur carte Révélation pour voir s'ils ont atteint leur objectif, en obtenant les points Âme inscrits dessus s'ils ont réussi cet objectif. Chaque joueur additionnera les points des jetons Âme qu'il a collectés et des enquêteurs qu'il a corrompus, et les ajoutera à toutes les âmes gagnées par une carte Bénédiction, Autel et/ou Révélation.

Le joueur avec le plus de points Âme gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur ayant le plus de puissance gagne.

S'il y a encore égalité, rejouez - les vilains seigneurs du mal ne partagent pas les victoires !

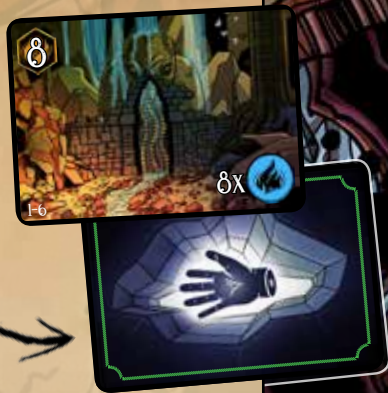
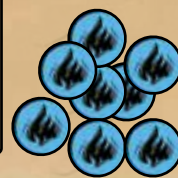


Des questions ou des commentaires ? S'il vous plaît, contactez-nous sur [info@insideupgames.com](mailto:info@insideupgames.com)  
Pour vous tenir au courant sur nous et nos jeux, suivez-nous sur Facebook, Instagram et Twitter : @insideupgames



## Exemple de contrôle d'un autel

Le joueur Main souhaite contrôler l'autel qui vaut 8 points Âme. Il se débarrasse des 8 jetons Puissance, égal au coût de l'autel, qu'il retourne dans la boîte de jeu, place l'autel dans sa réserve et remplace celui-ci par le personnage actuellement activé pour en garder le contrôle. Dorénavant, ce personnage n'est plus à sa disposition.



## Précisions pour les bénédictions

11x

Peut être réclamée une fois qu'un joueur a accumulé (et montre) 11 points Âme (sur des jetons) dans sa réserve.

X

Peut être réclamée une fois qu'un joueur est le seul à avoir l'activation d'un personnage ignorée (ignorer en cas d'égalité).

2x

Peut être réclamée une fois qu'un joueur a réussi à corrompre son deuxième enquêteur.

10x

Peut être réclamée une fois qu'un joueur a accumulé 10 jetons Puissance dans sa réserve.

X

Peut être réclamée lorsqu'un joueur joue sa première carte Déterminé (ignorer en cas d'égalité).

X

Peut être réclamée une fois qu'un joueur contrôle un autel.

## Précisions pour les révélations

Chose Ancienne : Avoir le moins de jetons Âme possible à la fin de la partie (ne concerne pas les points sur les jetons).

*"Extraterrestres et impénétrables, les choses Anciennes extraterrestres s'appuyaient sur la technologie et leur propre biologie avancée pour avancer dans l'univers."*

Dagon : Avoir le plus de jetons Âme à la fin de la partie (ne concerne pas les points sur les jetons).

*"Les Profonds d'Innsmouth se tenaient sur le rivage rocaillieux, observant les vagues déferlantes à la recherche de signes de leur ancien et terrible progéniteur."*

Couleur hors de l'espace : Avoir le moins d'enquêteurs corrompus à la fin de la partie.

*"La force d'Eldritch ne semblait guère plus qu'un brouillard rampant de lumière, mais son influence mortelle sur la ferme était d'un autre monde."*

Yog-Sothoth : Avoir le plus grand nombre d'enquêteurs corrompus à la fin de la partie.

*"Incapable de se manifester pleinement dans cette dimension, Yog-Soth comptait sur la corruption des mortels pour exécuter ses ordres."*

Les araignées de Leng : Avoir le moins de jetons Puissance à la fin de la partie.

*"Après avoir renversé leurs anciens maîtres, les Araignées de Leng se sont retrouvées forcées de se cacher et de se nourrir quand l'occasion s'est présentée."*

Azathoth : Avoir le plus de jetons Puissance à la fin de la partie.

*"Au centre de l'univers, Azathoth est aveugle, attirant dans sa vaste gueule toute la lumière et la vie pour nourrir son insatiable faim."*

Mi-Go : Contrôlez deux autels à la fin de la partie. (placez cette carte, au lieu d'un personnage pour contrôler le deuxième autel).

*"Dans leur monde natal de Yuggoth, les Mi-Go étaient des collectionneurs zélés de technologies obscures et malveillantes."*

Shub-Niggurath : Ne contrôlez aucun autel à la fin de la partie.

*"Echappant aux lieux de culte physiques, Shub-Niggurath préférait que ses autels soient l'extension de sa progéniture perverse."*

Nua'Pynnoth : Avoir le moins de cartes Horreur dans votre paquet de cartes Corruption à la fin de la partie.

*"En parcourant le monde en homme, sa vraie forme cachée, Nua'Pynnoth a compté sur la ruse et la manipulation pour arriver à ses fins."*

Cthulhu : Avoir le plus grand nombre de cartes Horreur dans votre paquet de cartes Corruption à la fin de la partie.

*"Quand la forme s'éleva à travers la géométrie saumâtre et tordue de la ville engloutie, tous ceux qui la regardaient furent transfigurés avec peur et tombèrent instantanément dans la folie."*

Le Necronomicon : Avoir le moins de Corruption dans votre paquet de cartes Corruption à la fin de la partie.

*"Encre de sang, perçant les mystères les plus sinistres de cette dimension, le tome du poète fou semblait avoir une vie à lui."*

Shoggoth : Avoir le plus de Corruption dans votre paquet de cartes Corruption à la fin de la partie.

*"Sans forme mais capable de prendre n'importe quelle forme, le misérable Shoggoth ne connaissait que la faim et la folie."*



## Crédits

Concepteur du jeu :

Conor McGoey

Artiste : Rhys ap Iwan

Éditeur : Dan Mansfield

Graphistes :

Magda "Pixi" Husar

& OmashOne

Traduction : Rackar

Conseiller sur Lovecraft :

Jeremy Holmes

Testeurs principaux :

Carter Morash

Hudson Morash

Scotland Morrison

Trevor Waytowich

*Les joueurs en solo peuvent utiliser le même "Rappel sur l'ordre du tour" mais doivent se rappeler de placer les cartes IA face cachée avant les leurs.*

*L'IA tentera toujours de corrompre un enquêteur, même au premier tour. L'IA ne tentera pas de corrompre un enquêteur s'il y a moins de 4 cartes dans son paquet de cartes Corruption.*

*Lorsque l'IA a plusieurs options d'action, elle choisira la ressource dont la réserve est la plus profonde.*

## Rappel sur l'ordre du tour

1. **Rappel** : Reprenez en main les personnages qui se sont reposés lors du tour précédent (ne s'applique pas aux deux premiers tours).
2. **Affectation des menaces** : Déplacez la carte du dessus de la pile des cartes Enquêteur en dessous de la pile.
3. **Sélection des âmes** : Tous les joueurs placent un personnage sur chacun des trois lieux (dans n'importe quel ordre).
4. **Activation des personnages (résolution des lieux)** : Un lieu à la fois (de gauche à droite), les joueurs se relaient selon l'ordre de l'Initiative : collecter des ressources, répandre des horreurs, ou corrompre les enquêteurs. Ils peuvent aussi choisir de dépenser leur puissance pour contrôler un autel.
5. **Attaque de l'enquêteur** : L'icône au dos de la carte du dessus de la pile de cartes Enquêteur indique le lieu, et l'enquêteur de ce lieu indique sa cible par l'intermédiaire de l'icône situé dans son coin supérieur droit.
6. **Vérifier la condition de fin de partie** : Un même lieu a au moins 2 réserves vides.
7. **Repos** : Placez les personnages utilisés lors de ce tour de côté. Ils ne peuvent pas être utilisés au tour suivant.

## Mode solo



Les enquêteurs ciblant les initiatives intermédiaires

Retirez les cartes avec cette icône.

Modifications apportées à la mise en place :

- Retirez la carte Révélation "2x Autel" (Mi-Go) et la carte Bénédiction "10x Puissance". Pour faciliter la recherche de ces cartes, utilisez cette icône :
  - Retirez tous les enquêteurs qui ciblent les initiatives "intermédiaires".
  - Placez seulement l'autel à "8" points Âme et une carte Bénédiction sélectionnée aléatoirement dans leur case respective du plateau de jeu. (Pendant la partie, gardez les jetons Âme de l'IA face visible si la carte Bénédiction "11x Points Âme" est en jeu)
  - L'IA conserve les deux cartes Révélation face cachée et commence avec 4 jetons Puissance et 4 jetons Âme de valeur "1" dans sa réserve, ainsi que 4 cartes Horreur et 5 cartes Focalisé dans son paquet de cartes Corruption.
- Pour une IA plus facile, diminuez ses réserves de départ. Pour une IA plus difficile, augmentez ses réserves de départ.



Changements dans le jeu :

Au début de chaque tour, mélangez toutes les cartes de l'IA disponibles et placez-en une face cachée sur chaque lieu avant de choisir vos personnages. Continuez à résoudre chaque lieu en suivant les règles standards, à deux exceptions près :

1. L'IA peut tenter de corrompre les enquêteurs au premier tour.
2. L'IA n'a pas besoin d'utiliser un personnage pour contrôler un autel (et il en prendra le contrôle dès que possible).

Lors de la mise en place des personnages de l'IA (après tout test de loyauté), suivez toujours ces règles dans l'ordre :

- Lorsque cela est possible, l'IA tentera toujours de corrompre un enquêteur, même au premier tour.

L'IA ne tentera pas de corrompre un enquêteur s'il y a moins de 4 cartes dans son paquet de cartes Corruption.

- Lorsque l'IA a plusieurs options d'action, elle choisira la ressource dont la réserve est la plus profonde. À l'Université, la puissance est la ressource la plus profonde, alors qu'au Manoir, les âmes sont les plus profondes.

Toujours vérifier avant de résoudre si la réserve ciblée par le personnage de l'IA est disponible. Si jamais l'IA place une carte "5 Cardinal sombre" ou "6 Acolyte" dans un lieu vide des réserves qu'il cible, ce personnage est échangé avec un de ceux encore dans la "main" de l'IA.

L'IA ajoutera toujours 1 de puissance avant que chaque carte Corruption ne soit retournée et utilisera le nombre maximum de cartes sauf si le succès est atteint ou impossible.

Pendant l'attaque de l'enquêteur, l'IA se défendra, mais ne perdra aucune ressource au profit de l'enquêteur en cas d'échec.

À la fin de la partie, l'IA marquera les points bonus de sa carte Révélation si son objectif est atteint. Si les objectifs des deux cartes Révélation sont atteints, l'IA ne marque que le plus élevé des deux totaux de points Âme.



**InsideUP**  
GAMES

© 2020 Inside Up Games  
P.O.Box 26033 Memorial  
Thunder Bay, Ontario  
P7B 0B2 Canada