



Dans les brumes épaisses qui rampent sur les quais d'Innsmouth, une ville isolée battue par les vents et rongée par les secrets, John Miller, revient sur une terre maudite qu'il croyait avoir laissée derrière lui. Pour l'investigateur privé au passé chargé, les ruelles sont désertes, les regards fuyants, et une méfiance oppressante s'installe à chaque pas. La mer, noire et silencieuse, semble observer la ville depuis ses profondeurs, comme un œil ouvert sous la surface. Quelque chose d'ancien et de latent palpite sous les vagues.

Armé de sa lampe torche, de son pistolet et de sa détermination, John s'enfonce dans un nouveau cauchemar où les frontières entre la surface et les abysses deviennent floues. Des rites oubliés, des artefacts engloutis et des présences dissimulées jalonnent son enquête. À mesure que les jours passent, les signes se multiplient, les brumes s'épaississent et un appel venu des profondeurs résonne dans l'esprit de John. Cette fois, ce ne sont plus les ruelles d'Arkham qu'il doit explorer, mais les eaux troubles d'Innsmouth, là où certaines vérités n'étaient pas destinées à remonter à la surface.



Règles

Matériel



- 1 calendrier
- 3 dés à six faces noirs avec un  au lieu du 6.
- 2 dés à six faces verts avec 3 symboles différents : (2x , 2x , 2x )
- 1 aimant investigateur
- 1 dépliant de règles

Présentation

Dans « 365 Aventures – Cthulhu 1927 », retrouvez John Miller pour une aventure dans les profondeurs d'Innsmouth. Tout au long de l'année, aventurez-vous dans les rues sombres de la ville à la recherche de menaces englouties. Saurez-vous garder les yeux ouverts si les abysses vous regardent ?

Vivez une expérience immersive où chaque mois vous réserve de nouveaux défis. Notez vos progrès mensuels, enrichissez votre



2

arsenal avec des artefacts occultes et débloquez de nouvelles règles et compétences au fil de votre progression. Votre mission : empêcher l'invocation de forces indicibles et protéger l'humanité des ténèbres qui menacent de l'engloutir.

Préparez-vous à une enquête où la réalité et la folie se confondent et où chaque découverte peut ébranler les fondements mêmes de la réalité. Relevez le défi et plongez dans les profondeurs insondables de l'univers de Lovecraft.

Mise en place

Installez le calendrier sur une table et ouvrez-le à la page de janvier. Positionnez l'aimant de votre investigateur sur le jour correspondant au 1^{er} janvier. Pour cela, séparez les deux parties de l'aimant et placez-les de chaque côté de la feuille. Placez vos cinq dés à proximité du calendrier, prêts à être utilisés pour les défis à venir.



Principe du jeu

Tout au long de l'année, John Miller arpente Innsmouth du lundi au samedi, enquêtant sur les forces paranormales de la ville. Le dimanche, attention : un événement de taille se mettra en travers de votre enquête. Chaque mois, votre aventure progresse à mesure que vous dévoilez les mystères des cultistes. Vous avez la liberté d'enquêter sur n'importe quelle case pendant la semaine, pas uniquement celle où se trouve John Miller, à condition de limiter vos rencontres à une par jour.

La rencontre culminante peut avoir lieu à n'importe quel moment de la semaine, selon la progression de l'investigateur. Néanmoins, une résolution tardive (idéalement le **dimanche**) est souvent préférable : plus l'investigateur prend le temps de rassembler des éléments d'enquête, plus l'affrontement final sera simple à résoudre. Elle marque l'apogée où toutes les pistes convergent pour un dénouement décisif.



3

Comment jouer

Chaque jour, avancez votre héros sur la case du jour en maintenant bien les deux parties de l'aimant. Du lundi au samedi, les rencontres affichent une valeur comprise entre 5 et 15 ainsi qu'un symbole : **Pistolet**, **Loupe** ou **Lampe électrique** de poche. Le symbole indique le type de rencontre : le Pistolet pour les combats, la Loupe en cas d'enquête pointilleuse et la Lampe électrique de poche si vous devez fouiner et prendre en filature.

Pour surmonter une rencontre, vous avez le droit à trois lancers de dés maximum avec vos cinq dés. Pour réussir, vos dés noirs doivent afficher un total supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la rencontre, et au moins un de vos dés verts doit montrer le symbole de la rencontre.



Attention : la face Chtulhu  vaut 0 et ne compte pas dans la valeur totale de vos dés.

Après chaque lancer, vous pouvez décider de conserver certains dés, selon votre stratégie. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos trois lancers. Si le résultat de l'un de vos deux premiers lancers vous satisfait, vous pouvez choisir de vous arrêter là.



Pour réussir cette rencontre, il faut une valeur cumulée sur les 3 dés noirs supérieure ou égale à 9 ainsi qu'un des dés verts affichant le symbole Pistolet.



Une fois vos lancers effectués, sélectionnez une rencontre dans la semaine en cours, du lundi au dimanche. Vous ne pouvez pas affronter une rencontre qui a déjà été réussie. En cas de réussite, marquez le livre de la rencontre réussie (en le coloriant par exemple) afin de vous rappeler que vous l'avez déjà réussie cette semaine.

Si, après vos lancers, aucune rencontre ne peut être réussie, aucune action n'est requise. Cela vous laisse plus d'options pour les jours suivants. Il est crucial d'examiner quelles rencontres



4

sont disponibles avant de lancer vos dés. Cela vous aidera à déterminer quels dés garder pour optimiser vos chances de succès.

La rencontre culminante



La case du dimanche a une valeur entre 11 et 21, mais cette valeur est réduite de 1 pour chaque rencontre réussie dans la semaine (chaque case que vous avez marquée).

Si les jours passés figurent sur la page précédente du calendrier, ils sont tout de même pris en compte pour cette réduction.

Attention ! Cette valeur est également accompagnée d'un symbole qu'il faudra avoir sur l'un de vos dés verts et vous avez jusqu'à trois lancers pour vaincre cette rencontre (comme lors d'une rencontre normale).

EXEMPLES



Votre enquêteur se trouve sur la case du vendredi 1^{er} janvier. Après vos 3 lancers, vous décidez d'affronter la rencontre du samedi d'une valeur de 9 avec le symbole **Pistolet**.

En effet, votre résultat de dés vous permet d'avoir une valeur cumulée supérieure à 9 (**2 dés de valeur 4 et 1 dé de valeur 1**) et vous avez obtenu au moins un dé avec le symbole Pistolet. Indiquez que vous avez réussi la rencontre en coloriant ou hachurant la case.



Le lendemain, vous avancez votre enquêteur sur la case du samedi. Après seulement 2 lancers, vous obtenez une valeur cumulée suffisante avec vos 3 dés noirs (**2 dés de valeur 5 et un dé de valeur 2**) pour affronter la rencontre du vendredi et l'un de vos dés verts indique le symbole Loupe. Indiquez que vous l'avez réussie en coloriant ou hachurant la case.



Le jour d'après, c'est le jour de la rencontre culminante. **Comme vous avez réussi 2 rencontres dans la semaine, la valeur à atteindre est diminuée de 2, soit 10.** Après vos 3 lancers de dés, vous obtenez une valeur cumulée suffisante sur vos 3 dés noirs (**2 dés sur la face 4 et 1 dé sur la face 2**) ainsi qu'un dé vert affichant le symbole Pistolet. Indiquez que vous avez réussi la rencontre culminante en coloriant ou hachurant la case.



À la fin du mois, comptabilisez votre score d'aventurier dans l'espace consacré en haut à droite de la page : **la rencontre culminante du dimanche vous rapporte 5 points en cas de réussite. Par semaine, si vous triomphez de toutes les rencontres du lundi au samedi, gagnez 1 point bonus pour signifier une bonne avancée de l'investigation globale.**

Ensuite, tournez la page pour découvrir un nouveau pan de votre enquête sur le calendrier. Au dos de chaque page mensuelle, vous trouverez une narration et un paragraphe de règles introduisant de nouveaux défis : rencontres inédites et artefacts vous attendent chaque mois. Ils apportent ainsi des nouveautés, valables jusqu'à la fin de l'année.

La folie

Attention : à la fin de vos lancers, quel que soit le type de rencontre, si au moins l'un de vos dés noirs indique un symbole , vous gagnez un point de folie. Indiquez-le dans la grille de folie en haut de la feuille du mois.

La grille de folie est remise à zéro à chaque nouveau mois, mais si à la fin d'un mois, la grille est pleine, retirez 5 points à votre score d'aventurier du mois. Eh oui, votre score du mois peut être négatif !



EXEMPLE



Autre cas de figure, après vos 3 lancers, vous obtenez une valeur cumulée avec vos deux dés noirs de 10, assez pour la rencontre du samedi, ainsi que le symbole Pistolet sur l'un de vos dés verts. Vous décidez de l'affronter. **Votre troisième dé noir affichant un symbole , cochez une case de la grille de folie en haut à gauche de la page.**

Certaines rencontres sont accompagnées de points de folie . Si vous n'avez pas autant de points de folie que le nombre indiqué sur la rencontre, alors la difficulté de la rencontre augmente d'autant.



EXEMPLE

Pour vaincre cette rencontre, vous devez obtenir un résultat de 7 avec vos dés. Si vous avez au moins 2 points de folie, vous devez obtenir un résultat de 5 à la place.



Ne lisez pas à l'avance les règles des mois suivants.

Laissez la surprise vous envahir à l'entame de chaque nouveau mois ! Le jeu s'achève le 31 décembre.

Chaque mois, enregistrez votre score sur le site et comparez votre performance avec celle d'autres joueurs : <https://players.sorryweare.fr>.

Si vous avez des questions sur les règles ou besoin d'aide pour installer l'aimant, consultez les FAQ sur notre site : www.365.sorryweare.fr. Ce site propose également des goodies téléchargeables et des informations sur les prochaines saisons à venir.



f SorryWeAreFR
s sorrywearefrench
d discord.gg/RCDauq4

Crédits

Auteur : Juhwa Lee
Illustrations : Radja / Ulric
Fabrication : Jeanne Danmanville
Développement et règles : Emmanuel Beltrando / Yann Beligné
Direction artistique et graphismes : Ulric Maes
Réalisation : Emmanuel Beltrando

Bienvenue à Innsmouth !
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn !