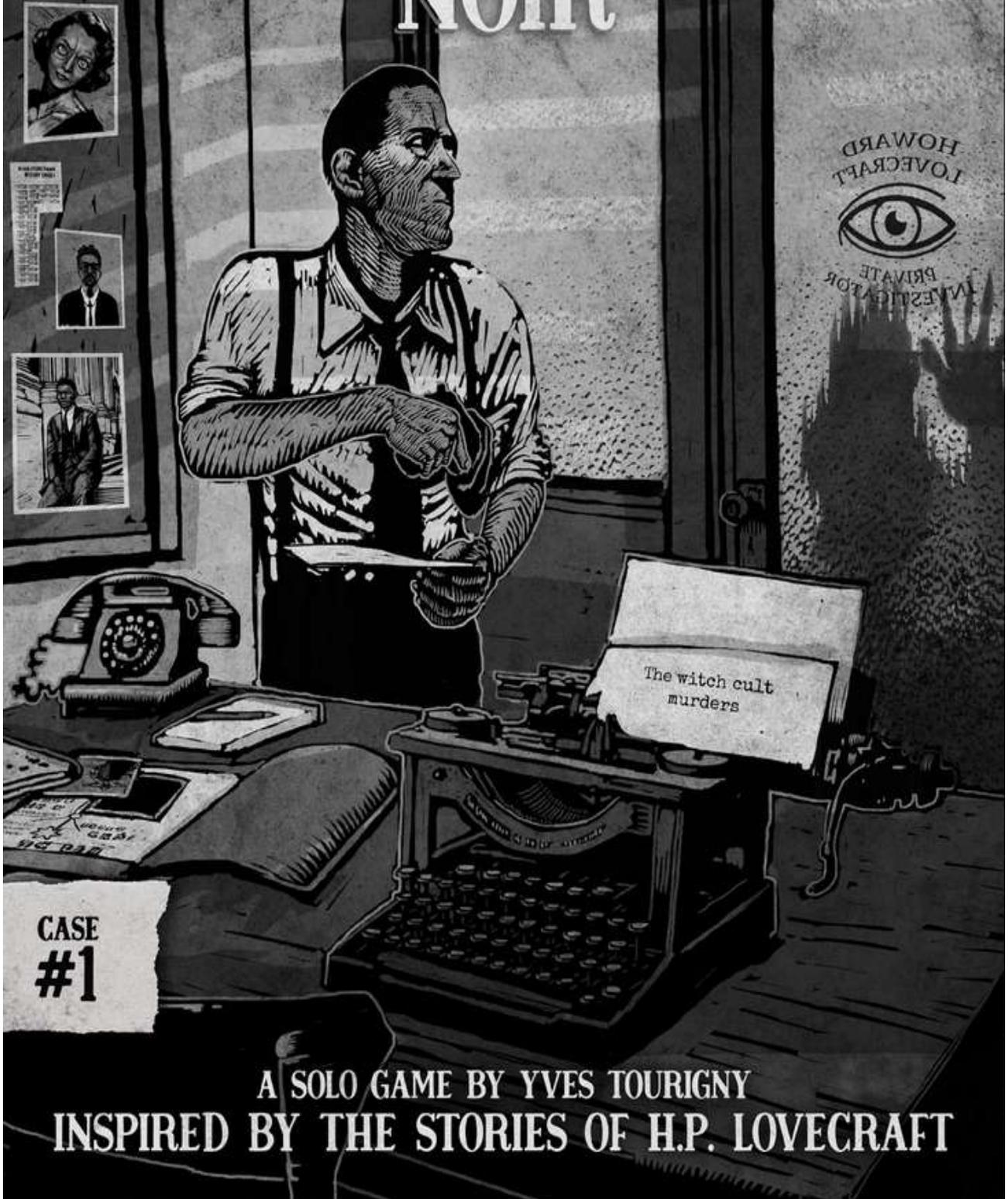


ARKHAM

— NOIR —



CASE
#1

A SOLO GAME BY YVES TOURIGNY
INSPIRED BY THE STORIES OF H.P. LOVECRAFT

ARKHAM NOIR

Règles du jeu

Dossier #1 « Meutres au sabbat des sorcières »

Un jeu de Yves Tourigny

Publié par [LUDONOVA](#)

Nombre de joueurs : 1

Durée du jeu : 30 minutes

Âge : à partir de 14 ans.

NOTES SUR LA TRADUCTION

La traduction des règles d'ARKHAM NOIR qui suit est NON-OFFICIELLE et AMATEURE et ne saurait faire l'objet de quelque commerce que ce soit. Les choix de traduction des termes faisant la mécanique du jeu sont empiriques et ne sont pas forcément des plus adaptés, mais ils ont été choisis afin d'éviter au maximum les anglicismes et les idiotismes. Pour toute remarque, merci de me contacter à cette adresse : Aethelfirth@hotmail.com Merci aux auteurs pour ce jeu ma foi très sympathique:)

INTRODUCTION

Les « Nuits de Walpurgis » à la veille des mois de mai, ont toujours été un cauchemar pour les villes rongées par l'occulte comme Arkham. Toujours des histoires sordides, un ou deux enfants qui disparaissent... Cette année, des étudiants de la Miskatonic University qui faisaient des recherches sur l'ésotérisme ont tous été retrouvés morts. La police d'Arkham, eu égard de votre expertise inhabituelle, vous a demandé de les aider à faire la lumière sur ces événements. Mais le temps presse : une fois la Nuit de Walpurgis passée, les traces laissées par les coupables risquent de disparaître avec eux... jusqu'au prochain sabbat des sorcières, et un prochain cycle de meurtres.

Dans Arkham Noir, vous incarnez le détective privé Howard Lovecraft, et votre rôle est d'enquêter sur des événements basés sur les nouvelles « La Maison de la Sorcière » (1933), « Le Monstre sur le Seuil » (1933) ainsi que « L'innomable » (1923).

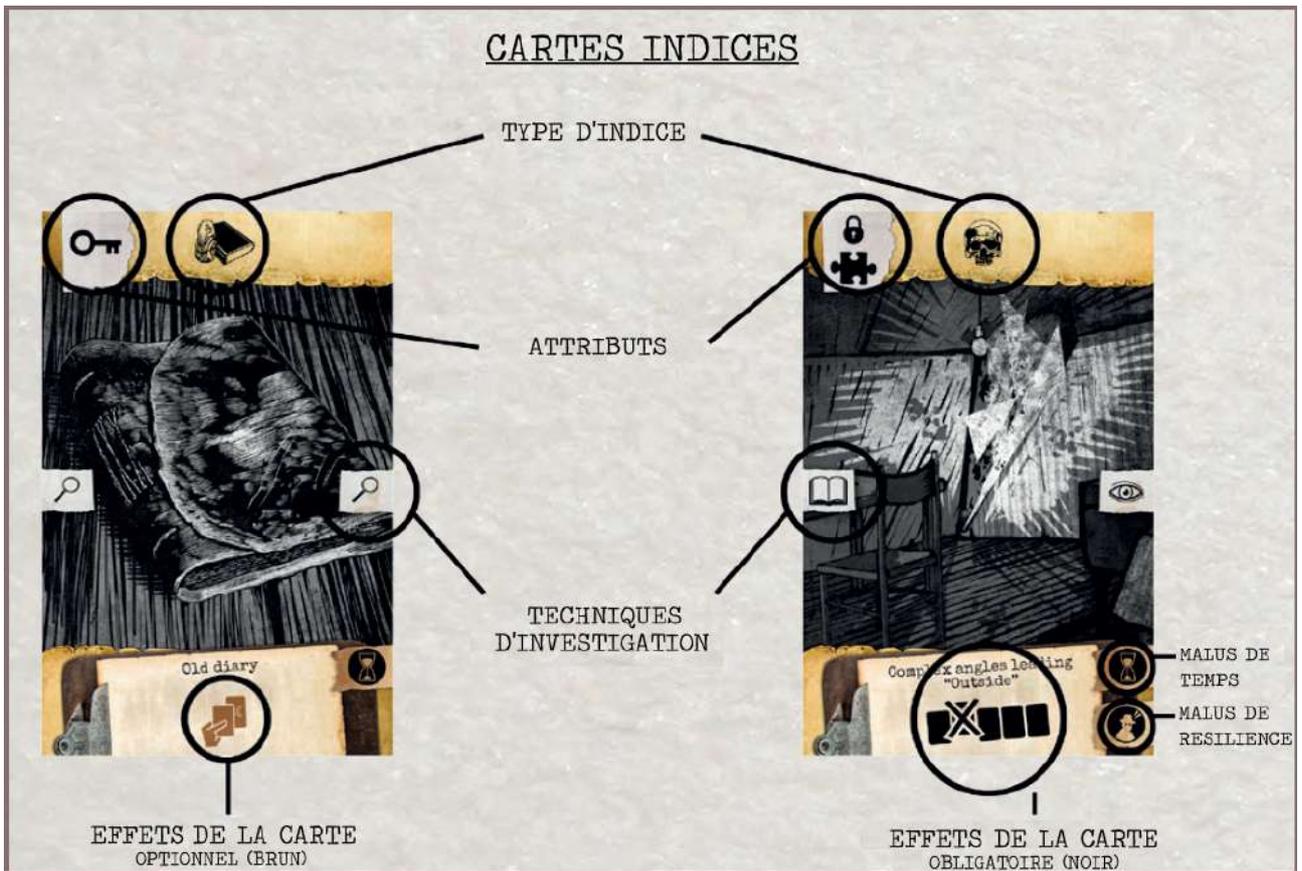
OBJECTIF

Obtenez 5 cartes Indices de type différent possédant l'attribut Puzzle avant la fin du jeu.

MATERIEL

- 50 Cartes **INDICES**
- 6 Cartes **VICTIME**
- 4 Cartes **RÉFÉRENCE**
- 1 Carte **CONTACT PROFESSIONNEL**
- 3 Cartes **AIDE DE JEU**

CARTES INDICES



ICÔNES INDICES



Individus
Impliqués



Menace



Artéfact



Preuve



Lieu



Monstre

TECHNIQUES D'INVESTIGATION



Collecte



Filature



Interrogatoire



Recherches

ATTRIBUTS



Puzzle



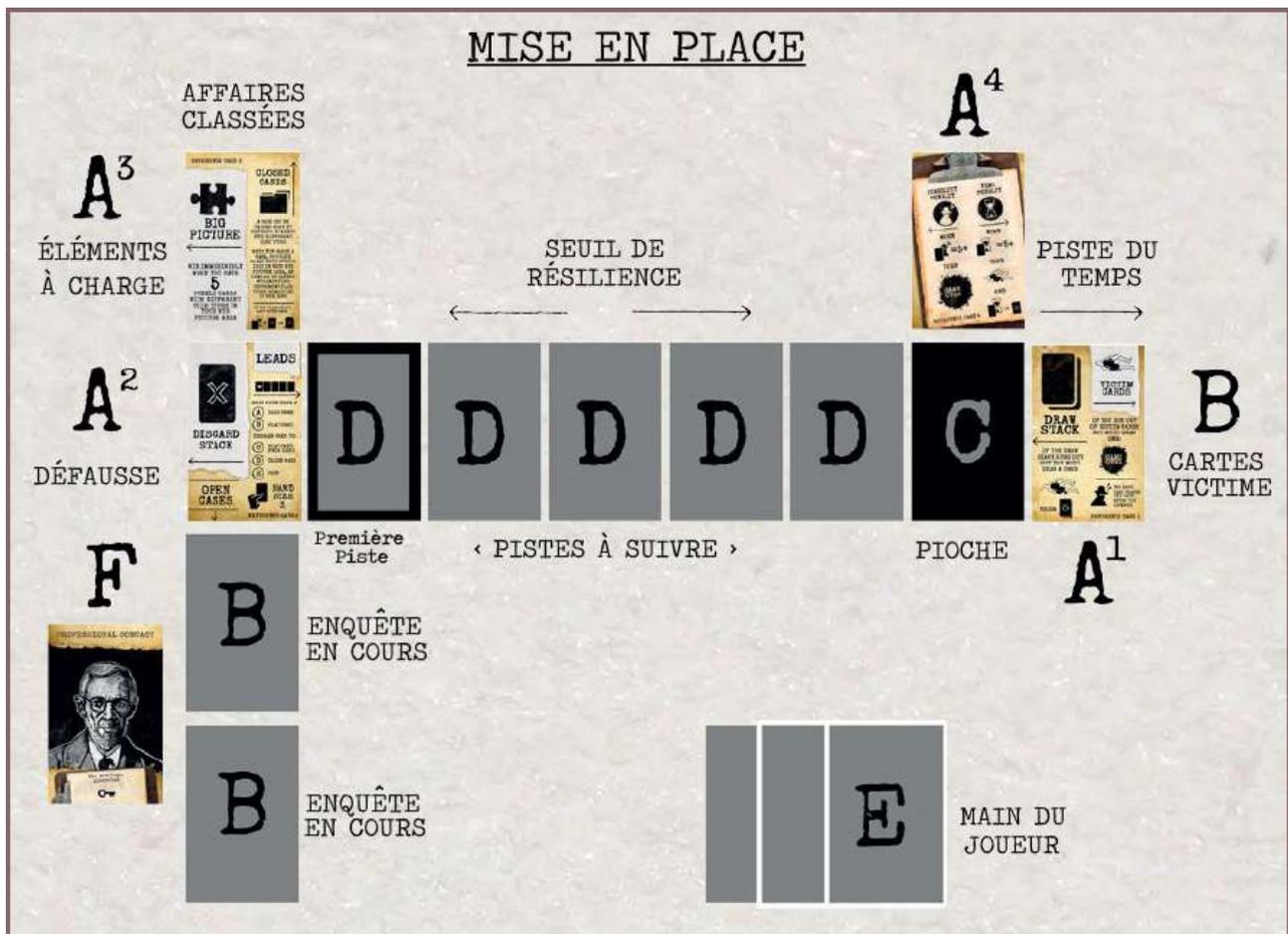
Clé



Serrure



Cartes minimum



A. Placez les 4 cartes RÉFÉRENCE sur la zone de jeu, comme ci-dessus. Pour une partie en difficulté standard, n'utilisez que le côté des cartes non marqué d'une astérisque (*)

B. Mélangez les cartes VICTIME. Laissez-en une dans la boîte sans la regarder, puis placez les autres de sorte à former une pile à droite de la carte RÉFÉRENCE A¹. Tirez ensuite deux cartes VICTIME et placez-les face visible en dessous de la carte RÉFÉRENCE A². Ces deux victimes constitueront vos ENQUÊTES EN COURS.

C. Mélangez les cartes INDICES. Placez-les face cachée de sorte à former une pile à gauche de la carte RÉFÉRENCE A¹. Ceci constituera votre PIOCHE.

D. Piochez 5 cartes INDICES et, de gauche à droite, placez-les face visible dans les 5 emplacements à gauche de la PIOCHE. Ceci constituera vos PISTES À SUIVRE. La première carte tout à gauche de cette rangée sera dorénavant appelée PREMIÈRE PISTE.

E. Piochez 3 cartes INDICES et gardez-les. Ceci constituera votre MAIN.

F. Placez la carte CONTACT PROFESSIONNEL à gauche de vos ENQUÊTES EN COURS. À l'avenir, si vous obtenez d'autres cartes de ce type (dans d'autres extensions), vous pourrez choisir celle que vous souhaitez utiliser pour ce scénario.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue tour après tour jusqu'à rencontrer l'une des trois conditions de fin de partie (Voir **FIN DU JEU p.11**)

Un tour se décompose en 2 phases :

1. **PHASE D'ACTION** : Prenez la carte PREMIÈRE PISTE et exécutez l'une des 5 actions décrites en détail dans ci-dessous.
2. **PHASE DE MAINTENANCE** : Exécutez les 4 actions de maintenance de fin de tour, puis vérifiez les trois conditions de fin de partie.

1. PHASE D'ACTION

a. Ajouter la carte PREMIÈRE PISTE à votre main

Après avoir pris la carte PREMIÈRE PISTE, ajoutez-la à votre MAIN. La taille de votre MAIN est limitée à 3 cartes. Si votre main dépasse ce maximum, vous devez immédiatement défausser des cartes jusqu'à retrouver sa taille maximale de 3.

DÉFAUSSE DES CARTES INDICES et PISTE DU TEMPS



Chaque fois que vous défaussez une carte INDICES, si celle-ci comporte l'attribut SABLIER (ci-contre), ajoutez-la à la PISTE DU TEMPS, sinon, ajoutez-la à la DÉFAUSSE.

b. Utiliser la carte PREMIÈRE PISTE pour continuer une ENQUÊTE EN COURS

Après avoir pris la carte PREMIÈRE PISTE, posez-la à droite des cartes VICTIME qui composent vos ENQUÊTES EN COURS (emplacement B). Chaque ligne d'ENQUÊTE EN COURS représente une enquête, ajoutez chaque nouvelle carte INDICES à la droite de la carte précédemment jouée sur cette ligne.

Vous pouvez ajouter une carte INDICES à une ENQUÊTE EN COURS si et seulement si, l'icône TECHNIQUE D'INVESTIGATION sur le bord gauche de la carte INDICES correspond à l'icône TECHNIQUE D'INVESTIGATION sur le bord droit de la carte précédemment jouée sur la ligne.

L'icône TECHNIQUE D'INVESTIGATION ANY peut être combinée à n'importe quelle autre icône TECHNIQUE D'INVESTIGATION.

SERRURES, CLÉS et AUTRES PRÉ-REQUIS

Certaines cartes INDICES possèdent une icône de SERRURE ou CARTES MINIMUM près du bord gauche, en haut de la carte. Pour être ajoutées à la ligne des ENQUÊTES EN COURS, celle-ci doit remplir les conditions suivantes :

- Pour ajouter une carte INDICES possédant l'attribut , une autre carte INDICES possédant l'attribut  doit avoir été ajoutée au préalable dans l'ENQUÊTE EN COURS. Pour chaque carte  de la ligne, vous pouvez jouer une carte . Ces cartes n'ont ni besoin d'être jouées consécutivement, ni d'être adjacentes.
- Pour ajouter une carte INDICES possédant l'attribut , au moins trois cartes INDICES doivent avoir été au préalable ajoutées à l'ENQUÊTE EN COURS.



ENQUÊTES LONGUES et RÉSILIENCE

Les enquêtes qui durent peuvent être particulièrement exténuantes. Pour représenter ceci, toute carte INDICES rajoutée après la septième carte INDICES d'une ENQUÊTE EN COURS (en dessous de la carte RÉFÉRENCE A¹) requiert un Test de RÉSILIENCE avant de pouvoir activer le ou les effet(s) de la carte.

TEST DE RÉSILIENCE

Pour réaliser un Test de RÉSILIENCE, prenez la première carte de la PIOCHE, si elle possède l'icône , ajoutez-la à votre SEUIL DE RÉSILIENCE. Dans le cas contraire, défaussez-la (voir 1.a, DÉFAUSSE DES CARTES INDICES et PISTE DU TEMPS p.5).

EFFETS DES CARTES

Dès qu'une carte INDICES est ajoutée à une ENQUÊTE EN COURS, vous devez résoudre les effets imprimés au bas de la carte, de la gauche vers la droite. Ces effets sont détaillés en annexe (voir EFFETS DES CARTES, p.13). Si les effets BRUNS sont OPTIONNELS, en revanche, les effets NOIRS sont OBLIGATOIRES.

c. Défausser la carte PREMIÈRE PISTE et continuer une ENQUÊTE EN COURS

Après avoir pris la carte PREMIÈRE PISTE, défaussez-la (voir 1.a, DÉFAUSSE DES CARTES INDICES et PISTE DU TEMPS p.5) et jouez une nouvelle CARTE INDICES depuis votre main pour l'ajouter à une ENQUÊTE EN COURS en suivant les règles de placement vues précédemment.

d. Défausser la carte PREMIÈRE PISTE et classer une ENQUÊTE EN COURS

Après avoir pris la carte PREMIÈRE PISTE, défaussez-la (voir 1.a, DÉFAUSSE DES CARTES INDICES et PISTE DU TEMPS p.5) et classez l'une de vos ENQUÊTES EN COURS.

Une ENQUÊTE EN COURS ne peut être classée que si les cartes INDICES qui la composent possèdent au moins cinq icônes INDICES différentes (voir Icônes INDICES, p.3)

Vous pouvez ajouter toute carte INDICES comportant l'attribut  à votre score si et seulement si, après l'avoir retirée de la ligne de l'ENQUÊTE EN COURS, il reste au moins 5 cartes INDICES possédant des icônes INDICES différentes.

Placez les cartes scorées de cette manière dans la pile des ÉLÉMENTS À CHARGE (à gauche de la carte RÉFÉRENCE A³), puis toutes les cartes INDICES restantes au dessus de la carte RÉFÉRENCE A³ de sorte à former la pile des AFFAIRES CLASSÉES.



Si à la suite de cette action, vous n'avez plus aucune ENQUÊTE EN COURS, remettez les cartes de la DÉFAUSSE et de la PISTE DU TEMPS dans LA PIOCHE et mélangez-la. Tirez ensuite une nouvelle carte VICTIME et placez-la sur l'un des emplacements B vacants (voir p.4).

BONUS DE RÉSILIENCE

Si vous classez une ENQUÊTE EN COURS dont les cartes INDICES comportent 6 icônes INDICES différentes (avant de scorer la carte , vous pouvez prendre dans votre MAIN une carte de votre SEUIL DE RÉSILIENCE.

e. Défausser la carte PREMIÈRE PISTE et passer

Après avoir pris la carte PREMIÈRE PISTE, défaussez-la (voir 1.a, DÉFAUSSE DES CARTES INDICES et PISTE DU TEMPS p.5) puis passez immédiatement à la PHASE DE MAINTENANCE.

2. PHASE DE MAINTENANCE

Avant de commencer votre prochain tour, vous devez exécuter les actions suivantes, dans l'ordre :

a. Vérifiez les conditions de victoire

Si vous avez 5 cartes INDICES ou plus possédant l'attribut  dans votre pile des ÉLÉMENTS À CHARGE, vous remportez. Dans le cas contraire, vous continuez la partie.

B. Vérifiez votre SEUIL DE RÉSILIENCE

Si le nombre de cartes présentes dans votre SEUIL DE RÉSILIENCE est supérieur ou égal à 5, vous perdez la partie.

c. Vérifiez la PISTE DU TEMPS

Si le nombre de cartes présentes dans la PISTE DU TEMPS est supérieur ou égal à 5, vous devez :

- Piocher une nouvelle carte VICTIME et la rajouter au dessous de vos ENQUÊTES EN COURS. Si la pile de cartes VICTIME est vide alors que vous devez en piocher une, vous perdez la partie.
- Placer ensuite toutes les cartes de la PISTE DU TEMPS dans la défausse.

d. Remplacez les cartes des PISTES À SUIVRE

Déplacez les cartes INDICES des PISTES À SUIVRE vers la gauche pour combler les trous. Piochez des cartes INDICES depuis la PIOCHE pour compléter les emplacements, de la gauche vers la droite.

TOMBER À COURT D'INDICES

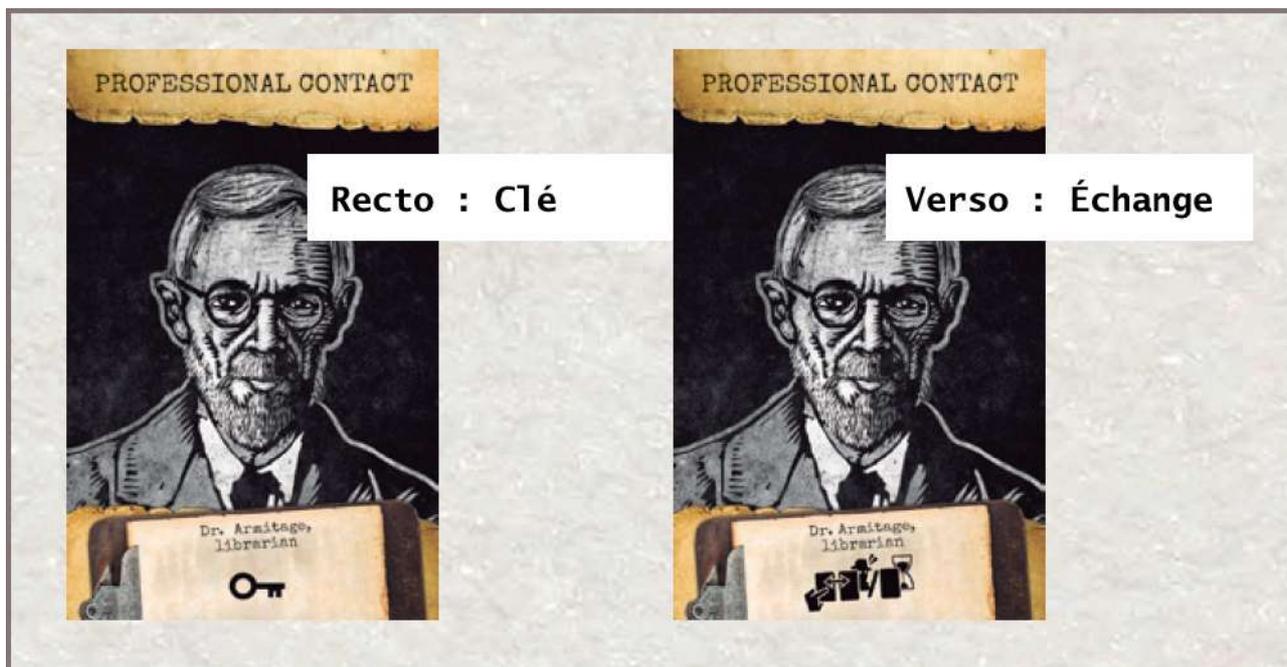
À tout moment de la partie, si, alors que vous devez piocher une carte de la PIOCHE, celle-ci est vide, vous devez :

- Piocher une nouvelle carte VICTIME et la rajouter au dessous de vos ENQUÊTES EN COURS. Si la pile de cartes VICTIME est vide alors que vous devez en piocher une, vous perdez la partie.
- Récupérer toutes les cartes de la DÉFAUSSE, les mélanger, et former une nouvelle PIOCHE avec elle.
- Piocher ensuite le nombre de cartes que vous deviez piocher initialement et continuer votre tour.

CONTACT PROFESSIONNEL

À tout moment de la partie, gratuitement, vous pouvez utiliser l'effet imprimé au recto ou au verso de votre carte CONTACT PROFESSIONNEL. Retirez ensuite cette carte de la partie.

- **Recto : Clé.** Jouez une carte INDICE possédant l'attribut  comme si vous possédiez une carte INDICE  dans votre ENQUÊTE EN COURS.
- **Verso : Échange.** Échangez une carte de votre main avec une carte de la PISTE DU TEMPS ou de votre SEUIL DE RÉSILIENCE.



FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsque les conditions suivantes sont rencontrées :

1. Le nombre de cartes INDICES  présentes dans la pile des ÉLÉMENTS À CHARGE est supérieur ou égal à 5. Vous gagnez.
2. Le nombre de cartes INDICES présentes dans votre SEUIL DE RÉSILIENCE est supérieur ou égal à 5 durant la PHASE DE MAINTENANCE. Vous perdez.
3. Il n'y a plus de cartes VICTIME dans la pile alors que vous devez en piocher une. Vous perdez.

AJUSTEMENTS DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster la difficulté du jeu selon votre convenance en modifiant certaines options. Chacunes de ces options peuvent être ajustées indépendamment. Les règles du jeu, sont calibrées sur le mode de difficulté Par Défaut. Ajustez ces règles pour refléter au mieux ces nouveaux degrés de difficulté.

OPTION 1 : CONDITIONS DE VICTOIRE

Ajustez la difficulté du jeu en utilisant le verso de la carte RÉFÉRENCE A³ au moment de la Mise en Place du jeu.

- Obtenez 5 cartes  différentes (Par Défaut & Facile)
- Obtenez 6 cartes  différentes (Difficile)

OPTION 2 : NOMBRE DE CARTES VICTIME

Ajustez la difficulté du jeu en modifiant l'étape B au moment de la Mise en Place du jeu.

- Mettez 4 cartes VICTIME dans la pile (Difficile)
- Mettez 5 cartes VICTIME dans la pile (Par Défaut)
- Mettez 6 cartes VICTIME dans la pile (Facile)

OPTION 3 : LIMITE DE RÉSILIENCE ET DE TEMPS

Ajustez la difficulté du jeu en utilisant le verso de la carte RÉFÉRENCE A⁴ au moment de la Mise en Place du jeu.

- Limite fixée à 5 (Par Défaut & Difficile)
- Limite fixée à 6 (Facile)

REMERCIEMENTS

Ce jeu doit en grande partie son existence à Howard Phillips Lovecraft, dont les nouvelles ont très largement inspiré cette enquête, et en plus petite partie à un certain nombre de game designers, qui ont tous abordé ce même univers de manière différente, parmi lesquels Charlie Krank (Mythos CCG, 1996), Robin D. Laws et Kenneth Hite (Trail of Cthulhu RPG, 2008). De nombreux détectives privés ont testé ce jeu et aidé à son développement, parmi lesquels Dominick Lauzon, Jean Rivière, Sean Ross, Graeme Jahns, Jasen Robillard, Louis-Nicolas Dozois, Stéphane Gerard, Mike Young, Martin Ethier, Gaëtan Beaujannot, et bien d'autres.

Ludonova souhaite remercier tout spécialement Paco Cantarero et Antonio Varela pour leur précieuse collaboration durant les phases de tests.

CRÉDITS

Concept : Yves Tourigny

Illustrations : Yves Tourigny

Conception Graphique et Maquette : David Prieto

Règles : Juan Luque et Rafael Sáiz

Développement : Juan Luque et Rafael Sáiz

Ludonova SL · San Pablo 22 · Córdoba
www.ludonova.com
© Ludonova 2017

EFFETS DES CARTES :

EFFET	DESCRIPTION	TOTAL	TYPE
	Prenez une carte dans PISTES À SUIVRES	9	Optionnel
	Prenez une carte depuis la DÉFAUSSE	4	Optionnel
	Prenez une carte dans AFFAIRES CLASSÉES	2	Optionnel
	Prenez une carte du SEUIL DE RÉSILIENCE	2	Optionnel
	Prenez une carte dans la PISTE DU TEMPS	4	Optionnel
	Cherchez une carte dans la PIOCHE	2	Optionnel
	Mélangez la DÉFAUSSE dans la PIOCHE	2	Optionnel
	Défaussez une carte de votre MAIN	3	Obligatoire
	Défaussez une carte des PISTES À SUIVRE	5	Obligatoire
	Faites un test de RÉSILIENCE	19	Obligatoire