

# LE SIGNE DES ANCIENS<sup>TM</sup>



Règles du Jeu



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

## Aperçu

Dans ce jeu, de 1 à 8 joueurs prennent le rôle d'investigateurs combattant un des Grands Anciens, des créatures gigantesques qui demeurent dans l'espace entre les dimensions.

Les investigateurs vivent des aventures dans le musée et ses alentours où le retour imminent de l'un des Grand Anciens a provoqué des événements étranges. Au cours de ces aventures, les investigateurs gagnent des récompenses. La récompense la plus prisée pouvant être gagnée est un Signe des Anciens, qui sert à enfermer le Grand Ancien et gagner la partie.

Mais il faut faire vite car chaque nuit à minuit, le Grand Ancien se rapproche de son réveil dans notre monde qu'il mettra à feu et à sang.

## But du Jeu

Le but du jeu est d'enfermer le Grand Ancien avant qu'il ne se réveille, et le cas échéant de tenter de renvoyer la créature d'où elle vient au cours d'une bataille finale désespérée.

Pour enfermer le Grand Ancien, les investigateurs doivent accumuler le nombre de Signes des Anciens indiqué sur la carte du Grand Ancien avant que sa piste du destin ne soit remplie entraînant son réveil.

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

## Matériel

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

## Description du Matériel

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

### Horloge, Aiguille et Connecteur Plastique

L'horloge sert à mesurer le passage du temps dans le jeu et détermine quand on pioche des cartes Mythe. L'aiguille est attachée à l'horloge avec le connecteur en plastique. (Pour des raisons de simplicité la journée ne compte que douze heures, soit un tour de cadran).





## Feuille de Référence Entrée

Ces feuilles listent un nombre de capacités que les joueurs peuvent utiliser au lieu d'essayer de résoudre une carte Aventure durant leur tour.



## Dés

On utilise généralement les 6 dés verts pour accomplir des tâches et résoudre des cartes Aventure. Le dé jaune peut donner de meilleurs résultats qu'un dé vert et est généralement lancé quand un joueur dépense un Objet Commun. Le dé rouge peut donner de meilleurs résultats que le dé vert ou jaune et est généralement lancé quand un joueur dépense un Objet Unique.



## Cartes Grand Ancien

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



## Cartes et marqueurs Investigateur

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



## Cartes Aventure

Ces cartes représentent les différents lieux et événements dans le musée que les investigateurs doivent explorer pour arrêter le Grand Ancien.



## Cartes Autre Monde

Ces cartes Aventure particulières représentent d'autres dimensions que les investigateurs vont explorer quand un portail s'ouvre dans le musée.



## Cartes Objet Commun, Objet Unique et Sort

Ces cartes représentent des objets utiles et des sorts qui peuvent aider les investigateurs à accomplir les aventures.



Objets Communs



Objets Uniques



Sorts

## Cartes Allié

Ces cartes représentent des gens serviables que les investigateurs peuvent recruter pour les aider.



## Cartes Mythe

Chaque fois que l'horloge indique minuit, les joueurs piochent et résolvent une carte Mythe. Ces cartes représentent la progression du Grand Ancien vers son réveil dans notre monde et des événements étranges se produisant au musée.



## Pions Santé Mentale et Résistance

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



## Pions Indice

On peut les dépenser durant son tour pour relancer un ou plusieurs dés.



## Marqueurs Monstre

Ils représentent différents monstres pouvant apparaître et nuire aux investigateurs durant la partie.



## Marqueurs Monstre Masque

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



## Pions Destin

On utilise ces pions pour suivre la progression du Grand Ancien vers notre monde.



## Pions Signe des Anciens

On utilise ces pions pour noter le nombre de pions Signe des Anciens collectés par les investigateurs afin d'enfermer le Grand Ancien.



## Préparer la Première Partie

Avant votre première partie, il faut retirer les pions de leur planche et assembler l'horloge comme indiqué sur le schéma ci-contre.







## Détails d'une carte Grand Ancien

1. Nom : le nom terrifiant du Grand Ancien.
2. Piste du Destin : c'est là que l'on place les pions Destin. Quand toutes les cases ont un pion, le Grand Ancien se réveille.
3. Limite de Signes des Anciens : nombre de Signes des Anciens nécessaires pour battre le Grand Ancien.
4. Capacité Spéciale : effet qui s'applique à la partie où ce Grand Ancien est utilisé.
5. Attaque : effet se produisant au lieu de piocher une carte Mythe quand on combat le Grand Ancien.
6. Tâche de Combat : tâche qu'il faut accomplir pour retirer 1 pion Destin quand on combat le Grand Ancien.



## Détails d'une carte Investigateur

1. Nom : le nom de l'investigateur.
2. Maximum de Santé mentale : montant de Santé Mentale avec lequel commence l'investigateur. Un investigateur ne peut jamais avoir plus de Santé Mentale que son maximum.
3. Maximum de Résistance : montant de Résistance avec lequel commence l'investigateur. Un investigateur ne peut jamais avoir plus de Résistance que son maximum.
4. Capacité Spéciale : capacité unique qui peut être utilisée par le joueur utilisant cet investigateur.
5. Objets de Départ : liste d'objets avec lesquels l'investigateur commence la partie (cf. page 8 pour les symboles).



## Préparation

1. **Installer l'horloge et l'entrée** : on place l'horloge au centre de la table avec l'aiguille sur XII (minuit). On place la feuille de référence Entrée ainsi que tous les dés à côté.
2. **Choisir le Grand Ancien** : choisissez une carte Grand Ancien (au hasard ou au choix des joueurs) et placez-la à côté de l'horloge.
3. **Préparer la tasse des monstres** : on place les marqueurs Monstre dans un récipient opaque, une grosse bourse ou le couvercle de la boîte pour pouvoir les piocher aléatoirement. Ce récipient est appelé la *tasse des monstres*.

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

4. **Préparer les aventures** : mélangez le paquet Aventure (mais sans les cartes Aventure Autre Monde) et disposez six cartes face visible sous l'horloge en deux rangées de trois. Mélangez le paquet Aventure Autre Monde. Placez les deux paquets à côté des rangées de cartes Aventure visibles.

Si une carte Aventure avec un symbole de dé verrouillé apparaît lors de la préparation, placez le dé approprié sur cette carte. Cf. page 11 : Cartes et Marqueurs avec un Symbole Dé Verrouillé.

5. **Installer les objets et les indices** : placez tous les pions Indice à côté des cartes Aventure. Mélangez séparément les cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort et Allié que l'on place à côté des pions Indice.
6. **Choisir les investigateurs** : les joueurs peuvent décider de tous choisir leur investigateur ou de tous le prendre au hasard. Chaque joueur prend la carte et le marqueur Investigateur correspondant, le nombre de pions Résistance et Santé Mentale, ainsi que les cartes Objet et pions Indice indiqués sur sa carte Investigateur.

Les marqueurs Investigateur des joueurs sont placés sur la feuille de référence Entrée. C'est là où les investigateurs commencent la partie (mais ils peuvent se déplacer au premier tour).

7. **Choisir le premier joueur** : choisissez un joueur (au hasard ou par une méthode acceptée des joueurs) pour être le premier joueur.
8. **Résoudre la carte Mythe initiale** : le premier joueur mélange le paquet Mythe et le place à côté de la carte Grand Ancien. Il pioche une carte Mythe et la résout (cf. page 9 : Résoudre les cartes Mythe).

Si une carte Mythe avec un symbole de dé verrouillé apparaît lors de la préparation, placez le dé approprié sur cette carte. Cf. page 11 : Cartes et Marqueurs avec un Symbole Dé Verrouillé.

## Déroulement d'un Tour

*Le Signe des Anciens* se joue en plusieurs tours. Ces tours commencent par le premier joueur puis passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur effectuant son tour est appelé le *joueur actif*. Durant son tour, le joueur actif effectue les étapes suivantes :

1. **Se Déplacer** : le joueur actif déplace son marqueur Investigateur vers une carte Aventure ou la feuille de référence Entrée.
2. **Essayer de Résoudre une Aventure ou Attendre à l'Entrée** : le joueur actif lance des dés pour accomplir les tâches de la carte Aventure où il se trouve, ou s'il est à la feuille de référence Entrée, il effectue une des activités indiquées sur cette feuille.
3. **Avancer l'Horloge** : le joueur actif déplace l'aiguille de l'horloge et quand l'aiguille revient à minuit, il pioche et résout une carte Mythe. *(Pour des raisons de simplicité la journée ne compte que douze heures, soit un tour de cadran).*

### Se Déplacer

Le joueur actif prend son marqueur Investigateur et le place sur une des cartes Aventure visibles en jeu ou sur la feuille de référence Entrée. S'il place son marqueur sur une carte Aventure, le joueur va **Essayer de Résoudre une Aventure**. Si le joueur place son marqueur sur la feuille de référence Entrée, il va **Attendre à l'Entrée** (cf. page 8 : Attendre à l'Entrée).

### Essayer de Résoudre une Aventure

Si le marqueur Investigateur du joueur actif est sur une carte Aventure, il lance les 6 dés verts pour essayer d'accomplir une des tâches de cette carte Aventure. Les investigateurs peuvent aussi ajouter un dé jaune, un dé rouge ou les deux si un effet le permet, comme par exemple en dépensant un Objet Commun ou Unique.

Si un dé est verrouillé, ce dé ne peut pas être utilisé pour résoudre cette carte Aventure. Un joueur peut se retrouver avec moins de 6 dés verts à lancer.

### Tâches

Chaque carte Aventure présente une ou plusieurs rangées horizontales de symboles. Chacune de ces rangées est une tâche qui doit être accomplie afin de résoudre la carte Aventure.



*Un exemple de tâche.*



Chaque symbole représente une condition nécessaire pour accomplir la tâche :



Un nombre de résultats investigations obtenus avec un ou plusieurs dés supérieur ou égal au chiffre indiqué sur ce symbole.



Un résultat savoir.



Un résultat péril.



Un résultat terreur.



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



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit avancer l'horloge pour accomplir la tâche (cf. page 9 : Avancer l'Horloge).



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit modifier sa Santé Mentale du chiffre indiqué pour accomplir la tâche.



Quand toutes les conditions de la tâche sont remplies par les dés, le joueur actif doit modifier sa Résistance du chiffre indiqué pour accomplir la tâche.



Dès que cette condition arrive en jeu sur un marqueur Monstre, une carte Aventure, ou une carte Mythe, un dé de la couleur correspondante est bloqué (cf. page 11).

## Lancer les Dés

Sauf mention contraire d'un autre effet, le joueur actif lance 6 dés verts au début de l'étape de résolution d'une aventure. Un dé vert a ces six faces :



1 investigation



2 investigations



3 investigations



Savoir



Péril



Terreur



4 investigations



joker

Le dé jaune est généralement lancé quand le joueur dépense un Objet Commun (cf. page 9 pour plus de détails). Il est identique au dé vert sauf qu'il a une face « 4 investigations » à la place de la face terreur.

Le dé rouge est généralement lancé quand le joueur dépense un Objet Unique (cf. page 9 pour plus de détails). Il est identique au dé jaune sauf qu'il a une face « joker » à la place de la face « 1 investigation ». **Le résultat « joker » peut être utilisé comme un résultat « 1 investigation », « savoir », « péril » ou « terreur ».**

Après avoir lancé les dés, le joueur compare les résultats des dés aux conditions de chaque tâche de la carte Aventure où se trouve son marqueur Investigateur. **Si le joueur peut et veut remplir les conditions d'une tâche, il accomplit cette tâche.** Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas remplir les conditions d'au moins une des tâches de la carte Aventure, **il échoue à accomplir une tâche.**

## Accomplir une Tâche

Quand un investigateur accomplit une tâche, pour chacune de ses conditions correspondant à un résultat de dé, le joueur place le dé avec ce résultat sur la condition requise. Un dé placé sur une condition ne peut plus être lancé durant cette étape de résolution d'une carte Aventure. Si la tâche demande que le joueur avance l'horloge, perde de la Santé Mentale ou de la Résistance, il le fait à ce moment-là.

Dans le cas de résultats investigation, le joueur peut avoir besoin de placer plusieurs dés sur la carte pour remplir les conditions de la tâche. On place les dés supplémentaires à côté de ceux utilisés pour accomplir la tâche.

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

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





Quand un joueur a accompli une tâche, et s'il reste des tâches à accomplir sur cette carte Aventure, il prend les dés restants (les dés ayant été lancés mais non attribués à une tâche terminée) et les relance. Il utilise ces nouveaux résultats pour essayer d'accomplir une autre tâche.

Quand toutes les tâches d'une carte Aventure ont été accomplies, l'investigateur ayant résolu la carte Aventure effectue les choses suivantes dans cet ordre :

1. Recevoir les récompenses indiquées au bas de la carte (cf. page 8 : Récompenses et Pénalités).
2. Déplacer les marqueurs Investigateur sur la carte vers la feuille de référence Entrée.
3. Retirer les dés de la carte Aventure résolue et prendre la carte. Le joueur peut dépenser cette carte par la suite en tant que Trophée (cf. page 9 : Dépenser et Perdre des Trophées).
4. Piocher une nouvelle carte Aventure pour remplacer celle résolue.

Puis le joueur passe à l'étape « Avancer l'Horloge » de son tour.

### Échouer à l'Accomplissement d'une Tâche

Quand un joueur n'arrive pas à accomplir une tâche et qu'au moins un des dés lancés indique un résultat « terreur », il résout tous les effets Terreur de la carte Aventure ainsi que ceux de la carte Mythe actuellement en jeu (cf. page 9 : Résoudre les Cartes Mythe).



**Terreur** : vous échouez immédiatement à résoudre cette aventure.

*Un exemple d'effet Terreur.*

Que le joueur actif ait résolu ou non les effets Terreur, il doit faire une des choses suivantes :

1. Essayer à nouveau d'accomplir une tâche.
2. Echouer à résoudre la carte Aventure.

Si le joueur actif essaie d'accomplir une tâche, il choisit 1 des dés de la tentative précédente et le met de côté. Ce dé ne peut plus être lancé lors de cette étape de résolution d'une carte Aventure.

S'il le souhaite il peut alors choisir 1 autre dé de la tentative précédente pour un effet de concentration en le plaçant sur son marqueur Investigateur ou pour aider en le plaçant sur le marqueur Investigateur d'un autre joueur de la même carte Aventure (cf. Concentration et Aide page 10).

### Exemple d'Accomplissement de Tâche

Au début de son étape de résolution d'une carte Aventure, un joueur lance les 6 dés verts et obtient les résultats suivants :



Il les compare aux tâches de la carte Aventure.



Avec ces résultats, le joueur peut accomplir l'une des tâches. Il choisit la seconde tâche, en plaçant les dés sur les conditions correspondantes.



*Remarque* : même si la tâche ne demandait que 3 résultats investigation, l'investigateur aurait quand même dû utiliser un total de 4 investigations pour remplir les conditions de la tâche. On ne tient pas compte du résultat investigation supplémentaire.

Le joueur peut alors relancer les 3 dés verts restants pour essayer d'accomplir l'autre tâche.

Enfin, il prend tous les dés restants de la tentative précédente et les relance pour essayer d'accomplir une tâche.

Si un joueur ne peut accomplir aucune tâche restante de la carte Aventure avec les dés qu'il peut lancer, il échoue automatiquement à résoudre la carte Aventure.

Quand un joueur échoue à résoudre une carte Aventure, il subit les pénalités de la carte et retire tous les dés de la carte sauf ceux qui sont sur un symbole de dé verrouillé. Le joueur passe alors à l'étape « Avancer l'Horloge » de son tour.



## Récompenses et Pénalités

Quand un joueur réussit à résoudre une carte Aventure, il reçoit la récompense indiqué dans la zone verte de la carte (dans le coin inférieur droit). Quand il échoue à une carte Aventure, il subit les pénalités dans la zone rouge de la carte (coin inférieur gauche). Certaines pénalités peuvent aider le joueur et certaines récompenses ne sont pas forcément à l'avantage du joueur.

Les récompenses et les pénalités peuvent inclure :



Un exemple de pénalités



Un exemple de récompenses.



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



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



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



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



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



**Signe des Anciens** : pour chacun de ces symboles placez 1 Signe des Anciens à côté de la carte Grand Ancien. Si le nombre total de pions Signe des Anciens à côté de la carte est supérieur ou égal à la Limite de Signes des Anciens du Grand Ancien, les investigateurs ont gagné la partie.



**Portail** : pour chacun de ces symboles, piochez 1 carte Aventure Autre Monde et placez-la sous les 6 cartes normales Aventure.



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



**Résistance** : perdez 1 Résistance pour chacun de ces symboles.



**Monstre** : un monstre apparait pour chacun de ces symboles.



**Destin** : ajoutez un pion Destin sur la piste du Destin pour chacun de ces symboles.

## Autres Mondes

Les cartes Aventure Autre Monde sont difficiles mais les récompenses sont plus élevées. On ne peut entrer dans ces aventures qu'en gagnant une récompense de por-

tail. Quand une carte Aventure Autre Monde entre en jeu, elle est placée sous les six cartes Aventure normales. Il peut y avoir n'importe quel nombre de cartes Aventure Autre Monde en jeu en même temps, mais elles ne sont pas remplacées quand elles sont résolues.

## Ordre des Tâches

Généralement les joueurs peuvent accomplir les tâches des cartes Aventure dans n'importe quel ordre. La seule exception est lorsque la carte Aventure a une flèche sur le côté gauche. Cette flèche indique que le joueur doit accomplir les tâches dans l'ordre, du haut vers le bas. Les joueurs ne peuvent pas accomplir



Un exemple de flèche sur une carte Aventure.

une tâche de cette aventure s'ils n'ont pas d'abord résolu la tâche précédente.

## Attendre à l'Entrée

Si le marqueur Investigateur du joueur actif est sur l'Entrée après l'étape de mouvement, il choisit 1 des 3 activités indiquées sur la feuille de référence Entrée : Recevoir les Premiers Soins, Fouiller les Objets Perdus ou Acheter un Souvenir – et exécute cette capacité.

**Recevoir les Premiers Soins** : le joueur choisit de faire une (et une seule) des choses suivantes : regagner 1 Santé Mentale ou 1 Résistance gratuitement ; payer 2 trophées pour regagner toute sa Santé Mentale ou toute sa Résistance ou 4 trophées pour toute sa Santé Mentale et toute sa Résistance.

**Fouiller les Objets Perdus** : le joueur lance un dé vert, consulte la table et résout l'effet correspondant au dé.

**Acheter un Souvenir** : le joueur achète un (et un seul) des objets indiqués, en dépensant des trophées pour l'acheter.

## Dépenser et Perdre des Trophées

Quand un joueur résout des cartes Aventure ou accomplit les tâches des marqueurs Monstre, il reçoit ces cartes ou marqueurs qu'il peut dépenser par la suite comme trophées. Le montant de trophées d'une carte Aventure ou d'un marqueur Monstre est sa valeur imprimée.



Détail d'une carte Aventure valant 2 trophées.



Détail d'un marqueur Monstre valant 1 trophée.



Si un joueur veut dépenser ou doit perdre un montant de trophées et qu'il n'a que des trophées de valeur supérieure, il peut en dépenser plus ou doit en perdre plus sans recevoir quelque chose des trophées supplémentaires dépensés ou perdus.

## Avancer l'Horloge

Le joueur actif avance l'horloge. Pour ce faire, il avance l'aiguille de 3 heures. L'aiguille ne peut donc aller que sur les valeurs III, VI, IX ou XII.

Si le joueur actif avance l'horloge à minuit (XII) ou si cela se produit à tout moment durant son tour, il résout les effets en jeu disant « A Minuit ». Il pioche alors une nouvelle carte Mythe, la résout et la place sur les cartes Mythe déjà en jeu. On ne pioche une carte Mythe que lorsque l'horloge avance à minuit.

## Résoudre les cartes Mythe

Chaque carte Mythe est composée de deux parties : un effet immédiat et un effet continu. L'effet immédiat (dans la partie supérieure de la carte) se produit dès que l'on pioche cette carte. Généralement cet effet fait que le joueur actif pioche un monstre ou ajoute un pion Destin sur la piste du Destin.

L'effet continu (dans la partie inférieure de la carte), est un effet spécial qui s'applique jusqu'à la pioche de la prochaine carte Mythe ou fait effet la prochaine fois qu'un joueur avance l'horloge sur minuit et que d'autres effets « A Minuit » sont résolus.



*Exemple : après avoir avancé l'horloge à minuit, le joueur actif résout tous les effets « A Minuit » et pioche la carte Mythe montrée à gauche. Il résout l'effet immédiat de la carte en piochant et plaçant un marqueur Monstre.*

*L'effet continu de cette carte prendra effet la prochaine fois que les effets « A Minuit » seront résolus. A ce moment-là les joueurs perdront 2 Résistance.*

Après avoir accompli l'étape Avancer l'Horloge, le tour du joueur est fini et le joueur à sa gauche commence son tour.

## Autres Règles

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

## Utiliser les Sorts et les Objets

Un joueur peut dépenser 1 ou plusieurs Objets Communs ou Uniques, ou des Sorts avant un jet de dés quand son marqueur Investigateur est sur une carte Aventure. Quand un objet est dépensé ou défaussé, il est placé face cachée au bas de son paquet correspondant. Bien que la plupart des Objets Communs et Uniques, et des Sorts soient similaires aux autres cartes du même type, certaines cartes ont des capacités spéciales indiquées sur la carte.

**Objet Commun** : la plupart des Objets Communs permettent au joueur de dépenser l'objet afin d'ajouter le dé jaune à sa réserve de dés. C'est indiqué par le symbole suivant :



**Objet Unique** : la plupart des Objets Uniques permettent au joueur de dépenser l'objet afin d'ajouter le dé rouge à sa réserve de dés. C'est indiqué par le symbole suivant :



Chaque dé ajouté par un Objet Commun ou Unique reste dans la réserve jusqu'à ce qu'il soit mis de côté après avoir échoué à accomplir une tâche ou qu'il soit utilisé pour accomplir une tâche. Dans tous les cas, le dé est retiré de la réserve de dés à la fin du tour du joueur actif.

**Sort** : la plupart des Sorts permettent au joueur de placer la carte Sort à côté de la zone de jeu juste avant de lancer les dés. Puis, après le lancer, il choisit un des dés et sans en changer le résultat, le place sur la carte Sort sur ce symbole :



Quand un dé est sur une carte Sort, il n'est pas relancé quand le joueur actif essaye d'accomplir une tâche, mais le résultat du dé peut être utilisé pour remplir une condition de la tâche. Il ne peut y avoir qu'un dé par carte Sort (sauf mention contraire sur la carte) et le dé sur cette carte reste dessus jusqu'à ce qu'il soit utilisé pour accomplir une tâche.



Un dé peut rester sur une carte Sort pendant n'importe quel nombre de tours avant d'être utilisé (y compris un dé jaune ou rouge). Le joueur actif peut toujours utiliser un dé sur une carte Sort pour accomplir une tâche, quel que soit le joueur ayant joué le Sort.

Quand tous les dés sur la carte ont été utilisés pour accomplir une tâche, la carte Sort est remise face cachée au bas du paquet Sort.

## Utiliser les Alliés

Les alliés ont chacun une capacité différente, indiquée sur la carte.

## Utiliser les Indices

Après un jet pour accomplir une tâche, un joueur peut dépenser un de ses pions Indice pour relancer les dés qu'il veut de sa réserve de dés avant de déterminer s'il accomplit une tâche de la carte Aventure. Un joueur peut dépenser des indices pour relancer les dés autant de fois qu'il veut.

## Concentration et Aide

Après avoir fait un jet de dés ne permettant pas d'accomplir une tâche, le joueur peut décider de se concentrer ou d'aider un autre investigateur de la même carte Aventure.

Dans les deux cas, le joueur actif choisit un dé de son jet et sans changer son résultat le place sur un marqueur Investigateur. Dans le cas de la concentration, le joueur actif place ce dé sur son marqueur Investigateur. Dans le cas de l'aide, le joueur actif place le dé sur un marqueur Investigateur qui est sur la même carte Aventure. Le joueur actif doit quand même mettre un autre dé de côté à cause d'un échec dans l'accomplissement d'une tâche, cf. page 6.

Dans les deux cas, les dés de concentration et d'aide ne sont pas relancés quand le joueur réessaye d'accomplir une tâche, mais les résultats de ces dés peuvent être utilisés pour remplacer une condition de la tâche. Il ne peut y avoir qu'un dé sur un marqueur Investigateur et le dé y reste jusqu'à ce qu'il soit utilisé pour accomplir une tâche ou jusqu'à la fin du tour du joueur actif.

Un joueur ne peut pas placer plus d'un dé par lancer sur un marqueur Investigateur avec la concentration ou l'aide. Si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas accomplir les tâches de sa carte Aventure, les investigateurs qui l'aidaient (les investigateurs qui n'étaient pas le joueur actif et qui avaient un dé sur leur marqueur) doivent choisir de perdre 1 Santé Mentale ou 1 Résistance.

## Monstres

Quand un effet dit « un monstre apparaît », le joueur actif pioche un marqueur Monstre au hasard de la tasse des monstres et place le marqueur sur une tâche monstre, qui est une tâche sur une carte Aventure entourée complètement ou en partie par un bord blanc.

Une tâche de monstre vide est une tâche qui n'a pas de condition dans le bord blanc. Quand un marqueur Monstre est placé sur une tâche monstre vide, il remplace totalement la tâche de la carte Aventure et est traité comme une autre tâche devant être accomplie pour résoudre la carte Aventure. Remarque : une tâche monstre vide qui n'a pas de marqueur Monstre dessus n'est pas prise en compte quand on résout la carte Aventure.



*Une tâche monstre vide.*



*Un marqueur Monstre placé sur une tâche monstre vide.*

Une tâche monstre totale est une tâche qui a toutes ses conditions entourées d'un bord blanc. Quand un marqueur Monstre est placé sur une tâche monstre totale, il remplace totalement la tâche de la carte Aventure et est traité comme une autre tâche devant être accomplie pour résoudre la carte Aventure.



*Une tâche monstre totale.*

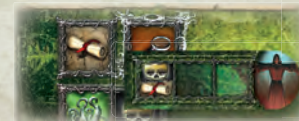


*Un marqueur Monstre placé sur une tâche monstre totale.*

Une tâche monstre partielle est une tâche qui a certaines conditions non entourées d'un bord blanc. Le marqueur Monstre est placé sur l'une de ces conditions se trouvant dans le bord blanc, et les conditions sur le marqueur Monstre sont ajoutées aux conditions non recouvertes par le marqueur afin d'accomplir la tâche.



*Une tâche monstre partielle.*



*Un marqueur Monstre placé sur une tâche monstre partielle.*



S'il y a plusieurs tâches monstre en jeu, le joueur actif choisit celle où il place le marqueur Monstre. S'il n'y a pas de tâche monstre en jeu non déjà couverte par un marqueur Monstre, le joueur actif choisit une carte Aventure et place le marqueur Monstre sous la tâche du bas de la carte, ajoutant une tâche supplémentaire à la carte Aventure.

Quand un investigateur résout une carte Aventure ayant un marqueur Monstre, il retire tous les dés du marqueur qu'il prend ainsi que la carte Aventure et gagne la récompense indiquée au dos du marqueur.

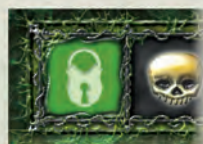
Si un joueur accomplit une ou plusieurs tâches d'un marqueur Monstre (ou une tâche qui inclut un marqueur Monstre, comme dans le cas d'une tâche monstre partielle) avant d'échouer à résoudre la carte Aventure sur lequel il se trouve, il gagne quand même le marqueur Monstre, en retirant tous les dés du marqueur qu'il prend et gagne la récompense indiquée au dos du marqueur. Il le fait avant de subir la pénalité pour avoir échoué à résoudre la carte Aventure.

## Cartes et Marqueurs avec un Symbole Dé Verrouillé

Certaines cartes Aventure, Mythe et marqueurs Monstre ont un symbole de dé verrouillé. Quand un de ces symboles apparaît, le joueur actif doit immédiatement placer 1 dé de la couleur correspondante sur ce symbole. Dans le cas de dé vert, le joueur actif choisit le dé à placer sur ce symbole. Il doit placer le dé sur ce symbole même si le dé était sur une carte Sort ou un marqueur Investigateur, mais il ne peut pas déplacer un dé déjà verrouillé sur une autre carte ou marqueur. Jusqu'à ce que la carte Aventure soit résolue, que la carte Mythe ne fasse plus effet ou que la tâche sur ce marqueur Monstre soit accomplie, ce dé ne peut pas être ajouté aux jets de dé et son résultat ne peut pas être utilisé pour accomplir des tâches.



*Un symbole de rouge verrouillé sur une carte Aventure.*



*Un symbole de vert verrouillé sur un marqueur Monstre.*

## Être Dévoré

Si la Santé Mentale ou la Résistance (ou les deux) d'un investigateur tombe à 0 ou moins, il est dévoré. Quand un investigateur est dévoré, on ajoute 1 pion Destin sur la piste du Destin et on remet la carte et le marqueur de l'investigateur dans la boîte. Ses cartes Objet, Sort, Allié et Aventure sont remises face cachée au bas de leur paquet adéquat. Ses trophées de monstre sont remis dans la tasse des monstres et ses pions Indice dans la réserve.

Le joueur reçoit un nouvel investigateur (un n'ayant pas déjà été dévoré à cette partie) comme indiqué à l'étape 6 de la préparation de la page 5. Le nouvel investigateur commence avec son maximum de Santé Mentale et de Résistance. Le joueur peut commencer à utiliser le nouvel investigateur à son prochain tour. Si l'investigateur du joueur actif est dévoré, le joueur doit quand même accomplir l'étape d'avancée de l'horloge de son tour (mais pas d'autres étapes).

S'il ne reste plus d'investigateur à choisir, le joueur est éliminé mais il gagne quand même si les Investigateurs restant arrivent à collecter le nombre nécessaire de Signes des Anciens ou battent le Grand Ancien après son réveil.

## La Piste du Destin

Quand les joueurs doivent ajouter un pion Destin à la piste du Destin, le joueur actif place un pion Destin sur la première case libre (n'ayant pas de pion Destin) de la piste du Destin. On commence par placer les pions dans le coin supérieur gauche de la piste et on remplit chaque rangée vers la droite.



*Un symbole monstre sur la piste du destin.*

Quand un pion Destin est placé sur une case ayant un symbole de monstre, un monstre apparaît. Quand on place un pion sur la dernière case de la piste du Destin, le Grand Ancien se réveille et les investigateurs doivent affronter l'horrible créature au combat.

## Combattre un Grand Ancien

Le Grand Ancien se réveille quand la dernière case de sa piste Destin reçoit un pion Destin. Si ce pion est placé suite à la récompense ou à la pénalité reçue par un investigateur, ce dernier reçoit la pénalité ou la récompense avant que le Grand Ancien ne se réveille. Si un effet réveille le Grand Ancien avant que sa piste Destin soit remplie, on place des pions Destin sur les cases vides de sa piste.

Immédiatement après le réveil du Grand Ancien (et le remplissage de sa piste Destin), tous les marqueurs Investigateur sont déplacés sur la carte du Grand Ancien. Les joueurs ne peuvent plus déplacer leurs marqueurs Investigateur de cette carte pour le reste de la partie sauf si l'investigateur est dévoré. Il faut noter que quand le Grand Ancien se réveille, on ne tient plus compte de l'effet continu de la plus récente carte Mythe.

Si le Grand Ancien se réveille durant le tour du joueur actif à un moment autre que l'étape d'avancée de l'horloge, le joueur actif passe immédiatement à l'étape d'avancée de l'horloge.



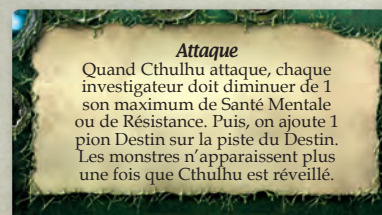
Dès que le Grand Ancien se réveille, le tour des joueurs est modifié. A la place, chaque joueur fait les choses suivantes durant son tour :

1. Attaquer le Grand Ancien : le joueur actif lance les dés pour accomplir la tâche de combat du Grand Ancien afin de retirer un pion Destin de la piste du Destin.
2. Avancer l'horloge : le joueur actif avance l'aiguille sur l'horloge et chaque fois que l'horloge atteint minuit, le joueur résout l'attaque du Grand Ancien.

Durant l'étape « Attaquer le Grand Ancien », les joueurs lancent les dés comme ils le font lors de l'étape de résolution d'une carte Aventure. Chaque Grand Ancien a une tâche de combat imprimée sur sa carte. Chaque fois que le joueur actif accomplit cette tâche, on retire un pion Destin de la piste du Destin. Les investigateurs peuvent accomplir la tâche n'importe quel nombre de fois durant l'étape d'attaque du Grand Ancien (mais une seule fois par lancer de dés).

Si un investigateur ne peut pas accomplir la tâche, il doit mettre un dé de côté et réessayer d'accomplir la tâche combat ou échouer à retirer un pion Destin. Lors du combat contre le Grand Ancien, on ne peut pas faire d'aide ni de concentration mais on peut dépenser des Objets Communs ou Uniques et des Sorts. Quand un joueur échoue à retirer un pion Destin, il ne subit pas de pénalité mais il passe à la l'étape « Avancer de l'Horloge » de son tour.

L'horloge avance normalement durant le combat contre le Grand Ancien. Mais au lieu de piocher une carte Mythe quand l'horloge atteint minuit, les joueurs doivent résoudre l'attaque du Grand Ancien indiquée sur sa carte. Un joueur dont l'investigateur est dévoré lors de ce combat est éliminé du jeu, mais peut tout de même gagner si les autres investigateurs battent le Grand Ancien. Si tous les investigateurs ont été dévorés, les joueurs ont perdu la partie.



*Exemple : lors de l'étape « Avancer l'Horloge » après le réveil du Grand Ancien, le joueur actif avance l'horloge à minuit. Chaque investigateur doit donc diminuer de 1 son maximum de Santé Mentale ou de Résistance. Le joueur actif ajoute ensuite un pion Destin à la piste du Destin. Si cette piste est remplie, il n'ajoute pas de pion.*

## Fin du Jeu

Tous les investigateurs, y compris ceux ayant été dévorés durant la bataille finale, gagnent la partie s'ils ont collecté un nombre de Signes des Anciens supérieur ou égal à la Limite de Signes des Anciens de la carte du Grand Ancien ou s'ils ont retiré le dernier pion Destin de la piste du Destin lors du combat contre le Grand Ancien. Les investigateurs perdent s'ils sont tous dévorés lors du combat contre le Grand Ancien.

## Crédits

**Auteurs du jeu :** Richard Launius et Kevin Wilson

**Producteurs :** Adam Sadler et Tim Uren

**Marquette & relecture :** Benjamin Marshalkowski

**Création graphique :** Dallas Mehlhoff

**Gestion de la direction artistique :** Andrew Navaro

**Direction artistique :** Zoë Robinson

**Illustration de couverture :** Anders Finér

**Testeurs :** David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Adam Sadler, Brady Sadler, Christopher Seefeld

**Responsable de production :** Eric Knight

**Producteur exécutif :** Michael Hurley

**Auteur de jeu exécutif :** Corey Konieczka

**Éditeur :** Christian T. Petersen

**Traducteur :** Frédéric Bizet

**Relecteurs :** Tiphanie Hommet, Olivier Prévot

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Le Signe des Anciens, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Photo non contractuelle. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Fabriqué en Chine.

Visitez notre site web :

[www.EDGEENT.COM](http://www.EDGEENT.COM)

