

## TABLE COOPÉRATIVE AVANCÉE DE LA PHASE MYSTÈRE

### 2D6 RÉSULTAT

- 2** **AFFRONTÉMENT SURPRISE !** - Vous êtes tombés sur la tanière du Démon ! Trop tard pour rebrousser chemin maintenant... Il sait que vous êtes ici. Immédiatement piguez une carte tanière et déplacez chaque Héros dans cet espace. Un Affrontement avec le Démon débute. Tous les Héros y prennent part, mais n'ont pas à payer d' Investigations. Aucun notable n'avait été prévenu et les Héros ne peuvent pas utiliser les capacités de ces personnages durant le premier round de combat de l'Affrontement. Les effets de la carte Tanière sont conservés. Si tiré en mode compétition, ce résultat affecte seulement le premier joueur.
- 3** **MALÉDICTION AU VILLAGE** - Immédiatement piguez et résolvez 1 carte Mystère pour chaque Héros, en commençant par le premier joueur. Cela remplace la carte Mystère normale de ce tour.
- 4** **SECRETS ET MENSONGES** - Lancez 1D6. Tout notable avec un honneur égal ou inférieur au jet gagne 1 secret. Si un notable a 3 ou plus secrets non révélés, immédiatement révélez les.
- 5** **L'OBSCURITÉ TOMBE** - Le Marqueur de l'Ombre avancent de D3 cases vers l'obscurité ou les Héros prennent 5 blessures collectives à répartir comme on veut. Aucun Héros ne peut prendre plus de blessures qu'il n'a de cachet de cire blessure.
- 6** **LA MARCHÉ DES TÉNÉBRES** - Chaque Serviteur sur le plateau se déplace immédiatement de 2 cases le long du chemin le plus court pour rejoindre l'Hôtel de Ville (Town Hall). S'il n'y a aucun Serviteur sur le plateau, à la place faites un tirage sur la table des Serviteurs (relancer tout jet événement) et placez ce type de Serviteur sur deux lieux aléatoires.
- 7** **ARRIVÉE DU MAL** - Lancez sur la table des Serviteurs et appliquez le résultat. Si c'est un Serviteur ou l'attaque du Démon, piochez un lieu aléatoire pour le placer.
- 8** **MEURTRE !...MEURTRE !** - Piochez 1 lieu aléatoire et placez 3 Investigations dessus. Avancez le Marqueur de l'Ombre d'une case vers l'obscurité. Cela compte comme une carte Mystère Meurtre qui aurait été jouée (pour les capacités du Démon).
- 9** **ORAGE SURNATUREL** - Une puissant orage surnaturel balaye la ville. Immédiatement, défaussez toute carte Mystère en jeu avec comme mot clé *Weather*. Également, lancez 1D6 sur la table des Serviteurs (relancer tout résultat qui est un événement ou un Serviteur sans dé de Combat) pour voir ce que cet orage amène. Si le Démon attaque durant l'orage, il doit se placer sur un lieu aléatoire et il a +3 en combat.
- 10** **EMBUSCADE DANS LA NUIT** - Chaque Héros lance 1D6 et ajoute sa Ruse. Celui qui a le plus faible résultat est immédiatement attaqué par un des Serviteurs du Démon. Lancez sur la table des Serviteurs (relancez tout résultat événement ou Serviteur qui n'a pas de dés de combat) et placez ce Serviteur sur la case du Héros. Durant le premier round de combat, le Héros ne peut pas utiliser d'objets, d'alliés, ou de capacités et le Serviteur double le nombre de ses dés de combat.
- 11** **POSSÉDÉ PAR LA FOLIE** - Chaque Héros lance immédiatement 1D6 et ajoute son Honneur. Celui qui a le plus faible résultat doit immédiatement attaquer pour un seul round de combat le Héros qui a fait le résultat le plus élevé. Chacun de ces Héros gagnent 1 Investigation par blessure qu'il inflige à l'autre. Les Héros peuvent choisir de se battre avec le moins de dés de combat possible mais ils ne peuvent pas en utiliser moins que leur caractéristique de combat de base.
- 12** **SIGNE D'UN SOMBRE PRÉSAGE** - Un des notables précédemment mort revient à la vie. Le premier joueur choisit immédiatement lequel des notables morts (pas de notable diabolique) revient en jeu. Défaussez tous les secrets que ce notable avait et piochez 2 nouveaux secrets sans les regarder. Également, défaussez la première carte de chaque paquet de lieu. Le marqueur de l'Ombre avance d'une place vers l'obscurité et chaque Héros gagne 1 Investigation. S'il n'y a pas de notable mort, le premier joueur à la place choisit un notable qui gagne un marqueur Résolution.

**FLYING FROG<sup>®</sup>**  
**PRODUCTIONS**

© 2009 Flying Frog Productions, LLC. All rights reserved.

## SOMMAIRE DE LA PHASE MYSTÈRE

- 1) **Mouvements des Serviteurs du Démon** - Un Serviteur qui se déplace a début de la phase Mystère le fait toujours avant toute autre chose.
- 2) **Début de la phase Mystère** - N'importe quoi indiquant «début la phase Mystère» et résolu. Le premier joueur en décide l'ordre s'il y en a plusieurs.
- 3) **Les Héros ko reviennent sur pieds.**
- 4) **Le Démon se soigne** - 1D6 blessures en mode Coopératif et 1D3 en mode Compétitif
- 5) **Tirez dans la table Coopérative de la phase Mystère**
- 6) **Piochez une carte Mystère**

## ÉTAPES DE L'AFFRONTEMENT

- 1) Révéler la Tanière
- 2) Former l'équipe de chasse au Démon
- 3) Révéler les secrets des notables
- 4) Accusations contre les notables
- 5) Rounds de combat de l'Affrontement

## TABLE COOPÉRATIVE DE LA PHASE MYSTÈRE

### 1D6 RÉSULTAT

- I** **L'OBSCURITÉ TOMBE** - Le Marqueur de l'Ombre s'avance immédiatement de 2 cases vers l'obscurité. Les Héros encaissent collectivement 5 blessures à répartir comme on le veut.
- 2** **L'OMBRE RAMPANTE** - Le Marqueur de l'Ombre s'avance immédiatement de 1 case vers l'obscurité. Les héros encaissent collectivement 3 blessures à répartir comme on le veut.
- 3-4** **ATTAQUE DE SERVITEURS** - Lancer le dé et se rapporter à la fiche des Serviteurs du Démon. Puis placer le Serviteur sur une lieu aléatoire.
- 5-6** **INDICES DISPERSÉS** - Piocher un lieu aléatoire et placer 2 Investigations dans cet espace.

See Cooperative Play on Page 20 for details.

## TABLE DE L'AFFRONTEMENT (OPTIONELLE)

### 2D6 RÉSULTAT

- 2** **CONFRONTATION RISQUÉE !** - Choisir un Héros présent et faire un test d'Honneur+6. Si échec, chaque Héros présent encaisse une blessure...ou alors l'Affrontement est annulé.
- 3** **POURSUITE INFERNALE** - Piocher une nouvelle carte Tanière, et se rendre au lieu de l'Affrontement. Tout Héros qui veut poursuivre le combat doit immédiatement payer le cout de Tanière et se rendre sur place. Celui qui ne veut pas ou ne peut pas payer, ne peut s'y rendre. On peut maintenant utiliser la capacité spéciale de la nouvelle carte Tanière.
- 4-5** **ADVERSAIRE IMPOSSIBLE** - Le Démon se soigne immédiatement de 1D6 blessures (1D3 en mode compétition.)
- 6** **UNE ÉPREUVE DE RUSE** - Les Héros doivent utiliser leur Ruse pour se battre ce round (à la place du Combat)
- 7** **LA PUISSANCE DU MAL** - Le Démon se soigne immédiatement de 1D6 blessures (1D3 en mode compétition.)
- 8** **FORCE SURNATURELLE** - Les Héros doivent utiliser leur Esprit pour se battre ce round (au lieu du Combat).
- 9-10** **LES TÉNÉBRES DÉCHAINÉES** - Le Démon inflige 1D3 blessures à l'ensemble des Héros (à répartir comme on veut). (ou alors 1 blessure en mode compétitif)
- II** **COUP DE BALAI** - Chaque Héros présent doit immédiatement défausser 1 objet ou 1 allié de son choix.
- I2** **COMBAT À ÉGALITÉ** - Le Démon et chaque Héros se soignent immédiatement de 1D6 blessures chacun. (les Héros ko reviennent sur pieds). En mode coopératif tout Héros qui ne participe pas à l'Affrontement peut immédiatement le rejoindre librement.



**FLYING FROG**™  
**PRODUCTIONS**

© 2008 Flying Frog Productions, LLC. All rights reserved.