

# LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR (ÉDITION RÉVISÉE)<sup>TM</sup>

Un extrait du Arkham Advertiser :

Après plusieurs retards, l'exposition « L'Héritage des pharaons » au Musée d'Histoire d'Arkham s'est ouverte au public jeudi dernier. Cette exposition présente certains des plus vieux et des plus mystérieux artefacts exhumés en Égypte et pour la première fois en dehors du Caire.

Le musée avait prévu de montrer cette collection au public trois semaines plus tôt mais de mystérieux événements avaient menacé cette ouverture. Le conservateur du musée, le docteur Anthony Migliore, commente ces problèmes : « Nous avons eu une douzaine d'employés incapables de travailler à cause de problèmes familiaux ou de maladies. Un de nos professeurs n'est plus venu travailler sans donner d'explications. » Des rumeurs circulent sur le fait que certains des artefacts devant être exposés ont disparu, mais le docteur refuse vigoureusement ces allégations.

Dans l'extension LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR (ÉDITION RÉVISÉE), une ancienne malédiction s'abat sur Arkham. On murmure que certains des étranges artefacts de l'exposition « L'Héritage des Pharaons » ont disparu. Ceux qui recherchent ces trésors ne trouvent que des horreurs indicibles. Pendant ce temps, un personnage sombre et mystérieux, vêtu comme un ancien égyptien, a été vu errer dans les rues. On dit que cet homme est une malédiction vivante pour tous ceux qui le rencontrent. La peur s'empare de la ville, et c'est à un petit groupe d'investigateurs qu'il revient d'arrêter le mal surnaturel qui rampe dans les rues d'Arkham !

## Contenu

LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR (ÉDITION RÉVISÉE) doit contenir les éléments suivants :

- 76 cartes Investigateur
  - 22 Objets de l'Exposition
  - 18 Rencontres de l'Exposition
  - 21 Sorts
  - 7 Alliés
  - 4 Bénéfices
  - 4 Désavantages
- 90 cartes Grand Ancien
  - 45 cartes Lieu d'Arkham
  - 27 cartes Portail
  - 18 cartes Mythe
- 1 Feuille de Héraut Pharaon Noir
- 1 marqueur Rumeurs Anciennes
- 9 marqueurs Patrouille



Toutes les cartes de cette extension sont marquées d'un symbole représentant un œil égyptien. Ce symbole vous permet de distinguer ces cartes facilement.

## Aperçu du Matériel

Cette section regroupe une description rapide des différents éléments du jeu. Elle vous aidera à identifier tous les éléments en présentant leur utilisation.

## Nouvelles Cartes Investigateur

Les nouveaux sorts et alliés sont similaires à ceux du jeu de base et on les mélange dans leurs paquets respectifs.



Les cartes **Objets de l'Exposition** représentent des anciens artefacts égyptiens faisant partie de l'exposition au musée d'Arkham. Elles sont similaires aux Objets Uniques, mais elles n'ont pas de valeur monétaire et on ne peut les obtenir que via les rencontres à Arkham, dans Les Autres Mondes et à l'Exposition.



Les cartes **Rencontre à l'Exposition** sont piochées quand un investigateur est dans la même zone de rues que le marqueur Rumeurs Anciennes durant sa phase Rencontres à Arkham. Ces étranges événements représentent ce qui arrive aux investigateurs suite à leur recherche des objets de l'exposition.



Similaires aux cartes Bénédition et Malédiction, les cartes **Bénéfice** et **Désavantage** représentent des conditions spéciales qui s'appliquent aux investigateurs suite à des rencontres à Arkham ou dans les Autres Mondes. Les cartes **Bénéfice** donnent aux investigateurs des capacités intéressantes, tandis que les cartes **Désavantage** gênent les investigateurs.

## Nouvelles Cartes Grand Ancien

Les nouvelles cartes Lieu d'Arkham, Mythe et Portail sont semblables à celles du jeu de base et on les ajoute à leurs paquets respectifs.



## Feuille de Héraut Pharaon Noir

Cette feuille représente une entité surnaturelle puissante qui prépare la voie au Grand Ancien. Cette feuille n'est utilisée qu'avec la variante « Héraut ».



## Marqueur Rumeurs Anciennes

Ce marqueur représente des rumeurs et des renseignements sur les objets de l'exposition « L'Héritage des Pharaons ». Ce marqueur va de rue en rue et quand les investigateurs en font la rencontre, ils piochent une carte Rencontre à l'Exposition.



## Marqueurs Patrouille

Ces marqueurs sont placés dans les zones de rues pour représenter la police et les citoyens surveillant les rues pour tenir éloignés les investigateurs de leur quartier. Les investigateurs devront être discrets quand ils parcourront une zone patrouillée sous peine d'être arrêtés.

## Préparation

Avant votre première partie, il faut sortir (sans les déchirer) les pions de leur planche cartonnée.

## Intégrer l'Extension au Jeu de Base

Cette édition de l'extension **La Malédiction Du Pharaon Noir** est une révision de **La Malédiction Du Pharaon Noir** originale, parue en 2007. De nombreux éléments des règles et du matériel ont été modifiés pour cette révision. Cette nouvelle édition n'est pas prévue pour être jouée avec l'ancienne. Si vous avez des cartes de l'édition originale de cette extension intégrées au jeu de base, il faut les retirer et les remettre dans leur boîte d'origine avant d'incorporer les éléments de cette édition révisée.

Avant votre première partie d'**HORREUR À ARKHAM** avec l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (Édition Révisée)**, mélangez les cartes Allié, Sort, Lieu d'Arkham, Mythe et Portail dans leurs paquets respectifs.

## Préparation de l'Extension

Quand on joue avec l'extension **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR (ÉDITION RÉVISÉE)**, on effectue les étapes normales de la préparation, telles qu'indiquées dans le livret de règles du jeu de base, avec les ajouts ou changements suivants :

### 1. Préparation de la Surface de Jeu

On place le marqueur Rumeurs Anciennes sur la zone de rues de l'Université Miskatonic. Les marqueurs Patrouille sont placés à côté du plateau.

### 6. Séparation des Paquets

On place les quatre cartes Bénéfice et les quatre cartes Désavantage à côté des autres cartes spéciales. On mélange les Objets de l'Exposition pour former un paquet que l'on place à côté des Objets Uniques. On mélange les cartes Rencontre à l'Exposition pour former un paquet que l'on place à côté des cartes Lieu d'Arkham.

**Déterminer les alliés :** Il y a 7 nouveaux Alliés dans cette extension et on en utilise 11 à chaque partie. Quand on prépare le paquet Allié, on regarde les fiches des investigateurs pour savoir si des alliés font partie des possessions fixes d'un investigateur. Si c'est le cas, on prend ces cartes Allié que l'on place face visible sur la table. Puis on mélange les cartes Allié restants et on distribue suffisamment pour qu'il y ait un total de 11 cartes face visible, en comptant les alliés faisant partie des possessions fixes. Le reste des cartes est remis dans la boîte. Les joueurs ont le droit d'examiner les alliés participant à cette partie. Puis, on mélange ces cartes Allié face cachée pour former le paquet Allié.

## Règles de l'Extension

On utilise ces règles en plus de celles du jeu de base quand on joue avec cette extension.

### Rumeurs Anciennes et Rencontres à l'Exposition

Le marqueur Rumeurs Anciennes indique une zone de rue où un Objet de l'Exposition est supposé avoir été vu. Depuis l'arrivée de l'exposition « L'Héritage des Pharaons » au musée d'Arkham, de nombreuses histoires ont vu le jour sur l'apparition d'anciens artefacts égyptiens en ville. Lors de la préparation, le marqueur Rumeurs Anciennes est placé dans la zone de rues de l'Université Miskatonic.

Lors de la phase Rencontres à Arkham, un investigateur se trouvant dans la même zone de rues que ce marqueur doit avoir une Rencontre à l'Exposition. Le joueur mélange les cartes Rencontre à l'Exposition et pioche une carte. Il lit son texte à haute voix, et effectue les actions indiquées sur cette carte.

Chaque carte Rencontre à l'Exposition comprend des instructions de déplacement du marqueur Rumeurs Anciennes vers une nouvelle zone de rues. Si un investigateur se trouve dans la zone de rues où arrive le marqueur Rumeurs Anciennes lors de la phase Rencontres à Arkham, il ne fait pas de Rencontre à l'Exposition. Il ne peut y avoir qu'un seul investigateur faisant une Rencontre à l'Exposition lors d'un tour.

Une fois que le joueur a résolu les effets de la carte et déplacé le marqueur, il remet la carte dans le paquet Rencontre à l'Exposition.

**(Si un effet de jeu crée un marqueur Portail dans cette zone de rue, l'investigateur ne fait pas de Rencontre à l'Exposition mais est aspiré par le portail).**

Si le marqueur Rumeurs Anciennes n'a pas bougé durant la phase Rencontres à Arkham, il se déplace lors de la phase Mythe comme si c'était un monstre avec le symbole dimensionnel de lune. (Quand on déplace le marqueur Rumeurs Anciennes, on ne tient pas compte de la présence de marqueurs d'investigateur dans sa zone de rue actuelle.) Si le marqueur Rumeurs Anciennes s'est déplacé durant la phase Rencontres à Arkham, il ne se déplace pas lors de la phase Mythe. Ce marqueur ne peut être retiré du plateau par aucun effet de jeu. Ce marqueur n'affecte pas, et n'est pas affecté par, les autres pions ou marqueur sur le plateau.

### Bénéfices et Désavantages

Certaines rencontres à Arkham et dans les Autres Mondes disent aux joueurs de prendre une des quatre cartes Bénéfice (Psychique, Sacré, Détective Privé, et Visions) ou une des quatre cartes Désavantage (Troublé, Guide Local, Dépravé, et Recherché). Un joueur ne peut prendre une carte que si elle n'est pas déjà en possession d'un autre joueur. Si la carte est déjà en possession d'un autre joueur, les instructions pour prendre la carte sont ignorées.

Chaque carte Bénéfice et Désavantage indique comment se défausser de la carte. Quand une carte Bénéfice ou Désavantage est défaussée, elle est remise là où elle était au du jeu et redevient disponible. Un joueur peut avoir plusieurs cartes Bénéfice et/ou Désavantage dans n'importe quelle combinaison.

### Quartiers Patrouillés

Certaines rencontres à Arkham dictent aux joueurs de placer un marqueur Patrouille sur une zone de rues. S'il y a déjà un marqueur Patrouille sur cette zone de rues, on n'ajoute pas un second marqueur Patrouille. Les citoyens dans un quartier avec ce marqueur sont devenus suspicieux envers ces investigateurs armés et obsédés par l'occulte et ont hâte de voir ces dangereux personnages jetés en prison.

Un marqueur Patrouille influence le déplacement d'un investigateur d'une manière similaire à un marqueur de monstre. Chaque fois qu'un investigateur essaye de quitter une zone de rue contenant un marqueur Patrouille, il doit faire un **test de Discrétion (+0)**. De même, si un investigateur termine son déplacement dans une zone de rue contenant un marqueur Patrouille, il doit faire un **test de Discrétion (+0)**. Si l'investigateur rate ce test, il est *arrêté*.

Quand le niveau de terreur augmente, on retire tous les marqueurs Patrouille du plateau. La présence d'une menace surnaturelle fait oublier aux habitants la présence des investigateurs et ils sont bien contents de les voir !

### La variante Héraut

Avec cette variante, le Pharaon Noir, un puissant être maléfique, est apparu afin de préparer la venue du Grand Ancien. Ceci augmente la difficulté du jeu et nécessite d'utiliser la fiche Héraut du Pharaon Noir.

#### Préparation

On prépare le jeu de base normalement, en ajoutant les étapes suivantes aux **étapes 5 et 11** :

5a. On place la feuille Héraut Le Pharaon Noir à gauche de la feuille du Grand Ancien.

11a. Placez le pion monstre Pharaon Noir dans la tasse des monstres, même si Nyarlathotep n'est pas le Grand Ancien.

### Déroutement

Cette variante utilise toutes les règles et conditions de victoire habituelles, et ajoute les règles listées sur la feuille Héraut Le Pharaon Noir :

- Chaque fois qu'un investigateur gagne un Objet Unique (y compris l'équipement de départ), cet investigateur perd 1 point de Santé Mentale.
- Chaque fois qu'un investigateur gagne un Objet de l'Exposition, lancez un dé. Sur un échec, cet investigateur est Maudit.
- Au départ de la phase d'entretien, avant de jeter le dé pour se débarrasser des Malédiction, chaque investigateur Maudit perd 1 point de Résistance.
- Tous les monstres Masque gagnent 1 point de force. De plus, chaque fois qu'un monstre Masque est battu, ajoutez un pion Destin à l'échelle du destin du Grand Ancien.
- Si Nyarlathotep est le Grand Ancien et qu'il se réveille, son modificateur de combat augmente de 1 (vers -5, -6, etc.) et il a un pion Destin supplémentaire placé sur son échelle du destin (pour un total de 12, 13, etc.) pour chaque monstre Masque sur le plateau.

## Crédits

**Auteur de l'édition originale de cette extension :** Rob Vaughn

**Auteur de l'édition révisée de cette extension :** Tim Uren

**Maquette :** Mark O'Connor

**Création graphique :** WiL Springer

**Direction artistique :** Zoë Robinson

**Illustration de couverture :** Anders Finér

**Illustration de la feuille Héraut :** Patrick McEvoy

Autres illustrations par les artistes de *L'Appel de Cthulhu CCG*.

**Responsable de production :** Gabe Laulunen

**Auteur principal FFG :** Corey Konieczka

**Producteur principal FFG :** Michael Hurley

**Éditeur :** Christian T. Petersen

### Crédits de l'Édition française

**Traduction française :** Frédéric Bizet & Nicolas Doguet

**Mise en page :** Edge Studio

**Éditeur :** Gilles Garnier

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Édité sous licence de Skotos Tech. *L'Appel de Cthulhu* est une marque commerciale de Chaosium, Inc., sous licence de Chaosium, Inc. *Horreur à Arkham*, *La Malédiction du Pharaon Noir (Édition Révisée)*, *Le Rôdeur devant le Seuil*, *L'Horreur de Dunwich*, *L'Horreur de Kingsport*, *L'Horreur d'Innsmouth*, *La Malédiction du Pharaon Noir*; *Le Roi en Jaune*, *La Chèvre Noire des Bois*, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.

WWW.EDGEENT.COM

