



Dans l'ombre des bâtiments anciens et des rues pavées d'Arkham, une ville hantée par des mystères et des secrets anciens, John Miller, un investigateur privé au regard perçant et à l'esprit aiguë, se trouve confronté à des horreurs qui dépassent l'entendement. Les rumeurs de créatures inhumaines et de cultes obscurs se multiplient, et les nuits de cette ville de Nouvelle-Angleterre semblent habitées par des présences indicibles.

Armé de sa lampe torche, d'un pistolet et de sa détermination, John se prépare à plonger dans les ténèbres pour dévoiler les horreurs qui s'y cachent. Chaque enquête menée par John est un pas vers l'inconnu, où la réalité et la folie se confondent. Il est sur la piste de secrets anciens, dissimulés dans des manuscrits oubliés et des lieux interdits. La ligne entre le naturel et le surnaturel s'estompe et John sait que ses découvertes pourraient bien ébranler les fondements mêmes de la réalité. Malgré le danger, l'appel de l'aventure et de la vérité l'entraîne toujours plus profondément dans les arcanes de l'effroi.



Règles

Matériel



- 1 calendrier
- 3 dés à six faces noirs avec un  sur la face 6
- 2 dés à six faces verts avec 3 symboles différents : (2X , 2X , 2X )
- 1 aimant investigateur
- 1 dépliant de règles

Présentation

Plongez dans une aventure cosmique s'étalant sur toute une année avec "365 Aventures - Cthulhu 1926". Incarnez John Miller, un investigateur privé déterminé, dans sa quête pour dévoiler les mystères et les horreurs de la ville d'Arkham. Chaque jour, guidez votre héros à travers les ruelles sombres et les bâtiments abandonnés, explorant les secrets enfouis et affrontant des cultes occultes dévoués aux Grands Anciens.



2

Vivez une expérience immersive où chaque mois vous réserve de nouveaux défis. Notez vos progrès mensuels, enrichissez votre 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 six faces à proximité du calendrier, prêts à être utilisés pour les défis à venir.



Principe du jeu

Chaque jour, avancez votre investigateur à la case du jour en maintenant bien les deux parties de l'aimant. Chaque semaine, les rencontres du lundi au samedi représentent les explorations, enquêtes et rencontres de John Miller dans les rues d'Arkham. Chaque dimanche marque un avancement crucial de son enquête et de ses recherches. Chaque mois révèle un nouveau pan important de son aventure.

Au quotidien, votre mission est d'enquêter, chercher des indices et aussi vous défendre. Vous avez la liberté d'enquêter sur n'importe quelle case pendant la semaine, pas uniquement celle où se trouve John



3

Miller, à condition de limiter vos rencontres à une par jour. Cependant, la rencontre culminante du dimanche doit être faite le dimanche. Elle marque l'apogée de l'enquête de la semaine, où toutes les pistes se rejoignent pour un affrontement décisif.

Comment jouer

Chaque jour, avancez votre héros sur la case du jour en maintenant bien les deux parties de l'aimant. Chaque rencontre du lundi au samedi affiche 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 une rencontre musclée, la Loupe pour une enquête minutieuse sur le terrain et la Lampe électrique de poche pour une filature ou des fouilles dans des lieux sombres et dangereux.

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.

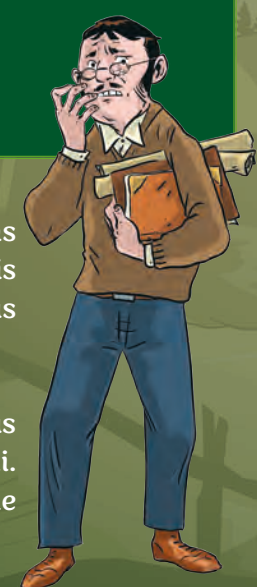


Pour réussir cette rencontre, il faut une valeur cumulée sur les 3 dés noirs supérieure ou égale à 11 ainsi qu'un des dés verts affichant le symbole Lampe électrique de poche.



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.

Une fois vos lancers effectués, sélectionnez la rencontre que vous souhaitez affronter dans la semaine en cours, du lundi au samedi. Vous ne pouvez pas affronter une rencontre qui a déjà été réussie les jours précédents.



4

En cas de réussite dans une rencontre, marquez le livre de la rencontre réussie en le coloriant, en le hachurant ou en y faisant une croix, 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 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 13 et 21, mais cette valeur est réduite de 1 pour chaque rencontre précédemment réussie dans la semaine (donc chaque rencontre dont la case est marquée). Cela représente l'avancée de votre enquête. 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). La rencontre culminante du dimanche ne peut être affrontée que le dimanche même, lorsque John Miller se trouve exactement sur cette case.

EXEMPLES



Votre enquêteur se trouve sur la case du jeudi 1^{er} janvier. Après vos 3 lancers, vous décidez d'affronter la rencontre du vendredi d'une valeur de 11 avec le symbole de la lampe électrique de poche. En effet, votre résultat de dés vous permet d'avoir une valeur cumulée supérieure à 11 (**2 dés de valeur 4 et 1 dé de valeur 5**) et vous avez obtenu au moins un dé avec le **symbole lampe électrique de poche**. Indiquez que vous avez réussi la rencontre en coloriant ou hachurant la case.



Le lendemain, vous avancez votre enquêteur sur la case du vendredi. Après seulement 2 lancers, vous obtenez une valeur cumulée suffisante avec vos 3 dés noirs (**2 dés de valeur 4 et un dé de valeur 5**) pour affronter la rencontre du jeudi et l'un de vos dés verts indique le **symbole Loupe** de la rencontre. Indiquez que vous l'avez réussie en coloriant ou hachurant la case.



Le surlendemain, vous avancez votre enquêteur sur la case du samedi. Après vos 3 lancers, vous décidez d'affronter la rencontre du jour de valeur 10, car vous avez obtenu une valeur cumulée de 10 (**2 dés de valeur 4 et un dé de valeur 2**) ainsi qu'un dé avec le **symbole Pistolet**. Indiquez que vous avez réussi la rencontre en coloriant ou hachurant la case.



Le jour d'après, c'est le jour de la rencontre culminante. Comme vous avez réussi 3 rencontres dans la semaine, la valeur à atteindre est diminuée de 3, soit 10. Après vos 3 lancers de dés, vous obtenez une valeur cumulée suffisante sur vos 3 dés noirs (**2 dés sur la face 5 et 1 dé sur la face 2**) ainsi qu'un dé vert affichant le **symbole Loupe**. Indiquez que vous avez réussi la rencontre culminante en coloriant ou hachurant la case.

À la fin de chaque mois, comptabilisez votre score d'aventurier dans l'espace consacré en haut à droite de la page et cumulez-les chaque mois : **chaque rencontre culminante du dimanche réussie vous rapportera 5 points d'aventure**.

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 à acquérir pour le mois en cours. Chaque mois apporte ainsi sa nouveauté, valable 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



Après vos 3 lancers, vous obtenez une valeur cumulée avec vos deux dés noirs égale à la valeur de 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.



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.

-  SorryWeAreFR
-  sorrywearefrench
-  srywearefr
-  discord.gg/RCDAvq4

Credits
Auteur : Juhwa Lee
Illustrations : Radja / Ulric
Développement et règles : Emmanuel Beltrando
Direction artistique et graphismes : Ulric Maes
Mise en page : Tia Pernici
Réalisation : Emmanuel Beltrando



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