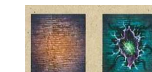


Le sorcier de Salem

1 Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 sac en toile
- 4 pions
- 1 pion sorcier
- 1 marqueur nécromant
- 1 dé de pertes
- 26 cartes créature
- 6 cartes Grands Anciens
- 12 cartes événement
- 4 résumés
- 1 carte résumé Grands Anciens
- 1 carte premier joueur
- 32 cartes de lieux (4 jeux de 8 cartes)
- 4 plateau de joueur
- 4 marqueur force mentale
- 34 objets: 7 nécromicon, 7 lunettes magiques, 7 élixir de Nus, 7 dagues de N'gaa, 6 artefacts (en 3 couleurs)
- 8 tuiles portail: 4 parois, 4 portails



2 Préparation

Avant la première partie, détacher les éléments de leur cadre. Un seul jeu de tuiles portail et utilisé, le second pourra servir en cas de perte.

Le plateau de jeu montre la ville d'Arkham avec sept lieux numérotés de 0 à 6, la prison de R'Lyeh et une échelle symbolisant la puissance du nécromant.

Les 6 cartes Grands Anciens sont mélangées. Cinq d'entre elles sont placées face cachée autour de la prison aux emplacements 1 à 5, la carte de l'emplacement 1 est révélée, la 6e carte et placée face cachée sur l'emplacement de la prison, il s'agit du Grand Ancien qu'il s'agit d'arrêter.

La carte résumé Grand Ancien est mise à côté du plateau

Un joueur est désigné premier joueur et prend la carte correspondante ainsi que les 26 cartes créature. Il mélange le paquet et le pose face cachée devant lui. A côté il pose la carte premier joueur sur la face correspondant au nombre de joueurs. Dans une partie à 3 joueurs, la face avec une créature est posée face visible.

Les 12 cartes événement sont mélangées, 4 cartes sont écartées face

cachée. Le joueur à droite du premier joueur reçoit la pile des 8 cartes restantes qu'il met devant lui face cachée.

Chaque joueur reçoit 1 pion, 8 cartes de lieux, un résumé et un plateau individuel de la couleur de son choix. Chaque joueur prend un marqueur pour noter son niveau de force mentale.

Chaque joueur place son plateau individuel devant lui. Le marqueur de force mentale est posé sur la case 6.

Les pions des joueurs sont placés sur l'université Miskatonic.

La pion sorcier est aussi sur l'université sur la case 0

Le pin nécromant est placé au bas de son échelle.

Le dé de pertes est mis à côté du plateau.

Les 8 tuiles portail sont mélangées face cachée puis posées sur les cases de portails numérotées 1 à 6. Les tuiles restantes sont remises dans la boîte sans être consultées.

Les objets sont mis dans le sac. Chaque joueur tire un objet qu'il place sur son plateau individuel. Les objets normaux sont placés sur une des trois cases du haut, un artefact est placé sur la case artefact.

Pour chacun des six lieux, 3 objets sont tirés du sac et placés de gauche à droite sur les cases prévues. Le sac est mis à côté du plateau.



3 Vue d'ensemble

Les joueurs se battent aux côtés du sorcier de Salem pour empêcher l'arrivée du Grand Ancien. Pour ce faire il faut fermer tous les portails du jeu avec les artefacts correspondants. Le portail de l'université ne peut être fermé que lorsque l'un des joueurs est parvenu à bannir le Grand Ancien de R'lyeh. Le temps est compté puisque la puissance du nécromant croît sans cesse. Lorsque la puissance du nécromant atteint la dernière case, une faille dimensionnelle s'ouvre qui permet au Grand Ancien d'apparaître. Dans ce cas, les joueurs perdent la partie. Ils peuvent aussi perdre si le marqueur du nécromant arrive sur la case démon (coin de l'échelle) avant que le Grand Ancien à bannir n'ait été retourné.

4 Déroulement du tour de jeu

4.1 Retourner une carte créature

Le premier joueur retourne au début de chaque tour avant de jouer 1 ou 2 cartes créature:

- 1 carte dans une partie à deux
- 2 cartes dans une partie à quatre

Alternativement 1 et 2 cartes dans une partie à trois, 1 carte au premier tour, 2 au second et ainsi de suite

Chaque créature figure en double exemplaire dans le paquet. Deux cartes, Necron et Robert Craven, ne figurent qu'un un seul exemplaire.

Après avoir découvert une créature, deux possibilités s'offrent:

La seconde créature du même type n'est pas encore sur le plateau. La carte est alors placée sur le premier emplacement créature libre en partant en sens horaire de la position du sorcier. Ainsi la toute première créature est placée au sanatorium. Necron et Robert Craven ne sont jamais placés sur le plateau.

Important: si les six emplacements sont occupés la carte est simplement défaussée. Aucune créature ne peut apparaître sur la case ombre de l'université.

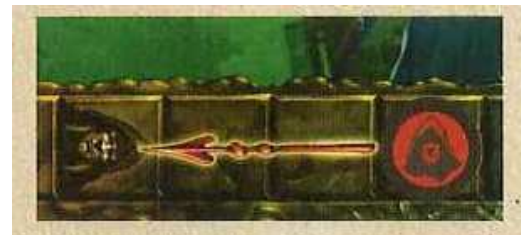
La seconde créature du même type est déjà sur le plateau. La créature devient active. Les joueurs subissent des dégâts selon les indications figurant au bas de la carte de la créature. Les dégâts divergent selon les créatures.

Exemple: un mort vivant est découvert, la deuxième carte est déjà présente. Le marqueur du nécromant est avancé de 3 cases.

Si les joueurs doivent donner des objets ils peuvent décider librement qui donne quoi et en quelle quantité. Les objets sont défaussés à côté du plateau.

Sur certaines cartes une flèche rouge figure au-dessus de l'objet à donner. Si les joueurs ne parviennent pas à fournir les objets requis, le marqueur nécromant avance jusqu'à la prochaine case sur laquelle figure une illustration de Necron. Les joueurs doivent d'abord donner autant d'objets qu'ils le peuvent. Il est interdit de faire avancer le marqueur du nécromant pour économiser des objets.

Après activation, la carte de la créature est défaussée, mais la carte qui était déjà sur le plateau reste en place.



4.1.1.1 Cartes spéciales

Necron: les joueurs comptent le nombre de cartes de créature posées sur le plateau. Pour chacune d'elle le marqueur du nécromant avance d'une case. Si un Grand Ancien est posé sur la case ombre de l'université, le marqueur avance de deux cases de plus. La carte Necron ainsi que toutes les cartes créature défaussées sont mélangés avec la pioche pour former une nouvelle pioche.

Robert Craven: les joueurs placent le pion sorcier et leurs pions sur l'université et reprennent en main toutes les cartes de lieux. Si un Grand Ancien est sur la case ombre de l'université, les joueurs ne prennent pas de dégât. La carte Robert Craven est ensuite défaussée et une nouvelle carte créature est tirée.



4.2 Les actions des joueurs

A son tour chaque joueur exécute les actions suivantes dans l'ordre en débutant par le premier joueur et en suivant en sens horaire.

4.2.1 Jouer une carte de lieu

Le joueur choisit une de ses cartes de lieu, la place face visible devant lui et déplace son pion sur ce lieu.

Si le joueur choisit la carte "chemin secret" il peut déplacer son pion sur n'importe quel lieu mais le déplacement est obligatoire (il

ne peut pas demeurer sur le même lieu). Il doit en plus réduire d'un point sa force mentale. Cette carte est la seule qui permette de placer son pion sur la case de bannissement de R'lyeh pour bannir le Grand Ancien.

Si le joueur se déplace sur l'université, il récupère toutes ses cartes de lieu. Il devra choisir un autre lieu au tour prochain.

4.2.2 Rencontre avec un autre joueur

Si le pion d'un joueur se trouve dans le même lieu que celui d'un autre joueur, les joueurs peuvent s'échanger un et un seul objet.

Au lieu de l'échange, il est aussi possible au joueur qui arrive de donner un objet à un joueur sur le même lieu, ou de se faire offrir un objet par un joueur sur le même lieu.

Si le joueur arrive sur un lieu occupé par plusieurs joueurs, il doit choisir un des joueurs présents avec lequel il procède à un échange ou à un don.

Important: les artefact ne peuvent ni être échangés ni donnés.

4.2.3 Rencontre avec une créature (ou une ombre)

Si une carte créature (ombre à l'université) est sur la case du lieu où un joueur arrive, le joueur doit lancer un dé. Selon le résultat le joueur devra

- donner un objet désigné par le dé (il ne donne rien s'il n'en a pas et n'en donne qu'un s'il en possède plusieurs du type requis)
- perdre un point de force mentale (si la force mentale passe en-dessous de 0 points, le joueur devient fou et abandonne la partie)
- avancer le marqueur du nécromant d'une case

Attention: si le sorcier est sur le même lieu, le joueur est protégé et ne doit pas lancer de dé.

Après le jet de dé et l'application des dégâts éventuels, le joueur peut vaincre la créature. Il peut aussi le faire s'il n'a pas dû lancer le dé en raison de la présence du sorcier. Pour ce faire le joueur doit avoir en sa possession (sur son plateau individuel) les deux (trois pour une ombre) objets figurant sur la carte de la créature.

Important: le joueur ne doit pas se défaire de ces objets (exception: Thul Saduun, puissante créature qui n'est vaincue qu'en défaussant un artefact).

La créature vaincue part à la défausse, les ombres vaincues sont remise dans la boîte.

4.2.4 Utiliser un objet

Le joueur peut utiliser un (et un seul) objet. Ensuite il le pose à côté du plateau. Les objets sont les suivants:

Lunettes magiques: le joueur peut consulter la tuile portail du lieu où il se trouve puis la replace face cachée. Il sait alors s'il s'agit d'un portail ou d'un mur. **Il lui est interdit de communiquer aux autres joueurs la nature de la tuile.** Cette action n'est pas possible à l'université puisqu'il n'y a pas de tuile portail mais un portail ouvert et visible dès le début de la partie.



Nécromancien: le joueur dévoile la prochaine carte Grand Ancien de la prison. La carte placée sur la case 1 est déjà visible, la première carte dévoilée sera donc celle de la case 2 puis, la 3 etc... et enfin la carte posée sur la prison.



Elixir de Nus: le joueur regagne 1 point de force mentale. Si le sorcier est sur le même lieu, le joueur regagne 2 points. La force mentale ne peut toutefois pas excéder 6 points.



Poignard de N'gaa: si le joueur se trouve avec le sorcier sur un lieu où se situe une créature, celle-ci est immédiatement vaincue et défaussée. Il en va de même face à une ombre si le joueur se trouve sur l'université en compagnie du sorcier.



Artefacts: si le joueur possède l'artefact figurant sur le portail, il peut poser l'artefact sur le portail pour le fermer. Attention: s'il s'avère en fin de partie qu'un artefact a été placé sur une paroi, les joueurs perdent la partie. Le portail de l'université peut être fermé avec n'importe quel artefact, mais uniquement après qu'un joueur ait banni le Grand Ancien de R'lyeh. Un artefact quelconque peut aussi être utilisé pour vaincre la créature Thul Saduun. Après usage cet artefact est placé à côté du plateau comme un objet normalement utilisé.



4.2.5 Prendre un objet

Pour terminer son tour, le joueur peut prendre un objet situé sur le lieu où il se trouve et le poser sur son plateau individuel. S'il possède déjà trois objets, il peut défausser un des siens pour prendre un autre. Il est aussi possible d'échanger ainsi un artefact.

Après avoir pris un objet le joueur doit en payer le coût si un ou deux symboles figurent sur la case de l'objet. Selon le cas il devra:

➤ déplacer le marqueur du nécromant de 1 ou 2 cases



➤ réduire sa force mentale de 1 ou 2 points

➤ piocher la créature suivante (et exécuter les conséquences)

➤ piocher l'événement suivant (et l'exécuter)

Le joueur peut renoncer à prendre un objet.

Le joueur qui prend un objet ne peut l'utiliser qu'à partir de son prochain tour.

Lorsque le dernier objet d'un lieu a été pris, trois nouveaux objets sont tirés du sac et replacés sur les cases vides du lieu. Le tirage se fait un objet après l'autre. Les objets sont positionnés de gauche à droite.

Si le sac est vide, les objets défaussés sont remis dans le sac.

4.3 Piocher une carte événement

Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs actions, le dernier joueur pioche la première carte de la pile des événements.

Le pion du sorcier est déplacé en sens horaire d'un nombre de lieux égal au chiffre indiqué sur la carte (à noter qu'après le lieu 6, l'église, le pion passe sur le lieu 0, l'université). Le sorcier aide un joueur lorsqu'il se trouve sur le même lieu que lui. Les compétences

du sorcier permettent de vaincre une créature avec une dague de N'aa et de regagner 2 points de force mentale avec l'élixir de Nus. De surcroît le joueur n'a pas à lancer de dé lors d'une rencontre avec une créature ou une ombre si le sorcier est présent.

Le texte de la carte est ensuite lu et appliqué.

Lorsque la pioche est épuisée, les 12 événements sont à nouveau mélangés, 4 cartes sont défaussées face cachée et les huit autres constituent une nouvelle pioche.

Le premier joueur débute le nouveau tour en piochant une ou deux créatures selon le nombre de joueurs. Le premier joueur ne change jamais.

4.4 L'ombre des Grands Anciens

Il y a six Grand Anciens. Les cinq cartes qui bordent la prison peuvent, suite à un événement (texte d'une carte événement) apparaître sous forme d'ombre dans l'université. Lorsqu'un joueur se rend à l'université et qu'une ombre s'y trouve il doit lancer les dés pour connaître les dégâts qu'il subit. Ensuite il peut vaincre l'ombre s'il possède les trois objets figurant sur la carte (il conserve ces objets).

Important: aussi longtemps que l'ombre est sur l'université le texte de la carte est valide.

Si suite à un événement une seconde ombre apparaît dans l'université, la nouvelle remplace l'ancienne, laquelle est remise dans la boîte. S'il n'y a plus de carte de Grand Ancien autour de la prison, il ne se passe rien.

Les joueurs doivent retourner toutes les cartes de Grands Anciens (celle de la case 1 est déjà retournée au 1er tour) avant que le marqueur du nécromant n'atteigne la case démons, sans quoi la partie est perdue.

4.5 R'Iyeh

Lorsque la sixième carte Grand Ancien, celle posée sur la prison, est retournée avec un nécromant, le Grand Ancien à bannir est connu. Aussi longtemps que la carte est dévoilée, mais non bannie, le texte qui y figure reste valide.

Pour terminer la partie, un joueur doit se rendre à R'Iyeh pour y bannir le Grand Ancien. Les joueurs ne peuvent pas fermer le portail de l'université avant.

Pour se rendre à R'Iyeh un joueur doit jouer à son tour la carte "chemins secrets" (-1 point de force mentale), placer son pion sur la case de bannissement de la prison et posséder les trois objets requis par le Grand Ancien. (Note: pour Cthulhu ce sont trois objets quelconques mais identiques, pour Dagon se sont trois objets quelconques mais tous différents).

Le pouvoir du Grand Ancien est ainsi neutralisé et le texte n'est dès lors plus valide. Le joueur ne doit pas lancer de dé de dégâts en allant sur R'Iyeh. Mais dès le tour suivant le joueur perd 1 point de force mentale à chaque fois que vient son tour de jouer. Si sa force mentale descend en-dessous de 0, il est éliminé, avec son équipement et un autre joueur doit renouveler la procédure de



bannissement.

Un joueur qui neutralise le Grand Ancien de la prison n'effectue plus aucune action. Son tour se limite à perdre un point de force mentale. Il n'est plus affecté par les créatures ni par les événements.

Note: la carte de résumé indique quels objets sont nécessaires pour le bannissement de chacun des Grands Anciens.

4.6 Plus de force mentale

Lorsque la force mentale d'un joueur passe sous 0, ce dernier devient fou. Il doit quitter la partie avec l'intégralité de son équipement qui est perdu.



5 Fin de partie

Il y a plusieurs possibilités de perdre la partie mais une seule pour la gagner.

La partie se termine sur une défaite pour les joueurs lorsque

- le marqueur du nécromant atteint la case démon avant que le Grand Ancien à bannir n'ait été dévoilé
- le marqueur du nécromant atteint la fin de son échelle
- tous les joueurs sauf un ont épuisé leur force mentale (le joueur en train de bannir le Grand Ancien ne peut pas en même temps fermer le portail).

La partie se termine par la victoire des joueurs dès qu'ils ont banni le Grand Ancien et refermé le portail de l'université. Les joueurs ne doivent pas avoir par erreur ouvert une paroi avec un artefact. Après la fermeture du portail de l'université, les joueurs contrôlent si tous les portails ont été fermés avec le bon artefact. Si c'est le cas et qu'aucune paroi n'a été marquée avec un artefact, les joueurs gagnent, sinon ils ont finalement tout de même perdu.

5.1 Pour corser la partie

Si le jeu paraît trop facile

- chaque joueur débute avec 5 ou même 4 points de force mentale
- le marqueur du nécromant débute 3 cases plus loin que son début normal
- une paire de créature est éliminée de la pile avant le début de la partie (elle n'est pas mise en jeu)

5.2 Remarque

Il est nécessaire que les joueurs collaborent. Cependant il est interdit de donner des informations sur un portail. En revanche il est autorisé de dire s'il y a encore un portail ouvert lorsqu'il s'agit de fermer le portail de l'université. Il est aussi autorisé de dire qu'à sa connaissance il n'y a pas de portails encore ouverts.

