

Tour de jeu	
	L'ordre des joueurs au choix du groupe.
Chaque Joueur peut effectuer 2 Actions différentes, puis retourne son pion Activation (inactif).	Si Retardé, utiliser la première action pour relever la figurine de l'Investigateur. Si Engagé, uniquement Attaque, Canalisation et Fuite, ou toute autre Action si Engagé, sauf si Engagé contre un Monstre Guetteur.
	Déplacer son Investigateur jusqu'à 2 cases.
	Jusqu'à deux cases supplémentaires, en dépensant 1\$ par case.
Déplacement :	Si case avec Monstre, arrêt immédiat et le Monstre est Engagé contre l'Investigateur. Si Fuyant, le Monstre n'engage pas. Si Massif, le Monstre engage tous les Investigateurs qui sont ou entrent sur sa case.
Ravitaillement :	Gagner 1\$.
	Choisir une compétence et prendre 1 pion Canalisation. 1 pion max par compétence. Jusqu'à la limite de Canalisation.
Canalisation :	Cette compétence augmente de 1 pour chaque pion Canalisation. Possibilité de dépenser des pions Canalisations pour relancer 1 dé par pion défaussé.
	Effectuer un test de Connaissance.
Régulation :	Retirer 1 pion Fléau par réussite. Si retrait d'au moins 2 pions Fléau, prendre 1 pion Vestige. Si jeton Anomalie et si tous les pions Fléau du District ont été retirés, retirer le jeton Anomalie.
	Choisir un Monstre sur sa case. Si le Monstre est engagé contre un autre Investigateur, il s'engage contre l'attaquant. Si le Monstre est Epuisé, il ne s'engage pas contre l'attaquant et reste Epuisé.
Attaque :	Effectuer un test de Force, modifié par le Modificateur rouge du Monstre attaqué (même si plusieurs Monstres Engagés).
Phase d'Action :	Infliger 1 pion Dégâts par réussites, en plaçant des pions Dégâts sur la fiche du Monstre. Le Monstre garde les dégâts reçus dans tous les cas.
	Retirer la carte Monstre si vaincu, sur le paquet Monstre, et prendre son éventuelle récompense, notamment 1 pion Vestige si symbole.
	Si Engagé contre un Monstre.
	Effectuer un test de d'Observation, modifié par le Modificateur vert du Monstre. Si plusieurs Monstres, appliquer le plus fort Modificateur.
Fuite :	Désengagement par Monstre pour chaque réussite. Au choix de l'Investigateur si plusieurs Monstres Engagés. Si Monstre Massif, il engage à nouveau un Investigateur qui a fui si ce dernier n'est toujours sur sa case après l'action supplémentaire.
	Placer la fiche Monstre sur la case, face Epuisé.
	Si Désengagé de tous les Monstres, l'Investigateur obtient une action supplémentaire.
Enquête :	Faire un test d'Observation. Placer 1 pion Indice sur la fiche Scénario par Réussite.
	Possibilité d'échanger l'argent, les objets, les alliés, les sorts, les Indices et les vestiges entre Investigateurs sur la même case.
Echange :	Pas d'échange de pions Dégâts ou d'Horreurs, de cartes Etat et Talent. Echange possible avec un Investigateur Engagé.
	Si la carte échangée a été utilisée par un Investigateur durant ce tour, elle est inutilisable ce tour.
Matériel :	Effectuer l'Action listée sur un élément du jeu. Uniquement en sa possession si Objet, Sort, Allié, Investigateur, etc.
	Possibilité de défausser des pions Vestige pour annuler une Horreur par pion défaussé.
Sort :	Interdit de lancer un Sort si cela amène à être vaincu.

A résoudre dans l'ordre suivant : Prêts => Engagés => Epuisés.

Si plusieurs monstres, l'ordre est au choix des joueurs.

Le Monstre engage tout Investigateur rencontré, sauf si Monstre Fuyant. **Massif** : Engage tous les Investigateurs qui sont ou entrent sur sa case.

Monstres Prêts (face noire) :
Chasseur : Selon sa Vitesse (chiffre dans rond gris) ou "directement jusqu'à".
 Déplacer la Monstre vers sa cible.
 Toujours par le plus court chemin, sinon au choix des joueurs.
 Le Monstre engage tout Investigateur rencontré, sauf si Monstre Fuyant.
Massif : Engage tous les Investigateurs qui sont ou entrent sur sa case.

Phase de Monstre :

Patrouilleur : Déplacer vers le lieu indiqué.
 Toujours la case la plus proche en premier, sinon au choix des joueurs.

Rôdeur : Appliquer l'effet indiqué par sa carte.

Monstres Engagés (face grise près d'un Investigateur) : En commençant par le Meneur puis en sens horaire.

Infliger autant de Dégâts et d'Horreur qu'indiqués au bas de la carte Monstre.

Cannibale : Le Monstre récupère autant de Vies que Dégâts infligés à l'Investigateur.

Massif : Inflige des Dégâts et/ou des Horreurs à tous les Investigateurs Engagés.

Monstres Epuisés (face grise sur plateau) : Retourner sa carte face Prêt (noire).

Ne peut pas se déplacer ou attaquer à ce tour, mais peut engager s'il y a un Investigateur sur sa case.

L'ordre des joueurs au choix du groupe.

Si Engagé, pas de Rencontre.

Piocher une carte Rencontre correspondant à son District (ou Rues) ou à l'Anomalie du District.

Phase de Rencontre :

Résoudre le texte correspondant à sa case ou nombre de pions Fléau sur la case.

Défausser la carte une fois résolue, sauf Événement. Défausser l'Événement si un pion Indice a été gagné.

Si non résolue, remélanger cette carte Événement avec les deux premières du paquet correspondant.

Retourner son pion Activation (actif).

En commençant par le Meneur, TOUS les joueurs piochent chacun 2 pions Mythe et les résolvent l'un après l'autre. Si plus de pions Mythe, remettre dans le sac tous les pions Mythe en jeu.



Propagation du Fléau :

Défausser la dernière carte du paquet Événement.

Placer 1 pion Fléau sur la case du plateau correspondant au Lieu de la carte portant l'icone Fléau.



Génération de Monstre :

Piocher la dernière carte du paquet Monstre.

Placer cette carte selon la condition de Génération indiquée sur la carte. Si "**Proie**", voir conditions de déplacement.



Lecture de Manchette :

Piocher la première carte du paquet Manchette. Si plus de cartes Manchette, placer 1 pion Fléau sur la fiche Scénario.

Lire et résoudre cette carte.

Phase de Mythe :

Défausser la carte face visible à côté du paquet Manchette.

Prendre la première carte du paquet Événement.



Génération d'Indices :

Placer 1 pion Indice au centre de la tuile District correspondante.

Mélanger cette carte Événement avec les deux premières cartes District du paquet correspondant et les poser sur le dessus du paquet.



Irruption de Portail :

Prendre la première carte du Paquet Événement.

Placer 1 pion Fléau sur chaque case de la tuile District correspondante.

Mélanger cette carte avec la défausse Événement et replacer toutes les cartes au-dessous du paquet Événement.



Sentence :

Résoudre toutes les Sentences en cours.

Si plusieurs, l'ordre de résolution est au choix des joueurs.



Vierge :

Ne rien faire.

Préparation :	
Choisir le scénario et préparer le Plateau.	
Préparer les paquets Rencontres selon les tuiles District et/ou Rues en jeu, et mélanger chaque paquet.	
Préparer le paquet Événement correspondant au scénario et le mettre dans son sabot.	
Créer le paquet Monstre selon les indications du scénario.	
Créer le Réceptacle du Mythe avec les pions Mythe indiqués par le scénario.	
Mélanger les cartes Manchette et en prendre 13 au hasard pour former le paquet Manchette.	
Mélanger séparément les paquets Allié, Sort et Objet, puis révéler les 5 premières cartes Objet (l'Étal).	
Placer les paquets État et Spéciale à côté du plateau, classées par ordre alphabétique.	
Séparer en tas les pions Dégât, Horreur, Canalisation, Argent, Vestige et Indice/Fléau.	
Placer le paquet Archives, classés dans l'ordre croissant, la plus faible au dessus.	
Chaque joueur choisit son personnage en prenant sa fiche, son pion, un pion Activation, une carte Référence, ses Possessions.	
Choisir un Meneur, qui devra changer son pion Activation par le pion Activation du Meneur.	
Chaque joueur place son pion Investigateur sur sa case de Départ.	
Générer les pions _____ Piocher les 3 premières cartes Événement.	
Indices :	Placer 1 pion Indice au centre de la tuile District correspondant.
Ajouter chaque carte à son paquet District respectif, en la mélangeant avec les deux premières cartes du paquet.	
Placer les jetons Fléaux tel qu'indiqués par le scénario.	
Propager le Fléau, en piochant la dernière carte Événement puis en plaçant 1 pion Fléau sur le District assorti de l'icône Fléau.	
Résoudre tout effet indiqué par le paragraphe "Fin de mise en place" du scénario.	

Règles générales :		
Vérifier la compétence testée sur la fiche Investigateur.		
Test de Compétence :	Lancer autant de dés que la valeur Compétence.	Appliquer les Modificateurs sur le nombre dés à lancer.
		Toujours 1 dé minimum quel que soit les Modificateurs.
		Possibilité de relancer 1 dé en défaussant 1 pion Indice ou Canalisation (n'importe quelle Compétence).
	Chaque 5 ou 6 est un Succès.	Si pas de Succès, Échec.
		Additionner les Succès pour connaître son Résultat de Test.
Confronter le résultat aux instructions du test.		
Dégâts & Horreur :	Possibilité d'infliger les pions Dégât ou Horreur sur une carte portant une valeur de Vie et ou de Santé mentale.	Jusqu'à la capacité maximale de la « ressource ».
		Si un Investigateur subit des Dégâts ou des Horreurs "directs", ces pions ne peuvent être assigner à une carte Allié ou Objet.
	Si le nombre de pions Dégât / Horreur atteint la valeur Vie / Santé Mentale de l'Investigateur, il est vaincu.	Si vaincu :
		Ajouter 1 pion Fléau sur la fiche Scénario.
		Défausser la fiche Investigateur, ses cartes et ses pions.
		Tout Monstre engagé contre lui est posé sur le plateau face Epuisé.
		Prendre un nouvel Investigateur (qui n'a jamais été joué durant cette partie), et le placer à la fin de phase de Mythe du tour sur sa case de Départ.
		Si dévoré, l'Investigateur est Vaincu automatiquement.
Investigateur Éliminé :		Considéré comme Vaincu.
Case Instable :	Chaque case désignée par le symbole Fléau sur la dernière carte Événement défaussée (ou la case de Départ si pas de carte Événement).	
Cartes Objet, Alliés & Sort :	Si un Investigateur doit prendre une carte avec un trait spécifique, il doit piocher dans le paquet correspondant jusqu'à trouver une carte au trait correspondant, puis remélanger la défausse dans le paquet.	
	L'Étal :	L'Investigateur peut prendre dans l'Étal au lieu de la pioche.
		Si refus ou impossibilité de l'Investigateur d'acheter une carte de l'Étal, possibilité de défausser jusqu'à 2 cartes de l'Étal.
		Remplacer immédiatement chaque carte prise dans l'Étal.
Anomalie :	Si 3 pions Fléaux sur une case ou 5 pions sur un District, placer un jeton Anomalie au centre de la tuile District.	
	Tout prochain pion Fléau sera placé sur la fiche Scénario.	
	Si tous les pions Fléau du District ont été retirés, retirer le jeton Anomalie.	

	L'effet "Ne peut pas" prime sur les autres.
Contradictions d'effets :	Si plusieurs Actions, dont des actions gratuites ou supplémentaires, que ce soit lors de la Phase Action ou d'une autre, l'Investigateur ne peut pas effectuer deux fois la même Action lors d'un même Tour de jeu.
	Si Investigateur Engagé, sont autorisés uniquement les actions Attaque, Canalisation et Fuite, ou toute autre Action si Engagé.
	Si un Investigateur doit canaliser une Compétence et que cela l'amène à dépasser sa limite, il doit prendre cette Canalisation et défausser un autre pion.
Types de Monstres :	Cannibale Récupère autant de vie que de Dégâts infligés.
	Fuyant N'engage pas l'Investigateur.
	Guetteur Ne réduit pas les actions de l'Investigateur si Engagé.
	Engage tous les Investigateurs sont et qui entrent sur sa case.
	Massif Inflige des Dégâts et/ou des Horreurs. Tous les Investigateurs Engagés.
	Engage à nouveau un Investigateur qui a fui si ce dernier est toujours sur sa case après l'action supplémentaire.

