CTHULHU

AUX PORTES DE L'HORREUR

RÈGLES DU JEU

AUX PORTES DE L'HORREUR

UN JEU DE FOLIE DÉVORANTE
DE JORDAN ET MANDY

Vous avez entendu des rumeurs au sujet de runes anciennes, de plans oubliés et de pages perdues d'un ouvrage secret demandant le retour d'anciennes monstruosités. Vous voici enfin à la recherche de la vérité. Au début, les histoires de ceux qui vous ont précédé dans cette quête ne vous inquiétaient pas. Vous preniez les récits horrifiques d'explorateurs perdant la raison pour de pures inventions.

Pourtant, à mesure que vous progressez, vous devez admettre que votre propre attachement à la réalité commence à s'estomper. Certains jours, les heures passent sans que vous vous en aperceviez. Que vous arrive-t-il pendant ces heures perdues ? Où allez-vous ? Et pourquoi ne vous en souvenez-vous pas ?

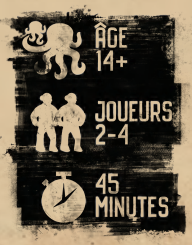
Les rumeurs de portails secrets vers un autre monde, un monde de mal ancien, s'amplifient. Bien que personne ne sache qui les construit, vous avez un terrible pressentiment. Pourriez-vous être l'architecte mystérieux de ces Portes de l'Horreur ?

PRÉSENTATION DU JEU

Dans ***Aux Portes de l'Horreur***, chaque joueur possède une main de cartes Action, qui sont divisées en deux : un sens « SAIN », l'autre « MALSAIN ». À chaque manche, le premier joueur décide s'il s'agit d'une manche saine ou malsaine, et les joueurs ne peuvent effectuer que des actions dans le sens correspondant de leurs cartes.

Lors des manches saines, vous rechercherez des fragments de plans et les pages perdues d'un ouvrage secret, tout en envoyant des investigateurs qui vous aideront dans votre quête. Lors des manches malsaines, vous collecterez des runes anciennes et construirez des portails pour libérer des monstruosités d'une dimension parallèle.

Le but du jeu est de marquer le plus de points au moment où la dernière monstruosité est libérée par l'une de ces portes de l'horreur.



Toute bonne aventure commence par un plan.

MATÉRIEL

1 PLATEAU

80 CARTES ACTION

90 CARTES PORTAIL
22 INNSMOUTH
18 SALEM
18 ARKHAM
16 KINGSPORT
16 ROCKPORT

40 INVESTIGATEURS
(10 PAR JOUEUR)

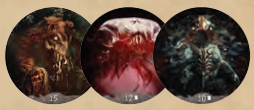
4 JOURNAUX DE JOUEUR
(1 PAR JOUEUR)

4 MARQUEURS DE SCORE
(1 PAR JOUEUR)

8 JETONS SCORE

24 JETONS DÉSESPOIR

7 CARTES PARCHEMIN



6 DISQUES MONSTRUOSITÉ

1 DISQUE SANTÉ MENTALE

1 EXTENSION CACHÉE…

*Je dois d'abord rassembler **tout** ce dont j'aurai besoin pour mon voyage.*

PRÉPARATION

1. Placez le **plateau** au milieu de la zone de jeu, du côté correspondant au nombre de joueurs : une face est utilisée pour les parties à 3 joueurs ou plus, l'autre pour les parties à 2 joueurs.
2. Mélangez les **cartes action** pour constituer une pioche face cachée.
3. Mélangez les **cartes Portail** pour constituer une pioche face cachée.
4. Créez la **réserve de portails** en révélant quatre cartes du dessus de la pioche et en les posant de manière à constituer une ligne face visible à côté de la pioche de portails.
5. Empilez les **disques monstruosité** face visible par ordre croissant : valeur la plus haute (15) en bas, valeur la plus basse en haut (10 à 3 ou 4 joueurs, 12 à 2 joueurs).
6. Mélangez les **cartes parchemin** et posez-en une, face cachée, sur chaque emplacement présent le long du bord supérieur gauche du plateau.

J'ai fait tout ce qui était en mon pouvoir pour être fin prêt.

7 Créez une réserve de **jetons désespoir** à portée de tous les joueurs.

8 Donnez à chaque joueur son **journal de joueur**, **son marqueur de score** et les 10 **investigateurs** de la couleur de son choix.

9 Placez les **jetons Score** près de la piste de score.

10 **Distribuez à chaque joueur cinq cartes** de la pioche de cartes action, qui constituent leur **main de départ**. Les joueurs ne doivent pas révéler leur main de cartes à leurs adversaires.

11 Déterminez le premier joueur par la méthode de votre choix et donnez-lui le **disque de santé mentale**.

Juste un rapide inventaire avant de me lancer.

REMARQUE : *Pour une partie à deux joueurs, la préparation nécessite des étapes supplémentaires. Pour en savoir plus, consultez* **PARTIES À DEUX JOUEURS**, *p. 17.*

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie se joue en une succession de manches jusqu'à ce que soit déclenchée la fin de la partie. Au début de chaque manche, le premier joueur choisit **SAIN** ou **MALSAIN** avec le disque de santé mentale pour indiquer quel sera le mode de jeu de cette manche.

Pendant une manche, chaque joueur joue un tour, dans le sens horaire à partir du premier joueur. Les joueurs ne peuvent effectuer que des actions correspondant au mode de manche en cours, selon le choix du premier joueur.

À la fin de la manche, le premier joueur passe le disque de santé mentale à son voisin de gauche et une nouvelle manche commence avec ce nouveau premier joueur.

VOTRE TOUR

À votre tour, vous devez **JOUER DEUX CARTES ACTION** de votre main, l'une après l'autre. De plus, à tout moment pendant votre tour, vous pouvez (si vous le souhaitez) dépenser des jetons désespoir pour **EFFECTUER DES ACTIONS DÉSESPÉRÉES**, qui sont des actions supplémentaires. À la fin de votre tour, vous reconstituez votre main en piochant deux nouvelles cartes action.

Jouer des cartes action

Lorsque vous jouez une carte action, vous devez la prendre de votre main et la révéler, puis effectuer l'action indiquée par le sens de la carte qui correspond au mode de manche en cours, SAIN ou MALSAIN.

Certains jours, j'ai l'impression que mon dessin est ***dévorant****. Je perds parfois la maîtrise de mes pensées.*

*Le sens **SAIN** d'une carte action a un contour blanc.*

*Le sens **MALSAIN** d'une carte action a un contour sombre.*

Après avoir effectué l'action, posez la carte dans la défausse, à moins qu'elle ne représente l'un des trois types d'**artefacts** : page perdue, fragment de plan ou rune ancienne. Les cartes représentant un artefact sont toujours ajoutées à la section correspondante de votre journal.

Défausser		
Garder		

Effectuer des actions désespérées (actions supplémentaires)

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser des jetons désespoir (gagnés en jouant certaines cartes action) pour effectuer des actions supplémentaires : les actions désespérées. Chaque action désespérée coûte un certain nombre de jetons désespoir, que vous devez remettre dans la réserve afin d'effectuer l'action.

Jeton désespoir

Piocher des cartes action

À la fin de votre tour, après avoir joué deux cartes action et effectué toutes les actions désespérées supplémentaires que vous vouliez, piochez deux nouvelles cartes sur le dessus de la pioche action et ajoutez-les à votre main (reconstituant ainsi votre main de cinq cartes). Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse.

*Il y a un temps et un espace pour tout, et tout a un **temps** et un espace.*

ACTIONS SAINES

Pendant les manches saines, vous devez effectuer les **actions saines** des deux cartes action que vous choisissez de jouer.
Les actions possibles du sens sain sont…

- **Collecter des pages perdues**
- **Collecter des fragments de plan**
- **Envoyer des investigateurs**

Collecter des pages perdues

Lorsque vous collectez une page perdue, ajoutez la carte à la section correspondante de votre journal, en la glissant partiellement sous le bord supérieur. À mesure que vous collectez différentes pages perdues, organisez-les en colonne, triées par ordre numérique.

Il y a 20 pages perdues différentes (numérotées de 1 à 20) et une seule copie de chaque. À la fin de la partie, vous marquerez quatre points pour chaque page faisant partie d'une suite et deux points pour chaque page ne faisant pas partie d'une suite dans votre journal.

Collecter des fragments de plan

Lorsque vous collectez un fragment de plan, ajoutez la carte à la section correspondante de votre journal, en la glissant partiellement sous le bord supérieur. À mesure que vous collectez différents fragments de plan, placez-les l'un à côté de l'autre de manière à former un plan complet (si vous avez déjà terminé un plan, commencez-en un nouveau).

Pour reconstituer un plan complet, vous avez besoin de quatre fragments de plan uniques (NO, NE, SO, SE). À la fin de la partie, vous marquerez 12 points pour chaque plan complet et deux points pour chaque autre fragment de plan dans votre journal.

La plupart du temps, je me sens bien. Je vois bien que j'approche de la compréhension des mineurs du mal qui semble s'infiltrer dans le monde de tout côté.

Les cartes représentant un artefact sont toujours ajoutées à la section correspondante de votre journal.

Envoyer des investigateurs

Lorsque vous envoyez des investigateurs, prenez un (ou deux) investigateurs — selon ce qu'indique la carte que vous jouez — dans votre réserve personnelle et placez-les dans une (ou éventuellement deux) régions de la carte. S'il ne reste pas assez d'investigateurs dans votre réserve personnelle, vous pouvez les déplacer depuis d'autres régions.

Placer des investigateurs dans différentes régions vous aide à remporter des majorités. À chaque fois qu'un portail est ouvert, la région correspondante est évaluée et des points sont distribués aux trois joueurs qui ont le plus d'investigateurs dans cette région.

Lorsque vous jouez une carte action qui vous permet d'envoyer un investigateur, vous gagnez également un ou deux jetons désespoir, que vous prenez dans la réserve.

J'ai obtenu l'aide de quelques collègues partageant mes idées pour mener mes recherches.

ACTIONS MALSAINES

Pendant les manches malsaines, vous devez effectuer les **actions malsaines** des deux cartes action que vous choisissez de jouer. Les actions possibles du sens malsain sont…

- **Collecter des runes anciennes**
- **Convertir des investigateurs**
- **Construire des sections de portail**

Collecter des runes anciennes

Lorsque vous collectez une rune ancienne, ajoutez la carte à la section correspondante de votre journal, en la glissant partiellement sous le bord supérieur. À mesure que vous collectez des runes anciennes, organisez-les en colonne. À la fin de la partie, vous marquerez des points pour chaque ensemble de runes anciennes que contient votre journal. Plus l'ensemble sera grand (de 1 à 5 cartes), plus vous marquerez de points.

Convertir des investigateurs

Lorsque vous convertissez un investigateur, retirez un investigateur adverse de n'importe quelle région du plateau et remettez-le dans la réserve de son propriétaire. Puis prenez l'un de vos propres investigateurs dans votre réserve personnelle et placez-le dans cette même région.

S'il ne reste plus d'investigateurs dans votre réserve personnelle, ne retirez pas d'investigateur adverse. Échangez plutôt les positions d'un investigateur adverse et de l'un de vos propres investigateurs qui se trouvent déjà sur le plateau.

Construire des sections de portail

Lorsque vous construisez des sections de portail, choisissez une (ou deux) cartes portail — selon ce qu'indique la carte que vous jouez — et placez-les dans votre propre zone de jeu, en les ajoutant à des portails existants ou en en créant de nouveaux.

Lorsque vous prenez une carte portail, vous devez choisir l'une des quatre cartes de la réserve de portails face visible **OU**

Je vais devoir suivre mon puissant dessein à la lettre si je veux mener à bien ma quête.

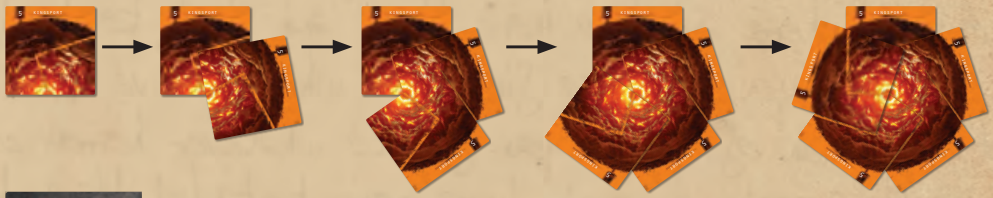
Je sais que ça a l'air fou, mais dans plusieurs des villes que j'ai visitées, la formation d'étranges tunnels de feu sur des sentiers rarement empruntés a été rapportée.

la carte du dessus de la pioche de portails face cachée. Si vous choisissez une carte de la réserve de portails, remplacez immédiatement la carte prise en piochant la carte du dessus de la pioche de portails et en la posant à sa place, face visible. Il existe cinq types différents de portails, correspondant chacun à une région différente du plateau.

Vous ne pouvez avoir qu'un portail de chaque type en construction en même temps.

Région	Taille du portail	Total dans la pioche
Innsmouth	7 cartes	22 cartes
Salem	6 cartes	18 cartes
Arkham	6 cartes	18 cartes
Kingsport	5 cartes	16 cartes
Rockport	5 cartes	16 cartes

Chaque type de portail nécessite un nombre spécifique de cartes (indiqué sur les cartes). Pour construire chaque portail, vous devez placer les cartes portail de ce type en cercle. Les lignes sur les cartes portail vous guident pour superposer les cartes les unes sur les autres dans le bon angle.



Lorsque vous jouez une carte action qui vous permet de **construire une section de portail**, vous gagnez également un ou deux jetons désespoir, que vous prenez dans la réserve.

Ouvrir des portails

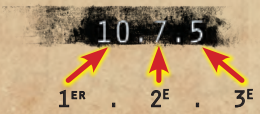
Lorsqu'un joueur ouvre un portail en jouant la dernière carte portail nécessaire, le jeu s'arrête temporairement (même si le tour du joueur n'est pas encore terminé) pour l'attribution des points associés à ce portail. Pour attribuer les points d'un portail ouvert, effectuez les quatre étapes suivantes :

1 **Libérez une monstruosité :** Le joueur qui a ouvert le portail prend le disque monstruosité du dessus de la pile et le place sur le portail ouvert. Le joueur marque immédiatement le nombre de points indiqué sur ce disque monstruosité, en déplaçant son marqueur de score sur la piste de score.

2 **Révélez un parchemin :** Si un disque monstruosité placé sur un portail présente une icône parchemin, révélez l'une des cartes parchemin positionnée le long du bord supérieur gauche du plateau. Une fois révélée, une carte parchemin reste face visible jusqu'à la fin de la partie et affecte tous les joueurs.

3 **Évaluez la région :** Sur le plateau, évaluez la région qui correspond au portail ouvert. Déterminez les trois joueurs qui possèdent le plus d'investigateurs dans cette région et classez-les par ordre décroissant du nombre d'investigateurs. Chaque joueur marque immédiatement les points correspondant à son rang, comme indiqué sous le nom de la région, en déplaçant son marqueur de score sur la piste de score.

- En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour un rang donné, ils marquent tous la totalité des points associés à ce rang. Les rangs suivants ne sont pas affectés par les égalités aux rangs supérieurs.
- Les joueurs qui n'ont aucun investigateur dans la région concernée ne marquent aucun point. En d'autres termes, vous devez avoir au moins un investigateur dans la région pour pouvoir marquer des points.



Les étranges tunnels semblent être des portes vers une autre dimension. On dit que quelqu'un aide le mal à se répandre sur le monde.

4 **Récupérez vos investigateurs :** Tous les investigateurs de cette région sont alors retirés du plateau et remis dans la réserve personnelle de leurs propriétaires respectifs.

Une fois ces étapes effectuées, la partie reprend exactement là où elle s'était arrêtée. Si le joueur actif était au milieu de son tour, il le finit, et la partie continue.

REMARQUE : *Il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'un portail du même type peut être ouvert au cours d'une partie. Il est même possible pour un même joueur d'ouvrir plusieurs portails du même type au cours d'une partie. (Il est cependant interdit d'avoir individuellement plusieurs portails du même type en construction simultanément).*

CARTES PARCHEMIN

Pendant la partie, à chaque fois qu'une monstruosité portant l'icône parchemin est libérée, l'une des cartes parchemin placées le long du bord supérieur gauche du plateau est révélée. Elle restera face visible jusqu'à la fin de la partie. (Ceci se produira trois fois dans une partie à 3 ou 4 joueurs et deux fois dans une partie à 2 joueurs.)

Chaque carte parchemin révélée reste en jeu jusqu'à la fin de la partie, affectant tous les joueurs. Certaines cartes parchemin donnent des bonus ou des remises pour certaines actions, alors que d'autres offrent des manières de marquer des points supplémentaires à la fin de la partie.

Le mal que j'ai cherché à comprendre a un visage. Les anciens errent parmi nous, perturbant considérablement l'ordre des choses.

Mandat de constructeur
À chaque fois que vous collectez une page perdue, vous pouvez construire une section de portail.

Ordre du cartographe
À chaque fois que vous collectez un fragment de plan, vous pouvez construire une section de portail.

Heures sombres
Vos actions désespérées vous coûtent un jeton désespoir de moins.

Artisan des portails
À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de portails incomplets marque cinq points.

Maître recruteur
À la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'investigateurs sur le plateau marque cinq points.

L'appel de la relique
À chaque fois que vous collectez une rune ancienne, vous pouvez envoyer un investigateur.

Gardien du livre
À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de pages perdues marque cinq points.

JETONS DÉSESPOIR

Vous gagnez des jetons désespoir lorsque vous jouez une carte action qui vous permet d'envoyer un investigateur (lors des manches saines) ou de construire une section de portail (lors des manches malsaines). Le nombre de jetons que vous gagnez est indiqué par le nombre d'icônes désespoir représentées sur la carte action.

À tout moment de votre tour — même pendant une action — vous pouvez effectuer **des actions supplémentaires : les actions désespérées**, en dépensant des jetons désespoir que vous avez gagnés. Vous pouvez effectuer autant d'actions désespérées que vous le souhaitez dans le même tour, pour autant que vous puissiez en payer le coût.

REMARQUE : *La réserve de jetons désespoir est limitée aux 24 fournis dans le jeu. Si vous devez gagner un jeton désespoir, mais que la réserve est actuellement vide, pas de chance !*

Ma quête me semble de plus en plus désespérée. Je dois bien penser à économiser mon énergie et à ne pas dépenser les dernières forces qu'il me reste.

Échanger deux cartes Action (coût : 👹👹)
Piochez deux cartes action de la pioche, puis défaussez deux cartes action de votre main. Vous pouvez défausser les cartes que vous venez de piocher ou des cartes qui étaient déjà dans votre main.

Renouveler la réserve de portails (coût : 👹👹👹)
Retirez les quatre cartes de la réserve de portails et placez-les sous la pioche de portails, face cachée. Puis reconstituez la réserve de portails en piochant quatre nouvelles cartes du dessus de la pioche de portails et en les alignant, face visible.

Retourner le disque de santé mentale (coût : 👹👹👹👹)
Retournez le disque de santé mentale sur son autre face. Ce changement affecte toutes les actions des joueurs jusqu'à la fin de la manche, y compris les actions qu'il vous reste à effectuer pour ce tour.

Marquer trois points (coût : 👹👹👹👹👹)
Marquez immédiatement trois points, en déplaçant votre marqueur de score sur la piste de score.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la dernière monstruosité est libérée par l'ouverture d'un portail et que tous les points ont été attribués pour ce portail, la partie s'arrête immédiatement. Le joueur actif ne finit pas son tour et les autres joueurs n'ont droit à aucun tour supplémentaire. Procédez alors au décompte final des points.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Pendant le décompte final des points, chaque joueur calcule les points qu'il marque dans les cinq catégories suivantes, les ajoutant à ceux accumulés en cours de partie via l'ouverture des portails, la présence d'investigateurs dans les régions et la dépense de jetons désespoir.

- **Investigateurs sur le plateau :** Marquez un point pour chacun de vos investigateurs se trouvant encore sur le plateau.
- **Effets des cartes parchemin :** Si une ou plusieurs cartes parchemin en jeu octroient des points à la fin de la partie, évaluez-les et marquez les éventuels points correspondants.

Enfin, je comprends. J'ai vu le mal et personne ne nous sauvera, je crois qu'il est trop tard.

- **Runes anciennes :** Marquez des points pour les runes anciennes présentes dans votre journal (voir le tableau). Chaque ensemble peut contenir au maximum cinq runes anciennes. Si vous avez plus de cinq runes anciennes, les runes anciennes supplémentaires comptent pour un ensemble distinct.

Runes anciennes	1	2	3	4	5
Points marqués	1	2	4	8	16

- **Pages perdues :** Marquez les points pour les pages perdues dans votre journal. Les pages successives (c'est-à-dire les pages dont les numéros se suivent dans l'ordre numérique) valent quatre points chacune et les pages non successives valent deux points chacune.
- **Fragments de plan :** Marquez les points pour les fragments de plan dans votre journal. Chaque plan complet (NO, NE, SO, SE) vaut 12 points et chaque fragment de plan supplémentaire vaut 2 points.

REMARQUE : *Les jetons désespoir non utilisés ne peuvent pas être dépensés pour marquer des points pendant le décompte final ! Aucune action, quel qu'en soit le type, n'est autorisée une fois la fin de partie déclenchée.*

Une fois les scores finaux calculés, le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur impliqué possédant le plus de jetons désespoir remporte la partie. Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, c'est le plus jeune des ex-aequo qui gagne.

Exemple de points marqués pour les collections

- Runes anciennes = 17 points
- Pages perdues = 12 points
- Fragments de plan = 14 points

Il est temps de faire le point sur tout ce qu'il s'est passé.

PARTIES À DEUX JOUEURS

Modifications de la préparation

- Utilisez bien la face du plateau prévue pour 2 joueurs.
- Retirez deux disques monstruosité (respectivement de 10 points et 11 points) de la pile. Remettez-les dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.
- Posez les investigateurs d'une couleur non utilisée par les joueurs sur les régions de la carte, comme indiqué par les icônes d'investigateur représentées sous le nom de la région (de 1 à 3 par région). Il s'agit d'investigateurs neutres.

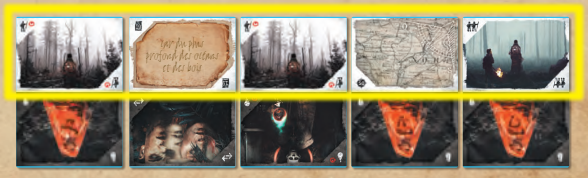
Changements de règles

- Vous pouvez convertir les investigateurs neutres tout comme vous le feriez avec les investigateurs adverses. En cas de conversion d'un investigateur neutre, retirez-le simplement du plateau.
- Lors de l'évaluation d'une région due à l'ouverture d'un portail, les investigateurs neutres sont pris en compte dans le processus de classement. Par exemple, si les investigateurs neutres sont plus nombreux, les joueurs ne marquent les points que des deuxième et troisième places.
- Lorsque les investigateurs sont retirés d'une région après son évaluation, tout investigateur neutre présent dans cette région est également retiré.

EXEMPLES DE TOURS

Exemple de tour sain

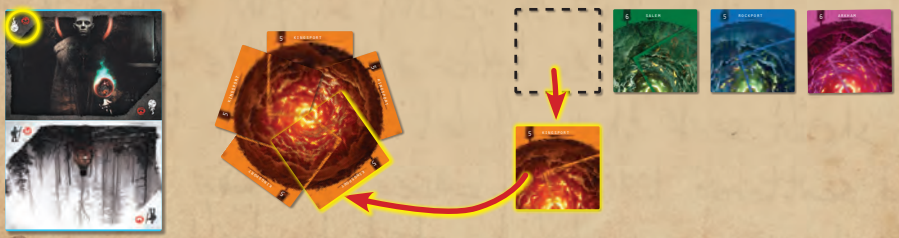
Mandy commence son tour avec quatre jetons désespoir et ces cinq cartes action.



- La première action de Mandy est de jouer une carte action qui lui permet de poser un investigateur (et de gagner un jeton désespoir). Elle place l'investigateur dans la région de Kingsport, où elle est désormais à égalité pour le plus grand nombre d'investigateurs.

- Avant sa seconde action, Mandy dépense quatre jetons désespoir pour effectuer une action désespérée (c'est-à-dire une action supplémentaire) : elle retourne le disque de santé mentale du côté sain sur son côté malsain.

- La seconde action de Mandy est de jouer une carte action qui lui permet de construire une section de portail (et de gagner un jeton désespoir). Elle choisit une carte portail Kingsport dans la réserve, ce qui lui permet d'ouvrir son portail pour Kingsport ! Une fois les points attribués pour ce portail, elle reconstitue la réserve de portails.



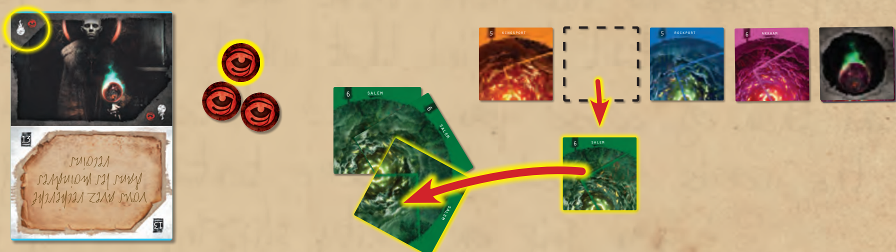
Un trajet balisé ne garantit pas une destination heureuse.

Exemple de tour malsain

Mandy commence son tour avec quatre jetons désespoir et ces cinq cartes action.

- Avant d'effectuer la moindre action, Mandy dépense deux jetons désespoir pour effectuer une action désespérée (action supplémentaire) et pioche deux nouvelles cartes, puis en défausse deux.

- La première action de Mandy est de jouer une carte action qui lui permet de construire une section de portail (et de gagner un jeton désespoir). Elle choisit une carte portail Salem dans la réserve, qu'elle ajoute à son portail pour Salem en construction. Ensuite, elle reconstitue la réserve de portails.



- Avant sa seconde action, Mandy dépense trois jetons désespoir pour effectuer une autre action désespérée supplémentaire, qui consiste à renouveler la réserve de portails. Son audace est payante, car deux nouvelles cartes Salem sortent !

Les vers de l'œuvre l'histoire enseignent, faibles comme forts le mal imprègne.

- La seconde action de Mandy est de jouer une carte action qui lui permet de construire deux sections de portail supplémentaires. Elle choisit les deux cartes portail Salem, qu'elle ajoute à son portail pour Salem en construction. Il ne lui manque maintenant plus qu'une carte pour ouvrir le portail.

Seul un fou ignore les conseils de ceux qui l'ont précédé.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Comment l'ordre du tour fonctionne-t-il dans une partie à deux joueurs ?
Comme le disque de santé mentale (et l'avantage d'être le premier joueur) tourne à chaque manche, les joueurs pourrons donc jouer deux tours l'un après l'autre : dernier à une manche, premier à la suivante.

Lorsque j'envoie deux investigateurs, puis-je les placer dans des régions différentes ?
Oui. Vous n'êtes pas obligé d'envoyer les deux investigateurs dans la même région.

Si je libère la dernière monstruosité lors de ma première action, puis-je encore effectuer ma seconde action ?
Non. La partie s'arrête immédiatement après l'évaluation de ce portail.

Si j'ouvre deux portails simultanément, mais qu'il ne reste qu'une monstruosité, que se passe-t-il ?
L'un des deux portails (celui de votre choix) est ouvert et évalué normalement. L'autre portail n'est pas ouvert et compte comme un portail incomplet.

Puis-je dépenser les jetons désespoir durant l'action qui me les a fait gagner ?
Oui. Par exemple, si vous jouez une carte action qui vous permet de construire une section de portail et de gagner des jetons désespoir, vous pouvez dépenser ces jetons désespoir pour effectuer une action désespérée (action supplémentaire) comme par exemple renouveler la réserve de portails avant de choisir le portail que vous allez construire.

Que se passe-t-il si j'atteins la fin de la piste de score ?
Prenez l'un des jetons de score et placez-le dans votre zone de jeu, avec la face « 40 » visible. Si vous atteignez à nouveau la fin de la piste de score, retournez-le pour rendre la face « 80 » visible.

RÉFÉRENCE DE JEU

ACTIONS SAINES

- **COLLECTER UNE PAGE PERDUE**
  AJOUTEZ LA PAGE PERDUE À VOTRE JOURNAL. ORGANISEZ VOS PAGES PERDUES DANS L'ORDRE NUMÉRIQUE.
- **COLLECTER UN FRAGMENT DE PLAN**
  AJOUTEZ LE FRAGMENT DE PLAN À VOTRE JOURNAL. ORGANISEZ VOS FRAGMENTS DE PLAN POUR CONSTITUER DES PLANS COMPLETS.
- **ENVOYER DES INVESTIGATEURS**
  PLACEZ UN (OU DEUX) DE VOS INVESTIGATEURS DANS UNE OU PLUSIEURS RÉGIONS DU PLATEAU.

ACTIONS MALSAINES

- **COLLECTER UNE RUNE ANCIENNE**
  AJOUTEZ LA RUNE ANCIENNE À VOTRE JOURNAL. PLACEZ VOS RUNES ANCIENNES EN COLONNE.
- **CONVERTIR UN INVESTIGATEUR**
  RETIREZ UN INVESTIGATEUR ADVERSE DE N'IMPORTE QUELLE RÉGION DU PLATEAU ET REMPLACEZ-LE PAR L'UN DES VÔTRES.
- **CONSTRUIRE DES SECTIONS DE PORTAIL**
  CHOISISSEZ UNE (OU DEUX) CARTES PORTAIL ET AJOUTEZ-LES À VOS PORTAILS EXISTANTS OU COMMENCEZ-EN UN NOUVEAU.

ACTIONS DÉSESPÉRÉES (ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES)

- **ÉCHANGER DEUX CARTES ACTION** (COÛT : 😈😈)
  PIOCHEZ DEUX CARTES ACTION, PUIS DÉFAUSSEZ DEUX CARTES ACTION DE VOTRE MAIN.
- **RENOUVELER LA RÉSERVE DE PORTAILS** (COÛT : 😈😈😈)
  REMPLACEZ LES QUATRE CARTES DE LA RÉSERVE DE PORTAILS PAR LES QUATRE CARTES DU DESSUS DE LA PIOCHE.

- **Retourner le disque de santé mentale** (coût : 4) Retournez le disque de santé mentale sur son autre face. Ceci affecte toutes les actions restantes durant cette manche.
- **Marquer trois points** (coût : 5) Marquez immédiatement trois points.

Décompte final des points

- **Investigateurs sur le plateau** 1 point chacun
- **Effets des cartes parchemin** Certaines cartes parchemin octroient des points à la fin de la partie.
- **Runes anciennes** Si vous avez 1|2|3|4|5 runes anciennes, marquez 1|2|4|8|16 points.
- **Pages perdues** Chaque page appartenant à une suite vaut 4 points, chaque page n'appartenant pas à une suite vaut 2 points.
- **Fragments de plan** Chaque plan complet (NO, NE, SO, SE) vaut 12 points et chaque fragment de plan supplémentaire vaut 2 points.

Région	Taille du portail	Total dans la pioche
Innsmouth	7 cartes	22 cartes
Salem	6 cartes	18 cartes
Arkham	6 cartes	18 cartes
Kingsport	5 cartes	16 cartes
Rockport	5 cartes	16 cartes

CRÉDITS

CTHULHU - AUX PORTES DE L'HORREUR
Auteurs : Jordan et Mandy Goddard **Développeur :** T.C. Petty III
Illustrateur : George Cotronis **Graphiste :** Anita Osburn
Rédacteur : Dustin Schwartz **Infographiste :** Jeff Oglesby

RENEGADE GAME STUDIOS : Président et éditeur : Scott Gaeta
Contrôleuse de gestion : Robyn Gaeta **Directrice des opérations :** Leisha Cummins
Directrice commerciale et marketing : Sara Erickson
Directrice de la création : Anita Osburn
Responsable du développement : Dan Bojanowski
Responsable marketing adjointe : Teri Litorco
Responsable de la production créative : Gordon Tucker
Responsable de la production vidéo : Desiree Love
Gestionnaire d'événements : Patty Wainwright
Service clients : Jenni Janikowski

REMERCIEMENTS
Jordan et Mandy voudraient remercier George Holland, Todd Keller et sa famille, Josh et Lauren Reed, Matt Loomis, Chris Chung, Shannon McDowell, Al Leduc, Daryl Andrews, Sen-Foong Lim et Unpub Mini Cincy.

Renegade Game Studios voudrait remercier tous ses fans exceptionnels, qu'ils soient sains d'esprit ou fous.

RENEGADE FRANCE
Cultiste : Simon Gervasi **Relecture :** Sylvain Chane-Pane
Traduction : Julien Griffon **Maquette :** Stéphanie Lairet

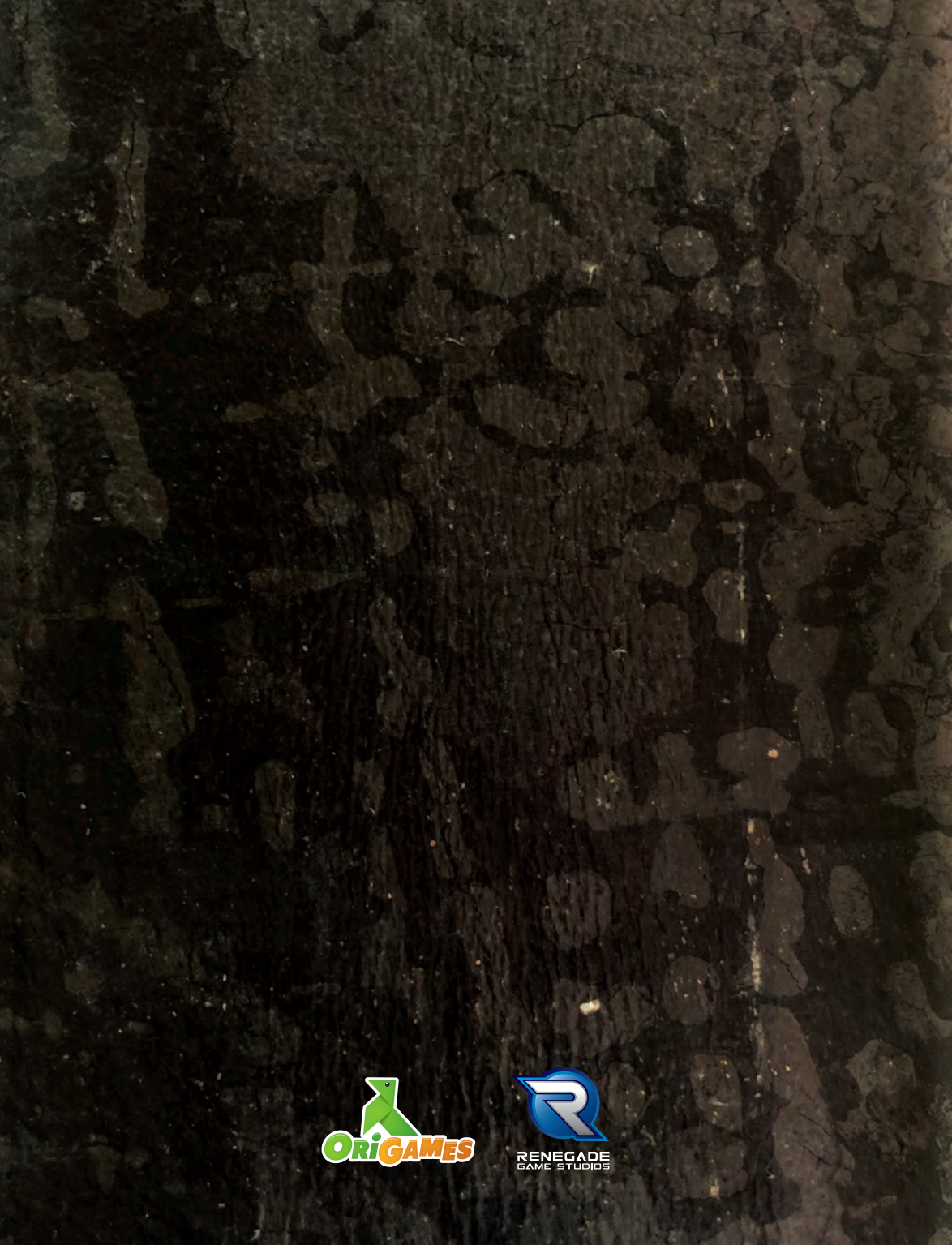
Édition française © 2020 Origames. Tous Droits Réservés.

Origames remercie le groupe d'édition la courte échelle (Montréal-QC) pour l'autorisation d'utiliser le titre du roman de Denis Côté.

/PlayRGSFrance

www.renegade-france.fr SAV@renegade-france.fr

© 2019 Renegade Game Studios. Tous droits réservés.


ORIGAMES
RENEGADE
GAME STUDIOS