

HORREUR À ARKHAM®

FAQ version 2.0

24 Mars 2017

Ce document contient la Foire aux Questions, les Errata et les Clarifications de Règles pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Plateau*. Il s'agit de l'ultime version disponible, qui recense toutes les boîtes de la gamme.



Boîte de Base – Édition Révisée

Dès 2013, EDGE a réimprimé la boîte de base d'*Horreur à Arkham* en prenant en compte toutes des modifications listées ci-après. Les possesseurs du jeu peuvent donc vérifier si leur version est révisée ou non grâce au à l'identifiant d'impression situé au dos de la boîte, près du code-barres : à partir du code **0002JAN13FR** (Janvier 2013), les Errata sont corrigés dans chacune des boîtes ultérieures et ce document ne leur est donc d'aucune utilité.

Identifier les Abréviations

Dans ce document, lorsqu'une référence est faite à une règle ou à un élément d'une boîte autre que celle dont il est question dans la section concernée, elle est suivie d'une abréviation qui indique dans quel produit se trouve la source de cet élément ou règle. Les abréviations sont les suivantes :

- [HA] Horreur à Arkham : le Jeu de Plateau (Boîte de Base)
- [MPN] La Malédiction du Pharaon Noir
- [MPN(R)] La Malédiction du Pharaon Noir (Édition Révisée)
- [HD] L'Horreur de Dunwich
- [RJ] Le Roi en Jaune
- [HK] L'Horreur de Kingsport
- [CNB] La Chèvre Noire des Bois
- [HI] L'Horreur d'Innsmouth
- [RDS] Le Rôdeur Devant le Seuil
- [HM] L'Horreur de Miskatonic

FAQ et Errata des Extensions

Les FAQ et les Errata de chacune des extensions de la gamme peuvent être consultés plus loin dans ce document. Ils sont présentés dans l'ordre de leur sortie, aux pages suivantes :

- La Malédiction du Pharaon Noir – Page 15
- La Malédiction du Pharaon Noir (Édition Révisée) – Page 21
- L'Horreur de Dunwich – Page 24
- Le Roi en Jaune – Page 27
- L'Horreur de Kingsport – Page 29
- La Chèvre Noire des Bois – Page 34
- L'Horreur d'Innsmouth – Page 36
- Le Rôdeur Devant le Seuil – Page 40
- L'Horreur de Miskatonic – Page 42

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat (compétence) devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur de nombreux éléments de la boîte : fiches Grand Ancien, fiches Investigateur, cartes et pions divers...

• Fiches Grand Ancien

Shub-Niggurath : l'Attaque de Shub-Niggurath devrait faire référence à un **test de Discrétion**, non à un test de Furtivité.

Ithaqua : le Pouvoir « Vents Glacés » d'Ithaqua devrait préciser « De plus, toutes les cartes **Temps** sont défaussées sans **activer** leur **Capacité Spéciale**. ». Quant à elle, son Attaque devrait faire référence à un **test de Vigueur**, non à un test de Combat.

• Fiches Investigateur

Sur l'intégralité des Fiches Investigateur, la compétence « Combat » doit être remplacée par « Vigueur ».

• Marqueurs Monstre

Le Pharaon Noir : ce monstre devrait posséder la capacité **Masque**. De plus, sa capacité devrait faire référence à un **test de Vigueur**, non à un test de Combat.



• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 13 cartes Portail en tout. La liste des autres corrections est donnée ci-dessous, par couleur de carte.

[Rouge] R'lyeh/Les Abysses/Autre : le texte du lieu Autre « Les couleurs vous aveuglent... » devrait faire référence à un **test de Savoir**, non à un test de Chance.

[Rouge] R'lyeh/Les Contrées du Rêve/Autre : la rencontre du 2^e lieu « Réussissez un **test de Chance (-1)**... » devrait en réalité se dérouler dans **Les Abysses**.

[Rouge] R'lyeh/Les Contrées du Rêve/Autre : le texte du lieu R'lyeh « L'ombre essaye de forcer le passage... » devrait s'achever par « **vous êtes retardé** ».

[Bleue] Les Contrées du Rêve/Celeano/Autre : le texte du lieu Celeano devrait permettre de gagner « 2 Résistance et 2 **Santé Mentale** ».

[Verte] Cité de la Grande Race/Celeano/Autre : la rencontre du 2^e lieu « Les marchands de ce pays... » devrait en réalité se dérouler sur **Le Plateau de Leng**.

• Cartes Mythe

[Gros Titre] « Les Gangs Nettoient le Quartier Est ! » : l'effet de cette carte devrait dire « Tous les monstres dans les rues **ou les lieux** du *Quartier Est* retournent dans la tasse. »

[Environnement] « Vague de Chaleur » : le premier effet devrait faire référence à des **tests de Vigueur**, non à des tests de Combat.

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 7 cartes Lieu en tout. La seule autre correction est donnée ci-dessous.

[Grise] Relais Routier de Hibb/Poste de Police/Restaurant de Velma : le texte du lieu Poste de Police « Si vous réussissez un **test de Chance (-1)**... » devrait préciser que la carte à chercher dans le paquet d'Objets Communs est un **Révolver .38**.

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 5 cartes en tout. Les deux autres corrections sont données ci-dessous.

[Alliés] Thomas F. Malone & Tom "Mountain" Murphy : le trait de ces cartes devrait être **Vigueur** et non Combat. De plus, Tom "Mountain" Murphy est immunisé contre la capacité **Irrésistible**, pas contre Déferlement (qui n'existe pas).

[Objet Unique] Signe des Anciens : le texte devrait être « **Rencontres à Arkham** : lors de la fermeture d'un portail... » ; cet objet ne s'utilise pas durant n'importe quelle phase et ne concerne pas le scellement.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

Les règles suivantes ont été modifiées ou clarifiées afin d'améliorer le jeu.

Préparation du Jeu (page 5 du Livret de Règles)

Si une **Rumeur** est piochée lors de l'étape 14 de la Préparation, défaussez-la et continuez de piocher jusqu'à ce que vous trouviez une carte Mythe qui ne soit pas une **Rumeur**.

Si une carte Mythe dépourvue de portail est piochée lors de l'étape 14 de la Préparation, défaussez-la et continuez de piocher jusqu'à ce que vous trouviez une carte Mythe qui en contienne un.

Investigateurs vs Joueurs

Le Livret de Règles part du principe que chaque joueur contrôle un investigateur. Dans l'éventualité où il y aurait davantage d'investigateurs que de joueurs, tous les éléments de jeu et règles qui se réfèrent au nombre de joueurs devraient à la place concerner le nombre d'investigateurs.

Début de la Phase d'Entretien ou d'un Tour

Notez que certains effets utilisent la formule « au début de la Phase d'Entretien » ou « au début d'un tour ». Dans les cas où le texte concerne la restauration (ou la non restauration) d'une carte, l'effet est résolu durant l'étape « Restaurer les Cartes Déchargées ». Dans tous les autres cas, l'effet est résolu au cours de l'étape « Effectuer les Actions d'Entretien ».

Restaurer les Cartes Déchargées

Pour indiquer qu'une carte est déchargée, inclinez-la à 90°. Au début de la Phase d'Entretien, chaque investigateur restaure toutes ses cartes déchargées en les remplaçant dans leur position verticale d'origine. Ces cartes peuvent désormais être à nouveau utilisées.

Effectuer les Actions d'Entretien (page 6 du Livret de Règles)

Les investigateurs n'effectuent pas de jet d'entretien pour les cartes Bénédiction, Malédiction, Prêt Bancaire et Acompte lors de la première Phase d'Entretien qui suit leur acquisition.

Lieux

Un « lieu » est généralement défini comme l'espace circulaire représenté dans les quartiers (par exemple, les Bois ou le Magasin). Toutefois, dans certains cas, le mot « lieu » est utilisé mais ne se restreint pas à ces lieux d'Arkham circulaires. Les paragraphes suivants exposent les usages principaux de ce mot lorsqu'il ne concerne pas uniquement les lieux d'Arkham.

Les capacités des investigateurs suivants peuvent être utilisées dans n'importe quel lieu, zone de rue ou zone de l'Autre Monde, à moins que le contraire ne soit spécifié : « Psychologie » de Carolyn Fern, « Science ! » de Kate Winthrop, « Synergie » et « Esprit d'Équipe » de Minh

Thi Phan [HI], « Matelot Qualifié » de Silas Parsh [HI], « Héros » de Tommy Muldoon [HI] et « Physicien » de Vincent Lee.

Le Sort Implanter une Suggestion [HK] peut être utilisé dans n'importe quel lieu, zone de rue ou zone de l'Autre Monde, à moins que le contraire ne soit spécifié. Il en va de même pour le Sort Invoquer un Monstre [CNB].

Un investigateur qui utilise l'Objet Unique Page de Carcosa [RJ] peut choisir un autre investigateur dans n'importe quel lieu, zone de rue ou zone de l'Autre Monde. L'Objet Unique Lait de Shub-Niggurath [CNB] peut être utilisé dans n'importe quel lieu ou zone de rue, mais pas dans une zone de l'Autre Monde.

Les investigateurs ciblés par la carte Bénéfice Psychique [MPN] peuvent être choisis dans n'importe quel lieu, zone de rue ou zone de l'Autre Monde.

Tout investigateur qui termine son mouvement dans la même zone de rue ou de l'Autre Monde qu'un investigateur qui possède la carte Corruption La Peau se Hérissé [CNB] doit réussir un **test de Volonté (-2)** ou perdre 1 point de Santé Mentale, comme si tous deux se trouvaient dans le même lieu.

Lieux Stables vs Lieux Instables

Un lieu instable est un endroit au-dessus duquel est imprimé un diamant rouge, sur le plateau. Il n'affiche en outre aucun signe des anciens.

Tout lieu qui est surmonté d'un diamant vert ou qui contient un signe des anciens est un lieu stable.

Rencontres à Arkham (pages 8-9 du Livret de Règles)

Si un investigateur est aspiré à travers un portail qui apparaît comme conséquence d'une rencontre (telle que « Un portail apparaît ! » ou « Un portail et un monstre apparaissent ! »), il est alors *retardé* comme s'il avait été entraîné à travers un portail durant la Phase de Mythe.

Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres (page 9 du Livret de Règles)

S'il y a au moins 5 investigateurs en jeu lorsqu'un portail s'ouvre dans un lieu qui ne contient ni signe des anciens ni portail, piochez et placez 2 monstres au lieu de 1.

Au début de la Phase de Mythe, lorsque le premier joueur pioche une carte Mythe qui affiche un lieu contenant déjà un portail ouvert (et qu'un monstre est donc placé sur chaque lieu occupé par un portail ouvert), cela s'appelle une **vague de monstres**. Quand l'une d'elles se produit, le nombre de monstres engendrés et placés est à présent égale au nombre de portails ouverts **ou au nombre de joueurs, en fonction du plus important des deux**. Les monstres placés doivent être divisés aussi équitablement que possible entre les portails ouverts, sans que l'un de ces portails n'en contienne davantage que celui où s'est produite la vague de

monstres lors de ce tour. Si le nombre de monstres engendrés est supérieur à la limite autorisée, les joueurs choisissent à quel endroit ils sont placés mais doivent prendre cette décision avant que les monstres n'aient été piochés dans la tasse. S'ils n'arrivent pas à tomber d'accord, c'est le premier joueur qui détermine le placement des monstres.

Exemple : *il y a trois portails ouverts (Caverne Noire, Département Scientifique et Île Inexplorée), sept joueurs et aucun monstre en jeu quand une carte Mythe ouvre un portail à la Caverne Noire. La carte crée une vague de monstres : on pioche 7 monstres de la tasse et on les place sur les portails ouverts. Ils doivent être répartis équitablement, et chaque portail reçoit donc 2 monstres. Le 7^e est placé sur la Caverne Noire (où s'est produite la vague de monstres), qui contient maintenant trois monstres tandis que les autres portails ouverts en ont deux.*

Rencontres qui Ferment les Portails

Certains effets de cartes ou de rencontres stipulent qu'un portail se ferme – ou qu'un investigateur peut le fermer, s'il le souhaite. Dans ces cas-là, le marqueur Portail n'est pas pris comme trophée mais placé au-dessous de la pile des portails. Il ne peut pas être scellé, même si le joueur actif possède un Signe des Anciens, un nombre de pions Indice suffisant pour le faire, ou les deux.

Portails dans des Lieux Stables ou dans les Rues

De temps en temps, un effet de jeu peut rendre possible la fermeture d'un portail dans un lieu stable ou dans une rue. Un portail ne peut être scellé que lorsqu'il est localisé dans un lieu instable. Ceux qui s'ouvrent dans un lieu stable ou dans une rue peuvent donc être fermés, mais jamais scellés.



Limitations d'Armes et de Sorts (page 15 du Livret de Règles)

Une carte Sort ou Arme qui vous donne un bonus (y compris une carte qui précise que celui-ci dure jusqu'à la fin du combat) ne vous l'octroie qu'aussi longtemps que vous lui consacrez le nombre requis de mains. Vous pouvez choisir d'échanger des Armes/Sorts durant les rounds de combat ultérieurs mais, dès que vous « lâchez » une carte Sort ou Arme, elle n'a plus aucun effet sur vous. De la même manière, les Sorts restaurés (par exemple au début de chaque round de combat pendant la Bataille Finale) cessent de fonctionner et doivent être relancés.

Statut des Investigateurs (page 16 du Livret de Règles)

Si un investigateur voit à la fois sa Santé Mentale et sa Résistance réduites à 0 en même temps, il est **dévoré**.

Si le **maximum** de Santé Mentale ou de Résistance d'un investigateur est réduit à 0, cet investigateur est **dévoré**.

L'Échelle de Terreur

Une fois que le niveau de terreur a atteint 10, même s'il devrait s'élever de nouveau (par exemple à cause de la capacité spéciale d'une carte Mythe), au lieu de déplacer le marqueur de Terreur sur l'échelle, ajoutez à la place 1 pion Destin sur l'échelle de destin du Grand Ancien pour chaque point d'augmentation du niveau de terreur.

Lorsque l'échelle de terreur atteint 10, remettez tous les monstres de la Périphérie dans la tasse des monstres.

Le Grand Ancien se Réveille (pages 18-19 du Livret de Règles)

Le Grand Ancien se réveille si un monstre devrait être pioché dans la tasse mais que celle-ci est vide.

Il se réveille également si un nouveau portail devrait s'ouvrir mais qu'il ne reste plus aucun marqueur Portail disponible.

De plus, le Grand Ancien se réveille si le niveau de terreur a atteint 10 et que le nombre de monstres en jeu est égal à **deux fois la limite normale de monstres** (par exemple, 16 monstres dans une partie à 5 joueurs).

Pour déterminer si le Grand Ancien se réveille après que le niveau de terreur a atteint 10, ne comptabilisez que les monstres se trouvant dans le Ciel ou dans les quartiers d'Arkham. Les monstres en jeu sur un plateau d'extension ne comptent pas.

La Bataille Finale (page 20 du Livret de Règles)

Avant que la Bataille Finale ne débute, défaussez toutes les cartes **Environnement** et **Rumeur** actives. De plus, une fois que ce combat a commencé, les investigateurs ne peuvent plus collecter d'argent grâce aux cartes Acompte ou Prêt Bancaire.

Dès que la Bataille Finale a commencé, les investigateurs ne peuvent plus gagner de pions Indice.

Monstres dans les Rencontres (page 20 du Livret de Règles)

De nombreuses rencontres stipulent que « Un portail et un monstre apparaissent ! ». En ce qui concerne ces rencontres, le monstre et le portail restent tous deux sur le plateau. En revanche, de nombreuses autres rencontres ne causent que l'apparition d'un monstre. Par exemple, l'une de celles de la Caverne Noire dit « Un monstre apparaît ! », et l'une de celles du Relais Routier de Hibb clame « Un horrible monstre apparaît ! ». Lorsqu'un monstre apparaît sans portail durant une rencontre, il ne reste pas sur le plateau. S'il est vaincu, les joueurs peuvent le prendre comme trophée (à moins que sa capacité spéciale ne spécifie le contraire). S'il n'est pas vaincu, il est remis dans la tasse des monstres même si l'investigateur a réussi à lui échapper, est tombé inconscient ou a été rendu fou par ce monstre.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos d'*Horreur à Arkham*.

À quel Moment un Investigateur...

Q : À quel moment un investigateur ramasse-t-il les pions Indice sur le plateau ?

R : Les investigateurs ne ramassent les pions Indice que dans deux cas :

1. Durant la Phase de Mouvement, s'il termine son déplacement dans un lieu d'Arkham ou une zone de rue contenant des pions Indice, un investigateur les ramasse après avoir évité ou affronté tout monstre qui se trouve dans le même lieu ou la même zone. Les investigateurs ne peuvent pas ramasser de pions Indice dans un lieu ou une zone, puis continuer à avancer.
2. Durant la Phase de Mythe, lorsqu'un pion Indice est placé dans le même lieu qu'au moins un investigateur, celui-ci (ou l'un de ceux-ci) peut immédiatement le ramasser. Si les investigateurs ne tombent pas d'accord sur celui qui obtient le pion, c'est le premier joueur qui choisit.

Notez que les investigateurs ne ramassent pas de pions Indice lorsqu'ils sont déplacés sur un lieu qui en contient durant la Phase d'Entretien, la Phase de Rencontres à Arkham ou la Phase de Rencontres dans un Autre Monde.

Q : À quel moment un investigateur doit-il échapper à un monstre ou le combattre ?

R : Les investigateurs ne doivent combattre les monstres ou leur échapper que dans deux cas :

1. Durant la Phase de Mouvement, s'il termine son déplacement dans un lieu d'Arkham ou une zone de rue contenant au moins un marqueur Monstre ou qu'il tente de quitter l'un de ces lieux/zones, un investigateur doit échapper à ces monstres ou les combattre (un à la fois, dans l'ordre de son choix). Les investigateurs doivent se plier à cette obligation pendant leur Phase de Mouvement, même s'ils sont *retardés*.

2. Durant la Phase de Rencontres à Arkham et la Phase de Rencontres dans un Autre Monde, lorsqu'une rencontre dit « Un monstre apparaît ! », un investigateur doit échapper à ce monstre ou le combattre. Si une rencontre l'amène à se déplacer vers une zone de rue ou un lieu différent pendant la Phase de Rencontres à Arkham et la Phase de Rencontres dans un Autre Monde, il n'a pas besoin de combattre ni d'échapper aux monstres qui s'y trouveraient.

Lorsqu'un investigateur de retour d'un Autre Monde arrive dans un lieu ou une zone de rue qui contient des monstres, il n'est pas obligé de leur échapper ou de les combattre durant cette même Phase de Mouvement. Toutefois, il peut décider de le faire, et uniquement pour les monstres de son choix.

Q : À quel moment un investigateur est-il aspiré par un portail ?

R : Les investigateurs ne sont aspirés à travers les portails que dans trois cas :

1. Durant la Phase de Rencontres à Arkham, s'il est dépourvu de marqueur Exploré et se trouve dans le même lieu ou la même zone de rue qu'un portail, un investigateur est aspiré par ce portail. Notez que certaines rencontres peuvent causer l'ouverture d'un portail dans un lieu occupé par un investigateur, ou contraindre ce dernier à s'y déplacer. Lorsque cela se produit, l'investigateur est aspiré par le portail et *retardé*.
2. Durant la Phase de Mythe, lorsqu'un portail s'ouvre dans le même lieu qu'un investigateur, ce dernier est attiré à travers ce portail et *retardé*. La même chose se produit si un portail est déplacé sur un lieu ou une zone de rue qu'occupe un investigateur.
3. Un investigateur peut être aspiré par un portail à cause d'une carte ou capacité spécifique. Dans ce cas, contentez-vous de suivre les instructions fournies.

Q : À quel moment et endroit les investigateurs peuvent-ils effectuer des échanges ? Que peuvent-ils s'échanger ?

R : Les investigateurs peuvent échanger à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement lorsqu'ils se trouvent dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde, hormis au cours d'un combat. Ils peuvent échanger avant, pendant ou après leur mouvement, ce qui signifie qu'un échange ne met pas fin à un mouvement. Les investigateurs *retardés* ou qui doivent perdre leur tour peuvent malgré tout échanger avec d'autres investigateurs dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde pendant la Phase de Mouvement. Ils peuvent également échanger à n'importe quel moment de l'étape « Restauration des Investigateurs » ou lors du combat contre le Grand Ancien.

Ils ont la possibilité d'échanger des Objets Communs, des Objets Uniques, des Sorts, le Révolver de l'Adjoint, le Véhicule de Patrouille, les Objets de l'Exposition [MPN], l'Abonnement Ferroviaire [HD] et les pions Argent. Ils ne peuvent pas échanger leurs pions Indice, leurs cartes Alliés,

Compétence, Acompte, Adjoint au Shérif d'Arkham, Prêt Bancaire, Bénédiction, Malédiction, Blessure [HD], Folie [HD], Le Bateau Blanc [HK], Le Grand Sceau [HK], leurs trophées Monstre et trophées Portail, ni toute autre carte qui n'est pas spécifiquement identifiée comme échangeable.

Capacités des Investigateurs

Q : La capacité « Esprit Fort » (réduit de 1 toutes les pertes de Santé Mentale) du professeur Harvey Walters s'applique-t-elle aux lancements de Sorts ?

R : Non. La capacité du professeur ne marche qu'avec les pertes, non avec les coûts. La même distinction s'applique à la capacité de réduction des pertes de Résistance du gangster Michael McGlen.

Q : Que se passe-t-il lorsque des personnages qui peuvent piocher des cartes Rencontre de Lieu (Darrell Simmons pour les rencontres à Arkham et Gloria Goldberg pour celles de l'Autre Monde) se trouvent confrontés à une rencontre qui leur impose de piocher 2 cartes et d'en choisir 1 à rencontrer ?

R : R : Lorsqu'on leur demande de piocher 2 cartes et d'en choisir 1, ces investigateurs piochent une carte supplémentaire – ce qui signifie qu'ils en piochent 3 et en choisissent 1 à rencontre.

Q : Si une Irruption de Portail [HD, HK, CNB, HI, RDS, HM] se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop, que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?

R : L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Comment la capacité « Science ! » de Kate Winthrop affecte-t-elle le Sort Invoquer un Monstre [CNB] ?

R : Kate ne peut pas utiliser ce Sort, et aucun investigateur dans le même lieu ou la même zone de rue qu'elle n'y est autorisé non plus.



Q : La capacité « Science ! » de Kate Winthrop empêche-t-elle la rencontre de monstres spécifiques (tels que le Mi-Go mentionné dans une rencontre précise du Département Scientifique) ? Empêche-t-elle les monstres d'apparaître à cause de rencontres Autre Monde (comme le Dieu à la Langue Sanglante dans l'une de ces rencontres [MPN]) ?

R : La réponse est « oui » à toutes les questions ci-dessus.

Q : La capacité « Science ! » de Kate Winthrop empêche-t-elle un monstre Rejeton [HD, RJ, HI] d'apparaître ?

R : Non.

Q : Si Kate Winthrop possède un pion Exploré et se trouve dans le même lieu qu'un portail soumis à une vague de monstres, sa capacité « Science ! » annule-t-elle la vague entière ou uniquement l'apparition des monstres dans ce lieu (tout en laissant les autres être générés ailleurs) ?

R : La vague est totalement annulée.

Q : Au cours d'une vague de monstres, que se passe-t-il lorsque Kate Winthrop possède un pion Exploré et se trouve dans le même lieu qu'un portail différent de celui qui déclenche la vague ?

R : La vague est résolue normalement, à l'exception du fait qu'aucun monstre n'apparaît dans le lieu de Kate. Le nombre total de monstres est divisé aussi équitablement que possible entre les portails ouverts restants, sans qu'aucun d'eux n'en contienne davantage que celui où s'est produite la vague de monstres lors de ce tour. (Note : la capacité de Kate ne réduit pas le nombre de marqueurs Monstre piochés en conséquence d'une vague : elle se contente de les redistribuer vers d'autres portails.)

Q : Si Kate Winthrop possède un pion Exploré, se trouve dans le même lieu qu'un portail soumis à une vague de monstres, et que sa capacité « Science ! » annule la vague, un pion Soulèvement est-il ajouté à l'échelle de Soulèvement des Profonds [HI] ?

R : Oui.

Statut des Investigateurs

Q : Les investigateurs peuvent-ils être doublement retardés ?

R : Retardé est une condition binaire : soit vous êtes retardé, soit vous ne l'êtes pas. Il est impossible d'être « doublement retardé ».

Q : Après avoir été retardé, un investigateur peut-il faire autre chose que redresser son marqueur durant la Phase de Mouvement ?

R : Au cours de la Phase de Mouvement qui suit le moment où un investigateur est retardé, la seule chose que peut faire ce joueur est de redresser son marqueur Investigateur et de participer à des échanges avec d'autres investigateurs dans son lieu, sa zone de rue ou sa zone de l'Autre Monde. (Toutefois, dès qu'il a redressé son marqueur, un investigateur doit combattre ou échapper à chaque monstre dans son lieu ou sa zone de rue. Notez qu'il ne peut toujours pas se déplacer, utiliser des points de mouvement ni des objets ou capacités qui déplacent son mouvement normal, ni lancer des Sorts pour se déplacer pendant cette Phase de Mouvement.)

Un joueur dont l'investigateur a été retardé au cours d'un combat ne peut pas redresser son marqueur avant la Phase de Mouvement de son prochain tour.

Q : Si un investigateur qui ne possède qu'un seul objet tombe inconscient ou devient fou, doit-il perdre cet Objet ?

R : Non. Un investigateur qui a été mis inconscient ou rendu fou perd la moitié de ses objets, arrondie à l'inférieur.

Cartes Investigateur

Q : Si un investigateur défausse une carte pour payer un coût (par exemple pour se débarrasser de la Rumeur « Les Astres sont Propices »), est-ce qu'il obtient également le bénéfice indiqué pour la défausse de cette carte (par exemple, l'Allié Duke peut être défaussé pour que l'investigateur restaure sa Santé Mentale au maximum) ?

R : Non. S'il défausse une carte pour payer un coût de n'importe quelle nature, il n'obtient pas d'autre bénéfice pour l'avoir défaussée.

Q : Dans l'Autre Monde, les personnages ne reçoivent aucun point de mouvement. Mais si l'un d'eux possède un objet qui lui en octroie, comme la Motocyclette ou le Rubis de R'lyeh, ce personnage peut-il faire usage d'un autre objet qui requiert la dépense de points de mouvement, comme le Necronomicon ?

R : Non. Tandis que vous êtes dans l'Autre Monde, vous ne pouvez ni recevoir de points de mouvement ni utiliser des objets qui en nécessitent la dépense.

Q : Comment résoudre l'effet « chercher dans le paquet » pour trouver une carte spécifique ?

R : Fouillez l'ensemble du paquet en quête de la carte mentionnée, prenez-la et remélangez le paquet.

Q : Comment résoudre l'effet « chercher dans le paquet » pour trouver le premier exemplaire spécifique d'une carte, comme un Tome ou une Arme ?

R : Retournez une à une les cartes du sommet du paquet jusqu'à en trouver une appropriée. Prenez-la et placez les autres, qui ont été révélées, au-dessous de ce paquet.

Q : Qu'est-ce qui est considéré comme un objet en ce qui concerne la perte et l'échange ?

R : Les éléments suivants sont considérés comme des objets : les Objets Communs, les Objets Uniques, les Sorts, le Véhicule de Patrouille, le Révolver de l'Adjoint, les Objets de l'Exposition [MPN] et l'Abonnement Ferroviaire [HD]. Toute carte Investigateur qui n'est pas mentionnée ci-dessus n'est pas considérée comme un objet.

Q : Certains objets stipulent qu'ils ne peuvent pas être perdus ni volés, à moins que vous ne l'autorisiez. À quel moment cette capacité entre-t-elle en jeu ?

R : Elle est activée lorsqu'un investigateur devient fou, tombe inconscient ou ne rembourse pas un Prêt Bancaire. Elle s'applique également lorsque n'importe quel autre effet de jeu vous contraint spécifiquement à perdre un objet, ou vous informe que l'un de vos objets est volé.

Q : Si un investigateur gagne une seconde carte Acompte, Bénédiction ou Malédiction alors qu'il en possède déjà une, doit-il lancer un dé pour savoir s'il la conserve ou s'il la perd à son prochain tour ? En d'autres termes, vient-il d'acquérir une nouvelle carte ou doit-il conserver l'ancienne et lancer normalement les dés durant la prochaine Phase d'Entretien ?

R : Considérez la carte comme si elle venait d'être acquise, et ne lancez pas les dés pour savoir si vous la perdez ou non lors de la Phase d'Entretien suivante.

Prêt Bancaire

Q : Pourquoi un investigateur ne pourrait-il pas prendre un Prêt Bancaire, donner tous ses objets et son argent à d'autres investigateurs, puis refuser délibérément de rembourser le Prêt ?

R : Bien qu'un investigateur puisse prendre un Prêt Bancaire et donner tous ses objets et son argent à d'autres investigateurs, il n'a pas le droit de refuser délibérément de rembourser le Prêt. Lorsqu'un joueur lance les dés pour son Prêt Bancaire lors de la Phase d'Entretien, s'il obtient 4, 5 ou 6, il n'a pas la possibilité de défausser le Prêt. De plus, il est peu probable qu'un investigateur désire se retrouver sans argent ni objets pour une durée incertaine.

Adjoint au Shérif d'Arkham

Q : En tant qu'Adjoint au Shérif, peut-on être arrêté et, si on l'est, perd-on l'usage de cette fonction ?

R : Oui, vous pouvez être arrêté. Mais si vous l'êtes, vous ne cessez pas pour autant d'être Adjoint.

Q : En utilisant le Véhicule de Patrouille, faut-il trouver une route libre de monstres pour rejoindre la destination finale ou peut-on simplement transférer l'investigateur sur le lieu choisi ?

R : Contentez-vous de déplacer votre investigateur sur le lieu choisi, en ignorant les monstres qui pourraient se trouver sur le trajet. Cependant, si vous commencez ou achevez votre mouvement dans une case qui contient des monstres, vous devez quand même leur échapper comme de coutume.

Q : Le Véhicule de Patrouille peut-il être utilisé pour se rendre à La Chaussée [HK], à la Station Radio [HK], à L'Étrange Maison Haute dans la Brume [HK], au Récif du Diable [HI] ou à Y'ha-nthlei [HI] ?

R : Non. Notez que le Véhicule de Patrouille remplace entièrement le mouvement d'un investigateur, qui ne peut donc pas l'utiliser par exemple pour se rendre dans la zone de rue du Port puis pour continuer jusqu'à La Chaussée durant le même tour.

Q : Le Véhicule de Patrouille peut-il être utilisé lorsqu'un investigateur commence sa Phase de Mouvement sur La Chaussée [HK], la Station Radio [HK], L'Étrange Maison Haute dans la Brume [HK], le Récif du Diable [HI] ou Y'ha-nthlei [HI] ?

R : Non. Si un investigateur commence sa Phase de Mouvement dans l'un de ces lieux, il ne peut pas utiliser le Véhicule de Patrouille durant ce tour.

Q : Un investigateur peut-il échanger des trophées pour devenir Adjoint au Shérif si ce poste est déjà occupé par un autre investigateur (en somme, l'Adjoint actuel cesserait-il de l'être) ? S'il le peut, récupère-t-il également le Véhicule de Police et/ou le Révolver de l'Adjoint s'ils sont toujours en possession de l'autre investigateur ?

R : Non, il ne peut pas échanger des trophées pour devenir Adjoint si un autre investigateur occupe déjà ce poste.

Objets Communs

Q : Dois-je utiliser le Fouet ou la Croix au combat pour bénéficier de leurs capacités spéciales ?

R : Non, vous n'avez pas à vous en servir pour utiliser les capacités secondaires de ces deux cartes.

Q : Le Fouet peut-il être équipé pour bénéficier de ses bonus de combat même s'il est déchargé ?

R : Oui.

Objets Uniques

Q : Une Boîte à Portail permet-elle à un investigateur de retourner à Arkham par n'importe quel portail, même si aucun n'est ouvert vers l'Autre Monde d'où il vient ?

R : Oui, c'est l'objectif de cette carte.

Q : Lorsqu'un investigateur retourne à Arkham en utilisant une Boîte à Portail, gagne-t-il un marqueur Exploré ? De même, gagne-t-il un marqueur Exploré même si le portail sur lequel il revient ne correspond pas à celui de l'Autre Monde qu'il vient de quitter ?

R : Oui dans les deux cas.

Q : Comment la Flûte des Dieux Extérieurs fonctionne-t-elle exactement ? Doit-on d'abord faire un test d'Évasion ou d'Horreur, ou sont-ils considérés comme des tests de « Combat » ?

R : Les tests d'Évasion et d'Horreur se produisent avant le test de Combat. L'effet de la Flûte des Dieux Extérieurs ne s'applique qu'au test de Combat spécifié dans l'étape 2 (« Combattre ou Fuir »).

Sorts

Q : Les Sorts sont-ils considérés comme des objets ? Lorsqu'une rencontre contraint à défausser un objet, peut-on défausser un Sort ?

R : Oui, les Sorts sont considérés comme des objets pour tous les effets de jeu. Le sens thématique n'en est pas toujours évident, mais cela rend les choses plus simples.



Q : À quel moment Rempart de Chair peut-il exactement être lancé ?

R : Lorsqu'on vous demande de perdre au moins 1 point de Résistance, vous pouvez lancer Rempart de Chair pour éviter cette perte. Par exemple, cela peut fonctionner pour la Résistance perdue à l'issue d'un test de Combat raté. Ce Sort n'immunise pas l'investigateur contre de futurs dommages infligés par la même source : il ne les annule qu'une seule fois.

Q : Un investigateur retardé dans un Autre Monde peut-il lancer Trouver le Portail ?

R : Non. La seule chose que peut faire un investigateur retardé dans un Autre Monde pendant sa Phase de Mouvement, c'est redresser son marqueur et/ou échanger avec un autre investigateur dans la même zone de l'Autre Monde.

Q : Lorsqu'un investigateur lance un Sort, peut-il dépenser la moitié de sa Santé Mentale pour payer le coût correspondant du Sort ?

R : Oui. S'il choisit de le faire, il peut faire son test de Sort aussitôt le coût payé et, s'il réussit, le Sort prend effet. Que le test soit réussi ou non, l'investigateur devient ensuite fou. Notez que si un investigateur s'apprêtait à lancer un Sort pour bénéficier de bonus de combat, il deviendrait fou avant même d'avoir une chance de participer au combat.

Q : Lorsqu'un investigateur lance un Sort, peut-il dépenser toute sa Santé Mentale pour payer le coût correspondant même si celle-ci est actuellement insuffisante pour ce faire ?

R : Non. Si un investigateur doit payer un coût en Santé Mentale pour lancer un Sort mais qu'il ne peut le faire entièrement, même en dépensant l'intégralité de sa Santé Mentale, il lui est impossible de lancer ce Sort.

Q : Un investigateur qui est entré dans l'Autre Monde durant la Phase de Mouvement à cause de la capacité de combat de la Maigre Bête de la Nuit peut-il immédiatement lancer Trouver le Portail et retourner à Arkham, sans effectuer de rencontre Autre Monde ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il utiliser Le Bateau Blanc [HK] pour se rendre dans la première zone d'un Autre Monde puis lancer Trouver le Portail pour retourner à Arkham, sans effectuer de rencontre Autre Monde ?

R : Non, car l'utilisation du Bateau Blanc remplace le mouvement de l'investigateur.

Q : A-t-on le droit de lancer des Sorts « Phase de Mouvement » lorsque l'on est retardé ?

R : Non.

Q : Si un joueur possède plusieurs exemplaires d'un Sort, peut-il tenter d'en lancer un et utiliser immédiatement un second exemplaire pour réessayer si sa première tentative a échoué ?

R : Oui. Toutefois, même si la tentative a échoué, le nombre d'icônes Main imprimées sur le premier Sort compte toujours dans la limite d'Armes et de Sorts qu'un investigateur peut utiliser en une fois.

Q : Brumes de Releh peut-il être utilisé pour réussir un test d'Évasion afin d'échapper à la Loi Martiale [HI] ? Ce Sort permet-il de réussir n'importe quel test d'Évasion de façon générale ?

R : Oui aux deux questions.

Q : Si un investigateur échoue à lancer Brumes de Releh, peut-il malgré tout effectuer normalement le test d'Évasion ?

R : Oui.

Q : Le bonus obtenu en lançant Voix de Râ est-il affecté par l'Immunité/Résistance Magique ?

R : Non.

Q : Au cours du combat, combien de temps une tentative ratée de lancer un Sort accapare-t-elle la ou les main(s) disponible(s) d'un investigateur ?

R : Une tentative ratée de lancer un Sort utilise le nombre de mains spécifié pendant un round de combat entier (c'est-à-dire jusqu'à la fin des étapes 2 et 3 du combat). Lors des prochains rounds de combat, l'investigateur peut échanger son Sort contre une Arme ou tenter d'en lancer un autre.

Q : Existe-t-il des restrictions concernant le moment où les Sorts « N'importe quelle phase » (comme Enchanter une Arme, Flétrissement, Atrophie, Terrible Malédiction d'Azathoth et Signe Rouge de Shudde M'ell) peuvent être lancés au cours de la séquence de combat ?

R : Les Sorts « N'importe quelle phase » peuvent être lancés à n'importe quel moment de la séquence de combat. Par exemple, un investigateur pourrait tout à fait utiliser un Signe Rouge pour annuler la capacité spéciale d'un monstre Cauchemardesque avant d'être contraint d'effectuer un test d'Horreur de début de combat. De même, avant de décider s'il préfère s'échapper ou affronter un monstre, l'investigateur pourrait déterminer ses succès dans le lancement d'un Sort qui octroie un bonus de combat.

Q : Rempart de Chair protège-t-il un investigateur de tous les dégâts causés par un monstre donné au cours d'un combat entier ?

R : Non. Au combat, la formule « une source » dont Rempart de Chair annule les dégâts permet à un investigateur d'ignorer la perte de Résistance infligée durant un unique test de Combat raté, pas l'intégralité des dommages causés par un monstre particulier pendant toute la durée du combat.

Q : Signe Rouge de Shudde M'ell permet-il à un investigateur d'ignorer les « capacités » autres que celles rédigées en gras – par exemple, le dégât spécial de la Maigre Bête de la Nuit ou de la Chose Très Ancienne – ou les instructions sur les monstres « Masque » qui en possèdent ?

R : Non. Ce Sort n'annule que les capacités indiquées en gras.

Compétences

Q : La carte Compétence Discrétion (de même que toute autre carte Compétence nommée d'après une compétence) indique « +1 Discrétion » en gras, puis en caractères normaux « Quand vous dépensez un pion Indice pour ajouter un dé à un **test de Discrétion**, ajoutez un dé supplémentaire ». Cette carte propose-t-elle deux bonus potentiels différents, ou le texte en caractères normaux n'est-il là que pour expliquer la signification du « +1 Discrétion » en gras ?

R : Ce sont deux bonus différents. La carte Discrétion vous offre un bonus permanent de +1 Discrétion, ainsi que la capacité distincte d'ajouter un dé supplémentaire aux tests de Discrétion à chaque fois que vous dépensez un pion Indice.

Lieux

Q : Si une carte entraîne la fermeture temporaire d'un lieu, qu'arrive-t-il aux monstres ou aux investigateurs qui s'y trouvent ?

R : Ils sont immédiatement déplacés dans une zone de rue, comme si ce lieu avait été fermé de manière définitive.

Q : Comment les capacités spéciales des lieux fonctionnent-elles exactement ?

R : Durant la Phase de Rencontres à Arkham, un investigateur peut utiliser l'action imprimée sur un lieu plutôt que de piocher une carte Rencontre pour ce lieu. Il ne peut utiliser la capacité spéciale d'un lieu que s'il est capable de remplir ses conditions (qu'il s'agisse de posséder au moins 1\$ pour y faire des achats ou le nombre nécessaire de pions Indice, trophées Portail ou Monstre à dépenser, etc.). En d'autres termes, les joueurs ne peuvent pas utiliser la capacité spéciale d'un lieu s'il leur est impossible de la résoudre dans son intégralité. (Note : bien que certains Objets Communs de l'extension *L'Horreur de Dunwich* coûtent 0\$, les investigateurs doivent quand même avoir au moins 1\$ en poche pour utiliser la capacité spéciale du Magasin. En revanche, si un investigateur possède la compétence Crédit [HK], l'Objet de l'Exposition Masque du Vice [MPN(R)] ou toute autre capacité qui lui permettrait d'acquérir ou d'acheter des objets sans utiliser de pions Argent, il n'a pas besoin de posséder au moins 1\$ pour utiliser une capacité de lieu qui requiert de dépenser de l'argent.)

Q : Lorsqu'un investigateur dépense des trophées Monstre, compte-t-il les modificateurs de force actuellement actifs ?

R : Oui, il tient compte de ces modificateurs. Ce bonus s'applique à l'utilisation de n'importe quel trophée Monstre dépensé dans n'importe quel lieu.

Q : Pourquoi un investigateur ne peut-il se contenter de rester devant la Boutique de Souvenirs et d'y acheter quatre signes des anciens ?

R : Si un investigateur fait des achats au Magasin ou à la Boutique de Souvenirs, il doit acheter l'un des trois objets piochés (dans la mesure où il dispose de suffisamment d'argent pour le faire). Les deux autres objets sont défaussés au-dessous du paquet. Cela rend singulièrement difficile la « fouille » du paquet Objet Unique en quête de signes des anciens.

Q : Si un investigateur se trouve au Magasin ou à la Boutique de Souvenirs et qu'il en a les moyens, peut-il acheter plus d'un objet parmi les trois proposés ?

R : Non.

Q : Pour dépenser des trophées Monstre, est-il obligatoire de les fournir par groupe de 5, 10, etc. ?

R : Non, mais vous ne pouvez dépenser plus que ce qui est strictement nécessaire, et vous n'obtenez aucune « monnaie » en retour.

Q : Dans les lieux où des trophées peuvent être échangés contre des objets, un investigateur peut-il utiliser cette capacité spéciale plus d'une fois par tour ?

R : La capacité spéciale d'un lieu ne peut être déclenchée qu'une fois par tour et par investigateur, à moins qu'un effet de jeu n'autorise spécifiquement cet investigateur à l'activer plusieurs fois (par exemple, l'Objet de l'Exposition Miroir d'Invocation [MPN]).

Q : Les capacités spéciales des lieux sont-elles considérées comme des « rencontres » ?

R : Non.

Rencontres à Arkham

Q : Si une carte Lieu indique à un investigateur qu'il peut se rendre dans un autre lieu et y faire une rencontre, que se passe-t-il si le lieu de destination contient des monstres, des pions Indice et/ou un portail ?

R : L'investigateur ignore tous les monstres et les pions Indice du lieu sur lequel il arrive. Les monstres sur le plateau ne sont pris en compte qu'au cours de la Phase de Mouvement. L'investigateur résout normalement une Phase de Rencontres à Arkham dans son nouveau lieu, en suivant les instructions « Portail » ou « Pas de Portail » données en page 8 du Livret de Règles.

Q : Si une carte Lieu contraint un investigateur à se rendre dans un autre lieu, à y faire une rencontre et à revenir, que se passe-t-il si la seconde rencontre impose à l'investigateur de se déplacer à nouveau ? Annule-t-elle la première, ou celle-ci est-elle résolue entièrement ? Si elles entrent en conflit, laquelle prend le pas ?

R : Une fois que les rencontres suivantes ont été intégralement résolues, l'investigateur retourne sur le lieu dans lequel il a fait la première rencontre. En cas de conflit entre la résolution de la rencontre d'origine et des suivantes, c'est la première qui l'emporte.

Q : Si une rencontre ordonne à un investigateur « restez ici pour deux tours et gagnez 2 pions Indice », le joueur doit-il abandonner les pions Indice si un autre effet de jeu (tel que l'apparition d'un portail) l'oblige à quitter ce lieu avant que les deux tours ne soient passés ?

R : Non. Les deux effets (« restez ici » et « gagnez 2 pions Indice ») ne sont pas interdépendants. Par exemple, si un portail s'ouvre avant que l'investigateur n'ait passé deux tours dans ce lieu, celui-ci est aspiré par le portail et retardé dans un Autre Monde. La nouvelle condition – être retardé dans un Autre Monde – peut remplacer l'instruction « restez ici » dans affecter la partie « gagnez 2 pions Indice ».

Q : Lorsqu'une carte Lieu stipule « Un portail et un monstre apparaissent ! », dans quel ordre est résolue cette apparition ?

R : Le portail est généré en premier, et tout investigateur qui se trouverait dans ce lieu est aspiré à travers. Le monstre apparaît ensuite. Tout monstre qui est placé en conséquence d'une de ces rencontres reste sur le plateau, compte dans la limite de monstres, peut rejoindre la Périphérie, etc. comme un monstre normal.

Q : Lorsqu'une carte Lieu stipule « Un portail et un monstre apparaissent ! », un pion Destin est-il ajouté sur l'échelle du destin ?

R : Oui.

Portails et Autres Mondes

Q : Un investigateur reçoit-il un marqueur Exploré s'il entre dans la première zone d'un Autre Monde, y fait une rencontre et se perd dans le temps et l'espace ?

R : Non.

Q : Un investigateur reçoit-il un marqueur Exploré s'il entre dans la première zone d'un Autre Monde, y fait une rencontre et est renvoyé à Arkham ?

R : Oui.

Q : Un investigateur reçoit-il un marqueur Exploré s'il entre dans la première zone d'un Autre Monde, lance Trouver le Portail et retourne à Arkham ?

R : Oui. En général, à chaque fois que vous « retournez à Arkham », vous réapparaissez sur un portail menant à l'Autre Monde que vous venez de quitter et vous gagnez un marqueur Exploré.

Q : Pourquoi un investigateur est-il retardé lorsqu'un portail s'ouvre dans son lieu, mais pas lorsqu'il entre normalement dans le portail ?

R : Si l'investigateur n'a pas été retardé par l'ouverture d'un portail dans son lieu, il a gagné la chance d'entrer dans l'Autre Monde en n'ayant qu'une seule rencontre Autre Monde à faire au lieu de deux.

Q : Si un investigateur est retardé dans un Autre Monde et pioche une rencontre qui le renvoie à Arkham, est-il toujours retardé à son retour ?

R : Oui. Revenir à Arkham n'affecte pas son statut retardé.

Q : Si un portail doté du symbole + est fermé, les monstres assortis du même symbole + sont-ils également retirés de la Périphérie ?

R : Oui. Tous les monstres dotés du même symbole qu'un portail qui vient d'être fermé ou scellé sont remis dans la tasse des monstres, y compris ceux qui se trouvent dans la Périphérie.

Q : Qu'arrive-t-il à un monstre qui émerge d'un portail apparu dans un lieu fermé ? Ou si un lieu est fermé alors qu'il contient un monstre et un portail ? Le monstre est-il piégé dans le lieu fermé ?

R : Le portail remplace le lieu, de sorte que le monstre ne peut être « piégé » dans aucun lieu tant qu'il reste ouvert. Placez le portail au-dessus du marqueur Fermé. Si le portail est fermé par la suite, résolvez alors les effets

d'un lieu fermé – à savoir que tout monstre ou investigateur se trouvant dans le lieu apparu avec le portail est transporté dans la rue.

Q : En quelles circonstances un investigateur qui quitte un Autre Monde place-t-il un marqueur Exploré sous son propre marqueur ?

R : un investigateur reçoit un marqueur Exploré à chaque fois qu'il passe directement d'une case d'un Autre Monde à un lieu d'Arkham qui contient un portail correspondant à l'Autre Monde dont il vient. Cela inclut le déplacement normal depuis la seconde zone d'un Autre Monde, le renvoi à Arkham imposé par une rencontre effectuée dans la première zone d'un Autre Monde, ainsi que le lancement d'un Sort Trouver le Portail. Un investigateur ne reçoit pas de marqueur Exploré lorsqu'il se perd dans le temps et l'espace alors qu'il est dans un Autre Monde car, même s'il finira par retourner à Arkham, il n'aura pas voyagé directement de cet Autre Monde à un lieu d'Arkham muni d'un portail correspondant.

Q : Lorsqu'une rencontre Lieu envoie un investigateur effectuer une rencontre Autre Monde puis le fait revenir immédiatement, que se passe-t-il si la deuxième rencontre retarde le joueur ?

R : L'investigateur retourne immédiatement dans le lieu duquel il est parti et est retardé là-bas.

Q : Lorsqu'une rencontre Autre Monde fait référence au « portail par lequel vous êtes entré », s'agit-il du portail exact ou de n'importe lequel de ceux qui mènent à l'Autre Monde dans lequel on se trouve ?

R : Il s'agit du portail strictement identique.

Q : Une rencontre dans Les Abysses stipule que « La caverne offre une bifurcation » et impose un test de Chance. Si le résultat est 0-1 succès, l'investigateur doit « Aller à la Caverne Noire ». Si ce lieu contient un portail (ne menant pas nécessairement aux Abysses), l'investigateur obtient-il un marqueur Exploré même si la carte n'indiquait pas spécifiquement « retournez à Arkham » ?

R : Non. L'investigateur a été redirigé vers une sortie inattendue, pas renvoyé à Arkham.

Q : Les pions Destin sont-ils ajoutés sur l'échelle même si un portail n'apparaît pas (par exemple, s'il s'ouvre dans le lieu occupé par Kate Winthrop) ?

R : Non.

Cartes Mythe

Q : L'Adjoint au Shérif est-il sujet à l'effet de la carte Mythe « Le Couvre-Feu est Renforcé ! » ? En d'autres termes, s'il reste dans la rue à la fin de son tour, peut-il être envoyé en prison ?

R : Non. L'Adjoint n'est pas affecté par la pénalité concernant la présence dans les rues après le Couvre-Feu.

Q : Les cartes qui affectent les monstres à l'Université Miskatonic (comme la carte Mythe « La Sécurité du Campus Améliorée ! » ou l'Objet Unique Flûte des Dieux Extérieurs) concernent-elles aussi les monstres générés par « La Terrible Expérience » ?

R : Non. Ces monstres ne se trouvent pas réellement sur le plateau, et ne peuvent donc pas être combattus comme si c'était le cas.

Q : À quoi servent les marqueurs Activité ? Sont-ils uniquement mentionnés par des cartes que je pourrais ne pas avoir encore vues ?

R : Les marqueurs Activité ne sont que des rappels de ce qu'il se passe dans une zone. La plupart du temps, ils sont utilisés pour indiquer qu'une **Rumeur** est active, mais ils peuvent également servir à signaler d'autres activités déclenchées par des cartes Mythe.

*Q : Les cartes **Environnement** affectent-elles les investigateurs dans d'Autres Mondes ? Puisque la plupart des cartes précisent spécifiquement « à Arkham », l'absence de cette formule suppose-t-elle que l'on inclut les Autres Mondes ? Plus précisément, les cartes qui augmentent la force des monstres font-elles aussi effet sur ceux qui apparaissent dans un Autre Monde en conséquence d'une rencontre ?*

R : Oui. Si la formule « à Arkham » n'est pas mentionnée dans le texte de l'effet, la carte affecte alors les investigateurs dans les Autres Mondes.

Q : La carte Mythe « Tout est Calme à Arkham ! » affecte-t-elle les investigateurs dans d'Autres Mondes ? De même, la carte « Un Vent Néfaste Souffle sur Arkham » concerne-t-elle le premier joueur s'il se trouve dans un Autre Monde ?

R : Oui. Le texte des effets de ces cartes ne précise pas « à Arkham ».

Q : Lorsqu'une carte ou un autre effet de jeu impose à un joueur de piocher une carte Mythe hors de la Phase de Mythe, cette carte a-t-elle un effet quelconque au-delà de ce que décrit l'effet de jeu spécifique qui l'a mise en jeu ?

R : Non. Elle est défaussée sans autre effet.

Q : Si une capacité spéciale s'active à la pioche d'une carte Mythe, comme « Présages Menaçants » du héraut Ghroth [HK], à quel moment prend-elle effet ? Ces capacités spéciales s'activent-elles si les cartes Mythe sont piochées pour obtenir des informations accessoires, comme trouver l'emplacement d'un portail pour un nouveau monstre Serviteur de Glaaki [HD] ?

R : La capacité spéciale est résolue avant la prise en compte de la carte Mythe. Elle n'est toutefois déclenchée que si la carte Mythe doit être résolue en entier.

Q : Lorsque la « Parade du 4 Juillet ! » est résolue, où va l'investigateur s'il est chassé ou Banni [MPN] d'un lieu du Quartier Marchand ?

R : Il se déplace immédiatement de la plus courte distance nécessaire pour quitter ce lieu. Si plusieurs destinations se trouvent à égalité à au moins 2 cases de distance, le joueur choisit la direction qu'il emprunte.

*Q : Si les investigateurs ratent « La Terrible Expérience » pendant que la carte Mythe **Environnement** « Il Pleut des Cordes » est en jeu, cela renvoie-t-il dans la tasse des monstres les Vampires de Feu qui étaient en jeu ?*

R : Oui.

Q : Lorsqu'une carte Mythe stipule que tous les Chthoniens et les Dholes à Arkham sont remis dans la tasse, la Périphérie compte-t-elle comme « à Arkham » ?

R : Non.

*Q : Les effets des cartes **Environnement** remplacent-ils d'autres effets de jeu ? Par exemple, si la carte Alignement Planétaire (qui réduit à 0 le coût en Santé Mentale des Sorts) est en jeu en même temps que la carte Malheur Miriam Beecher [RJ] (qui augmente de 1 le coût en Santé Mentale des Sorts), comment sont conciliés les deux effets ?*

R : La carte **Environnement** a préséance, même lorsqu'elle entre en conflit avec d'autres cartes Mythe. Dans l'exemple cité, le coût en Santé Mentale des Sorts serait de 0 et l'augmentation mentionnée sur la carte Malheur ne serait pas appliquée.

Q : Si un investigateur qui possède un marqueur Exploré est dans le même lieu ou la même zone de rue qu'un portail, puis qu'un pion Indice est placé dans ce lieu ou cette zone de rue pendant la Phase de Mythe, l'investigateur gagne-t-il l'Indice ou ce dernier n'apparaît-il pas à cause du portail ?

R : De par la présence du portail, le pion Indice n'apparaît pas.

Monstres et Combat

Q : Que se passe-t-il lorsque le combat se termine en impasse ? Par exemple, si Michael McGlen ne peut plus lancer suffisamment de dés pour tuer le monstre, continue-t-il à subir les dégâts sans pouvoir s'échapper ?

R : Sa Santé Mentale est réduite à 0, il devient fou et le combat s'achève immédiatement.

Q : Lorsqu'on affronte plusieurs monstres en conséquence d'une rencontre à Arkham ou dans un Autre Monde, doit-on tous les piocher en même temps ? Peut-on choisir l'ordre dans lequel on les rencontre ?

R : Oui, vous les piochez tous à la fois et pouvez ensuite les rencontrer dans l'ordre de votre choix.

Q : D'après les règles, un investigateur n'est pas contraint d'engager des monstres durant le tour où il revient d'un Autre Monde. Mais peut-il choisir de le faire s'il en a envie ?

R : Oui, du moment qu'il est rentré à Arkham pendant la Phase de Mouvement. Mais s'il est revenu pendant une autre phase, il doit attendre la prochaine Phase de Mouvement pour engager le(s) monstre(s).

Q : Pendant le tour où il rentre d'un Autre Monde, s'il y a plusieurs monstres sur son lieu, un investigateur peut-il choisir d'en engager un et d'ignorer les autres ?

R : Oui, du moment qu'il est rentré à Arkham pendant la Phase de Mouvement. Mais s'il est revenu pendant une autre phase, il doit attendre la prochaine Phase de Mouvement pour engager le(s) monstre(s).

Q : Dans une zone qui contient à la fois des Indices et des monstres, les investigateurs peuvent-ils ramasser les Indices avant de combattre les monstres ou doivent-ils échapper aux monstres ou les vaincre avant de pouvoir le faire ?

R : Ils doivent d'abord s'occuper des monstres, puis ramasser les Indices.

Q : Combien de temps durent les bonus de combat octroyés par les cartes Investigateur ?

R : Cela dépend du type d'Arme ou de Sort qui l'offre. Tous les Sorts et toutes les Armes appartiennent à l'une des 4 catégories listées ci-dessous, et leur durée est la suivante :

Les Armes standard, dont l'effet est rédigé sous la forme « +X aux tests de Combat », octroient des bonus qui durent aussi longtemps que l'investigateur leur consacre le nombre requis de mains. Elles peuvent être utilisées pendant plusieurs batailles et rounds de combat à chaque tour. Il s'agit par exemple du Révolver .38, de la Hache et du Fusil à Pompe.

Les Armes à usage unique, dont l'effet est rédigé sous la forme « +X aux tests de Combat (défaussez après usage) », octroient des bonus qui ne durent que pour un seul test de Combat, après quoi l'objet est défaussé. Il s'agit par exemple de la Dynamite et du Cocktail Molotov.

Les Armes à un coup, dont l'effet est rédigé sous la forme « Déchargez avant un test de Combat pour gagner +X à ce test », octroient des bonus qui ne durent que pour un seul test de Combat, après quoi l'objet est déchargé et ne peut plus être utilisé jusqu'à sa restauration. Il s'agit par exemple de la Carabine [HD] et du Lance-Flammes [HD].

Les Sorts, dont l'effet est rédigé sous la forme « Lancez et déchargez pour gagner +X aux tests de Combat jusqu'à la fin de ce combat », durent jusqu'à la fin du combat pendant lequel ils ont été lancés (et donc durant plusieurs rounds si le combat n'est pas encore terminé), tant que l'investigateur continue de leur consacrer le nombre requis de mains. S'il cesse de leur accorder les mains nécessaires, leur bonus expire. Puisque le Sort est déchargé au moment où l'investigateur le lance, il ne peut être utilisé que pour combattre un seul monstre à chaque tour. Toutefois, au cours de la Bataille Finale contre le Grand Ancien, des Sorts de ce genre peuvent être relancés pour chaque attaque (et donc restaurés au début de chaque round de combat). Il s'agit par exemple de Flétrissement et d'Atrophie.

Capacités des Monstres

Q : Que se passe-t-il si un investigateur pioche une Maigre Bête de la Nuit (capacité spéciale : « Quand vous ratez un test de Combat contre une Maigre Bête de la Nuit, vous êtes aspiré par le portail ouvert le plus proche ») en tant que rencontre Autre Monde ?

R : Le portail le plus proche est celui qui mène à Arkham. Si l'investigateur rate le test d'Évasion ou de Combat contre ce monstre, il est donc immédiatement ramené à Arkham et il reçoit un marqueur Exploré. Thématiquement, étant des serviteurs de Nodens, les Maigres Bêtes de la Nuit aident parfois les investigateurs.

Q : Une Maigre Bête de la Nuit se déplace-t-elle aussi lorsqu'elle lâche un investigateur dans un portail, ou reste-t-elle où elle est ?

R : Elle reste dans le lieu ou sa zone de rue qu'elle occupe.

Q : Si un investigateur rate un test de Combat contre une Maigre Bête de la Nuit pendant qu'il se trouve à Arkham et alors qu'aucun portail n'est ouvert, que se passe-t-il ? Et pour le cas où il se trouverait dans un Autre Monde sans aucun portail ouvert non plus ? (Notez que cela peut se produire si tous les portails ont été fermés mais que les investigateurs ne possèdent collectivement pas assez de trophées pour gagner la partie.)

R : Le combat s'achève immédiatement sans aucun effet.

Q : Qui détermine à quel endroit se déplace un Chien de Tindalos si deux investigateurs sont à égalité concernant la distance qui les sépare du monstre ?

R : De même que pour les règles régissant les monstres volants, le Chien poursuivra l'investigateur qui possède la plus faible valeur de Discrétion. En cas de nouvelle égalité, le premier joueur choisit.

Q : Lorsque des monstres qui se déplacent « vers le plus proche investigateur » se trouvent sur un plateau dépourvu d'investigateurs, comment se déplacent-ils ?

R : Ils avancent vers le plus proche investigateur dont la valeur de Discrétion est la plus faible, quel que soit le plateau sur lequel celui-ci se trouve. En cas d'égalité, le premier joueur choisit.

Q : L'Immunité et la Résistance Magique/Physique annulent-elles les effets secondaires d'une Arme ou d'un Sort Magique/Physique ?

R : Non. Ces capacités de monstres se contentent de réduire et/ou d'éliminer le bonus au test de Combat que fournissent les Armes. Elles n'ont pas d'effet sur les autres capacités des objets.

Q : La capacité du Chthonien à infliger une perte de Résistance au lieu de se déplacer affecte-t-elle les investigateurs dans d'Autres Mondes ?

R : Non, le Chthonien déclenche un tremblement de terre qui ne touche qu'Arkham et les investigateurs qui s'y trouvent. C'est là une des rares fois où les investigateurs sont plus en sécurité dans un Autre Monde.

*Q : Les Armes peuvent-elles être utilisées normalement contre Le Pharaon Noir (monstre **Masque**) ?*

R : Oui, car vous faites toujours un test de Combat : la seule différence, c'est que vous utilisez le Savoir au lieu de la Vigueur. Mais vous trouverez certainement d'autres idées pour utiliser vos objets.

Ciel et Monstres Volants

Q : Comment les monstres volants se déplacent-ils exactement ?

R : Ils se déplacent selon les règles suivantes :

1. Tout comme les autres monstres, les monstres volants ne bougent que lorsque leur symbole apparaît durant la Phase de Mythe.
2. Les monstres volants ne quittent pas une case qui est déjà occupée par un investigateur.
3. Lorsqu'un monstre volant se déplace depuis un lieu ou une zone de rue, il avance vers une zone de rue adjacente qui contient un investigateur. S'il n'y en a aucune, il va dans le Ciel.
4. Lorsqu'un monstre volant se déplace depuis le Ciel, il avance vers une zone de rue du plateau qui contient un investigateur. S'il dispose de plusieurs options, le monstre choisit l'investigateur qui possède la plus faible valeur de Discrétion. En cas d'égalité, le premier joueur choisit vers quel investigateur se déplace le monstre volant, comme de coutume. Si aucun investigateur ne se trouve dans une zone de rue, le monstre reste dans le Ciel.

Q : Si une Irruption de Portail [HD, HK, CNB, HI, RDS, HM] est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha [HK] est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?

R : Oui aux deux questions.

Q : Si le nombre de monstres à Arkham atteint la limite et qu'un monstre sur un plateau d'extension se déplace dans le Ciel, que lui arrive-t-il ?

R : Le monstre est déplacé vers la Périphérie. Le Ciel est considéré comme faisant partie d'Arkham, et un monstre qui y entre depuis un plateau d'extension compte donc dans la limite de monstres.

Limites de Monstres et de Périphérie

Q : Pouvez-vous nous donner un exemple du fonctionnement de la limite de monstres et de la Périphérie ?

R : La limite de monstres est égale au nombre de joueurs plus 3. Si l'ajout d'un monstre sur le plateau amènerait le nombre de monstres à dépasser cette limite, ce monstre est placé dans la zone de Périphérie à la place. Lorsque la Périphérie se trouve trop peuplée, le niveau de terreur augmente de 1 et tous les monstres de la Périphérie sont remis dans la tasse. Le nombre maximum de monstres que la Périphérie peut contenir sans accroître le niveau de terreur est 8 moins le nombre de joueur, tel qu'indiqué dans le tableau en page 18 du Livret de Règles.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, la limite de monstres est de 6 et le nombre maximum de monstres dans la Périphérie est de 5. Il y a 3 portails ouverts sur le plateau, 6 monstres à Arkham et 4 monstres dans la Périphérie. Pendant la Phase de Mythe, vous piochez un lieu qui contient déjà un portail ouvert et devez donc placer 3 monstres supplémentaires. Pour ce faire, vous en piochez d'abord 2 et les placez dans la Périphérie, dépassant ainsi

la limite de monstres autorisés dans ce lieu. Vous augmentez alors de 1 le niveau de terreur et remettez les 6 monstres de la Périphérie dans la tasse. Enfin, vous piochez le 3^e monstre et le générez dans la Périphérie.

Pouvoirs du Grand Ancien

Q : Le Pouvoir « Vents Glacés » d'Ithaqua stipule que « toutes les cartes Temps sont défaussées sans activer leur capacité spéciale ». Dans une partie contre Ithaqua, que se passe-t-il si une carte non-Environnement est déjà en jeu et qu'une carte Mythe possédant un effet Environnement (Temps) est piochée ?

R : Vous ne remplacez pas la carte Environnement non-Temps déjà existante. Résolez les portions d'entretien basiques de la nouvelle carte Mythe Temps (portails, Indices, déplacements de monstres) mais ignorez sa capacité spéciale et défaussez la carte.

Q : Le pouvoir « La Clé et la Porte » de Yog-Sothoth stipule que « la difficulté pour fermer ou sceller un portail est augmenté de 1 ». Cela signifie-t-il que 6 pions Indice sont nécessaires pour sceller des portails ?

R : Non. Cela suppose seulement que 2 succès sont requis lors des tests de Savoir ou de Vigueur pour fermer les portails.

Combattre le Grand Ancien

Q : En combat contre le Grand Ancien, les investigateurs disposent-ils d'une Phase d'Entretien complète ou celle-ci est-elle limitée d'une manière ou d'une autre pendant la Bataille Finale ?

R : Les investigateurs procèdent à une Phase d'Entretien complète.

Q : En combat contre un Grand Ancien, comment fonctionnent les succès cumulatifs de l'étape « Les Investigateurs Attaquent » ?

R : Pour vaincre le Grand Ancien, les investigateurs doivent obtenir autant de succès que le nombre de joueurs multiplié par le nombre de pions Destin sur l'échelle du Grand Ancien. Ainsi, lorsque 4 joueurs affrontent Yig (échelle du destin totale de 10), ils ont besoin de 40 succès pour remporter la partie. Pour chaque tranche de 4 succès qu'ils obtiennent, ils retirent 1 pion Destin de l'échelle pour illustrer leur progression. Si les investigateurs obtiennent 9 succès au cours du premier round de combat, ils retirent ainsi 2 pions Destin et conservent 1 succès pour le prochain round.

Q : Au début d'un combat contre Ithaqua, comment lance-t-on les dés pour savoir si on perd des objets ? Doit-on prendre chaque objet un par un et effectuer le jet pour voir s'il est perdu, ou lance-t-on tous les dés en même temps avant de choisir quels objets on perd ?

R : Vous effectuez des jets séparés pour chaque objet.

Q : Les Armes et objets qui ne peuvent être perdus ou volés sont-ils immunisés contre la capacité « Début de la Bataille » d'Ithaqua ?

R : Oui.

Q : La capacité « Tant qu'il est plongé dans son sommeil » d'un Grand Ancien s'arrête-t-elle lorsque la Bataille Finale commence ?

R : Cette capacité fait effet durant toute la partie, y compris au cours de la Bataille Finale.

Q : Les règles du jeu de base imposent d'arrêter de collecter de l'argent une fois la Bataille Finale débutée. Étant donné que certaines Armes requièrent de dépenser de l'argent pour être restaurées, cette restriction s'applique-t-elle quand même ?

R : Oui.

Q : Pendant la Bataille Finale, les investigateurs sont-ils considérés comme occupant le même lieu pour ce qui est des échanges, des capacités de personnage et d'autres effets de jeu ?

R : Oui.

*Q : L'Objet Unique Statue de Garde stipule que l'investigateur « peut aussi défausser cette carte pour empêcher un Grand Ancien d'attaquer pendant un tour ». Que se passe-t-il face aux Grands Anciens qui possèdent un modificateur décroissant pour les tests de compétence ? L'attaque annulée est-elle quand même prise en compte dans le nombre de tours de la Bataille Finale ? Par exemple, si les investigateurs affrontent Hastur et que l'un d'eux utilise la Statue de Garde lors du premier tour, quel est le modificateur du **test de Chance** pour l'attaque d'Hastur durant le second tour : +1 ou +0 ?*

R : Le modificateur décroît la valeur même si l'attaque a été annulée. Dans l'exemple cité, le modificateur du **test de Chance** serait +0.

Divers

Q : Si une carte vous impose de « perdre votre prochain tour », cela suppose-t-il de passer toutes les phases, y compris la Phase d'Entretien ?

R : Oui, toutes les phases à l'exception de la Phase de Mythe. Notez que cela diffère de l'effet « restez ici au prochain tour », qui signifie juste que vous êtes retardé. Tout effet qui s'applique en cas de retard touche les investigateurs qui ont reçu la consigne « restez ici au prochain tour ». (Même si un investigateur est retardé, il doit quand même combattre ou échapper à chaque monstre dans son lieu ou dans sa zone pendant la Phase de Mouvement. Toutefois, l'investigateur ne peut pas se déplacer, utiliser des points de mouvement ou lancer des Sorts pendant cette phase pour affronter les monstres ou leur échapper.)

Q : À quel moment d'une phase un personnage peut-il effectuer des actions ? Par exemple, si un joueur qui possède l'Allié Duke (« Défaussez cette carte pour restaurer immédiatement votre Santé Mentale à son maximum ») pioche une rencontre, doit lancer un dé et perdre le montant obtenu de Santé Mentale, quand peut-il défausser Duke pour restaurer sa Santé Mentale ? Avant le lancer, après le lancer, ou à aucun moment après que la carte Rencontre a été piochée ?

R : Il peut défausser Duke après le jet de dés, à condition de ne pas être devenu fou. Les actions peuvent s'effectuer à n'importe quel moment pendant leur phase imprimée, tant

que toutes leurs conditions sont remplies. Cependant, une fois qu'une rencontre a été piochée, elle doit être résolue avant que l'investigateur ne puisse effectuer d'autres actions. Ainsi, dans le cas de Duke, vous pouvez le défausser avant ou après la pioche d'une carte Rencontre mais, si vous piochez cette carte et qu'elle inflige une perte qui réduit votre Santé Mentale à 0, vous devenez fou avant d'avoir pu utiliser Duke. Rempart de Chair constitue une exception à cette règle car il empêche une perte de Santé Mentale et est prévu pour être utilisé en réponse à de tels événements. Le Sort Prémonition [MPN] en est une autre exception.

Q : Comment fonctionne une relance de dés ? Peut-on relancer uniquement les dés de compétence que l'on possédait avant de dépenser des pions Indice, ou l'intégralité des dés utilisés dans un test donné – y compris les dés supplémentaires fournis par les pions Indice ?

R : Vous relancez tous les dés utilisés pour le test de compétence. Ainsi, vous pouvez également relancer ceux qui vous avaient été offerts par des pions Indice, dans la mesure où vous avez dépensé ces pions avant d'utiliser votre relance.

Q : Un investigateur qui se remet d'un statut Perdu dans le Temps et l'Espace gagne-t-il immédiatement les Indices situés dans le lieu sur lequel il arrive durant la Phase d'Entretien ?

R : Non.

Q : Un investigateur qui est redirigé par une rencontre gagne-t-il immédiatement les Indices situés dans le lieu sur lequel il arrive durant la Phase de Rencontres à Arkham ?

R : Non.

Q : Comment résout-on une rencontre qui stipule « votre tour s'achève » ?

R : Votre investigateur ne peut plus rien faire pour le reste de son tour, jusqu'à la Phase de Mythe.

Q : Les termes « coût » et « sacrifice » signifient-ils la même chose ? Par exemple, si l'investigateur Harvey Walters travaille à Sceller le Pouvoir de la Bête [HD], sa capacité « Esprit Fort » lui permet-elle de ne pas perdre la Santé Mentale à cause de cet Objet Unique, ou cette perte est-elle considérée comme un coût semblable à celui d'un Sort ?

R : Oui, « sacrifice » est prévu pour être synonyme de « coût ». Harvey ne subit pas la perte de Santé Mentale.

Q : Que se passe-t-il si la réserve générale de pions Indice est vide ?

R : Utilisez des pièces, des jetons de poker ou n'importe quel autre objet pour remplacer les pions Indice jusqu'à ce que la réserve soit restaurée. Sinon, si plus aucun Indice n'est disponible, vous pouvez noter avec un papier et un crayon ceux que vous gagnez ou qui sont mis en jeu.

Q : Peut-on volontairement rater un test ou ignorer des succès (par exemple, après avoir lancé les dés et consulté la table de résultats durant une rencontre) ?

R : Non, vous ne pouvez pas ignorer des succès ou échouer volontairement à un test.

Q : Si une rencontre ou un autre événement vous impose de donner ou dépenser l'intégralité de l'une de vos ressources (pions Indice ou Argent, Résistance, Santé Mentale, Concentration, etc.) mais que vous n'en avez pas un seul exemplaire, pouvez-vous considérer que vous avez quand même dépensé la ressource ?

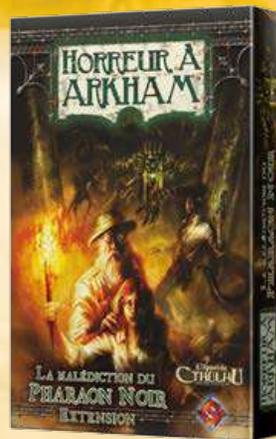
R : Non. Vous devez posséder cette ressource pour pouvoir la donner ou la dépenser, et ainsi remplir la condition.

*Q : Si un investigateur est **dévoré** juste avant le réveil du Grand Ancien – par exemple, avant que le Sort Appeler le Grand Ancien [CNB] ou l'Objet Unique Messa di Requiem per Shuggay [HK] ne soient utilisés –, le joueur pioche-t-il un nouvel investigateur pour la Bataille Finale ?*

R : Non. Le joueur dont l'investigateur a été dévoré est éliminé de la partie. Cependant, le nombre de succès nécessaires pour retirer un pion Destin de l'échelle du destin n'est pas diminué en conséquence.

Q : Lorsqu'un nouvel investigateur rejoint la partie après que son prédécesseur a été dévoré, à quel moment du tour doit-il commencer à jouer ?

R : Le nouvel investigateur commence au début du prochain tour.



LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR

Cette section contient la Foire aux Questions, les Errata et les Clarifications de Règles pour l'extension *La Malédiction du Pharaon Noir*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat (compétence) devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 8 cartes Portail en tout. La seule autre correction est donnée ci-dessous.

[Bleue] Celeano/Les Abysses/Autre : le texte du lieu Autre devrait dire « Si vous ne vous évadez pas ou que vous ne le battez pas au premier round de combat, piochez un second monstre et affrontez le après en avoir fini avec le premier monstre ! »

• Cartes Mythe

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 2 cartes Mythe en tout. Les trois autres corrections sont données ci-dessous.

[Gros Titre] « Le Roi des Cartes Annule son Spectacle » : cette carte devrait porter la mention « **Gros Titre** ».

[Gros Titre] « Meurtrier Itinérant » : cette carte devrait porter la mention « **Gros Titre** ».

[Gros Titre] « Des Cadavres Préservés » : la fin du texte de cette carte devrait être « Si l'investigateur s'enfuit ou est battu par le monstre, celui-ci retourne dans la tasse. »

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigreur** doit être effectuée sur 9 cartes Lieu en tout. Les deux autres corrections sont données ci-dessous, par couleur de carte.

[Bleue] **Loge du Crépuscule d'Argent/Cœur de la Loge/ La Maison de la Sorcière** : la fin du texte du lieu Loge du Crépuscule d'Argent devrait préciser « Si vous le ratez, perdez 3 Résistance, tous vos Sorts, et allez dans la rue. »

[Orange] **Boutique de Souvenirs/Journal/Gare** : pour plus de clarté, le texte du lieu Gare devrait dire « [...] Défaussez un Objet Commun ou Unique, si possible, puis faites un **test de Chance (+0)**. En cas de réussite, piochez un nombre d'Objets Uniques ou de l'Exposition égal au nombre de succès obtenus et gardez-en un. En cas d'échec, défaussez un Objet Commun ou Unique, si possible, puis faites un **test de Chance (+0)**. Si vous réussissez, piochez un nombre d'Objets Communs égal au nombre de succès obtenus et gardez-en un. Si vous ratez ce second jet, rien ne se passe. »

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigreur** doit être effectuée sur 5 cartes en tout. La liste des autres corrections est donnée ci-dessous.

[Sort] **Invasion de Sauterelles** : l'effet de cette carte devrait commencer par « déchargez ce sort pour l'utiliser... ».

[Sort] **Renier le Grand Ancien** : l'effet de cette carte devrait commencer par « déchargez ce sort pour l'utiliser... ».

[Sort] **Les Marques d'Isis** : cette carte ne devrait pas disposer d'une icône Main.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

Les règles suivantes ont été modifiées ou clarifiées afin d'améliorer le jeu.

Alliés de La Malédiction du Pharaon Noir vs Alliés de L'Horreur de Dunwich et de L'Horreur de Kingsport

Par rapport à *L'Horreur de Dunwich* et *L'Horreur de Kingsport*, l'extension *La Malédiction du Pharaon Noir* propose des règles différentes sur la manière dont les Alliés de chaque boîte devraient être intégrés au jeu de base. Les deux extensions précitées stipulent qu'un total de 11 Alliés au maximum peuvent être ajoutés aux parties, tandis que *La Malédiction du Pharaon Noir* encourage les joueurs à utiliser tous ceux de la boîte de base et des extensions existantes mais d'en défausser 2 à chaque fois que le niveau de terreur augmente.

Bien que les joueurs puissent se mettre d'accord sur la méthode à utiliser concernant les Alliés, ce sont les règles de *L'Horreur de Kingsport* qui sont officiellement privilégiées. Celles-ci exposent :

« Il y a 11 nouveaux Alliés dans cette extension, et on en utilise 11 à chaque partie. On mélange le paquet Allié et on distribue 11 cartes face visible sur la table, que les joueurs ont le droit d'examiner. Les autres cartes sont remises dans la boîte. Puis on reprend les 11 cartes Allié et on les mélange pour en faire une pioche face cachée. Les Alliés qui font partie de l'équipement de départ des investigateurs sont pris de ce paquet de 11 cartes.

Si un Allié spécifique fait partie des possessions fixes d'un investigateur, on retire cet Allié du paquet Allié avant de distribuer les cartes pour cette partie. Puis on réduit d'autant le nombre d'Alliés à distribuer afin qu'il y ait un total de 11 Alliés pour la partie. »

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *La Malédiction du Pharaon Noir*.

Sorts

Q : Le coût en Santé Mentale du Linceul des Ombres mentionné est « Spécial ». Est-il donc de 0 pour les rencontres qui font référence à un coût de Sort ?

R : Oui.

Q : Comment la capacité « Volonté de Fer » de Daisy Walker [HK] ou l'Objet Unique Cristal des Choses Très Anciennes [HK] affectent-ils le coût du Linceul des Ombres ?

R : Vous choisissez votre coût en Santé Mentale, après quoi vous utilisez la capacité de Daisy ou l'effet du Cristal des Choses Très Anciennes pour le réduire.

Q : À quel moment Prémonition peut-il exactement être lancé ?

R : À n'importe quel moment, que ce soit pendant une rencontre, un combat ou la Phase de Mythe. Mais une fois que les dés ont été lancés pour un test de compétence, il ne peut pas être utilisé pour les ajuster.

Q : Si un investigateur échoue à lancer Les Marques d'Isis, peut-il quand même faire le test d'Horreur normalement ?

R : Oui.

Alliés

Q : Erich Weiss permet-il d'annuler le retard de l'investigateur qui le gagne comme Allié, ou l'empêche-t-il seulement d'être retardé lorsque cela devrait lui arriver par la suite ?

R : Il annule les retards suivants, pas celui qui pourrait être en cours.

Q : Le Père Iwanicki permet-il d'annuler le statut Maudit de l'investigateur qui le gagne comme Allié, ou l'empêche-t-il seulement d'être Maudit lorsque cela devrait lui arriver par la suite ?

R : Il annule les statuts Maudit suivants, pas celui qui pourrait être en cours.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messager pour éviter d'être dévoré lorsque sa Résistance et sa Santé Mentale atteignent 0 en même temps ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsque ses maximums de Résistance et de Santé Mentale atteignent 0 ?

R: Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il est Perdu dans le Temps et l'Espace alors que Yog-Sothoth [HA] est le Grand Ancien ?

R: Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il accepte l'offre d'immortalité des Mi-Go (dans une rencontre Autre Monde à Yuggoth) ?

R: Non.

Q : Dans L'Horreur d'Innsmouth, une rencontre Autre Monde à Yuggoth commence par « Les spores que les extraterrestres ont implantées sous votre peau vous transforment... » Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il y a 5 pions Indice sur la carte ?

R: Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il « repousse les limites de sa fatigue et de sa confusion » avant de « sceller le portail par lequel il est entré » en sacrifiant sa vie (dans une rencontre Autre Monde) ?

R: Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il rate le test pour résister à un pion Couvée alors qu'Eihort [HK] est le Grand Ancien ?

R: Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il tombe à 0 trophée Monstre alors que Shub-Niggurath [HA] attaque durant la Bataille Finale ?

R: Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il tombe à 0 trophée Portail alors que Yog-Sothoth [HA] attaque durant la Bataille Finale ?

R: Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il tombe à 0 pion Indice alors que Nyarlathotep [HA] attaque durant la Bataille Finale ?

R: Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsque Glaaki [HD] augmente le niveau de terreur à 10+ durant la Bataille Finale ?

R: Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsque Shudde M'ell [HD] attaque et qu'il ne reste plus aucun pion Décombres ?

R: Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'il ne peut pas défausser les trophées, pions et/ou objets nécessaires alors qu'Abhoth [HD] ou Tsathoggua [HD] attaque durant la Bataille Finale ?

R: Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser Le Messenger pour éviter d'être dévoré lorsqu'Atlach-Nacha [HK] attaque et que cet investigateur est choisi pour être dévoré (ce qui devrait renvoyer Le Messenger dans le paquet Allié) ?

R: Oui.

Cartes Bénéfice et Désavantage

Q : Un investigateur peut-il défausser immédiatement une carte Bénéfice ou Désavantage dont il remplit déjà les conditions au moment où il la reçoit, ou doit-il attendre la prochaine fois où il les remplira pour le faire ?

R: Il doit attendre la fois suivante même s'il remplit actuellement les conditions.

Q : Doit-on défausser Troublé lorsqu'au moins 2 monstres apparaissent simultanément pendant une rencontre ?

R: Oui.

*Q : Le Guide Local précise : « **Mouvement** : votre vitesse est réduite de 1 car vous faites visiter Arkham. » Cela signifie-t-il que l'investigateur qui possède cette carte reçoit 1 point de mouvement en moins, ou que sa Vitesse est réduite de 1 pendant la Phase de Mouvement ?*

R: Cela sous-entend que sa valeur de Vitesse est réduite de 1 pendant la Phase de Mouvement.

Q : Trois des cartes Bénéfice stipulent que « vous pouvez permettre à un autre investigateur de... », tandis que la carte Psychique précise « vous pouvez permettre à un investigateur de... » L'effet de la carte Psychique est-il le seul à pouvoir affecter le possesseur de la carte ? Ce dernier peut-il emprunter lui-même une carte Compétence à un autre investigateur ? Peut-il recevoir une carte empruntée à un autre investigateur ?

R: Oui à toutes les questions.

*Q : La carte Bénéfice Visions expose « **Entretien** : vous pouvez permettre à un autre investigateur de défausser un Sort afin de gagner autant de pions Indice que le coût en Santé Mentale du Sort plus 1. » Qui gagne les pions Indice exactement : le propriétaire de la carte Visions, ou l'investigateur qui a défaussé le Sort ?*

R: L'investigateur qui a défaussé le Sort.

Objets de l'Exposition

Q : Que signifie « décharger un Objet de l'Exposition prêt » ? Doit-on simplement décharger n'importe quel Objet de l'Exposition en notre possession ? Cela doit-il être un objet que l'on peut décharger (comme les différents Masques) ? Si l'on décharge un Masque, sa capacité prend-elle effet immédiatement avant de continuer à agir ?

R: Vous pouvez décharger n'importe quel Objet de l'Exposition. Il n'a pas besoin d'être déchargeable, et cette action ne déclenche aucun autre effet.

Q : Lorsqu'on utilise la Balance de Toth pour obtenir des bonus et pénalités « pour tous les tests contre les monstres », ceux-ci s'appliquent-ils uniquement aux tests d'Évasion, de Combat et d'Horreur ? Concernent-ils aussi les tests contre les monstres spéciaux effectués lors d'un combat contre un monstre, comme dans le cas de la Femme Boursouflée (monstre **Masque**) [HA] ou de L'Homme en Noir (monstre **Masque**) [HA] ?

R : Ils ne s'appliquent qu'aux tests d'Évasion, de Combat et d'Horreur.

Q : Lorsqu'un investigateur défausse des pions Indice car il a dû gagner la carte Folie Amnésie [HD], ces pions sont-ils récupérés par un autre investigateur en possession du Livre d'Anubis ?

R : Non.

Q : Si un investigateur place un Pentagramme de Sang sur les rues de l'Université Miskatonic juste avant d'échouer à résoudre la carte Mythe « La Terrible Expérience » [HA], cela renvoie-t-il directement les monstres concernés dans la tasse ?

R : Oui.

Q : Comment le Miroir d'Invocation fonctionne-t-il dans d'autres situations qui affectent les capacités spéciales des lieux ? Peut-on utiliser les lieux fermés ? Lorsque Tsathoggua [HD] est le Grand Ancien, peut-on utiliser les lieux qu'il a fermés ? Cet objet permet-il d'accéder à L'Étrange Maison Haute dans la Brume [HK] ?

R : Vous pouvez continuer à utiliser les capacités des lieux fermés, y compris ceux que le Pouvoir « Malédiction » de Tsathoggua a clos. En revanche, vous ne pouvez pas utiliser L'Étrange Maison Haute dans la Brume.

Q : Un investigateur peut-il utiliser la capacité spéciale du lieu qu'il occupe, puis défausser le Miroir d'Invocation pour la résoudre à nouveau ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il utiliser le Miroir d'Invocation lorsqu'il se trouve dans une zone de rue ou dans un Autre Monde (et qu'il ne devrait normalement rien faire durant la Phase de Rencontres à Arkham) ?

R : Oui.

Rencontres de Lieu

Q : Une rencontre à l'Asile d'Arkham stipule qu'en cas d'échec au **test de Volonté**, « vous devenez immédiatement fou ». Cela signifie-t-il que l'on doit immédiatement réduire sa Santé Mentale à 0 et devenir fou à cause de cette perte, ou que l'on succombe à la folie d'une autre manière mais sans réduire sa Santé Mentale ?

R : Réduisez votre Santé Mentale à 0. Même l'investigateur Harvey Walters [HA] ne peut pas éviter cet effet.

Q : Une rencontre à la Banque d'Arkham autorise à « échanger des trophées Monstre et Portail pour être Béni comme indiqué » à l'Église Méridionale, ou Béni gratuitement si l'on possède certains objets. Peut-on Bénir un autre investigateur à la place, comme indiqué par la capacité spéciale de l'Église ?

Si Tsathoggua [HD] est le Grand Ancien, empêche-t-il d'effectuer ces actions même si l'on remplit leurs conditions ?

R : Vous ne pouvez pas Bénir un autre investigateur dans ce cas-là. Quant à lui, Tsathoggua ne vous empêche pas d'être Béni.

Q : Une rencontre au Magasin propos à chaque investigateur de donner de l'argent à celui qui résout la rencontre « pour acheter un Objet Commun de son choix au prix indiqué ». Ces objets peuvent-ils être choisis dans tout le paquet, ou parmi un certain nombre de cartes piochées au sommet ? De plus, l'investigateur « Ashcan » Pete [HA] peut-il l'acheter depuis le dessous du paquet ? La rencontre continue en disant que le joueur qui la résout peut donner l'objet à l'investigateur qui l'a commandé lorsqu'il est « au même lieu ». Cela suppose-t-il strictement un lieu, ou les zones de rue et les zones de l'Autre Monde fonctionnent-elles aussi ?

R : Piochez les trois premières cartes du paquet et choisissez parmi elles. Quant à « Ashcan » Pete, il ne peut acheter son objet au-dessous du paquet que si c'est lui qui résout la rencontre. Le texte fait référence à n'importe quel lieu, zone de rue ou zone de l'Autre Monde, pas uniquement aux lieux.

Q : Une rencontre à la Pension de Ma vous permet de poser des pions sur la carte Objet Commun Nourriture [HA]. Plusieurs de ces pions peuvent-ils être défaussés contre la même source de perte de Résistance ? Si on échange la Nourriture, les pions restent-ils sur la carte ?

R : Oui, vous pouvez utiliser plusieurs fois cet effet. Si la carte Nourriture est échangée, tous les pions inutilisés restent dessus.

Q : Une rencontre à la Loge du Crépuscule d'Argent vous force à effectuer une rencontre dans la Cité de la Grande Race, et vous récompense d'une carte Membre et d'un pion Indice « si vous avez réussi un test ou battu un monstre rencontré là-bas ». Le terme « test » signifie-t-il « test de compétence » ?

R : Oui.

Q : Une rencontre à l'Église Méridionale stipule « Si vous avez des Objets de l'Exposition, le Père Michael les qualifie de profanes et vous demande de les détruire. Si vous refusez, vous êtes Banni du Quartier Sud. Si vous acceptez, vous gagnez 1 Santé Mentale et 1 pion Indice par objet défaussé. » Peut-on choisir de ne défausser que certains de nos Objets de l'Exposition ? Si c'est le cas, est-on Banni malgré tout ?

R : Oui, vous pouvez défausser uniquement une partie de vos objets. Si vous en conservez certains, vous êtes Banni.

Q : Une rencontre à L'Innommable permet de doubler ses pions Indice. Rex Murphy [HK] gagne-t-il également un pion Indice supplémentaire après avoir doublé les siens ?

R : Oui.

Q : Une rencontre à La Maison de la Sorcière stipule que l'on peut faire un **test de Volonté** et gagner autant d'Indices que le nombre de succès, ou gagner un Sort par tranche de 2 succès. Peut-on gagner une combinaison des deux ?

R : Oui.

Q : Une rencontre à La Vieille Échoppe de Magie permet à un investigateur de gagner la carte Bénéfice Détective Privé, mais il doit ensuite être Banni du Quartier Résidentiel. Puisque le Détective Privé est défaussé si son propriétaire est Banni de n'importe quel lieu, l'investigateur doit-il immédiatement défausser sa carte ?

R : Non, il ne la défaussera que la prochaine fois où il sera Banni d'un lieu.

Q : Une rencontre à la Boutique de Souvenirs autorise un investigateur à défausser des pions Indice pour chercher dans le paquet Objet Commun autant d'objets de son choix dont la valeur totale est inférieure ou égale au nombre d'Indices défaussés. L'investigateur peut-il choisir des Tâches [HD] lorsqu'il résout cet effet ?

R : Non. Un investigateur ne peut pas gagner de Tâches du paquet Objet Commun lorsqu'il résout cette carte.

Q : Une rencontre dans le Département Scientifique confronte l'investigateur à un Mi-Go « de la tasse ». Que se passe-t-il s'il ne reste aucun Mi-Go dans la tasse car tous se trouvent sur le plateau, ont été pris comme trophée ou ont été remis dans la boîte ?

R : Dans ce cas-là, rien ne se passe.

Rencontres dans un Autre Monde

Q : Une rencontre dans la Cité de la Grande Race permet à l'investigateur de défausser des Sorts comme s'il s'agissait de pions Indice durant « ce combat ». Pour quels tests de compétence peuvent-ils être ainsi défaussés ?

R : Ils peuvent l'être pour les tests d'Évasion, de Combat et d'Horreur qui commencent par le test d'Horreur initial. En revanche, ils ne peuvent pas être défaussés pour le test d'Évasion qui se déroule avant le début du combat.

*Q : Une rencontre sur le Plateau de Leng commence par : « Depuis ces hauteurs extraterrestres, tout semble plus clair... » et contraint l'investigateur à perdre 1 Résistance tant que vous ne réussissez pas un **test de Volonté** incroyablement difficile. Que se passe-t-il lorsqu'il est impossible pour Michael McGlen [HA] de réussir ce test ?*

R : Il perd toute sa Santé Mentale et devient Perdu dans le Temps et l'Espace.

Q : Une rencontre dans Les Contrées du Rêve entraîne au hasard l'un des trophées Monstre de l'investigateur à reprendre vie et à le surprendre. Si l'investigateur lui échappe ou est vaincu par ce monstre, ce dernier est-il ensuite remis dans la tasse ?

R : Oui.

Q : Une rencontre à Yuggoth dit : « Le Mi-Go vous offre l'immortalité... en quelque sorte. Si vous acceptez, vous êtes dévoré mais vous gardez tous vos Sorts, Talents et pions Indice pour les utiliser avec votre prochain investigateur. Ensuite, fermez et scellez un portail vers Yuggoth, s'il en existe un d'ouvert. » Ce trophée Portail est-il transmis au nouvel investigateur (puisque les trophées sont transférés lorsque leur propriétaire est dévoré) ?

R : Oui.

Q : Une rencontre Autre sur une carte Autre Monde bleue entraîne l'apparition de tous les monstres sur le lieu du portail par lequel vous êtes entré. Kate Winthrop [HA] est-elle exemptée de cet effet ?

R : Oui.

Q : Une rencontre Autre sur une carte Autre Monde bleue précise : « Une puanteur de sang et de fumée vous entoure. Un monstre apparaît ! Si vous ne vous évadez pas ou que vous ne le battez pas au premier round de combat, il se duplique et vous devez vous évader ou le battre de nouveau ! » Que signifie exactement « de nouveau » ? Doit-on affronter le même monstre, un autre pioché au hasard dans la tasse, ou un monstre identique à celui-ci ?

R : Si le monstre se « duplique », l'investigateur doit en piocher un autre dans la tasse et l'affronter après en avoir fini avec le premier. Il ne s'agit pas d'un vrai double identique au premier, et le second monstre est donc pioché au hasard dans la tasse.

Q : Une rencontre Autre sur une carte Autre Monde jaune permet au Dieu à la Langue Sanglante de surprendre un investigateur. Cela se produit-il même lorsque Nyarlathotep n'est pas le Grand Ancien ? Que se passe-t-il si Nyarlathotep est le Grand Ancien et que le Dieu à la Langue Sanglante se trouve déjà sur le plateau ?

R : La rencontre a lieu même si Nyarlathotep n'est pas inclus dans la partie. Si le Dieu à la Langue Sanglante se trouve déjà en jeu, l'investigateur l'affronte puis le renvoie à sa place initiale sur le plateau, même s'il aurait normalement pu le prendre comme trophée en dépit de son trait **Inépuisable**.

Q : Lorsqu'une carte Rencontre bicolore entraîne un affrontement contre un Grand Ancien, les effets « Début de la Bataille » se déclenchent-ils même s'il ne s'agit pas de la Bataille Finale ?

R : Oui.

Q : Lorsqu'une carte Rencontre bicolore entraîne un affrontement contre Cthulhu à R'lyeh, l'investigateur subit-il l'effet sur ses maximums de Résistance et de Santé Mentale du Pouvoir « Rêves Terrifiants » (en supposant que Cthulhu ne soit pas le Grand Ancien inclus dans la partie) ?

R : Non, car Cthulhu n'est pas plongé dans son sommeil dans le cas de cette carte Rencontre. Seul le Grand Ancien choisi pour la partie peut utiliser sa capacité « Tant qu'il est plongé sans son sommeil ».

Q : Si un investigateur réussit à vaincre Cthulhu dans la rencontre mentionnée ci-dessus, ses maximums de Résistance et de Santé Mentale sont-ils réduits de manière permanente par les attaques de Cthulhu ou sont-ils « soignés » après le combat ?

R : Leur réduction est permanente.

Q : Les autres effets liés au Grand Ancien, comme ceux de l'Objet Unique Sceller le Pouvoir de la Bête [HD] et de la carte Malheur Joey « Le Rat » [RJ], comptent-ils pendant les rencontres bicolores ?

R : Non, ils ne prennent effet que durant la Bataille Finale.

Q : Si une rencontre bicolore concerne le même Grand Ancien que celui qui est en sommeil, l'échelle du destin n'est pas remplie. Que se passe-t-il s'ils sont différents ? Par exemple, si un investigateur rencontre Cthulhu [HA] pendant que dort Ithaqua [HA], remplit-il l'échelle du destin de Cthulhu jusqu'à 13 ?

R: Oui.

Q : Les cartes Bataille Épique [HK] sont-elles prévues pour être utilisées durant le combat contre un Grand Ancien déclenché par une carte Rencontre bicolore ?

R: Non.

Monstres

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un monstre doté de la capacité Insaisissable [HK] surprend un investigateur ?

R: Il ne se passe rien.

Cartes Mythe

Q : Lorsqu'ils résolvent « Saisie à la Banque », les investigateurs peuvent-ils choisir de ne pas payer ?

R: Oui.

Q : Lorsqu'un joueur défusse un Objet Unique ou décharge un Objet de l'Exposition à cause de la carte Reliques Maudites, le pion Destin est-il retiré de la Rumeur sans effet supplémentaire ?

R: Oui.

Q : Qu'arrive-t-il aux monstres des cartes « Évasion à l'Asile d'Arkham » ou « Musée Hanté », si la condition de ces cartes n'est pas remplie ? Restent-ils sur le plateau, retournent-ils d'où ils venaient, ou sont-ils remis dans la tasse ? Ces monstres comptent-ils dans la limite de monstres ?

R: Ils restent sur le plateau et comptent dans la limite de monstres. Cela suppose que certains pourraient ne pas être placés sur le plateau lors de la résolution de la carte.

Q : Les Fantômes placés par la carte « Musée Hanté » donnent-ils chacun 1 Objet de l'Exposition lorsqu'ils sont vaincus ? Peut-on gagner 2 Objets de l'Exposition et détruisant les deux Fantômes ?

R: Chaque Fantôme donne 1 Objet de l'Exposition lorsqu'il est vaincu. S'ils ont tous deux été tués, un total de 2 Objets de l'Exposition aura donc été gagné.

Q : Sur la carte « Musée Hanté », la formule « détruire un de ces Fantômes » signifie-t-elle qu'il faut faire un test de Combat contre eux, ou qu'ils peuvent être retirés par n'importe quel autre moyen à disposition des investigateurs ?

R: Cela inclut tout moyen employé par n'importe quel investigateur.

Q : Sur la carte « Nuée d'Insectes », la formule « les investigateurs qui finissent leur tour dans la rue » concerne-t-elle les investigateurs qui se trouvent dans la rue à la fin de leur mouvement ou à la fin de la Phase de Mythe ?

R: Le texte s'applique aux investigateurs dans la rue à la fin de la Phase de Mythe.

Q : Défausser un Objet Commun dans un Autre Monde pour résoudre la Rumeur « Retour aux Vieilles Méthodes » compte-t-il comme une « utilisation » de cet objet, obligeant ainsi l'investigateur à lancer un dé pour voir s'il est défaussé avant de pouvoir tenter d'élucider la Rumeur ?

R: Non.

Q : Si les investigateurs échouent à résoudre la Rumeur « Retour aux Vieilles Méthodes », conservent-ils les objets ne pouvant être perdus ou défaussés ?

R: Non. Tous les objets sont défaussés, quels que soient leurs attributs ou capacités, et même la capacité « Résister » de Finn Edwards ne fonctionne pas dans ce cas.

Q : Lorsque la Rumeur « Retour aux Vieilles Méthodes » est en jeu, les Objets Communs défaussés dans un Autre Monde dans des buts autres que celui de résoudre la Rumeur, y compris suite à leur seule utilisation, comptent-ils comme réussite de la Rumeur ?

R: Non.

Q : Lorsque la carte Environnement « Le Fleuve Déborde de son Lit » est remplacée, les Objets de l'Exposition sont-ils retirés du plateau ?

R: Oui.

Q : Lorsque la carte Environnement « Le Fleuve Déborde de son Lit » est en jeu, est-il obligatoire de ne gagner qu'un seul Objet de l'Exposition (le premier à être ramassé par un investigateur) ?

R: Oui, un seul Objet de l'Exposition peut être récupéré ; défaissez le second.

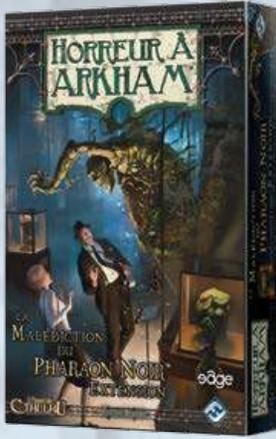
Q : Lorsque la carte « D'Étranges Observations Ornithologiques » est en jeu, comment interagissent les investigateurs et les monstres volants ?

R: Quand les monstres volants de déplacent, ils ignorent les investigateurs en possession d'un Objet de l'Exposition. Ces derniers peuvent choisir d'ignorer ou de combattre les monstres volants dans leur zone ou leur lieu, même s'ils apparaissent en conséquence d'une rencontre et même si ces monstres les surprennent.

Banni du Quartier

Q : Que se passe-t-il lorsqu'on est « banni d'un quartier » dont on était déjà banni ? Perd-on la carte Bénéfice Détective Privé si cela se produit, même si l'on était déjà banni du quartier ?

R: « Banni » est une condition binaire : soit vous êtes banni, soit vous ne l'êtes pas. Il est impossible d'être « doublement banni ». Oui, vous perdriez donc votre Détective Privé dans ce cas.



LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR (ÉDITION RÉVISÉE)

Cette section contient la Foire aux Questions, les Errata et les Clarifications de Règles pour l'extension *La Malédiction du Pharaon Noir (Édition Révisée)*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 8 cartes Portail en tout. La liste des autres corrections est donnée ci-dessous, par couleur de carte.

[Bleue] **Les Contrées du Rêve/Yuggoth/Autre** : le texte du lieu Les Contrées du Rêve devrait dire « *Un monstre apparaît ! Traitez-le comme s'il avait la capacité Embuscade.* »

[Bleue] **Celeano/Les Abysses/Autre** : le texte du lieu Autre devrait dire « Si vous ne vous évadez pas ou que vous ne le battez pas au premier round de combat, piochez un second monstre et affrontez-le après en avoir fini avec le premier monstre ! »

[Jaune] **R'lyeh/Yuggoth/Autre** : le texte du lieu R'lyeh devrait dire « *Un monstre apparaît ! Traitez-le comme s'il avait la capacité Embuscade.* »

• Cartes Mythe

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 3 cartes Mythe en tout. La seule autre correction est donnée ci-dessous.

[Gros Titre] « **Des Cadavres Préservés** » : le premier paragraphe devrait dire « *Un monstre apparaît ! Traitez-le comme s'il avait la capacité Embuscade.* ». De plus, la fin du texte de cette carte devrait être « Si l'investigateur s'enfuit ou est battu par le monstre, celui-ci retourne dans la tasse. »

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 9 cartes Lieu en tout. Les deux autres corrections sont données ci-dessous, par couleur de carte.

[Bleue] **Loge du Crépuscule d'Argent/Cœur de la Loge/La Maison de la Sorcière** : la fin du texte du lieu Loge du Crépuscule d'Argent devrait préciser « Si vous le ratez, perdez 3 Résistance, tous vos Sorts, et allez dans la rue. »

[Orange] **Boutique de Souvenirs/Journal/Gare** : pour plus de clarté, le texte du lieu Gare devrait dire « [...] Défaussez un Objet Commun ou Unique, si possible, puis faites un **test de Chance (+0)**. En cas de réussite, piochez un nombre d'Objets Uniques ou de l'Exposition égal au nombre de succès obtenus et gardez-en un. En cas d'échec, défaussez un Objet Commun ou Unique, si possible, puis faites un **test de Chance (+0)**. Si vous réussissez, piochez un nombre d'Objets Communs égal au nombre de succès obtenus et gardez-en un. Si vous ratez ce second jet, rien ne se passe. »

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 5 cartes en tout. La liste des autres corrections est donnée ci-dessous.

[Sort] **Invasion de Sauterelles** : l'effet de cette carte devrait commencer par « déchargez ce sort pour l'utiliser... ».

[Sort] **Renier le Grand Ancien** : l'effet de cette carte devrait commencer par « déchargez ce sort pour l'utiliser... ».

[Sort] **Nourrir l'Esprit** : l'effet de cette carte devrait commencer par « *Vous pouvez lancer et décharger ce sort...* », et non pas le défausser.

[Sort] **Les Marques d'Isis** : cette carte ne devrait pas disposer d'une icône Main.

[Allié] **Le Messager** : l'effet de cette carte devrait dire « -1 à tous les tests de Compétence ».

[Bénéfice] **Détective Privé/Sacré** : l'illustration de ces cartes a été inversée, mais cela n'impacte pas le jeu.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

La règle suivante a été modifiée ou clarifiée afin d'améliorer le jeu.

Cartes Portail Bicolores

Ces cartes Portail spéciales associent la couleur de 2 types de rencontre. Si l'une de ces couleurs correspond au type de rencontre de l'Autre Monde dans lequel se trouve actuellement votre investigateur, résolvez cette carte. Dans la

plupart des cas, vous effectuerez la rencontre « Autre » mais, si vous êtes dans l'Autre Monde spécifique à cette carte, vous devrez affronter le Grand Ancien qui y règne en maître !

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *La Malédiction du Pharaon Noir* (Édition Révisée).

Divers

Q : Le Masque du Vice peut-il être utilisé pour gagner un objet que l'investigateur n'est pas en mesure d'acheter ?

R: Oui.

Q : Qu'arrive-t-il à Monterey Jack [HA] si Cthulhu [HA] est le Grand Ancien tandis que Le Pharaon Noir est le Héraut ? Devient-il fou à cause de ses deux Objets Uniques et commence-t-il la partie à l'Asile d'Arkham, en ayant perdu la moitié de son équipement ?

R: Oui. Il commence la partie à l'Asile d'Arkham avec 1 Santé Mentale et doit défausser son pion Indice ainsi que la moitié de ses objets avant de commencer à jouer.

Q : Lorsque Le Pharaon Noir est le Héraut, les investigateurs perdent-ils de la Santé Mentale à chaque fois qu'ils s'échangent des Objets Uniques ? De la même manière, deviennent-ils Maudits en s'échangeant des Objets de l'Exposition ?

R: Non aux deux questions.

Q : Lorsque Le Pharaon Noir est le Héraut, les investigateurs Maudits perdent-ils de la Résistance au début de la Phase d'Entretien même s'ils ne lancent pas de dé pour essayer de défausser leur carte Malédiction ?

R: Oui.

Q : Lorsque Le Pharaon Noir est le Héraut, si Rex Murphy [HK] est Maudit, perd-il de la Résistance même s'il ne lance jamais de dé pour essayer de défausser sa carte Malédiction ?

R: Oui.

Sorts

Q : À quel moment Prémonition peut-il exactement être lancé ?

R: À n'importe quel moment, que ce soit pendant une rencontre, un combat ou la Phase de Mythe. Mais une fois que les dés ont été lancés pour un test de compétence, il ne peut pas être utilisé pour les ajuster.

Q : Si un investigateur échoue à lancer Les Marques d'Isis, peut-il quand même faire le test d'Horreur normalement ?

R: Oui.

Alliés

Q : Erich Weiss permet-il d'annuler le retard de l'investigateur qui le gagne comme Allié, ou l'empêche-t-il seulement d'être retardé lorsque cela devrait lui arriver par la suite ?

R: Il annule les retards suivants, pas celui qui pourrait être en cours.

Q : Le Père Iwanicki permet-il d'annuler le statut Maudit de l'investigateur qui le gagne comme Allié, ou l'empêche-t-il seulement d'être Maudit lorsque cela devrait lui arriver par la suite ?

R: Il annule les statuts Maudit suivants, pas celui qui pourrait être en cours.

Cartes Bénéfice et Désavantage

Q : Un investigateur peut-il défausser immédiatement une carte Bénéfice ou Désavantage dont il remplit déjà les conditions au moment où il la reçoit, ou doit-il attendre la prochaine fois où il les remplira pour le faire ?

R: Après avoir résolu tout effet « Quand vous recevez cette carte », l'investigateur la défausse immédiatement dès qu'il remplit ses conditions.

Q : Lorsqu'un investigateur défausse des pions Indice car il a dû gagner la carte Folie Amnésie [HD], ces pions sont-ils récupérés par un autre investigateur en possession du Livre d'Anubis ?

R: Non.

Objets de l'Exposition

Q : Comment le Miroir d'Invocation fonctionne-t-il dans d'autres situations qui affectent les capacités spéciales des lieux ? Peut-on utiliser les lieux fermés ? Lorsque Tsathoggua [HD] est le Grand Ancien, peut-on utiliser les lieux qu'il a fermés ? Cet objet permet-il d'accéder à L'Étrange Maison Haute dans la Brume [HK] ?

R: Vous pouvez continuer à utiliser les capacités des lieux fermés, y compris ceux que le Pouvoir « Malédiction » de Tsathoggua a clos. En revanche, vous ne pouvez pas utiliser L'Étrange Maison Haute dans la Brume.

Q : Un investigateur peut-il utiliser la capacité spéciale du lieu qu'il occupe, puis défausser le Miroir d'Invocation pour la résoudre à nouveau ?

R: Oui.

Q : Un investigateur peut-il utiliser le Miroir d'Invocation lorsqu'il se trouve dans une zone de rue ou dans un Autre Monde (et qu'il ne devrait normalement rien faire durant la Phase de Rencontres à Arkham) ?

R: Oui.

Rencontres de Lieu

Q : Une rencontre à l'Asile d'Arkham stipule qu'en cas d'échec au test de Volonté, « vous devenez immédiatement fou ». Cela signifie-t-il que l'on doit immédiatement réduire sa Santé Mentale à 0 et devenir fou à cause de cette perte, ou que l'on succombe à la folie d'une autre manière mais sans réduire sa Santé Mentale ?

R: Réduisez votre Santé Mentale à 0. Même l'investigateur Harvey Walters [HA] ne peut pas éviter cet effet.

Q : Une rencontre à la Banque d'Arkham autorise à « échanger des trophées Monstre et Portail pour être Béni comme indiqué » à l'Église Méridionale, ou Béni gratuitement si l'on possède certains objets. Peut-on Bénir un autre investigateur à la place, comme indiqué par la capacité spéciale de l'Église ?

Si Tsathoggua [HD] est le Grand Ancien, empêche-t-il d'effectuer ces actions même si l'on remplit leurs conditions ?

R: Vous ne pouvez pas Bénir un autre investigateur dans ce cas-là. Quant à lui, Tsathoggua ne vous empêche pas d'être Béni.

Q: Une rencontre à la Loge du Crépuscule d'Argent vous force à effectuer une rencontre dans la Cité de la Grande Race, et vous récompense d'une carte Membre et d'un pion Indice « si vous avez réussi un test ou battu un monstre rencontré là-bas ». Le terme « test » signifie-t-il « test de compétence » ?

R: Oui.

Q: Une rencontre à l'Église Méridionale stipule « Si vous avez des Objets de l'Exposition, le Père Michael les qualifie de profanes et vous demande de les détruire. Si vous refusez, placez un marqueur Patrouille sur la zone de rue du Quartier Sud. Si vous acceptez, vous gagnez 1 Santé Mentale et 1 pion Indice par objet défaussé. » Peut-on choisir de ne défausser que certains de nos Objets de l'Exposition ? Si c'est le cas, place-t-on malgré tout le marqueur Patrouille ?

R: Oui, vous pouvez défausser uniquement une partie de vos objets. Si vous en conservez certains, vous placez le marqueur Patrouille.

Q: Une rencontre à L'Innommable permet de doubler ses pions Indice. Rex Murphy [HK] gagne-t-il également un pion Indice supplémentaire après avoir doublé les siens ?

R: Oui.

Q: Une rencontre à La Maison de la Sorcière stipule que l'on peut faire un **test de Volonté** et gagner autant d'Indices que le nombre de succès, ou gagner un Sort par tranche de 2 succès. Peut-on gagner une combinaison des deux ?

R: Oui.

Q: Une rencontre à la Boutique de Souvenirs autorise un investigateur à défausser des pions Indice pour chercher dans le paquet Objet Commun autant d'objets de son choix dont la valeur totale est inférieure ou égale au nombre d'Indices défaussés. L'investigateur peut-il choisir des Tâches [HD] lorsqu'il résout cet effet ?

R: Non. Un investigateur ne peut pas gagner de Tâches du paquet Objet Commun lorsqu'il résout cette carte.

Rencontres dans un Autre Monde

Q: Une rencontre dans la Cité de la Grande Race permet à l'investigateur de défausser des Sorts comme s'il s'agissait de pions Indice durant « ce combat ». Pour quels tests de compétence peuvent-ils être ainsi défaussés ?

R: Ils peuvent l'être pour les tests d'Évasion, de Combat et d'Horreur qui commencent par le test d'Horreur initial. En revanche, ils ne peuvent pas être défaussés pour le test d'Évasion qui se déroule avant le début du combat.

Q: Une rencontre sur le Plateau de Leng commence par : « Depuis ces hauteurs extraterrestres, tout semble plus clair... » et contraint l'investigateur à perdre 1 Résistance tant que vous ne réussissez pas un **test de Volonté** incroyablement difficile.

Que se passe-t-il lorsqu'il est impossible pour Michael McGlen [HA] de réussir ce test ?

R: Il perd toute sa Santé Mentale et devient Perdu dans le Temps et l'Espace.

Q: Une rencontre à Yuggoth dit : « Le Mi-Go vous offre l'immortalité... en quelque sorte. Si vous acceptez, vous êtes dévoré mais vous gardez tous vos Sorts, Talents et pions Indice pour les utiliser avec votre prochain investigateur. Ensuite, fermez et scellez un portail vers Yuggoth, s'il en existe un d'ouvert. » Ce trophée Portail est-il transmis au nouvel investigateur (puisque les trophées sont transférés lorsque leur propriétaire est dévoré) ?

R: Oui.

Q: Une rencontre Autre sur une carte Autre Monde bleue entraîne l'apparition de tous les monstres sur le lieu du portail par lequel vous êtes entré. Kate Winthrop [HA] est-elle exemptée de cet effet ?

R: Oui.

Q: Une rencontre Autre sur une carte Autre Monde bleue précise : « Une pauteur de sang et de fumée vous entoure. Un monstre apparaît ! Si vous ne vous évadez pas ou que vous ne le battez pas au premier round de combat, il se duplique et vous devez vous évader ou le battre de nouveau ! » Que signifie exactement « de nouveau » ? Doit-on affronter le même monstre, un autre pioché au hasard dans la tasse, ou un monstre identique à celui-ci ?

R: Si le monstre se « duplique », l'investigateur doit en piocher un autre dans la tasse et l'affronter après en avoir fini avec le premier. Il ne s'agit pas d'un vrai double identique au premier, et le second monstre est donc pioché au hasard dans la tasse.

Q: Une rencontre Autre sur une carte Autre Monde jaune permet au Dieu à la Langue Sanglante de surprendre un investigateur. Cela se produit-il même lorsque Nyarlathotep n'est pas le Grand Ancien ? Que se passe-t-il si Nyarlathotep est le Grand Ancien et que le Dieu à la Langue Sanglante se trouve déjà sur le plateau ?

R: La rencontre a lieu même si Nyarlathotep n'est pas inclus dans la partie. Si le Dieu à la Langue Sanglante se trouve déjà en jeu, l'investigateur l'affronte puis le renvoie à sa place initiale sur le plateau, même s'il aurait normalement pu le prendre comme trophée en dépit de son trait **Inépuisable**.

Q: Lorsqu'une carte Rencontre bicolore entraîne un affrontement contre un Grand Ancien, les effets « Début de la Bataille » se déclenchent-ils même s'il ne s'agit pas de la Bataille Finale ?

R: Oui.

Q: Lorsqu'une carte Rencontre bicolore entraîne un affrontement contre Cthulhu à R'lyeh, l'investigateur subit-il l'effet sur ses maximums de Résistance et de Santé Mentale du Pouvoir « Rêves Terrifiants » (en supposant que Cthulhu ne soit pas le Grand Ancien inclus dans la partie) ?

R: Non, car Cthulhu n'est pas plongé dans son sommeil dans le cas de cette carte Rencontre. Seul le Grand Ancien choisi pour la partie peut utiliser sa capacité « Tant qu'il est plongé sans son sommeil ».

Q : Si un investigateur réussit à vaincre Cthulhu dans la rencontre mentionnée ci-dessus, ses maximums de Résistance et de Santé Mentale sont-ils réduits de manière permanente par les attaques de Cthulhu ou sont-ils « soignés » après le combat ?

R : Leur réduction est permanente.

Q : Les autres effets liés au Grand Ancien, comme ceux de l'Objet Unique Sceller le Pouvoir de la Bête [HD] et de la carte Malheur Joey « Le Rat » [RJ], comptent-ils pendant les rencontres bicolores ?

R : Non, ils ne prennent effet que durant la Bataille Finale.

Q : Si une rencontre bicolore concerne le même Grand Ancien que celui qui est en sommeil, l'échelle du destin n'est pas remplie. Que se passe-t-il s'ils sont différents ? Par exemple, si un investigateur rencontre Cthulhu [HA] pendant que dort Ithaqua [HA], remplit-il l'échelle du destin de Cthulhu jusqu'à 13 ?

R : Oui.

Q : Les cartes Bataille Épique [HK] sont-elles prévues pour être utilisées durant le combat contre un Grand Ancien déclenché par une carte Rencontre bicolore ?

R : Non.

Cartes Mythe

Q : Lorsqu'ils résolvent « Saisie à la Banque », les investigateurs peuvent-ils choisir de ne pas payer ?

R : Oui.

Q : Lorsqu'un joueur défause un Objet Unique ou décharge un Objet de l'Exposition à cause de la carte Reliques Maudites, le pion Destin est-il retiré de la Rumeur sans effet supplémentaire ?

R : Oui.

Q : Sur la carte « Nuée d'Insectes », la formule « les investigateurs qui finissent leur tour dans la rue » concerne-t-elle les investigateurs qui se trouvent dans la rue à la fin de leur mouvement ou à la fin de la Phase de Mythe ?

R : Le texte s'applique aux investigateurs dans la rue à la fin de la Phase de Mythe.

Q : Défausser un Objet Commun dans un Autre Monde pour résoudre la Rumeur « Retour aux Vieilles Méthodes » compte-t-il comme une « utilisation » de cet objet, obligeant ainsi l'investigateur à lancer un dé pour voir s'il est défassé avant de pouvoir tenter d'élucider la Rumeur ?

R : Non.

Q : Si les investigateurs échouent à résoudre la Rumeur « Retour aux Vieilles Méthodes », conservent-ils les objets ne pouvant être perdus ou défassés ?

R : Non. Tous les objets sont défassés, quels que soient leurs attributs ou capacités, et même la capacité « Résister » de Finn Edwards ne fonctionne pas dans ce cas.

Q : Lorsque la Rumeur « Retour aux Vieilles Méthodes » est en jeu, les Objets Communs défassés dans un Autre Monde dans des buts autres que celui de résoudre la Rumeur, y compris suite à leur seule utilisation, comptent-ils comme réussite de la Rumeur ?

R : Non.

Q : Lorsque la carte Environnement « Le Fleuve Déborde de son Lit » est remplacée, les Objets de l'Exposition sont-ils retirés du plateau ?

R : Oui.

Q : Lorsque la carte Environnement « Le Fleuve Déborde de son Lit » est en jeu, est-il obligatoire de ne gagner qu'un seul Objet de l'Exposition (le premier à être ramassé par un investigateur) ?

R : Oui, un seul Objet de l'Exposition peut être récupéré ; défaissez le second.

Q : Lorsque la carte « D'Étranges Observations Ornithologiques » est en jeu, comment interagissent les investigateurs et les monstres volants ?

R : Quand les monstres volants se déplacent, ils ignorent les investigateurs en possession d'un Objet de l'Exposition. Ces derniers peuvent choisir d'ignorer ou de combattre les monstres volants dans leur zone ou leur lieu, même s'ils apparaissent en conséquence d'une rencontre et même si ces monstres les surprennent.





L'HORREUR DE DUNWICH

Cette section contient la Foire aux Questions, les Errata et les Clarifications de Règles pour l'extension *L'Horreur de Dunwich*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Fiches Investigateur

Sur l'intégralité des Fiches Investigateur, la compétence « Combat » doit être remplacée par « Vigueur ». Les deux autres corrections sont données ci-dessous.

Jacqueline Fine : l'Objet Unique en sa possession s'appelle en réalité **Joyaux Enchantés**.

Léo Anderson : sa capacité peut être déclenchée « une fois par tour », et non par partie.

• Marqueurs Monstre

Sorcier Whateley : le mot « check » est en trop derrière le pion.

La Bête : ce monstre devrait posséder la capacité **Inépuisable**.

• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 1 carte Portail en tout.

• Cartes Mythe

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 4 cartes Mythe en tout. Les deux autres corrections sont données ci-dessous.

[**Gros Titre**] « **La Rumeur Court !** » : le texte devrait dire « Cette carte est active jusqu'à la fin du prochain tour ».

[**Environnement**] « **Et Jones s'en Fut** » : cette carte devrait s'appeler « **Ainsi Vint Jones** » et être retirée de la partie lorsque sa condition est remplie (et non pas l'Allié qui vient d'être pioché).

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 4 cartes Lieu en tout. Les deux autres corrections sont données ci-dessous, par couleur de carte.

[**Bleue Foncée**] **Champs Maléfiques/Maison des Gardner/Cabane de Harney Jones** : le texte du lieu Champs Maléfiques devrait faire référence à un **test de Savoir (-2)**. En outre, le texte du lieu Maison des Gardner devrait permettre de gagner 1 Compétence, et non un Sort.

[**Orange Foncée**] **Vallon de la Source/Ferme des Whateley/Colline du Sorcier** : le texte du lieu Colline du Sorcier devrait dire « [...] *Si oui, retirez un signe des anciens du plateau ou, s'il n'y en a pas, placez 2 pions Destin sur l'échelle du destin.* »

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 3 cartes en tout. Les deux autres corrections sont données ci-dessous.

[**Objet Unique**] **De Vermis Mysteriis** : le texte devrait être « **Mouvement** : *déchargez cette carte...* » ; cet objet ne s'utilise pas durant la Phase de Rencontre.

[**Objet Unique**] **Cerveille de Mi-Go** : l'effet de cette carte devrait finir par « ... *pour échanger de place avec un autre investigateur ou un monstre (mais pas dans la périphérie, ni dans le ciel) à Arkham* ».

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

Les règles suivantes ont été modifiées ou clarifiées afin d'améliorer le jeu.

Mise en Place de l'Extension

Durant l'étape 8 de la mise en place du jeu, les joueurs sont invités à mélanger séparément les paquets Blessure et Folie, puis à les placer face cachée près du plateau. À chaque fois qu'ils piochent une carte Blessure ou Folie, ils prennent la première qui se présente au sommet du paquet correspondant.

Combiner Plusieurs Extensions

Si vous utilisez plus d'un plateau d'extension en même temps (par exemple, ceux de Dunwich et d'Innsmouth à la fois), placez-les au-dessus du plateau d'Arkham durant la mise en place et disposez-les de sorte que leurs sections Autre Monde (ou échelle de Soulèvement des Profonds) soient alignées le long d'un même bord. Peu importe quel plateau se trouve plus près de celui d'Arkham, ou dans quel ordre les plateaux d'extension se succèdent.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *L'Horreur de Dunwich*.

Investigateurs

Q : Lorsque la carte Histoire Personnelle « Au Travail » [HI] de Léo Anderson est en jeu, les Alliés déchargés offrent-ils toujours leurs bonus ?

R : Oui.

Q : Si une carte Lieu contraint un investigateur à se rendre dans un autre lieu, à y faire une rencontre et à revenir, que se passe-t-il si la seconde rencontre impose à l'investigateur de se déplacer à nouveau ? Annule-t-elle la première, ou celle-ci est-elle résolue entièrement ? Si elles entrent en conflit, laquelle prend le pas ?

R : Une fois que les rencontres suivantes ont été intégralement résolues, l'investigateur retourne sur le lieu dans lequel il a fait la première rencontre. En cas de conflit entre la résolution de la rencontre d'origine et des suivantes, c'est la première qui l'emporte.

Q : À quel moment et endroit les investigateurs peuvent-ils effectuer des échanges ? Que peuvent-ils s'échanger ?

R : Les investigateurs peuvent échanger à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement lorsqu'ils se trouvent dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde, hormis au cours d'un combat. Ils peuvent échanger avant, pendant ou après leur mouvement, ce qui signifie qu'un échange ne met pas fin à un mouvement. Les investigateurs *retardés* ou qui doivent perdre leur tour peuvent malgré tout échanger avec d'autres investigateurs dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde pendant la Phase de Mouvement. Ils peuvent également échanger à n'importe quel moment de l'étape « Restauration des Investigateurs » ou lors du combat contre le Grand Ancien.

Ils ont la possibilité d'échanger des Objets Communs, des Objets Uniques, des Sorts, le Révolver de l'Adjoint, le Véhicule de Patrouille, les Objets de l'Exposition [MPN], l'Abonnement Ferroviaire [HD] et les pions Argent. Ils ne peuvent pas échanger leurs pions Indice, leurs cartes Allié, Compétence, Acompte, Adjoint au Shérif d'Arkham, Prêt Bancaire, Bénédiction, Malédiction, Blessure [HD], Folie [HD], Le Bateau Blanc [HK], Le Grand Sceau [HK], leurs trophées Monstre et trophées Portail, ni toute autre carte qui n'est pas spécifiquement identifiée comme échangeable.

Capacités des Investigateurs

Q : Jacqueline Fine peut-elle utiliser sa capacité « Prémonition » pour imposer une nouvelle pioche de carte durant la mise en place ?

R : Oui.

Q : La capacité « Petits Boulots » de Wilson Richards compte-t-elle comme une rencontre ?

R : Oui.

Les règles restent inchangées lorsque vous utilisez plus d'une extension de ville, à l'exception du fait que le nombre de joueurs doit être considéré comme étant égal à leur nombre réel moins un par plateau d'extension en jeu, au-delà du premier. Par exemple, si 6 joueurs réalisent une partie avec les extensions *L'Horreur de Dunwich* et *L'Horreur d'Innsmouth* (deux extensions de ville en tout), ils sont considérés comme étant un de moins et leur nombre total est donc de 5 pour certains effets de jeu. Ce nombre de joueurs modifié n'est utilisé que pour déterminer la limite de monstres, le nombre maximum de monstres pouvant se trouver dans la Périphérie, le nombre maximum de portails pouvant être ouverts en même temps, et le nombre de monstres piochés et placés à l'ouverture d'un portail. Il atténue la difficulté pour les joueurs, puis qu'ils ont beaucoup de terrain à parcourir. Toutefois, il ne s'applique ni aux différents effets de cartes (comme les cartes Mythe **Rumeur**), ni au nombre de succès nécessaires pour retirer un pion Destin durant la Bataille Finale, ni au nombre de trophées Portail que les investigateurs doivent posséder afin de remporter la victoire en fermant tous les portails du plateau.

Ce handicap ne peut pas réduire le nombre de joueurs au-dessous de 1 et, si une telle situation devait se produire, les joueurs sont invités à incarner davantage d'investigateurs pour l'éviter.

Enfin, s'ils utilisent spécifiquement les plateaux de Dunwich et d'Innsmouth, ils sont invités à augmenter de 1 le nombre de portails devant être ouverts en même temps pour que le Grand Ancien se réveille.

Aucune règle spéciale n'est nécessaire pour utiliser les petites extensions (comme *La Malédiction du Pharaon Noir* ou *Le Roi en Jaune*) en conjonction avec les extensions de ville.

Concentration Illimitée de Wilson Richards

L'une des rencontres dans l'Île Inexplorée ([MPN] et [MPN(R)]) amène le joueur à « piocher autant de Sorts que sa Concentration », et l'une des rencontres Autre sur une carte Autre Monde verte l'invite à « gagner autant de pions Indice que sa Concentration ». Cependant, Wilson Richards, l'Homme à Tout Faire de *L'Horreur de Dunwich*, dispose d'une Concentration illimitée. En ce qui concerne les deux rencontres concernées ou toute autre utilisation de la Concentration – en dehors du placement des marqueurs –, considérez que la Concentration de cet investigateur est de 4.

Notez que dans certaines versions de *L'Horreur de Dunwich*, la Concentration de Wilson est listée comme étant de 4 et que sa capacité « Touche à Tout » stipule : « **Entretien** : lorsqu'il ajuste ses compétences, Wilson peut déplacer chacun de ses pions sur la case de son choix, quelle que soit sa valeur de Concentration ». Cette formule est rédigée différemment, mais reste mécaniquement identique à l'effet prévu par sa Fiche Investigateur d'origine, telle qu'elle est décrite dans le paragraphe précédent.

Q : D'après sa capacité « Révélation des Ténèbres », Diana Stanley gagne-t-elle 1 Santé Mentale ou 1 Résistance pour chaque pion Destin manquant sur l'échelle du destin lorsque le Grand Ancien se réveille avait que celle-ci soit pleine ?

R : Non.

Q : Comment la carte Compétence Arts Martiaux [HK] interagit-elle avec la capacité « Troisième Œil » de Marie Lambeau ? Si Marie n'utilise pas sa 3^e main, obtient-elle aussi un bonus de +2 cette main vide ?

R : Cette carte n'interagit pas avec la capacité de Marie car cette dernière n'est utilisable que pour les Sorts. Marie ne gagne aucun bonus grâce aux Arts Martiaux.

Cartes Investigateur

Q : Peut-on simultanément être Adjoint au Shérif d'Arkham et détenir une carte Membre du Gang Sheldon ?

R : Oui, vous pouvez être les deux à la fois.

Q : Qu'arrive-t-il aux Prêts Bancaires si Shudde M'ell détruit la Banque d'Arkham ?

R : La Branche de Boston prend le relai et récupère le prêt, ce qui signifie que vous devez toujours lancer les dés pour la banque.

Tâches et Missions

Q : Comment les Tâches (Objets Communs) et les Missions (Objets Uniques) fonctionnent-elles exactement ?

R : Chaque carte Tâche et Mission indique une série de lieux, de zones de rue ou de zones de l'Autre Monde. Pour accomplir la Tâche ou la Mission, un investigateur doit effectuer les étapes suivantes pour chaque lieu ou zone de la liste, dans l'ordre où ceux-ci sont donnés :

1. Terminer sa Phase de Mouvement dans le lieu ou la zone indiqué.
2. Rester dans ce lieu ou cette zone durant toute la Phase de Rencontres à Arkham. S'il résout une Tâche, le joueur place un pion Indice (de la réserve générale) sur la carte correspondante à la fin de la Phase de Rencontres à Arkham ; cela indique qu'il a accompli une étape de cette Tâche.
3. Dans le cadre d'une Mission, l'investigateur doit également rester dans ce lieu ou cette zone durant toute l'étape « Effectuer les Actions d'Entretien » de la Phase d'Entretien du tour suivant, sans l'avoir quitté pour quelque raison que ce soit. L'investigateur peut ensuite dépenser ou défausser le Sacrifice indiqué sur la Mission afin de placer un pion Indice (de la réserve générale) sur la carte correspondante ; cela indique qu'il a accompli une étape de cette Mission.
4. Une fois le nombre de pions Indice sur la Tâche ou la Mission égal au nombre de lieux ou de zones listés sur la carte, l'investigateur voit immédiatement se produire le Résultat (dans le cadre d'une Tâche) ou l'Effet (dans celui d'une Mission). Le joueur défausse ensuite les pions Indice posés sur la carte Tâche ou Mission et remet cette dernière dans la boîte.

Objets Uniques

Q : Obtient-on un trophée Portail lorsqu'on utilise le De Vermiis Mysteriis ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il utiliser la Cerveille de Mi-Go pour changer de place avec un autre investigateur ou avec un monstre qui se trouve à La Chaussée [HK], à la Station Radio [HK], à L'Étrange Maison Haute dans la Brume [HK], au Récif du Diable [HI] ou à Y'ha-nthlei [HI] ?

R : Oui.

Q : Un investigateur qui se trouve à La Chaussée [HK], à la Station Radio [HK], à L'Étrange Maison Haute dans la Brume [HK], au Récif du Diable [HI] ou à Y'ha-nthlei [HI] peut-il utiliser la Cerveille de Mi-Go pour changer de place avec un autre investigateur ou avec un monstre situé à Arkham ?

R : Oui.

Sorts

Q : Comment fonctionne le Sort Leurre lorsque Kate Winthrop [HA] l'utilise ?

R : De manière classique, puisque le monstre n'apparaît pas mais « se déplace ».

Q : Si un investigateur réussit à lancer le Sort Fracasement durant la Phase de Mouvement, peut-il ensuite continuer à se déplacer ?

R : Oui.

Compétences

Q : Si l'on possède la compétence Lutteur et que l'on utilise le Fusil à Pompe [HA], un résultat de 5 au dé compte-t-il comme 2 succès ?

R : Non, seuls les 6 naturels le peuvent.

*Q : Si un investigateur rate un test d'Évasion contre La Bête (monstre **Masque**), cela compte-t-il comme un échec au test de Combat et l'investigateur est-il dévoré s'il rate ensuite son test d'Horreur ?*

R : Oui.



Monstres Rejeton

Q : Les effets « les monstres retournent dans la tasse » fonctionnent-ils sur les monstres Rejeton [HD, RJ, HI] ? La carte Mythe « Les Fédéraux font une Descente à Arkham ! » [HA] permet-elle vraiment de se débarrasser des monstres Rejeton ?
R : Non dans les deux cas.

Q : Si l'échelle de l'Horreur de Dunwich est remplie par un effet de jeu qui déplace des monstres dotés du symbole de lune, la capacité spéciale de mouvement de l'Horreur de Dunwich s'active-t-elle dès que cette dernière apparaît ?
R : Non mais, si un effet de jeu déplace des monstres dotés du symbole de lune plus tard lors du même tour, la capacité spéciale de mouvement sera résolue normalement.

Irruption de Portail

Q : Si une Irruption de Portail [HD, HK, CNB, HI, RDS, HM] se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop, que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?
R : L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Si une Irruption de Portail [HD, HK, CNB, HI, RDS, HM] est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha [HK] est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?
R : Oui aux deux questions.

Q : Si une Irruption de Portail [HD, HK, CNB, HI, RDS, HM] se produit dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, une vague de monstres survient-elle ?
R : Oui.

Vortex

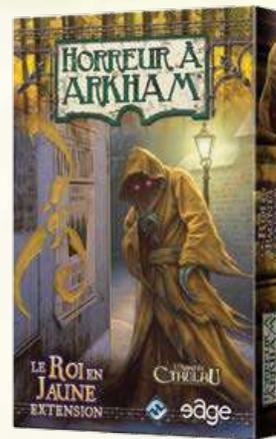
Q : Les monstres volants peuvent-ils entrer dans les vortex ?
R : En de rares situations, oui. Par exemple, après le lancement du Sort Implanter une Suggestion [HK].

Pouvoirs du Grand Ancien

Q : Dans les extensions *L'Horreur de Kingsport* et *L'Horreur d'Innsmouth*, existe-t-il des lieux supplémentaires que le Pouvoir « Malédiction » de Tsathoggua ne peut pas fermer ?
R : Ce Pouvoir n'affecte pas les capacités spéciales de la Station Radio [HK], de La Chaussée [HK], du Récif du Diable [HI], de la Prison d'Innsmouth [HI] et de Y'hathlei [HI]. Il n'a pas non plus d'effet sur la capacité spéciale de la zone de rue Sawbone Alley [HI].

Combattre le Grand Ancien

Q : Durant la Bataille Finale, les attaques de Glaaki et de Shudde M'ell se produisent-elles une fois par tour, ou une fois par tour et par joueur ?
R : Une fois par tour.



LE ROI EN JAUNE

Cette section contient la Foire aux Questions, les Errata et les Clarifications de Règles pour l'extension *Le Roi en Jaune*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 2 cartes en tout. La seule autre correction est donnée ci-dessous.

[Objet Unique] **Livre du Croyant** : l'effet devrait commencer par « *défaussez cette carte...* », et non pas la décharger.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

La règle suivante a été modifiée ou clarifiée afin d'améliorer le jeu.

Cartes Malheur

Pour déterminer si une rencontre doit être ignorée ou non car elle mentionne une personne qui apparaît sur une carte Malheur en jeu, il faut que la rencontre identifie cet individu par son nom. Par exemple, si une rencontre à la Boutique de Souvenirs fait mention du gérant du magasin mais n'indique pas spécifiquement le nom « Oliver Thomas », ne l'ignorez pas. De même, si une rencontre cite le nom d'une personne apparaissant sur une carte Malheur en jeu mais n'y fait pas réellement référence, ne l'ignorez pas non plus. Par exemple, si une rencontre mentionne le Restaurant de Velma mais ne parle pas exactement de Velma elle-même, elle n'est pas ignorée.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos du *Roi en Jaune*.

Objets Uniques

Q : Que se passe-t-il si une vague de monstres se produit sur un portail assorti de la Protection du Signe Jaune ? Puisqu'aucun autre portail ne peut recevoir davantage de monstres que celui sur lequel se produit la vague, aucun monstre n'apparaît du tout ?

R : La vague de monstres est résolue normalement, à l'exception du fait que les marqueurs Monstre qui devraient normalement être placés sur le portail muni de la Protection du Signe Jaune ne sont pas piochés – même s'ils sont comptabilisés dans le nombre total de marqueurs devant être piochés à cause de la vague de monstres.

Rencontres de Lieu

Q : Une rencontre au Cimetière invoque « tous les monstres Mort-vivant à Arkham, dans la Périphérie et dans le Ciel » sur les lieux. Si cela doit amener le nombre de monstres à Arkham à dépasser la limite, lesquels sont envoyés dans la Périphérie ?

R : Tout monstre qui se trouvait dans la Périphérie lorsque cette rencontre a été piochée y sont renvoyés en premier si la limite de monstres vient à être dépassée. Au cas où ils ne soient pas tous contraints d'y retourner, le premier joueur choisit lesquels y restent. Si davantage de monstres doivent être déplacés dans la Périphérie, envoyez-y ceux qui sont arrivés d'autres villes (Dunwich, Kingsport ou Innsmouth) jusqu'à ce que le nombre de monstres à Arkham soit à nouveau inférieur ou égal à la limite. Au cas où tous les monstres des autres villes ne soient pas contraints d'être envoyés dans la Périphérie, le premier joueur choisit lesquels y vont.

Q : Une rencontre au Cimetière invoque « tous les monstres Mort-vivant à Arkham, dans la Périphérie et dans le Ciel » sur les lieux. Que se passe-t-il si les investigateurs échappent tous à ces monstres ? Retournent-ils dans leurs anciens lieux ou restent-ils dans le Cimetière ?

R : Ils restent dans le Cimetière.

Q : Une rencontre au Cimetière invoque « tous les monstres Mort-vivant à Arkham, dans la Périphérie et dans le Ciel » sur les lieux. Si la limite de monstres à Arkham n'est pas à son maximum après cette invocation, les Morts-vivants qui se trouvaient auparavant dans la Périphérie restent-ils à Arkham ?

R : Oui.

Q : Une rencontre au Cimetière invoque « tous les monstres Mort-vivant à Arkham, dans la Périphérie et dans le Ciel » sur les lieux. Que se passe-t-il si c'est Kate Winthrop [HA] qui effectue cette rencontre ?

R : Kate empêche les « apparitions », pas les « déplacements ». Elle résout donc la rencontre normalement.

Rencontres dans un Autre Monde

Q : Une rencontre à R'lyeh commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » et vous permet de conserver cette carte si vous réussissez le test de Savoir. Compte-t-elle alors comme un objet et peut-elle être perdue par d'autres moyens que la seule défausse pour déclencher son effet ?

R : Non, ce n'est pas un objet et elle ne peut pas être perdue.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsque sa Santé Mentale et sa Résistance tombent à 0 en même temps ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsque ses maximums de Santé Mentale et de Résistance tombent à 0 en même temps ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il est Perdu dans le Temps et l'Espace alors que Yog-Sothoth [HA] est le Grand Ancien ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il accepte l'offre d'immortalité pendant sa rencontre avec le Mi-Go [MPN] ?

R : Non.

Q : Dans L'Horreur d'Innsmouth, une rencontre Autre Monde à Yuggoth commence par « Les spores que les extraterrestres ont implantées sous votre peau vous transforment... » Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il y a 5 pions Indice sur la carte Rencontre à Yuggoth ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il « repousse les limites de sa fatigue et de sa confusion » et « scelle le portail par lequel il est entré » en sacrifiant sa vie (dans une rencontre Autre Monde) [MPN] ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il rate le jet pour résister à un pion Couvée alors qu'Eihort [HK] est le Grand Ancien ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il tombe à 0 trophée Monstre alors que Shub-Niggurath [HA] attaque durant la Bataille Finale ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il tombe à 0 trophée Portail alors que Yog-Sothoth [HA] attaque durant la Bataille Finale ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il tombe à 0 pion Indice alors que Nyarlathotep [HA] attaque durant la Bataille Finale ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsque Glaaki [HD] augmente le niveau de terreur à 10+ durant la Bataille Finale ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsque Shudde M'ell [HD] attaque et qu'il ne reste plus aucun pion Décombres ?

R : Non.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'il ne peut pas défausser les trophées, pions et/ou objets nécessaires alors qu'Abhoth [HD] ou Tsathoggua [HD] attaque durant la Bataille Finale ?

R : Oui.

Q : Un investigateur peut-il défausser la rencontre à R'lyeh qui commence par « Le Grand Cthulhu épargne les fidèles... » pour éviter d'être dévoré lorsqu'Atlach-Nacha [HK] attaque et que cet investigateur est choisi pour être dévoré ?

R : Oui.

Cartes Malheur

Q : Ma Mathison affecte-t-elle à la fois les Alliés en possession des investigateurs et les Alliés dans le paquet ?

R : Elle renvoie les Alliés des investigateurs (ceux qui sont en jeu) dans le paquet Allié, mais n'affecte pas ceux qui se trouvent dans ce paquet. L'effet de Ma Mathison ne s'applique pas aux Alliés qui pourraient être piochés après sa résolution.

Q : Lorsque Miriam Beecher est en jeu, un investigateur qui devrait perdre 1 Santé Mentale ou 1 Résistance doit-il à la place résoudre une rencontre Malédiction du Pharaon Noir dans laquelle Miriam est citée sous le nom « Harriet Beecher » ?

R : Oui.

Monstres Rejeton

Q : Les effets « les monstres retournent dans la tasse » fonctionnent-ils sur les monstres Rejeton [HD, RJ, HI] ? La carte Mythe « Les Fédéraux font une Descente à Arkham ! » [HA] permet-elle vraiment de se débarrasser des monstres Rejeton ?

R : Non. Les monstres Rejeton ne devraient jamais être remis dans la tasse par des effets tels que celui de cette carte Mythe.

Q : Les monstres Rejeton comptent-ils dans la limite de monstres ? Le cas échéant, sont-ils envoyés dans la Périphérie si la limite de monstres a été atteinte et qu'ils tentent d'apparaître ?

R : Non aux deux questions.





L'HORREUR DE KINGSPORT

Cette section contient la Foire aux Questions, les Errata et les Clarifications de Règles pour l'extension *L'Horreur de Kingsport*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 1 carte Portail en tout.

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 7 cartes Lieu en tout.

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 6 cartes en tout. Les trois autres corrections sont données ci-dessous.

[Allié] **Dr. Herbert West** : la fin du texte devrait être « ... pour gagner 1 point de Résistance. Défaussez le Dr. Herbert West si le Grand Ancien se réveille. »

[Allié] **Terrible Vieillard** : la fin du texte devrait être « ... pour gagner 1 point de Santé Mentale. Défaussez le Terrible Vieillard si le Grand Ancien se réveille. »

[Objet Unique] **Signe des Anciens** : le texte devrait être « **Rencontres à Arkham** : lorsque vous fermez un portail... » ; cet objet ne s'utilise pas durant n'importe quelle phase et ne concerne pas le scellement.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

La règle suivante a été modifiée ou clarifiée afin d'améliorer le jeu.

Combiner Plusieurs Extensions

Si vous utilisez plus d'un plateau d'extension en même temps (par exemple, ceux de Dunwich et d'Innsmouth à la fois), placez-les au-dessus du plateau d'Arkham durant la mise en place et disposez-les de sorte que leurs sections Autre Monde (ou échelle de Soulèvement des Profonds) soient alignées le long d'un même bord. Peu importe quel plateau se trouve plus près de celui d'Arkham, ou dans quel ordre les plateaux d'extension se succèdent.

Les règles restent inchangées lorsque vous utilisez plus d'une extension de ville, à l'exception du fait que le nombre de joueurs doit être considéré comme étant égal à leur nombre réel moins un par plateau d'extension en jeu, au-delà du premier. Par exemple, si 6 joueurs réalisent une partie avec les extensions *L'Horreur de Dunwich* et *L'Horreur d'Innsmouth* (deux extensions de ville en tout), ils sont considérés comment étant un de moins et leur nombre total est donc de 5 pour certains effets de jeu. Ce nombre de joueurs modifié n'est utilisé que pour déterminer la limite de monstres, le nombre maximum de monstres pouvant se trouver dans la Périphérie, le nombre maximum de portails pouvant être ouverts en même temps, et le nombre de monstres piochés et placés à l'ouverture d'un portail. Il atténue la difficulté pour les joueurs, puis qu'ils ont beaucoup de terrain à parcourir. Toutefois, il ne s'applique ni aux différents effets de cartes (comme les cartes **Mythe Rumeur**), ni au nombre de succès nécessaires pour retirer un pion Destin durant la Bataille Finale, ni au nombre de trophées Portail que les investigateurs doivent posséder afin de remporter la victoire en fermant tous les portails du plateau.

Ce handicap ne peut pas réduire le nombre de joueurs au-dessous de 1 et, si une telle situation devait se produire, les joueurs sont invités à incarner davantage d'investigateurs pour l'éviter.

Aucune règle spéciale n'est nécessaire pour utiliser les petites extensions (comme *La Malédiction du Pharaon Noir* ou *Le Roi en Jaune*) en conjonction avec les extensions de ville.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *L'Horreur de Kingsport*.

Investigateurs

Q : Si une carte Lieu contraint un investigateur à se rendre dans un autre lieu, à y faire une rencontre et à revenir, que se passe-t-il si la seconde rencontre impose à l'investigateur de se déplacer à nouveau ? Annule-t-elle la première, ou celle-ci est-elle résolue entièrement ? Si elles entrent en conflit, laquelle prend le pas ?

R : Une fois que les rencontres suivantes ont été intégralement résolues, l'investigateur retourne sur le lieu dans lequel il a fait la première rencontre. En cas de conflit entre la résolution de la rencontre d'origine et des suivantes, c'est la première qui l'emporte.

Q : À quel moment et endroit les investigateurs peuvent-ils effectuer des échanges ? Que peuvent-ils s'échanger ?

R : Les investigateurs peuvent échanger à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement lorsqu'ils se trouvent dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde, hormis au cours d'un combat. Ils peuvent échanger avant, pendant ou après leur mouvement, ce qui signifie qu'un échange ne met pas fin à un mouvement. Les investigateurs *retardés* ou qui doivent perdre leur tour peuvent malgré tout échanger avec d'autres investigateurs dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde pendant la Phase de Mouvement. Ils peuvent également échanger à n'importe quel moment de l'étape « Restauration des Investigateurs » ou lors du combat contre le Grand Ancien.

Ils ont la possibilité d'échanger des Objets Communs, des Objets Uniques, des Sorts, le Révolver de l'Adjoint, le Véhicule de Patrouille, les Objets de l'Exposition [MPN], l'Abonnement Ferroviaire [HD] et les pions Argent. Ils ne peuvent pas échanger leurs pions Indice, leurs cartes Allié, Compétence, Acompte, Adjoint au Shérif d'Arkham, Prêt Bancaire, Bénédiction, Malédiction, Blessure [HD], Folie [HD], Le Bateau Blanc [HK], Le Grand Sceau [HK], leurs trophées Monstre et trophées Portail, ni toute autre carte qui n'est pas spécifiquement identifiée comme échangeable.

Q : Comment fonctionne la capacité « Relations » de Charlie Kane ?

R : À chaque fois que Charlier devrait normalement piocher une carte dans le paquet Allié, il peut à la place choisir l'un des 11 Alliés de départ qui ont été remis dans la boîte. Lorsqu'il est invité à piocher une carte Allié spécifique, Charlie la gagne même si elle a déjà été remise dans la boîte (mais uniquement si elle faisait partie des 11 Alliés de départ).

Q : La capacité « Calmer la Situation » de Charlie Kane lui permet-elle d'empêcher le niveau de terreur d'atteindre 10 à cause de la carte Mythe « La Terrible Expérience » [HA] ? S'il dépense suffisamment d'Indices, peut-il maintenir le niveau actuel ?

R : Oui aux deux questions.

Q : En utilisant sa capacité « Yin et Yang », Lily Chen peut-elle obtenir 1 Santé Mentale et 1 Résistance durant le même tour en faisant coulisser son pion d'avant en arrière, ou seule la position finale du pion est-elle prise en compte ?

R : Elle n'ajuste sa Santé Mentale et sa Résistance qu'en fonction de la position finale de son pion coulisser de Compétences.

Q : Si Lily Chen utilise sa capacité « Yin et Yang » pour augmenter son maximum de Résistance ou de Santé Mentale de 2, gagne-t-elle 2 pions du type approprié (Résistance ou Santé Mentale) ?

R : Non, elle n'en gagne que 1 car elle n'a augmenté son maximum qu'une seule fois, même si cette augmentation a été supérieure à 1.

Q : Lorsque Lola Hayes utilise sa capacité « Impro », met-elle de côté sa carte Compétence défaussée jusqu'à ce qu'elle ait regardé et/ou pioché la dernière carte du paquet (de sorte qu'elle ne voit pas seulement la carte qu'elle vient de défausser) ?

R : Oui.

Q : La capacité « Rêveur Expérimenté » de Luke Robinson lui permet-elle de gagner 1 Indice pour chaque case (première et seconde zone) de l'Autre Monde dans lequel il entre ?

R : Oui, Luke gagne 1 Indice à chaque fois qu'il entre dans une zone d'un Autre Monde.

Q : La capacité « Rêveur Expérimenté » de Luke Robinson lui permet-elle de gagner 1 Indice au début de la partie, puisqu'il commence dans les Contrées du Rêve ?

R : Non. Commencer la partie dans un Autre Monde ne signifie pas la même chose qu'y entrer.

Q : La capacité « Enquête » de Rex Murphy fonctionne-t-elle pendant la mise en place ? En d'autres termes, Rex gagne-t-il un 4^e Indice lorsqu'il reçoit les 3 pions initiaux compris dans ses possessions de départ ?

R : Non.

Q : Rex Murphy perd-il de la Résistance s'il possède une Malédiction alors que Le Pharaon Noir [MPN(R)] est le Héraut, même s'il n'a jamais lancé les dés pour la défausser ?

R : Oui.

Q : Si Wendy Adams utilise son Signe des Anciens [HA] pour placer le troisième sceau du plateau, son Histoire Personnelle [HI] est-elle réussie ou ratée ?

R : Elle peut choisir de réussir ou d'échouer, même si les joueurs operont probablement pour un succès.

Cartes Investigateur

Q : Le Bateau Blanc et Le Grand Sceau peuvent-ils être échangés avec un autre investigateur comme la carte Adjoint Véhicule de Police [HA] ? Sont-ils considérés comme des objets pour ce qui concerne le calcul du nombre d'objets et leur défausse ?

R : Non, ils ne peuvent pas être échangés et ne comptent pas comme des objets.

Compétences

Q : Comment la compétence Arts Martiaux interagit-elle avec la Hache [HA] ? Cette dernière vous offre +2 pour une main, et +3 si votre autre main est vide. Avec Arts Martiaux, la main vide gagne-t-elle également un bonus de +2 ?

R : Vous pouvez soit utiliser la main vide pour gagner un bonus de +3 aux tests de Combat avec la Hache, soit (au lieu du +2 classique), soit gagner un bonus de +2 aux tests de Combat grâce à la compétence Arts Martiaux (en plus du +2 octroyé par la Hache pour une main). Vous ne pouvez cependant pas utiliser la même main vide pour gagner les bonus des deux effets.

Q : Comment la compétence Arts Martiaux interagit-elle avec la capacité « Troisième Œil » de Marie Lambeau [HD] ? Si Maris n'utilise pas sa troisième main, obtient-elle un bonus de +2 pour cette main vide ?

R : Elles n'interagissent pas puisque la troisième main ne sert que pour les Sorts. Marie ne tire aucun bonus de cette main vide.

Lieux

Q : Le Véhicule de Patrouille [HA] peut-il être utilisé pour se rendre à La Chaussée, à la Station Radio ou à L'Étrange Maison Haute dans la Brume ?

R : Non. Notez que le Véhicule de Patrouille remplace entièrement le mouvement d'un investigateur, qui ne peut donc pas l'utiliser par exemple pour se rendre dans la zone de rue du Port puis pour continuer jusqu'à La Chaussée durant le même tour.

Q : Le Véhicule de Patrouille [HA] peut-il être utilisé lorsqu'un investigateur commence sa Phase de Mouvement sur La Chaussée, la Station Radio ou à L'Étrange Maison Haute dans la Brume ?

R : Non. Si un investigateur commence sa Phase de Mouvement dans l'un de ces lieux, il ne peut pas utiliser le Véhicule de Patrouille durant ce tour.

Q : Un investigateur peut-il utiliser la Cerveille de Mi-Go [HD] pour changer de place avec un autre investigateur ou avec un monstre qui se trouve à La Chaussée, à la Station Radio ou à L'Étrange Maison Haute dans la Brume ?

R : Oui.

Q : Un investigateur qui se trouve à La Chaussée, à la Station Radio ou à L'Étrange Maison Haute dans la Brume peut-il utiliser la Cerveille de Mi-Go [HD] pour changer de place avec un autre investigateur ou avec un monstre situé à Arkham ?

R : Oui.

Q : Quels lieux de Kingsport le Pouvoir « Malédiction » de Tsathoggua [DH] ne peut-il pas fermer ?

R : Ce Pouvoir n'affecte pas les capacités spéciales de la Station Radio et de La Chaussée.

Monstres

Q : Si un investigateur fait une rencontre « Un monstre apparaît ! » et pioche le Loup-Garou, le texte spécial de ce monstre l'oblige-t-il à perdre 2 Résistance ?

R : Oui.

*Q : Les monstres **Insaisissables** se déplacent-ils si un investigateur se trouve sur leur case ?*

R : Ces monstres ignorent les investigateurs en ce qui concerne le mouvement.

Q : Comment les Cultistes se déplacent-ils lorsque Hastur [HA] est le Grand Ancien et Tulscha le Héraut ?

R : Un Cultiste adjacent à un lieu doté d'un Signe des Anciens entre dans ce lieu (le Ciel est considéré adjacent à tous les lieux dans ce cas-là). Un Cultiste qui n'est pas adjacent à un lieu contenant un Signe des Anciens se rend dans

le Ciel. Si un Cultiste est adjacent à plusieurs lieux recelant un Signe des Anciens, le premier joueur choisit dans lequel d'entre eux de déplacer le Cultiste.

*Q : Le Héraut Tulscha rend tous les Cultistes **Insaisissables**, tandis que le Grand Ancien Glaaki [HD] fait de tous les siens des Chasseurs **Morts-Vivants**. Puisque les effets de Chasseur et d'**Insaisissable** sont contradictoires, que se passe-t-il ?*

R : L'effet de Chasseur fait bouger les Cultistes jusqu'à l'investigateur ; quant à **Insaisissable**, il leur fait éviter le combat une fois leur déplacement terminé.

*Q : Que se passe-t-il lorsqu'un monstre doté de la capacité **Insaisissable** vous surprend [MPN] ?*

R : Rien ne se passe : vous ne rencontrez pas le monstre.

Faillles

Q : Si une Faille Noire est déplacée par son symbole qui apparaît sur le fond Blanc de la boîte de mouvement, elle se déplace le long de la Flèche Blanche. Toutefois, en sortant d'un lieu, la flèche est Blanche/Noire. Cela compte-t-il comme un déplacement le long d'une Flèche Noire, même si le mouvement a été initié par un fond Blanc ? En d'autres termes, cela signifie-t-il qu'un pion Destin sera placé à chaque fois qu'une Faille quittera un lieu (puisque tous les lieux disposent d'une flèche Blanche/Noire) ?

R : Non. Même si une Faille se déplace le long d'une voie dotée d'une Flèche Blanche/Noire, un pion Destin n'est ajouté sur l'échelle du destin que si la couleur du symbole dimensionnel de la Faille correspond à celle du fond de la boîte qui arbore le même symbole sur la carte Mythe.

Q : Que se passe-t-il si une Faille se déplace sur un Vortex [HD, HI] ?

R : Elle y reste. Notez que lorsqu'une carte Mythe indique que les monstres dotés du symbole dimensionnel de la Faille se déplacent, un monstre apparaît dans le Vortex, augmentant le niveau de terreur de 1 et ajoutant 1 pion Horreur de Dunwich sur l'échelle de l'Horreur de Dunwich [DH] ou 1 pion Soulèvement sur l'échelle de Soulèvement des Profonds [HI]. La pioche d'une carte Mythe dotée du symbole dimensionnel approprié déclenche l'apparition d'un monstre, PAS le mouvement réel.

De la même manière, si la couleur du symbole dimensionnel sur la Faille correspond à celle du fond de la boîte qui arbore le même symbole sur la carte Mythe, ajoutez 1 pion Destin sur l'échelle du destin même si la Faille ne peut plus se déplacer le long d'une voie.

Q : Que se passe-t-il lorsque la carte Mythe qui déclenche une Faille n'a pas de lieu Portail ?

R : Continuez à piocher des cartes Mythe jusqu'à ce que vous en trouviez une qui dispose d'un lieu Portail, utilisez ce lieu et défaussez toutes les cartes excédentaires.

Q : Que se passe-t-il lorsque le Phare de North Point est fermé mais que c'est l'un des lieux à explorer pour retirer un marqueur Progression de Faille ?

R : Vous êtes alors incapable de l'explorer, et vous ne pouvez donc pas retirer le marqueur.

Q : Si un investigateur se rend au Phare de North Point et achète les cartes Bateau Blanc, remplit-il la condition qui est « d'enquêter » et de retirer un marqueur Progression de Faille ?

R : Non, car les capacités spéciales d'un lieu ne sont pas comptabilisées comme des rencontres, dans quelque situation que ce soit.

Q : Un monstre qui apparaît à cause d'une Faille bouge-t-il immédiatement si son symbole dimensionnel correspond à l'un de ceux qui ont été activés lorsque la Faille a été déplacée ?

R : Non. Mais si les monstres dotés de ce symbole dimensionnel reçoivent l'instruction de se déplacer à nouveau plus tard dans le tour, celui-ci se déplacera alors normalement.

Cartes Mythe

Q : Lorsqu'un investigateur pioche la carte Mythe « Observations Étranges ! », lance-t-il les dés au hasard pour savoir quel est le premier portail à produire la vague de monstres ?

R : Non, c'est le premier joueur qui choisit le portail.

Q : Lorsqu'un investigateur résout la carte Mythe « Observations Étranges ! », la vague de monstres se produit-elle durant l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres » ou pendant l'étape « Activer la Capacité du Mythe » ?

R : Elle se déroule au cours de l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres ».

Q : Lorsqu'il résout la carte « Un Réseau de Pickpockets Fait des Ravages ! », un investigateur doit-il perdre son objet le plus cher s'il n'a pas d'argent ?

R : Oui.

*Q : Lorsque la **Rumeur** « Un Monde Déchiré » est en jeu, un monstre doté du symbole dimensionnel de lune et qui se trouve sur le plateau doit-il réellement se déplacer, ou l'effet ne se déclenche-t-il que si le symbole de mouvement de monstre adéquat apparaît sur la carte Mythe, même s'il n'y a aucun monstre sur le plateau ?*

R : La présence d'un monstre n'est pas nécessaire pour déclencher l'effet.

*Q : Si les investigateurs échouent à résoudre la **Rumeur** « Un Monde Déchiré », les 3 Failles apparaissent-elles sur le même lieu Portail que la carte qui a placé le dernier pion sur la **Rumeur** ?*

R : Non. Piochez 3 cartes Mythe pour déterminer où elles apparaissent.

Irruptions de Portails

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop [HA], que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?

R : L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Si une Irruption de Portail est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?

R : Oui aux deux questions.

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, une vague de monstres survient-elle ?

R : Oui.

Grands Anciens

Q : Si Yibb-Tstll est le Grand Ancien et qu'un investigateur possédant déjà 5 pions Indice termine son mouvement dans un lieu qui contient un Indice, ce dernier reste-t-il sur ce lieu ou est-il défaussé ?

R : C'est l'investigateur qui choisit.

Q : Si Atlach-Nacha est le Grand Ancien et qu'un investigateur fait une rencontre dans laquelle « Un monstre et un portail apparaissent ! », l'ouverture de portail est-elle traitée comme une Irruption ? Le cas échéant, entraîne-t-elle le déplacement de tous les monstres volants ?

R : Oui aux deux questions.

Hérauts

Q : Au début de la partie, lorsque les joueurs piochent un Cultiste pour Tuzscha, celui-ci doit-il réellement être un Cultiste ou peut-il être n'importe quel monstre considéré comme un Cultiste, tels que la Progéniture de la Chèvre [CNB] ou le Druide Noir [CNB] ? Comment déterminent-ils le type de monstre à piocher ?

R : Cela peut être n'importe quel Cultiste ou monstre traité comme tel. La pioche est effectuée au hasard.

Q : Qu'arrive-t-il aux Cultistes lorsqu'Abthoth [HD] est le Grand Ancien et Tuzscha le Héraut ? Un seul Cultiste doit-il être placé sur le portail ouvert ?

R : Abthoth retire tous les Cultistes de la partie, Tuzscha n'en place aucun et n'a donc rien à influencer. Nous vous recommandons de piocher un nouveau Héraut.

Gardiens

Q : Lorsqu'il est le premier joueur, un investigateur peut-il recevoir les cartes Bien-aimé de Bastet simplement parce qu'il possède la carte Allié Caton, sans avoir à défausser de pions Bastet ?

R : C'est exact. Pour devenir un Bien-aimé de Bastet, il doit soit défausser ses pions Bastet, soit détenir la carte Allié Caton.

Q : À quel moment les cartes Vision d'Hypnos sont-elles défaussées ?

R : Toutes les cartes Vision d'Hypnos en jeu sont défaussées à la fin de chaque Phase de Mythe.

Variante Bataille Épique

Q : Lorsque les joueurs affrontent un Grand Ancien en utilisant la variante Bataille Épique, quel est exactement l'ordre du tour ?

R : Chaque tour commence par l'étape « Restauration des Investigateurs », durant laquelle les investigateurs peuvent restaurer leurs cartes, utiliser n'importe quelles capacités Phase d'Entretien ou N'importe quelle Phase qui ne sont pas spécifiquement interdites lors de la bataille finale, ajuster leurs pions coulissants de Compétences comme s'ils résolvaient la Phase d'Entretien, ou échanger des objets comme si tous les investigateurs se trouvaient dans le même lieu. À la fin de cette étape, le marqueur Premier Joueur circule vers la gauche (à moins que cela ne soit interdit par un effet de jeu, tel que celui d'une carte Poussière [HI]). Une fois l'étape « Restauration des Investigateurs » terminée, le premier joueur pioche et résout la première carte du paquet Bataille Épique. Dès que celle-ci a été résolue, un autre tour commence par l'étape « Restauration des Investigateurs ».

Q : Si un investigateur est dévoré par la carte Complot « Mourir pour une Cause » lorsque Glaaki [HD] est le Grand Ancien, qu'est-ce qui a préséance entre la carte Complot et la capacité « Tant qu'il est plongé dans son sommeil » qui augmente de 2 le niveau de terreur à chaque fois qu'un investigateur est dévoré ?

R : Dans ce cas précis, l'effet de la carte Complot prend le dessus sur la capacité « Tant qu'il est plongé dans son sommeil » et le niveau de terreur n'augmente pas. Dans d'autres circonstances, cette capacité est effective pendant toute la durée de la Bataille Finale.

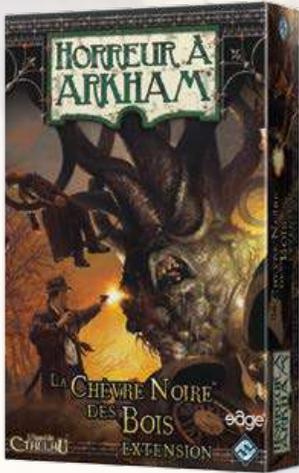
Q : L'Objet Unique Statue de Garde [HA] peut servir à annuler l'attaque entière d'un Grand Ancien pendant 1 tour. Avec la variante Bataille Épique, peut-elle être utilisée pour annuler une attaque du Grand Ancien même si la carte Bataille Épique a déjà été piochée ? S'il s'agit d'un Complot Sinistre, la Statue de Garde peut-elle être employée pour annuler l'attaque de la carte Complot du Grand Ancien après que celle-ci a été piochée ?

R : La Statue de Garde peut être utilisée pour annuler les attaques listées sur une carte Bataille Épique ou sur une carte Complot du Grand Ancien, et ce même après que ladite carte a été piochée.

Q : La carte Bataille Épique « Attaque de la Dernière Chance » annule l'attaque du Grand Ancien. Si un investigateur annule entièrement l'attaque de Cthulhu [HA] pour ce tour, ce dernier se soigne-t-il quand même ?

R : Non, car Cthulhu doit attaquer pour pouvoir se soigner.





LA CHÈVRE NOIRE DES BOIS

Cette section contient la Foire aux Questions et les Errata pour l'extension *La Chèvre Noire des Bois*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat (compétence) devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 5 cartes Portail en tout.

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 4 cartes Lieu en tout.

• Cartes Mythe

[Gros Titre] « **D'Étranges Observations !** » : le titre de cette carte devrait être « Observations Étranges ! »

• Cartes Investigateur

Les deux corrections sont données ci-dessous.

[Objet Commun] **357 Magnum** : cette carte devrait posséder le trait « *Arme Physique* ».

[Sort] **Appeler le Grand Ancien** : l'effet de cette carte devrait commencer par « défaissez X trophées de monstre et/ou portail (pour un maximum de 7)... ».

• Feuillet de Règles

Le dernier paragraphe de la section « Préparation » devrait dire : « Mélangez les 16 cartes Corruption vertes pour former une pile. Faites de même avec les 16 cartes

Corruption rouges. Placez ensuite la pile Corruption verte sur la pile Corruption rouge pour ne former qu'un seul paquet Corruption. Disposez ce paquet près des autres cartes spéciales. »

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *La Chèvre Noire des Bois*.

Objets Uniques

Q : Que se passe-t-il si un investigateur utilise la Clé du Naacal dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, après qu'il s'y est déplacé ? Cela lui permet-il de changer le portail présent, ou cela déclenche-t-il une vague de monstres ?

R : Cet objet ne peut être utilisé que dans des lieux dépourvus de portail.

Q : Un pion Destin est-il ajouté sur l'échelle du destin lorsqu'un investigateur ouvre un portail avec la Clé du Naacal ?

R : Non.

Q : Un investigateur doit-il utiliser la Lame Rituelle au combat pour gagner +1 aux tests de Sort ?

R : Non, il n'est pas obligé de l'utiliser en combat pour tirer parti de ses capacités secondaires.

Sorts

Q : Comment la capacité « Science ! » de Kate Winthrop affecte-t-elle le Sort Invoquer un Monstre ?

R : Kate ne peut pas utiliser ce Sort, et aucun investigateur dans le même lieu ou la même zone de rue qu'elle n'y est autorisé non plus.

Cartes Corruption

Q : Lorsque sa carte Corruption Appeler la Bête est déclenchée, un investigateur peut-il choisir d'échanger un monstre dans le Ciel avec un monstre de la Périphérie qui n'est pas de type volant ?

R : Non.

Q : Après avoir fermé ou scellé un portail, si Normal Withers [HI] utilise sa capacité « Dans les Étoiles » pour changer le symbole dimensionnel du portail en ce qui concerne les effets qui retirent les monstres du plateau, le symbole par lequel il l'a remplacé est-il aussi utilisé pour retirer des cartes Corruption ?

R : Oui.



Monstres

Q : La Progéniture de la Chèvre et le Druides Noir sont-ils remis dans la boîte si Abhoth [HD] est le Grand Ancien ?

R: Oui.

Q : Lorsque le Druides Noir ou une Progéniture de la Chèvre est pioché, son pion est-il placé sur la fiche Grand Ancien si ce dernier se trouve être Rhan-Tegoth [HI] ?

R: Oui.

Q : La Progéniture de la Chèvre et le Druides Noir comptent-ils en ce qui concerne les Histoires Personnelles [HI] qui nécessitent un trophée Cultiste ?

R: Oui.

Q : La Progéniture de la Chèvre et le Druides Noir infligent-ils 4 dégâts de Résistance si Yig [HA] est le Grand Ancien ?

R: Oui.

Q : La Progéniture de la Chèvre et le Druides Noir gagnent-ils les mêmes capacités et types de mouvements que le Grand Ancien actuel octroie aux Cultistes ?

R: Oui.

Q : Le combat s'achève-t-il lorsqu'un investigateur est retardé par la Progéniture de la Chèvre ? Que se passe-t-il s'il est à la fois retardé et mis inconscient ?

R: Oui, le combat prend fin. Si un investigateur retardé est mis inconscient ou rendu fou, ou bien s'il est retardé au moment même où il tombe inconscient ou devient fou, ignorez le statut retardé.

Q : Si un investigateur est retardé par la Progéniture de la Chèvre pendant la Phase de Mouvement, peut-il redresser son marqueur pendant cette même phase ou doit-il attendre le prochain tour ?

R: Il attend le prochain tour.

Q : Si Yig [HA] est le Grand Ancien, la valeur de Combat du Druides Noir passe-t-elle de -2 à +0 puisqu'il est « traité comme un Cultiste » ?

R: En effet. Le Druides Noir est affaibli par l'effet de Yig au lieu d'être renforcé.

Q : Le Druides Noir est un monstre doté d'un liseré vert. Se déplace-t-il comme un monstre qui dispose d'un liseré noir ?

R: Oui.

Q : Si le Druides Noir se déplace le long d'une Flèche Blanche/Noir suite à l'apparition d'un symbole dimensionnel d'hexagone dans la boîte de mouvement blanche d'une carte Mythe, sa capacité de mouvement est-elle activée ? Ou bien n'est-elle déclenchée que lorsque le symbole dimensionnel d'hexagone apparaît dans la boîte de mouvement noir d'une carte Mythe ? La capacité s'active-t-elle-même si le Druides Noir ne se déplace pas ?

R: Elle n'est activée que lorsqu'un symbole dimensionnel d'hexagone dans la case de mouvement noire d'une carte Mythe, que le Druides se déplace ou non.

Q : Que signifie la formule « tous les autres monstres se déplacent sur une Flèche Noire » de la capacité du Druides Noir ?

R: Après la résolution de son mouvement normal, chaque monstre sur le plateau (mais pas dans la Périphérie ou le Ciel) se déplace comme s'il était doté d'un liseré noir et que son symbole dimensionnel apparaissait dans la boîte de mouvement noire d'une carte Mythe.

Q : La capacité de mouvement du Druides Noir ouvre-t-elle des Failles [HK] ?

R: Non.

Q : Lorsqu'un Grand Ancien change le type de mouvement des Cultistes, le mouvement spécial du Druides Noir est-il ignoré ?

R: Non.

Cartes Mythe

Q : Lorsqu'un investigateur pioche la carte Mythe « Observations Étranges ! », lance-t-il les dés au hasard pour savoir quel est le premier portail à produire la vague de monstres ?

R: Non, c'est le premier joueur qui choisit le portail.

Q : Lorsqu'un investigateur résout la carte Mythe « Observations Étranges ! », la vague de monstres se produit-elle durant l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres » ou pendant l'étape « Activer la Capacité du Mythe » ?

R: Elle se déroule au cours de l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres ».

Irruptions de Portails

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop [HA], que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?

R: L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Si une Irruption de Portail est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?

R: Oui aux deux questions.

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, une vague de monstres survient-elle ?

R: Oui.

Héraut La Chèvre Noire des Bois

Q : Les règles de préparation précisent que tous les monstres Hexagone forment une seconde tasse de monstres distincte. Cela inclut-il le monstre Masque La Femme Boursouflée (monstre Masque) [HA] qui est également un monstre Hexagone ?

R: Uniquement si Nyarlathotep est le Grand Ancien.

Q : Que se passe-t-il si un investigateur est censé piocher un monstre dans chacune des deux tasses pendant l'ouverture d'un nouveau portail, mais que l'une d'elles est vide ?

R: Chaque monstre qui aurait dû être pioché dans la tasse vide est pris dans l'autre tasse à la place.

Q : Dans quel ordre un investigateur pioche-t-il les monstres pendant une vague de monstres ? Dans quelle tasse commence-t-il par les prendre ?

R: Il alterne entre les deux tasses pendant la pioche, en commençant par la tasse normale de monstres.

Q : Si des monstres Hexagone retournent dans la tasse pour une raison ou une autre, sont-ils remis dans la tasse Hexagone ?

R: Oui.

Q : Dans une partie à 5+ joueurs, combien de monstres sont censés sortir de chaque portail, et de quel type sont-ils ? Combien d'entre eux sont des monstres Hexagone ?

R: Trois monstres en tout : 2 normaux et 1 Hexagone.

Q : Lorsque les investigateurs piochent un pion Monstre pour toute autre raison que l'ouverture d'un portail ou la résolution d'une vague de monstres (par exemple, à cause d'une rencontre Lieu), celui-ci vient-il de la tasse normale ou de la tasse Hexagone ?

R: Le pion est pioché dans la tasse normale de monstres.



L'HORREUR D'INNsmouth

Cette section contient la Foire aux Questions et les Errata pour l'extension *L'Horreur d'Innsmouth*.

ERRATA

• **Modification Générale**

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat (compétence) devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• **Fiches Investigateur**

[Trish Scarborough] L'ordre des couples de capacité de Trish est le suivant : Vigueur/Discretion, Savoir/Volonté et Vitesse/Chance.

• **Cartes Portail**

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 3 cartes Portail en tout.

• **Cartes Mythe**

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 2 cartes Mythe en tout. La seule autre correction est donnée ci-dessous.

[Gros Titre] « Étranges Visions ! » : le titre de cette carte devrait être « Observations Étranges ! »

• **Cartes Lieu**

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 11 cartes Lieu en tout.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

La règle suivante a été modifiée ou clarifiée afin d'améliorer le jeu.

Combiner Plusieurs Extensions

Si vous utilisez plus d'un plateau d'extension en même temps (par exemple, ceux de Dunwich et d'Innsmouth à la fois), placez-les au-dessus du plateau d'Arkham durant la mise en place et disposez-les de sorte que leurs sections Autre Monde (ou échelle de Soulèvement des Profonds) soient alignées le long d'un même bord. Peu importe quel plateau se trouve plus près de celui d'Arkham, ou dans quel ordre les plateaux d'extension se succèdent.

Les règles restent inchangées lorsque vous utilisez plus d'une extension de ville, à l'exception du fait que le nombre de joueurs doit être considéré comme étant égal à leur nombre réel moins un par plateau d'extension en jeu, au-delà du premier. Par exemple, si 6 joueurs réalisent une partie avec les extensions *L'Horreur de Dunwich* et *L'Horreur d'Innsmouth* (deux extensions de ville en tout), ils sont considérés comme étant un de moins et leur nombre total est donc de 5 pour certains effets de jeu. Ce nombre de joueurs modifié n'est utilisé que pour déterminer la limite de monstres, le nombre maximum de monstres pouvant se trouver dans la Périphérie, le nombre maximum de portails pouvant être ouverts en même temps, et le nombre de monstres piochés et placés à l'ouverture d'un portail. Il atténue la difficulté pour les joueurs, puis qu'ils ont beaucoup de terrain à parcourir. Toutefois, il ne s'applique ni aux différents effets de cartes (comme les cartes *Mythe Rumeur*), ni au nombre de succès nécessaires pour retirer un pion Destin durant la Bataille Finale, ni au nombre de trophées Portail que les investigateurs doivent posséder afin de remporter la victoire en fermant tous les portails du plateau.

Ce handicap ne peut pas réduire le nombre de joueurs au-dessous de 1 et, si une telle situation devait se produire, les joueurs sont invités à incarner davantage d'investigateurs pour l'éviter.

Enfin, s'ils utilisent spécifiquement les plateaux de Dunwich et d'Innsmouth, ils sont invités à augmenter de 1 le nombre de portails devant être ouverts en même temps pour que le Grand Ancien se réveille.

Aucune règle spéciale n'est nécessaire pour utiliser les petites extensions (comme *La Malédiction du Pharaon Noir* ou *Le Roi en Jaune*) en conjonction avec les extensions de ville.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *L'Horreur d'Innsmouth*.

Investigateurs

Q : Si une carte Lieu contraint un investigateur à se rendre dans un autre lieu, à y faire une rencontre et à revenir, que si passe-t-il si la seconde rencontre impose à l'investigateur de se déplacer à nouveau ? Annule-t-elle la première, ou celle-ci est-elle résolue entièrement ? Si elles entrent en conflit, laquelle prend le pas ?

R : Une fois que les rencontres suivantes ont été intégralement résolues, l'investigateur retourne sur le lieu dans

lequel il a fait la première rencontre. En cas de conflit entre la résolution de la rencontre d'origine et des suivantes, c'est la première qui l'emporte.

Q : À quel moment et endroit les investigateurs peuvent-ils effectuer des échanges ? Que peuvent-ils s'échanger ?

R : Les investigateurs peuvent échanger à n'importe quel moment durant la Phase de Mouvement lorsqu'ils se trouvent dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde, hormis au cours d'un combat. Ils peuvent échanger avant, pendant ou après leur mouvement, ce qui signifie qu'un échange ne met pas fin à un mouvement. Les investigateurs *retardés* ou qui doivent perdre leur tour peuvent malgré tout échanger avec d'autres investigateurs dans le même lieu, la même zone de rue ou la même zone de l'Autre Monde pendant la Phase de Mouvement. Ils peuvent également échanger à n'importe quel moment de l'étape « Restauration des Investigateurs » ou lors du combat contre le Grand Ancien.

Ils ont la possibilité d'échanger des Objets Communs, des Objets Uniques, des Sorts, le Révolver de l'Adjoint, le Véhicule de Patrouille, les Objets de l'Exposition [MPN], l'Abonnement Ferroviaire [HD] et les pions Argent. Ils ne peuvent pas échanger leurs pions Indice, leurs cartes Allié, Compétence, Acompte, Adjoint au Shérif d'Arkham, Prêt Bancaire, Bénédiction, Malédiction, Blessure [HD], Folie [HD], Le Bateau Blanc [HK], Le Grand Sceau [HK], leurs trophées Monstre et trophées Portail, ni toute autre carte qui n'est pas spécifiquement identifiée comme échangeable.

Capacités des Investigateurs

Q : La capacité « Le Savoir est le Pouvoir » de George Barnaby peut-elle être utilisée avec le Fusil à Pompe [HA] afin qu'un résultat de 5 au jet de dés compte comme 2 succès ?

R : Non, seuls les 6 naturels peuvent compter comme 2 succès.

Q : Finn Edwards commence-t-il la partie avec uniquement 8\$, ou gagne-t-il 10\$ supplémentaires grâce à son Prêt Bancaire ?

R : Il ne débute la partie qu'avec 8\$ et n'obtient pas d'argent additionnel pour le Prêt Bancaire qu'il possède.

Q : Lorsque Finn Edwards utilise sa capacité « Glissant », se déplace-t-il avant, après ou en même temps que les monstres ?

R : En utilisant cette capacité, Finn se déplace une fois que tous les monstres ont terminé leur mouvement.

Q : Lorsque Finn Edwards utilise un objet (par exemple, un Objet Commun, un Objet Unique, un Objet de l'Exposition [MPN] ou un Sort) qui nécessite que la carte soit défaussée, sa capacité « Résister » lui permet-elle d'utiliser cette carte sans la défausser ?

R : Utiliser un objet dont la défausse est requise est considéré comme un coût, et la carte doit donc être défaussée. La capacité « Résister » n'affecte pas cela. (Notez que cela s'applique aux Sorts qui nécessitent qu'un investigateur les « lance et défausse » pour les utiliser.)

Q : Finn Edwards peut-il refuser de rembourser son Prêt Bancaire même s'il lui reste de l'argent, sans avoir à défausser d'objets ?

R : Il peut refuser de le rembourser sans subir aucune pénalité.

Q : Que se passe-t-il si Finn Edwards écope d'une Blessure au Dos [HD] ?

R : Il est immunisé contre la défausse, mais ne peut pas piocher de cartes supplémentaires au-delà de la limite fixée.

Q : La capacité « Résister » de Finn Edwards protège-t-elle ses objets de la capacité « Début de la Bataille » d'Ithaqua [HA] et de l'Attaque de Cthugha ?

R : Oui.

Q : La capacité « Rêves Prémonitoires » de Patrice Hathaway peut-elle être utilisée plusieurs fois si l'échelle du destin recule au-delà de 9, puis atteint de nouveau la case 9 ?

R : Non, cela ne se produit qu'une seule fois par partie.

Q : Si Ursula Downs commence sur un lieu instable, peut-elle prendre l'Indice qui s'y trouve ? Peut-elle commencer à Y'ha-nthlei ou dans n'importe quel lieu du Pic de Kingsport [HK] puisqu'elle ne s'y déplace pas réellement ?

R : Oui, elle peut collecter le pion Indice. EN revanche, elle ne peut pas commencer à Y'ha-nthlei ni dans n'importe quel lieu du Pic de Kingsport.

Q : Après avoir fermé ou scellé un portail, si Normal Withers utilise sa capacité « Dans les Étoiles » pour changer le symbole dimensionnel du portail en ce qui concerne les effets qui retirent les monstres du plateau, le symbole par lequel il l'a remplacé est-il aussi utilisé pour retirer des cartes Corruption [CNB] ?

R : Oui.

Q : Puisque les portails ne peuvent être scellés que dans des lieux instables, la capacité « Rites Secrets » d'Akashi Onyele lui permet-elle d'en sceller également dans les rues et les lieux stables ?

R : Non, elle ne peut toujours sceller les portails que dans des lieux instables.

Histoires Personnelles

Q : Après que l'investigateur d'un joueur s'est retiré [HD] ou a été dévoré, que se passe-t-il lorsque son nouvel investigateur possède une Histoire Personnelle dont la condition Réussite ou Échec a déjà été remplie ?

R : L'Histoire Personnelle réussit ou échoue immédiatement, en fonction de la condition qui a déjà été remplie. Si c'est le cas des deux conditions, le joueur choisit l'effet qu'il préfère et le déclenche.

Q : Que se passe-t-il si les conditions Réussite et Échec d'une Histoire Personnelle sont déclenchées simultanément ?

R : Le joueur choisit entre les deux et déclenche celle qu'il préfère.

Q : La carte Histoire Personnelle « Je N'abandonnerai Pas ! » de Silas Marsh lui permet-elle de prendre le trophée du portail scellé et de le remettre au prochain investigateur (celui qui prend sa place une fois que Silas est dévoré) ?

R : Oui.

Q : Sa carte Histoire Personnelle « Ne Craindre Aucun Mal » autorise-t-elle uniquement Sœur Marie à relancer un dé qu'elle a déjà lancé, ou permet-elle à n'importe quel joueur de relancer un jet d'entretien ?

R : Elle peut autoriser n'importe quel joueur à relancer son jet d'entretien.

Q : La condition Réussite de la carte Histoire Personnelle « Chercher des Réponses » de Skids O'Toole signifie-t-elle qu'il place 1 Indice dessus pour chaque Indice qu'il gagne, ou uniquement lorsqu'il gagne au moins 1 Indice ?

R : Skids pose 1 pion Indice sur « Chercher des Réponses » pour chaque Indice qu'il gagne.

Q : Lorsque la carte Histoire Personnelle « Au Travail » de Léo Anderson [HD] est en jeu, les Alliés déchargés offrent-ils toujours leurs bonus ?

R : Oui.

Q : Si Wendy Adams [HK] utilise son Signe des Anciens [HA] pour placer le troisième sceau du plateau, son Histoire Personnelle est-elle réussie ou ratée ?

R : Elle peut choisir de réussir ou d'échouer, même si les joueurs opteront probablement pour un succès.

Q : Plusieurs cartes Histoire Personnelle requièrent que l'investigateur place 1 Indice dessus à chaque fois qu'il pioche un certain type d'objet. Dans le cas où ce type de carte n'est pas pioché mais acheté, le pion Indice est-il placé sur l'Histoire Personnelle ? Par exemple, si Amanda Sharpe [HA] utilise la capacité spéciale de la Boutique de Souvenirs [HA] et pioche 3 Objets Uniques avant d'en acheter un autre, place-t-elle 4 Indices ou un seul sur sa carte Histoire Personnelle « Rêves des Anciens » ?

R : Dans cette situation, les 4 Objets Uniques ne rapporteraient qu'un seul Indice. Le but de ces cartes Histoire Personnelle est de placer 1 pion Indice dessus à chaque fois que l'investigateur pioche et conserver une carte du type approprié.

Q : Plusieurs cartes Histoire Personnelle requièrent que l'investigateur place 1 Indice dessus à chaque fois qu'il pioche un certain type d'objet. Dans le cas où ce type de carte n'est pas pioché mais récupéré auprès d'un autre investigateur, le pion Indice est-il placé sur l'Histoire Personnelle ?

R : Non.

Q : Puisque Chagnar Faugn ne peut voir plus de 3 pions Destin retirés de son échelle au cours d'un même tour de combat, est-ce le maximum de pions que la carte « Le Chemin est Balisé » de Norman Withers peut retirer ? Si la carte « Enfin » de Lily Chen [HK] est également en jeu, les effets combinés

de ces deux Histoires Personnelles sont-ils limités à 3 pions Destin retirés de l'échelle du destin ?

R: La règle qui stipule que 3 pions Destin au maximum peuvent être retirés de l'échelle du destin de Chaugnar Faugn ne s'applique à aucune de ces deux cartes Histoire Personnelle. Dans les deux cas, leur effet est résolu dans son intégralité sur ces cartes sont en jeu.

Lieux

Q: La capacité spéciale « Bateau de Location » de Falcon Point peut-elle être utilisée plusieurs fois par le même investigateur au cours de la même Phase de Mouvement, afin de déplacer plusieurs investigateurs ?

R: Non. Un investigateur ne peut utiliser la capacité spéciale « Bateau de Location » qu'une seule fois par Phase de Mouvement.

Q: La capacité spéciale « Bateau de Location » de Falcon Point peut-elle être utilisée plusieurs fois d'affilée pour « enchaîner » les mouvements des investigateurs ? En d'autres termes, le Joueur 1 peut-il déplacer le Joueur 2, puis le Joueur 2 déplacer le Joueur 3 ? Ou la Phase de Mouvement du Joueur 2 est-elle terminée puisqu'il « ne peut pas continuer à se déplacer » ?

R: Une fois qu'un joueur a été déplacé grâce à la capacité spéciale « Bateau de Location », son mouvement est terminé et il ne peut donc pas utiliser la capacité.

Q: Quels lieux d'Innsmouth le Pouvoir « Malédiction » de Tsathoggua [DH] ne peut-il pas fermer ?

R: Ce Pouvoir n'affecte pas les capacités spéciales du Récif du Diable, de la Prison d'Innsmouth et de Y'ha-nthlei. Il ne s'applique pas non plus à la capacité spéciale de la zone de rue Sawbone Alley.

Q: Si Tsathoggua [DH] est le Grand Ancien, un investigateur peut-il utiliser la capacité de mouvement de Falcon Point ?

R: Non.

Q: Un investigateur de retour à Arkham après avoir été Perdu dans le Temps et l'Espace peut-il se déplacer au Récif du Diable ?

R: Non. Mais puisqu'il est revenu pendant la Phase d'Entretien, il peut retourner à Falcon Point et rejoindre potentiellement le Récif du Diable pendant la Phase de Mouvement du même tour, en utilisant la capacité spéciale « Bateau de Location » de ce lieu, la capacité « Matelot Qualifié » de Silas Marsh, ou n'importe quel autre effet de jeu qui permettrait de se rendre au Récif du Diable depuis Falcon Point.

Q: Silas Marsh peut-il utiliser sa capacité « Matelot Qualifié » pour se rendre au Récif du Diable depuis n'importe quel lieu aquatique ?

R: Oui.

Q: Le Véhicule de Patrouille [HA] peut-il être utilisé pour se rendre au Récif du Diable ou à Y'ha-nthlei ?

R: Non. Notez que le Véhicule de Patrouille remplace entièrement le mouvement d'un investigateur, qui ne peut donc pas l'utiliser par exemple pour se rendre à Falcon Point puis utiliser sa capacité de mouvement pour continuer jusqu'au Récif du Diable.

Q: Le Véhicule de Patrouille [HA] peut-il être utilisé lorsqu'un investigateur commence sa Phase de Mouvement au Récif du Diable ou à Y'ha-nthlei ?

R: Non. Si un investigateur commence sa Phase de Mouvement dans l'un de ces lieux, il ne peut pas utiliser le Véhicule de Patrouille durant ce tour.

Q: Un investigateur peut-il utiliser la Cerveille de Mi-Go [HD] pour changer de place avec un autre investigateur ou avec un monstre qui se trouve au Récif du Diable ou à Y'ha-nthlei ?

R: Oui.

Q: Un investigateur qui se trouve au Récif du Diable ou à Y'ha-nthlei peut-il utiliser la Cerveille de Mi-Go [HA] pour changer de place avec un autre investigateur ou avec un monstre situé à Arkham ?

R: Oui.

Rencontres dans un Autre Monde

Q: Comment la capacité « Sensibilité Psychique » de Gloria Goldberg [HA] fonctionne-t-elle avec les cartes Autre Monde à Innsmouth ?

R: À chaque fois que Gloria résout une carte Autre Monde qui l'invite à « Défausser cette carte et piocher à nouveau », elle la défausse et pioche 2 nouvelles cartes Autre Monde correspondant à la couleur de l'un des symboles de rencontre de l'Autre Monde dans lequel elle se trouve. Elle choisit ensuite laquelle des deux elle souhaite résoudre.

Cartes Mythe

Q: Lorsqu'un investigateur pioche la carte Mythe « Observations Étranges ! », lance-t-il les dés au hasard pour savoir quel est le premier portail à produire la vague de monstres ?

R: Non, c'est le premier joueur qui choisit le portail.

Q: Lorsqu'un investigateur résout la carte Mythe « Observations Étranges ! », la vague de monstres se produit-elle durant l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres » ou pendant l'étape « Activer la Capacité du Mythe » ?

R: Elle se déroule au cours de l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres ».

Q: Si la carte Mythe « Le Voile est Faible » est en jeu et que 6 portails se trouvent sur le plateau lorsque le Grand Ancien se réveille, les investigateurs doivent-ils quand même résoudre la Bataille Finale ou ont-ils gagné la partie puisque les cartes Environnement sont défaussées dès le réveil du Grand Ancien ?

R: Les investigateurs ont gagné avant que la Bataille Finale ne commence.

Irruptions de Portails

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop [HA], que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?

R : L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Si une Irruption de Portail est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha [HK] est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?

R : Oui aux deux questions.

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, une vague de monstres survient-elle ?

R : Oui.

Capacités des Monstres

Q : Lorsque des monstres qui se déplacent « vers le plus proche investigateur » se trouvent au Récif du Diable ou à Y'ha-nthlei et qu'aucun investigateur n'occupe ces lieux, comment se déplacent-ils ?

R : Ils avancent vers le plus proche investigateur situé à Innsmouth dont la valeur de Discrétion est la plus faible. Si aucun investigateur ne se trouve à Innsmouth, ils se déplacent vers l'investigateur qui possède la plus faible valeur de Discrétion sur n'importe quel plateau. En cas d'égalité, le premier joueur choisit.

Vortex

Q : Les monstres volants peuvent-ils entrer dans les vortex ?

R : En de rares situations, oui. Par exemple, après le lancement du Sort Implanter une Suggestion [HK].

Être Arrêté à Innsmouth

Q : Un investigateur ne peut pas éviter d'être retardé lorsqu'il est arrêté à Innsmouth. Cela signifie-t-il également qu'il ne peut pas éviter d'être arrêté ?

R : Non. Si un investigateur réussit à éviter l'arrestation, il n'est pas retardé.

Loi Martiale

Q : À la fin de la Phase de Mouvement, un investigateur combat-il les monstres avant ou après le test d'Évasion qu'il doit effectuer pour savoir s'il est arrêté ou non à cause de la Loi Martiale ?

R : Il les affronte après avoir effectué le test d'Évasion.

Q : Lorsqu'un investigateur sort d'un portail ouvert à la Raffinerie Marsh ou à l'Ordre Ésotérique de Dagon pendant que la Loi Martiale court, doit-il effectuer un test d'Évasion pour éviter d'être arrêté ?

R : Non, car un portail ouvert dans l'un de ces endroits outrepassa la Loi Martiale.

Q : Si la Loi Martiale est déclarée et que l'échelle du destin recule ensuite jusqu'à une case inférieure à la moitié, la Loi Martiale est-elle annulée jusqu'à ce que l'échelle soit de nouveau à moitié pleine ?

R : Non. Une fois qu'au moins la moitié de l'échelle du Grand Ancien est remplie, la Loi Martiale est déclarée à Innsmouth pour le reste de la partie.

Grands Anciens

Q : Si Rhan-Tegoth est le Grand Ancien, que se passe-t-il lorsqu'une rencontre contraint un investigateur à piocher un trophée Monstre mais que celui-ci pioche un Cultiste ? Qu'arrive-t-il si William Yorick pioche un Cultiste parmi son équipement de départ ?

R : Le pion Cultiste est placé sur la fiche de Grand Ancien de Rhan-Tegoth. Le niveau de terreur augmente ensuite de 1, un pion Destin est ajouté sur l'échelle du destin, et un monstre de remplacement est pioché. Si cela se produit pendant la mise en place lorsque William Yorick pioche son équipement de départ, attendez que tous les investigateurs aient reçu leur équipement avant de remettre un Allié dans la boîte suite à l'augmentation du niveau de terreur.

Q : Si Chaugnar Faugn est le Grand Ancien, les pénalités dues au fait de trouver dans le même quartier qu'un pion Signe des Anciens et au fait d'en transporter un se cumulent-elles ? Par exemple, si un investigateur possède un Signe des Anciens et se trouve dans un quartier qui en contient un, subit-il une pénalité de -2 à ses tests de compétence ?

R : Non, ces pénalités ne sont pas cumulatives.

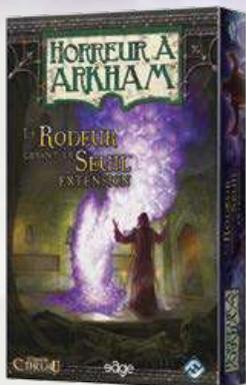
Q : Si Quachil Utaus est le Grand Ancien, que se passe-t-il si l'investigateur du premier joueur est dévoré par un effet autre que celui d'une carte Poussière ? L'investigateur remplaçant devient-il le premier joueur ? Le paquet Poussière est-il remélangé ?

R : L'investigateur du joueur actif est dévoré normalement, et le marqueur Premier Joueur est conservé par ce joueur après qu'il a choisi un nouvel investigateur. Le paquet Poussière n'est pas remélangé, à moins qu'une carte Poussière ne demande à un joueur de le faire.

Hérauts

Q : Que se passe-t-il si Dagon est le Héraut et que la carte Mythe piochée en supplément est une Rumeur ?

R : Défaussez-la et continuez de piocher jusqu'à ce que vous trouviez une carte Mythe qui ne soit pas une Rumeur.



LE RÔDEUR DEVANT LE SEUIL

Cette section contient la Foire aux Questions et les Errata pour l'extension *Le Rôdeur Devant le Seuil*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, tous les effets de jeu qui font référence à un test de Combat (compétence) devraient en réalité parler d'un **test de Vigueur**. Cette modification doit être prise en compte sur tous les éléments de la boîte qui font mention du terme « Combat » en tant que compétence.

• Cartes Portail

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 7 cartes Portail en tout.

• Cartes Mythe

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 2 cartes Mythe en tout.

• Cartes Lieu

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 9 cartes Lieu en tout.

• Cartes Investigateur

La modification générale du terme Combat en **Vigueur** doit être effectuée sur 2 cartes Investigateur en tout.

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

Les règles suivantes ont été modifiées ou clarifiées afin d'améliorer le jeu.

Portails Errants

Un portail errant ignore les marqueurs Investigateur lorsqu'il se déplace. Il ne reste pas dans un lieu ou une zone de rue, même s'il le (ou la) partage avec un investigateur.

La Bataille Finale

Dès que la Bataille Finale a commencé, les investigateurs ne peuvent plus collecter d'argent ni effectuer de jets pour leurs cartes Acompte ou Prêt Bancaire. En outre, ils ne peuvent plus gagner de pions Indice ou Pouvoir.

Pactes Maléfiques

Une carte Pacte de l'Âme ou un Pacte de Sang déchargée est inclinée à 90° au lieu d'être retournée face cachée.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *L'Horreur d'Innsmouth*.

Cartes Investigateur

Q : L'Objet Commun Marteau de Forgeron fournit un bonus de « +3 aux tests de Combat et +1 aux tests de Vigueur ». Un investigateur gagne-t-il ainsi un bonus total de +4 à ses tests de Combat lorsqu'il utilise cet objet ?

R : Non. Le Marteau de Forgeron octroie un bonus de +3 aux tests de Combats, et un bonus de +1 à tous les tests de Vigueur qui ne sont pas des tests de Combat.

Q : Un investigateur doit-il s'équiper du Sceptre du Pharaon afin d'utiliser sa capacité pour lancer un Sort comme si ses deux mains étaient libres ?

R : Oui.

Cartes Relation

Q : Qu'arrive-t-il aux cartes Relation lorsqu'un investigateur abandonne [HD] ?

R : De même que lorsqu'il est dévoré, toutes les cartes Relation du joueur et de son voisin de droite sont remises dans la boîte si l'investigateur abandonne. Aucune nouvelle carte Relation n'est piochée lorsqu'un nouvel investigateur entre en jeu après qu'un autre a abandonné.

Portails Errants

Q : Que se passe-t-il si un portail errant devrait se déplacer sur un vortex [HD, HI] ?

R : En ce qui concerne le déplacement des portails, un vortex est considéré comme une case qui contient déjà un portail. Ainsi, un portail errant ne peut jamais entrer sur un vortex.

Q : Un portail errant se déplace-t-il durant la même Phase de Mythe où il s'est ouvert ?

R : Oui.

Q : Est-il possible qu'un portail errant se déplace sur un lieu qui contient un sceau ?

R : Normalement, les portails errants n'entrent pas sur un lieu qui puisse légalement contenir un Signe des Anciens.

(Les portails ne peuvent être scellés que dans un lieu instable.) Mais il existe une rencontre Département Scientifique dans L'Horreur d'Innsmouth qui permet aux joueurs de déplacer un portail sur n'importe quel lieu instable de leur choix. Dès qu'un tel lieu est assorti d'un Signe des Anciens, il est considéré comme stable et n'est donc plus un choix légal pour résoudre cette rencontre de Lieu.

Irruptions de Portails

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop [HA], que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?

R: L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Si une Irruption de Portail est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha [HK] est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?

R: Oui aux deux questions.

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, une vague de monstres survient-elle ?

R: Oui.

Cartes Mythe

Q : Lorsqu'un investigateur résout une carte Mythe qui ouvre 2 portails mais n'ajoute pas de pion Destin sur l'échelle du destin, les portails s'ouvrent-ils pendant l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres » ou pendant l'étape « Activer la Capacité du Mythe », puisqu'ils sont mentionnés dans le texte du Gros Titre ?

R: Les deux portails s'ouvrent au début de la Phase de Mythe, comme d'habitude. Le texte du **Gros Titre** ne sert qu'à rappeler aux joueurs que, pour cette carte en particulier, ils ne doivent pas ajouter de pion Destin sur la piste du destin pendant l'étape « Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres ».

Q : Lorsqu'un investigateur est invité à piocher une carte Mythe pour déterminer un lieu (afin de savoir où s'ouvrira un portail pendant la résolution de cette carte Mythe), quel lieu utilise-t-il s'il pioche une carte qui ouvre 2 portails ?

R: Il utilise le premier lieu listé sur la carte, sans tenir compte de celui indiqué au-dessous.

Pactes Maléfiques

Q : Les capacités des cartes Pacte de l'Âme et Pacte de Sang peuvent-elles être utilisées contre le Grand Ancien pendant la Bataille Finale ? Le cas échéant, les joueurs peuvent-ils défausser des pions Pouvoir au lieu de perdre de la Résistance, de la Santé Mentale ou des pions Indice ?

R: Les investigateurs peuvent toujours dépenser leurs pions Pouvoir selon n'importe quel moyen autorisé par leur carte Pacte de l'Âme ou Pacte de Sang, mais ils ne peuvent plus en gagner une fois que le Grand Ancien est réveillé.

Q : Un investigateur peut-il utiliser une carte Pacte de l'Âme ou Pacte de Sang déchargée pour dépenser des pions Pouvoir ?

R: Oui.

Q : Lorsqu'un investigateur perd de la Résistance ou de la Santé Mentale pour gagner du pouvoir en utilisant la fonction d'Entretien d'une carte Pacte de l'Âme ou Pacte de Sang, s'agit-il d'un coût ou d'une perte ?

R: Il s'agit d'une perte.

Q : Si un joueur défausse un Allié (par exemple, à cause de la carte Mythe « Les Étoiles sont Alignées » [HA] ou sacrifie un Allié (par exemple, suite à la Mission Rejoindre l'Équipe Gagnante [HD]) mais que celui-ci dispose d'un Pacte Allié Forcé, qu'arrive-t-il à cette carte Pacte ?

R: Le Pacte Allié Forcé est conservé par le joueur jusqu'à ce que son investigateur soit dévoré (ou abandonne [HD]) ou jusqu'à ce que le Grand Ancien se réveille, et ce même si l'Allié lié par ce Pacte est défaussé.





L'HORREUR DE MISKATONIC

Cette section contient la Foire aux Questions et les Errata pour l'extension *L'Horreur de Miskatonic*.

ERRATA

• Modification Générale

Dans cette boîte, toutes les corrections du test de Combat (compétence) en test de Vigueur ont bien été prises en compte. Il n'est donc nullement besoin de modifier ces termes dans l'extension présente, quelle que soit sa date d'impression (ou de réimpression). Les deux seules corrections sont données ci-dessous.

• Cartes Mythe

[Gros Titre] « Des Observations Étranges ! » : le titre de cette carte devrait être « Observations Étranges ! »

• Cartes Engance

[Flèche Noire] « Vous vous réveillez après avoir rêvé... » : il manque le symbole dimensionnel « + » (Plus) sur cette carte. Le début du texte de l'effet devrait dire « Tous les monstres ayant le symbole dimensionnel Plus, quelles que soient leurs capacités... »

[Flèche Blanche] « Dans le recoin le plus obscur... » : il manque le symbole dimensionnel « + » (Plus) sur cette carte. Le début du texte de l'effet devrait dire « Tous les monstres ayant le symbole dimensionnel Plus, quelles que soient leurs capacités... »

CLARIFICATIONS ET MODIFICATIONS DE RÈGLES

La règle suivante a été modifiée ou clarifiée afin d'améliorer le jeu.

Feuilles de Référence des Joueurs

Les nombres indiqués sur ces feuilles concernant les Limites de Monstres et de Périphérie font référence au nombre maximum de monstres pouvant être présents avant que ces limites ne soient dépassées.

Toutefois, le nombre listé pour la Limite de Portails Ouverts représente le nombre de portails auquel cette limite est

dépassée. Bien que le terme « limite » soit utilisé dans les trois cas, le nombre maximum autorisé de portails ouverts est légèrement différent puisqu'il correspond au tableau « Trop de Portails » fourni en page 24 du Livret de Règles d'*Horreur à Arkham*.

FOIRE AUX QUESTIONS

Les questions suivantes ont été fréquemment posées à propos de *L'Horreur de Miskatonic*.

Irruptions de Portails

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans le lieu qu'occupe Kate Winthrop [HA], que se passe-t-il ? Empêche-t-elle cette Irruption de Portail de retirer un sceau ?

R : L'Irruption de Portail est entièrement annulée, et le sceau reste en place.

Q : Si une Irruption de Portail est annulée pour quelque raison que ce soit, les monstres volants se déplacent-ils quand même ? Si Atlach-Nacha [HK] est le Grand Ancien, toutes les cartes Mythe assorties d'un portail provoquent-elles le déplacement des monstres volants ?

R : Oui aux deux questions.

Q : Si une Irruption de Portail se produit dans un lieu qui contient déjà un portail ouvert, une vague de monstres survient-elle ?

R : Oui.

Cartes Mythe

Q : Lors que la carte Mythe « Coulées de Boue » est en jeu, à quel moment de la Phase de Mythe les joueurs lancent-ils les dés pour savoir s'ils se déplacent ?

R : Cela se produit après l'étape « Activer la Capacité du Mythe ». Si la carte « Coulées de Boue » a été défaussée avant ce moment-là de la Phase de Mythe, les joueurs n'ont pas besoin de lancer les dés.

Héraut

Q : Lors de la résolution d'une carte Mythe qui nécessite que les monstres pourvus des symboles dimensionnels Lune et Cercle se déplacent (comme « Observations Étranges ! » [HK, CNB, HI, HM]), l'*Horreur de Dunwich* se déplace-t-elle deux fois ?

R : Résolvez le mouvement pour les deux symboles, en commençant par celui qui apparaît sur le fond blanc.

Cartes Acte

Q : Les cartes Mythe **Environnement** déclenchent-elles les cartes Acte même si leur capacité de Mythe n'est pas activée ? Les déclenchent-elles même si elles sont défaussées et qu'une autre carte est piochée ? Qu'en est-il du cas où elles sont piochées pour une raison secondaire et ne sont pas résolues ?

R : Oui à toutes ces questions, du moment que la carte a été piochée pendant la Phase de Mythe. Notez que si plusieurs cartes sont ainsi piochées, les joueurs ont l'opportunité de remettre une carte Acte au sommet du paquet éponyme immédiatement après la pioche de chaque carte Mythe.

