



BESTIAIRE MINEUR	MVT	COM	TIR	ARM	VOL	SAN	NOTES	PX
Aliéné	6	+1	0	10	+0	10	Dague.	2
Chien de Tindalos	8	+3	0	12	+4	18	Poison, Horreur 16.	10
Cultiste	6	+1	+1	10	+5	10	Arme à une main (par défaut, peut posséder tout type d'arme si le scénario le précise).	2
Chef de culte	6	+2	+2	10	+6	12	Dague sacrificielle (Dégâts +1), sort de <i>Flétrissement(x2)</i> , Lanceur de sort.	3
Goule	7	+2	0	10	+2	10	Arme à une main (os ou griffes), Horreur 8.	2
Horreur chasseresse	8	+4	0	13	+4	8	Arme à une main (dents), Volant, Horreur 10.	3
Hybride	6	+1	+1	10	+1	10	Arme à une main (par défaut, peut posséder tout type d'arme si le scénario le précise), Amphibien.	2
Maigre bête de la nuit	8	+2	0	11	+0	10	Arme à une main (griffes), Volant, Horreur 12.	2
Maniaque	6	+3	0	10	+4	12	Arme à une ou deux mains.	4
Mi-go	6	+3	+2	12	+5	12	Arme à une main (pince), Volant, peut être équipé d'armes technologiques comme le fusil à brume Mi-go (voir table des trésors), Horreur 12.	5
Profond	6	+2	0	11	+3	12	Arme à une main (griffes), Amphibien, Horreur 8.	4
Rampant	4	+2	0	12	+2	14	Arme à une main (griffes, dents, autres...), Horreur 10.	3
Sauvage	6	+1	+1	10	+2	12	Arme à une main.	2
Sauvage (sarbacane)	6	+1	+1	10	+2	12	Sarbacane (portée 8'', pas de modificateur, Poison), couteau.	2
Shaman profond	6	+2	0	11	+4	14	Arme à une main (griffes), Amphibien, sort <i>Pacte de sang(x2)</i> , Lanceur de sort, Horreur 8.	5
Shaman sauvage	6	+2	+1	10	+5	14	Arme à deux mains, sort d' <i>Enchantement(x2)</i> , sort de <i>Flétrissement(x2)</i> , Lanceur de sort.	3
Sorcier	6	+1	0	10	+5	10	Couteau, 2 sorts (aléatoires si le scénario ne les précise pas, il peut s'agir 2 fois du même), Lanceur de sort.	5
Spectre	7	+0	+0	-	+4	8	Mort-vivant, Psychique(4''), Immatériel, Horreur 14.	3
Zombie	4	+0	+0	12	+0	6	Mort-vivant, Horreur 10.	2
BESTIAIRE MAJEUR	MVT	COM	TIR	ARM	VOL	SAN	NOTES	PX
Jeune chthonien	6	+3	0	14	+2	16	Grand, arme à une main (tentacules), Vampirisme (lorsqu'il inflige des dégâts, regagne 1 Santé perdu), Attiré par le sang (toujours considéré comme ayant une LdV vers n'importe quel héros pour déterminer son action), Horreur 14.	8
Larve stellaire de Cthulhu	7	+4	0	12	+6	18	Grand, arme à une main (griffes), Amphibien, sort <i>Pacte de l'âme(x3)</i> , Horreur 16. <b>Règle spéciale</b> : Si lors de son déplacement, la larve stellaire de Cthulhu n'est pas arrivée au corps à corps avec un héros, elle utilisera son action pour lancer le sort de <i>Pacte de l'âme</i> sur le héros à portée le plus proche.	8
Shoggoth	5	+4	0	12	+4	20	Grand, arme à une main (tentacules), Régénération (regagne 1 Santé perdu au début de son activation), Alerte (ignore la règle de combat multiple, si celle-ci est en faveur des héros), Horreur 18.	10

**Amphibien** : n'a jamais à faire de test de Natation et ne subit aucune pénalité de Mouvement pour ses déplacements aquatiques.

**Horreur** : toute créature ayant ce mot-clé dans son profil provoque un test de Volonté (SD = valeur d'Horreur de la créature) la première fois qu'elle arrive sur le plateau de jeu. Sur un échec, le héros perd 1 point de Santé Mentale. La même occurrence d'un type de créature donné ne peut provoquer cette perte qu'une seule fois par partie et par héros.

**Psychique(X'')** : peut initier une attaque psychique à une portée maximale de X''. L'attaque se résout avec un test en opposition basé sur la Volonté, les dégâts sont calculés de la même façon qu'en combat, mais l'armure soustraite est égale à 10 + Volonté du perdant. Les dégâts infligés sont soustraits à la Santé Mentale d'un héros, ou la Santé d'une créature.

**Mort-vivant** : peut être utilisé par certains effets d'objets ou de sorts.

**Immatériel** : immunisé aux attaques de corps à corps ou de tir. Pas affecté par les règles de terrain difficile ou d'eau profonde. Ne peut pas forcer ou être en combat.

**Volant** : ne subit jamais de pénalités dues au terrain.

**Lanceur de sort** : un lanceur de sort ne force jamais le combat lors du déplacement d'un héros. Pour rappel, chaque exemplaire d'un sort n'est utilisable qu'une seule fois par partie, le nombre d'exemplaire d'un sort disponible est précisé entre parenthèses.

**PHASES DE JEU**

- **Phase des investigateurs** : investigateur avec la plus grande Volonté débute. Jusqu'à 2/1/0/0 Compagnons à 1/2/3/4 joueurs.
- **Phase des créatures** : créature avec le plus haut niveau de Santé débute et ainsi de suite.
- **Phase des compagnons** : activer le reste des compagnons dans l'ordre d'initiative des investigateurs.
- **Phase d'événements** : piocher une carte d'événement et suivre les étapes décrites dans le scénario.

**ACTIVATION ( 2 ACTIONS AUTORISEES )**

- **Mouvement** : une de vos actions doit être un mouvement.
  - **Second Mouvement** : moitié de sa valeur de Mouvement (arrondi à l'entier sup.).
  - **Combattre** : voir encadré COMBAT ci-contre.
  - **Tirer** : voir encadré TIR ci-contre.
  - **Lancer un Sort** : voir LANCER UN SORT p.36.
  - **Ramasser / Déposer un trésor** : maximum 1.
  - **Capacité Héroïque** : action gratuite réalisable 1 fois par scénario.
- Activation de groupe** : durant la phase des investigateurs, tous les compagnons dans les 3" autour de l'investigateur doivent effectuer un mouvement pour leur première action.

**MOUVEMENT**

- **Escalade / Terrain difficile** : double la distance à parcourir (3" = 6").
- **Sauter** : une figurine peut sauter horizontalement jusqu'à la moitié de son Mouvement +1". Nécessite la réussite d'un jet d'Acrobatie dont la difficulté est fixée par le nombre de pouces sautés +1.
- **Chute** : moins de 3" = aucun effet. Plus de 3" = subit 1,5 x la distance parcourue en dégâts (arrondi à l'entier supérieur).

**ACTIONS DES CREATURES**

Les créatures ne s'attaquent pas entre elles et forcent toujours le combat.

- **1 : La créature est-elle en combat ? OUI** : elle choisira de se battre. **NON** : Passez à l'étape 2.
- **2 : Y a-t-il un héros dans sa ligne de mire ? OUI** : elle va tirer + recharger ou effectuer 2 actions pour se déplacer ou se déplacer + combattre le héros le plus proche. **NON** : Passez à l'étape 3.
- **3 : Le scénario contient-il un point clé ? OUI** : elle se déplacera directement vers ce point clé. **NON** : elle se déplacera dans une direction aléatoire. Retournez à l'étape 2 pour déterminer sa 2ème action (si rien n'est possible à l'étape 2, la créature ne fera pas de 2ème action)

**COMBAT**

- **1** : les deux figurines lancent 1 dé.
- **2** : les deux personnages ajoutent leur valeur de Combat + bonus (objets, supériorité numérique).
- **3** : déterminer le vainqueur en fonction du score de Combat le plus élevé.
- **4** : appliquer les éventuels modificateurs de dégâts (armes, etc.) au score de Combat du vainqueur.
- **5** : soustraire l'Armure de l'adversaire de ce total.
- **6** : appliquer les éventuels multiplicateurs de dégâts.
- **7** : si ce total est supérieur à 0, le soustraire à la Santé de l'adversaire.
- **8** : le vainqueur peut décider de rester en combat, de repousser son adversaire ou de reculer (1").

**Note** : si un héros effectue un coup critique (résultat de 20 avant application des modificateurs), il remporte automatiquement le combat et ajoute +5 aux dégâts (s'applique aussi au tir).

Armes	Mod. dégâts	Notes
Couteau	-1	-
Arme à une main	-	-
Arme à deux mains	+2	Nécessite 2 emplacements d'objet.
Pistolet	-	Portée 12"
Fusil	+1	Portée 24", nécessite 2 emplacements d'objet.
Désarmé	-2	-

**TIR**

- **Idem combat** : la valeur de Tir est utilisée. En cas d'égalité, aucun dégât n'est causé. Une figurine ne peut pas tirer depuis ou vers le combat.

**Table des modificateurs de tir**

- +1 **Ligne de vue obstruée** : chaque élément de décor entre le tireur et la cible donne +1 (cumulable). Ne pas compter l'élément avec lequel le tireur est en contact.
- +2 **Couvert léger** : la cible se trouve derrière des rochers, des murs ou autre couvert solide qui couvre la moitié de son corps, ou derrière un couvert tel que des buissons qui masquent presque complètement son corps.
- +4 **Couvert important** : la cible se trouve derrière un couvert solide comme des rochers, des murs ou du bois épais qui la masque presque entièrement.
- +1 **Tir précipité** : le tireur a bougé pendant son activation.
- 2 **Grande cible** : la cible mesure plus de 8 pieds de hauteur ou une largeur inhabituelle. Cela s'applique normalement qu'aux créatures qui ont le trait « Grand ».

**EFFETS D'ETAT**

- **Poison** : la figurine peut effectuer une seule action par activation (peut être guéri si la figurine revient à sa Santé initiale).
- **Maladie** : la figurine malade a -3 en Santé et -1 à tous les jets pour le prochain scénario issu de la même mission.