

LIVRET DE RÈGLES

HORREUR À ARKHAM



L'Appel de
CTHULHU
JEU DE PLATEAU

BIENVENUE À ARKHAM

Nous sommes en 1926, à l'apogée des Années Folles. Les dandies dansent jusqu'à l'aube dans des clandés enfumés et boivent de l'alcool fourni par la mafia. C'est une période de célébrations pour profiter de la vie et oublier la Grande Guerre.

Pourtant une ombre grandit dans la ville d'Arkham. Des entités extraterrestres, les Grands Anciens, se cachent dans le vide au-delà du temps et de l'espace, se contorsionnant aux portails entre les mondes. Ces portails ont commencé à s'ouvrir et doivent être refermés avant que les Grands Anciens ne détruisent notre monde.

Seule une poignée d'investigateurs se dresse contre l'Horreur à Arkham. Vont-ils l'emporter ?

Horreur à Arkham est un jeu pour 1 à 8 joueurs (3 à 5 recommandé), qui dure de 2 à 4 heures. Le jeu prend place dans la ville fictive d'Arkham, Massachusetts, rendue célèbre par les écrits de H.P. Lovecraft sur le mythe de Cthulhu.

Cette édition révisée du jeu intègre les précisions et les corrections de la FAQ, et surtout introduit le terme Vigueur à la place de Combat, ce qui n'avait pas été correctement traduit lors de la première version du jeu.

BUT DU JEU

Dans **Horreur à Arkham**, une terrible créature d'au-delà du temps et de l'espace s'éveille, stimulée par l'ouverture de portails dimensionnels dans toute la ville. Les joueurs doivent joindre leurs forces pour fermer tous les portails avant que ce Grand Ancien ne se réveille. Si les joueurs sont vaincus par le Grand Ancien, Arkham est condamnée.

Les joueurs doivent coopérer afin de former une équipe d'investigateurs dont le but est de fermer tous les portails dimensionnels, les sceller pour toujours, ou si cela échoue, vaincre le Grand Ancien quand il émerge de son sommeil profond.

LE JEU

Dans **Horreur à Arkham**, les investigateurs explorent la ville, découvrent des lieux, des gens, des créatures. À travers ces aventures, les investigateurs tentent de récupérer des indices et des ressources nécessaires à la confrontation finale contre la menace.

Au début du jeu, les investigateurs cherchent à éviter les monstres puissants tout en en se déplaçant dans la ville pour collecter des armes, des sorts, des indices, et d'autres objets utiles.

Plus tard, les investigateurs tentent de fermer quelques portails et sceller les plus actifs.

En fin de partie, une fois que plusieurs portails ont été scellés et que les investigateurs ont récupéré des armes efficaces, des sorts, des indices, des alliés, ils lancent le dernier assaut désespéré contre le mythe, tentant de fermer ou de sceller les derniers portails. Soit ils réussissent et le monde survit, soit ils échouent et le Grand Ancien se réveille pour la bataille finale.

Attention : si le Grand Ancien se réveille, les investigateurs devront combattre pour leur vie.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 livret de règles
- 1 plateau
- 1 marqueur Premier Joueur
- 5 dés
- 16 fiches Investigateur
- 16 marqueurs Investigateur
- 16 bases plastiques Investigateur
- 196 pions de Statut Investigateur
 - 56 pions Argent
 - 34 pions Santé Mentale (10 "3" et 24 "1")
 - 34 pions Résistance (10 "3" et 24 "1")
 - 48 pions Indice
 - 24 pions coulissants Compétence
- 189 cartes Investigateur
 - 44 cartes Objet Commun
 - 39 cartes Objet Unique
 - 40 cartes Sort
 - 20 cartes Compétence
 - 11 cartes Allié
 - 35 cartes spéciales
 - 8 cartes Acompte
 - 8 cartes Membre de la Loge
 - 8 cartes Prêt Bancaire
 - 8 cartes Bénédiction/Malédiction
 - 3 cartes Adjoint au Shérif
- 8 fiches Grand Ancien
- 20 pions Destin
- 179 cartes Grand Ancien
 - 63 cartes Lieu
 - 67 cartes Mythe
 - 49 cartes Portail
- 60 marqueurs Monstre
- 16 marqueurs Portail
- 3 marqueurs Activité
- 3 marqueurs Exploré
- 1 marqueur Échelle de Terreur
- 6 marqueurs Fermé

Avant votre première partie, retirez avec précaution les pions des planches de carton pour ne pas les déchirer. Puis placez les 16 marqueurs investigateurs sur leurs bases en plastique.

LE MATÉRIEL

Voici un résumé des différents composants du jeu. Ce résumé va vous aider à identifier le matériel et à comprendre son utilisation.



LE PLATEAU

Le plateau dépeint la cité d'Arkham et les "Autres Mondes" où les investigateurs peuvent voyager durant le jeu. Il y a une description plus complète du plateau page 21.

MARQUEUR PREMIER JOUEUR

Ce marqueur est donné au joueur qui joue le premier dans un tour. Le marqueur est transmis au joueur à sa gauche au début de chaque nouveau tour.



LES DÉS

Les joueurs lancent les dés pour faire des tests de compétence, pour combattre et pour déterminer d'autres événements aléatoires.



FICHES ET MARQUEURS INVESTIGATEUR

Chaque joueur reçoit la fiche de l'Investigateur qu'il incarne. Elle présente les capacités, les compétences, et l'équipement de départ de celui-ci.

Chaque joueur reçoit aussi le marqueur correspondant qui servira à indiquer sa position sur le plateau.

Vous trouverez une description plus complète d'une fiche d'Investigateur page 21.



PIONS DE STATUT DES INVESTIGATEURS

Ces pions servent à connaître les Compétences, la Santé Mentale, la Résistance, l'Argent et les Indices actuels de l'investigateur.



- Les pions coulissants de Compétence indiquent les niveaux de compétence actuels de l'investigateur. Les investigateurs font des tests de compétence tout au long de la partie lors de leurs aventures.



- Les pions Santé Mentale représentent le niveau actuel de santé mentale d'un investigateur.



- Les pions Résistance représentent le niveau actuel de santé physique d'un investigateur.



- Les pions Indice représentent les idées et les informations vitales accumulées par un investigateur avant ou durant la partie. Les investigateurs peuvent dépenser des pions Indice pour gagner des bonus sur les tests de compétence ou pour sceller définitivement les portails.



- Les pions Argent représentent la richesse actuelle de l'investigateur. L'argent sert à acheter de l'équipement, payer des amendes...

CARTES INVESTIGATEUR

Les petites cartes du jeu sont appelées cartes Investigateur. Elles représentent des alliés que les investigateurs vont rencontrer et des objets que les investigateurs vont acheter. Il y a six types de cartes Investigateur :



Les **Objets Communs** sont des objets ordinaires mais qui peuvent aider un investigateur.

Les **Objets Uniques** sont des objets inhabituels, bizarres, et parfois magiques qui aident grandement un investigateur. Les signes des anciens, qui peuvent sceller définitivement les portails, se trouvent dans ce paquet.

Les cartes **Compétence** représentent les capacités d'un investigateur. Ces cartes donnent généralement un bonus à une compétence particulière ou permettent de relancer les dés. Les cartes Compétence sont rares et chères à l'achat.

Les **Sorts** sont des rituels magiques qu'un investigateur peut accomplir en utilisant la compétence Savoir.

Les **Alliés** sont des gens qui offrent leur aide aux investigateurs. Les alliés sont les cartes Investigateur les plus puissantes et peuvent être obtenues dans la Pension de Ma (un lieu du plateau) ou grâce à des rencontres dans des endroits plus instables et dangereux d'Arkham.

Les cartes **Spéciales** représentent des privilèges uniques ou des obligations : Prêt Bancaire, Malédiction, Bénédiction, Adjoint au Shérif d'Arkham, Acompte, Membre de la Loge du Crépuscule d'Argent. Ces cartes ont des effets variés.



FICHES GRAND ANCIEN

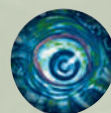
Au début de chaque partie d'**Horreur à Arkham**, les joueurs déterminent aléatoirement quel Grand Ancien va menacer la ville. La fiche d'un Grand Ancien liste ses pouvoirs, ses attributs de combat et ses fidèles. Plus de détails sur cette fiche en page 19.



PIONS DESTIN

Ces pions sont placés sur la piste du destin de la cette fiche du Grand Ancien quand de nouveaux portails s'ouvrent à Arkham. Quand la piste du destin est complète, le Grand Ancien se réveille !

Au dos de chaque pion Destin se trouve une icône du signe des anciens. Quand un investigateur joue une carte Signe des Anciens



Pion Destin



Pion Signe des Anciens

pour sceller définitivement un portail, on retire un pion Destin de la piste du Grand Ancien, on le retourne du côté Signe des Anciens et on le place sur le lieu scellé. Sceller un portail en utilisant des **pions Indice ne réduit pas** le nombre de pions Destin de la fiche du Grand Ancien. Plus d'informations sur la manière de sceller des portails page 16.

CARTES GRAND ANCIEN

Les grandes cartes du jeu sont les cartes Grand Ancien. Elles représentent des événements qui prennent place à Arkham ou dans les Autres Mondes. Ces événements peuvent inclure des confrontations avec des monstres, des rencontres bénéfiques, etc. Il y a trois types de cartes Grand Ancien : cartes Lieu, cartes Portail et cartes Mythe.



Lieu

Portail

Mythe

Les cartes **Lieu** représentent les rencontres qui prennent place dans les différents lieux d'Arkham. Chacun des neuf quartiers du plateau a un paquet de sept cartes qui lui est propre. Et chaque carte a une rencontre pour chacun des lieux de ce quartier. Plus d'informations sur les lieux et les quartiers page 21.

Les cartes **Portail** représentent les rencontres qui prennent place dans les Autres Mondes. Contrairement aux cartes Lieu, qui sont divisées en paquets pour chaque quartier, les cartes Portail sont mélangées pour former un seul paquet. Plus d'informations sur les Autres Mondes en pages 8-9 et 21.

Les cartes **Mythe** décrivent les événements majeurs d'Arkham. On en pioche une à chaque tour durant la phase Mythe. Quand une carte Mythe est piochée, elle a plusieurs effets. Elle indique un lieu où un portail s'ouvre, elle détermine les mouvements des monstres dans Arkham, et elle présente un événement qui peut affecter les investigateurs. La plupart des cartes Mythe indiquent aussi un lieu où apparaît un pion Indice.

MARQUEURS MONSTRE



Face Mouvement

Face Combat

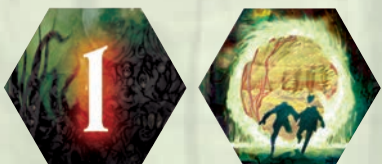
Ces marqueurs représentent les monstres errant dans les rues d'Arkham. Chaque monstre a deux faces : un côté mouvement et un côté combat. On laisse la face mouvement visible quand un monstre erre sur le plateau. Quand un investigateur combat un monstre, on retourne le marqueur du monstre sur sa face combat. À tout moment les joueurs peuvent regarder les faces d'un marqueur monstre. Il y a une description plus complète de ces marqueurs en page 21.

MARQUEURS PORTAIL



Ces marqueurs sont placés sur le plateau pour indiquer les lieux où les portails vers les Autres Mondes ont été ouverts. Chaque marqueur portail indique l'Autre Monde où il mène et inclut un modificateur aux jets de dés des investigateurs tentant de fermer le portail.

MARQUEURS EXPLORÉ ET ACTIVITÉ



marqueur activité

marqueur exploré

Les marqueurs activité indiquent les zones du plateau où se produisent des événements inhabituels. On place un marqueur exploré sous le pion d'un investigateur ayant bravé les Autres Mondes à l'aide d'un portail et en étant revenu.

MARQUEUR TERREUR

Ce marqueur est placé sur l'échelle de terreur pour indiquer le moral et l'état mental des habitants d'Arkham. Avec l'augmentation du niveau de terreur, les boutiques ferment et les gens quittent la ville, permettant ainsi aux monstres d'accroître leur présence et, éventuellement, d'envahir totalement la ville.



poser les cartes, dés et autres pions nécessaires au bon déroulement de la partie (suivez les indications du schéma de préparation).

Le marqueur Terreur commence sur la case 0 de l'Echelle de Terreur.

2. PLACEMENT DES INDICES INITIAUX

On place un pion Indice sur chaque lieu du plateau avec un diamant rouge. Ces lieux sont instables et

représentent les endroits où les portails dimensionnels et les monstres peuvent apparaître.

3. CHOIX DU PREMIER JOUEUR

On détermine le premier joueur au hasard. Il reçoit le marqueur de premier joueur.

4. DÉTERMINER LES INVESTIGATEURS

Le premier joueur mélange les 16 fiches d'Investigateur. Puis, sans les regarder, il en donne une au hasard à chaque joueur, lui compris.

Les joueurs peuvent aussi décider de choisir chacun leur investigateur, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire.

PRÉPARATION DU JEU

Suivez les étapes suivantes pour préparer une partie d'**Horreur à Arkham**.

1. PRÉPARATION DE LA SURFACE DE JEU

Dépliez le plateau et placez-le au centre de la surface de jeu. Il faut de la place autour du plateau pour y

PRÉPARATION DU JEU

Placez les objets liés au Mythe à un bord du plateau. Cela inclut :

- 9 paquets Lieu
- Paquet Portail
- Paquet Mythe
- Fiche du Grand Ancien et pions Destin
- Marqueurs Portail
- Marqueurs Monstre (dans un récipient opaque)
- Pions Indice
- Marqueurs Activité, Fermé et Exploré

Chaque joueur prend sa fiche Investigateur et le pion correspondant. Chaque investigateur commence la partie avec le maximum de pions en Résistance et en Santé Mentale. De plus, chaque joueur reçoit les possessions de son personnage. Pour finir, chaque joueur place son pion Investigateur sur sa maison.

On place un pion indice sur chacun des 11 lieux instables du plateau (lieux marqués par un diamant rouge en haut).

On place les objets liés aux investigateurs à un bord du plateau. Cela inclut :

- Paquets Allié, Objet Commun, Objet Unique, Sort et Compétence
- Paquet de cartes spéciales Investigateur
- Réserve de pions Santé Mentale et Résistance
- Réserve de pions Argent

On donne au premier joueur le marqueur correspondant. Il sera donné au joueur à sa gauche au début de chaque nouveau tour.

5. RÉVÉLATION DU GRAND ANCIEN

Le premier joueur mélange les 8 fiches Grand Ancien. Il en prend une au hasard et la pose face visible à côté du plateau. C'est le Grand Ancien qui menace Arkham pour cette partie. Si les capacités du Grand Ancien indiquent une action particulière en début de partie (comme le Millier de Masques de Nyarlathotep), on l'applique maintenant.

Les joueurs peuvent aussi décider de choisir le Grand Ancien qu'ils vont affronter. Certains impliquent une plus longue partie que d'autres. Yig est un bon choix pour une partie rapide, au contraire de Cthulhu.

6. SÉPARATION DES PAQUETS

On sépare les différents paquets Investigateur et les cartes Grand Ancien et on les place à côté du plateau comme l'indique le schéma de préparation.

7. RÉCUPÉRATION DES OBJETS FIXES

Sur certaines fiches Investigateur, des objets sont indiqués comme possessions fixes. Chaque joueur, en commençant par le premier et en continuant dans le sens horaire, reçoit les objets indiqués dans la partie "Possessions Fixes" de sa fiche.

8. MÉLANGE DES PAQUETS INVESTIGATEUR

On mélange les paquets Objet Commun, Objet Unique, Sort, et Compétence puis on les place face cachée à côté du plateau. Quand on pioche une carte de ces paquets, on prend la carte au sommet.

9. RÉCUPÉRATION DES OBJETS ALÉATOIRES

Sur chaque fiche Investigateur, certains objets sont indiqués comme possessions aléatoires.

Une fiche d'Investigateur peut indiquer si l'investigateur reçoit une ou plusieurs possessions aléatoires. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, pioche le nombre indiqué dans la partie «Possessions Aléatoires» de cartes des paquets appropriés.

Remarque : les capacités qui affectent la pioche de cartes (comme la capacité de Jack Monterey) fonctionnent quand on pioche les possessions aléatoires au début du jeu.

10. FIN DE LA PRÉPARATION DES INVESTIGATEURS

Chaque joueur reçoit maintenant un nombre de pions Santé Mentale égal à sa valeur de Santé Mentale et un nombre de pions Résistance égal à sa valeur de Résistance. Ces valeurs sont indiquées sur la fiche de l'Investigateur. Ces pions sont placés dans les zones adéquates de la fiche d'Investigateur.

Chaque joueur reçoit aussi trois pions coulissants de compétence et les place sur chacune des trois échelles de compétence. Ces pions doivent être placés sur l'une des quatre "cases" de chaque échelle de compétence. Plus d'informations sur l'ajustement des compétences en page 6.

11. CRÉATION DE LA RÉSERVE DES MONSTRES

Placez les marqueurs Monstre dans un récipient opaque et mélangez-les. Une tasse de café, un sac en toile ou en plastique font très bien l'affaire. Ce récipient sera appelé réserve des monstres. Quand un monstre apparaît ou entre en jeu, le premier joueur pioche au hasard un marqueur Monstre dans la réserve et le place sur le plateau comme indiqué dans les règles ou sur la carte.

Exception : ne placez pas les 5 monstres "Masque" dans la réserve à moins que Nyarlathotep ne soit le Grand Ancien. Si ce n'est pas le cas, on retire ces monstres Masque du jeu. Les monstres Masque sont identifiés par le mot "Masque" imprimé sur la face combat de leurs marqueurs.

Note : Les termes "réserve" de monstres de cette édition et "tasse" de monstres d'extensions non mises à jour sont interchangeables.

12. MÉLANGE DES PAQUETS GRAND ANCIEN ET DES MARQUEURS PORTAIL

On mélange les paquets Mythe et Portail et on les place à côté du plateau. On mélange les 16 marqueurs Portail et on forme une pile face cachée à côté du plateau.

13. PLACEMENT DES MARQUEURS INVESTIGATEUR

Chaque joueur prend son marqueur Investigateur et le place sur le plateau, au lieu indiqué par la mention « Maison » de sa fiche. Les fiches d'Investigateur et Grand Ancien inutilisées sont remises dans la boîte.

14. PIOCHE ET RÉOLUTION DE CARTES MYTHE

Le premier joueur pioche la première carte du paquet Mythe et la résout comme indiqué dans la section de la phase Mythe des règles. La carte Mythe va indiquer un lieu instable où un monstre et un portail vont apparaître. Les lieux instables sont identifiés par un diamant rouge.

Si la carte piochée est une **Rumeur**, on la défausse et on pioche à nouveau jusqu'à ce que l'on pioche une carte qui ne soit pas une **Rumeur**.

Important : n'oubliez pas de poser un pion Destin sur l'échelle de Destin du Grand Ancien après l'ouverture du premier portail.

Une fois que l'on a résolu la carte Mythe, le premier tour commence avec le premier joueur.

Plus d'informations sur la phase Mythe en page 9.

LE TOUR DE JEU

Un tour d'**Horreur à Arkham** est divisé en cinq phases.

Lors de chaque phase, chaque joueur, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, effectue les actions qui ont lieu durant cette phase. Une fois que tous les joueurs ont terminé une phase, la prochaine phase commence.

À la fin de la dernière phase de chaque tour, le marqueur de premier joueur est passé au joueur à gauche et un nouveau tour commence.

Un tour d'Horreur à Arkham est divisé en cinq phases.

Lors des 4 premières phases, chaque joueur, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, effectue les actions qui ont lieu durant cette phase.

Une fois que tous les joueurs ont terminé une phase, la prochaine phase commence.

PUIS le premier joueur effectue la 5^{ème} phase.

À la fin de la dernière phase de chaque tour, le marqueur Premier Joueur est passé au joueur à gauche et un nouveau tour commence.

Les phases de chaque tour sont :

Phase I : Entretien (pour tous)

Phase II : Mouvement (pour tous)

Phase III : Rencontres à Arkham (pour tous ceux à Arkham)

Phase IV : Rencontres dans les Autres Mondes (pour tous ceux dans les Autres Mondes)

Phase V : Mythe (pour le premier joueur seulement)

Lors de chaque phase, chaque joueur, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, effectue les actions qui ont lieu durant cette phase. Sauf la phase Mythe qui n'est réalisée qu'une fois.

PHASE 1 : ENTRETIEN

Durant cette phase, chaque joueur fait les actions suivantes, dans cet ordre.

1. Restaurer les Cartes Déchargées

Certaines cartes sont **déchargées** quand on les utilise, ce qui veut dire qu'on les retourne face cachée pour le reste du tour. Au début de la Phase d'Entretien, chaque joueur restaure ces cartes en les retournant face visible. On peut se servir des cartes face visible et on ne peut pas utiliser des cartes face cachée tant qu'elles ne reviennent pas face visible à la prochaine phase d'entretien.

Exemple : Richard (qui joue Harvey Walters) a lancé le sort Flétrissement au tour précédent, l'obligeant à décharger la carte et à la retourner face cachée. Lors de la phase d'entretien, Richard retourne face visible la carte Flétrissement. Le sort est prêt à être lancé à nouveau.

2. Effectuer les Actions d'Entretien

Après avoir restauré les cartes déchargées, chaque joueur doit vérifier sur ses cartes investigateur s'il a des actions d'Entretien. Chaque joueur *doit* faire toutes les actions d'Entretien listées sur ses cartes Investigateur spéciales à chaque tour. Les actions d'Entretien peuvent être faites dans n'importe quel ordre selon le souhait du joueur.

Les cartes Bénédiction, Malédiction, Prêt Bancaire et Acompte ne nécessitent pas de jet d'entretien lors de la première phase d'entretien suivant leur acquisition.

Exemple : en regardant ses cartes, Richard voit qu'il a une carte Acompte, qui nécessite une action d'Entretien. D'abord, Richard reçoit 2\$ pour l'Acompte. Il prend 2 pions argent de la réserve. Richard doit ensuite lancer un dé pour savoir s'il garde ou non cette carte. Il a de la chance et peut garder sa carte un tour de plus.

3. Ajustement des Compétences

Chaque joueur peut ajuster les compétences de son investigateur en utilisant les 3 pions coulissants de sa fiche d'Investigateur. Tout est expliqué sur le schéma de cette page.

Exception : lors de la préparation, les joueurs peuvent placer leurs 3 pions coulissants sur l'une des quatre cases de chaque échelle de compétence. Ce placement initial n'obéit pas aux règles normales de déplacement des pions coulissants.

PHASE II : MOUVEMENT

Lors de cette phase, chaque joueur fait l'une des deux actions de mouvement selon la position de son investigateur à Arkham ou dans un Autre Monde (voir description du plateau, page 21) :

mouvement à Arkham

ou

mouvement dans les Autres Mondes

Les deux types de mouvement sont décrits plus bas.

Mouvement à Arkham

Si l'investigateur du joueur se trouve à Arkham (son marqueur se trouve dans la zone urbaine du plateau), il reçoit des points de mouvement égaux à sa **valeur de Vitesse** (valeur indiquée sur sa fiche). On peut dépenser un point de mouvement pour déplacer son marqueur investigateur d'une zone à une autre, du moment que les deux zones sont reliées par une ligne jaune. Un point de mouvement permet à un investigateur d'aller d'un lieu à une zone de rue (ou inversement) ou d'une zone de rue à une autre.

Les lieux sont représentés par des illustrations circulaires dans la partie Arkham du plateau. Les zones de rue sont représentées par des cases rectangulaires, une par quartier d'Arkham (par exemple, Université Miskatonic).

Échapper aux Monstres

Les lieux et les zones de rues qui contiennent des marqueurs de monstre peuvent affecter le mouvement d'un investigateur. À chaque fois qu'un investigateur *tente de quitter* un lieu ou une zone de rues occupés par un ou plusieurs marqueurs de monstre, l'investigateur doit combattre ou échapper à **chaque** monstre présent (plus d'information sur les Combats page 14 et sur les Evasions page 13).

De même, si un investigateur *finit son mouvement* dans un lieu ou une zone de rues occupés par un ou plusieurs monstres, l'investigateur doit combattre ou échapper à chaque monstre présent.

Si l'investigateur ne réussit pas à échapper au monstre, le monstre lui inflige immédiatement ses dégâts de combat (voir Combat en page 14) et il y a immédiatement combat entre les deux protagonistes.

Une fois qu'un investigateur commence un combat avec un monstre pour n'importe quelle raison, son mouvement est terminé. Qu'il gagne la bataille ou non, l'investigateur a perdu le reste de ses points de mouvement et doit rester où il se trouve.

AJUSTEMENT DES COMPÉTENCES



Durant l'Entretien, vous pouvez ajuster les compétences de votre personnage afin de réagir à la situation actuelle. La **Concentration** représente la capacité de votre personnage à diviser son attention entre les différentes tâches qui l'attendent. Elle détermine le nombre total de cases dont vous pouvez ajuster vos compétences à chaque tour.

Exemple 1 : Amanda a une concentration de 3. Cela lui permet de déplacer ses pions de compétence d'un total de 3 cases à chaque tour. Pour ce tour, elle décide de bouger son pion Vitesse/Discretion de 2 cases vers la

droite. Il lui reste un point de concentration qu'elle dépense pour déplacer son pion chance/savoir d'une case vers la gauche.

Exemple 2 : pour ce tour, Amanda décide d'utiliser toute sa concentration pour déplacer son pion Vigueur/Volonté de 3 cases vers la droite. Il ne lui reste plus de concentration pour bouger d'autres pions.

Il faut faire attention quand on ajuste ses compétences, surtout quand on a peu de concentration. Un investigateur avec des compétences déséquilibrées peut se retrouver en grand danger.



MOUVEMENT À ARKHAM

Mouvement à Arkham

Amanda Sharpe commence son tour au Cimetière, dans le Quartier de la Rivière. Sa vitesse actuelle est 4, ce qui lui donne 4 points de mouvement pour le tour. Elle décide d'aller à l'Administration, son mouvement se décompose ainsi :

- 1) 1 point de mouvement pour aller du Cimetière à la zone de rues du Quartier de la Rivière.
- 2) 1 point de mouvement pour aller de la zone de rues du Quartier de la Rivière à la zone de rues de French Hill.
- 3) 1 point de mouvement pour aller de la zone de rues de French Hill à la zone de rues de l'Université Miskatonic.
- 4) 1 point de mouvement pour aller de la zone de rue de l'Université Miskatonic à l'Administration.



MOUVEMENT DANS L'AUTRE MONDE



Exemple : Amanda Sharpe est dans la première zone des Contrées du Rêves. Lors de son mouvement, elle va à la seconde zone des Contrées du Rêves. Au mouvement de son prochain tour, elle retourne à Arkham, elle se déplace vers un lieu ayant un portail ouvert vers les Contrées du Rêve et place un marqueur Exploré sous son marqueur Investigateur.

REVENIR À ARKHAM



Exemple : Amanda Sharpe revient des Contrées du Rêve à Arkham. Elle peut aller vers n'importe lequel des lieux ayant un portail ouvert vers les Contrées du Rêve. Après son déplacement, elle place un marqueur exploré sous son marqueur Investigateur.

Ramasser des Indices

À chaque fois qu'un investigateur finit son mouvement dans un lieu qui contient des pions Indice, il peut immédiatement prendre un ou plusieurs (voire tous) de ces indices. L'investigateur ne peut pas prendre de pions Indice dans un lieu s'il continue son déplacement par la suite. Il doit *finir* son mouvement dans le lieu avec les pions Indice.

Mouvement dans l'Autre Monde

Les Autres Mondes sont représentés par les grands cercles sur l'un des bords du plateau. Ces cases représentent des endroits bizarres, des dimensions étranges et des mondes parallèles qui ont une place importante dans le mythe. Généralement les joueurs entrent dans ces mondes par des portails.

Chaque case circulaire représente un Autre Monde et est divisée en deux par un trait vertical. Les zones à gauche et à droite sont deux zones différentes de l'Autre Monde.

Quand un investigateur est dans un Autre Monde au début de sa Phase de Mouvement, il ne reçoit pas de points de mouvement. Son mouvement dépend de la zone de l'Autre Monde où il se trouve (gauche ou droite).

- Si l'investigateur est dans la première zone de l'Autre Monde, Il se déplace à la seconde.
- Si l'investigateur est dans la seconde zone de l'Autre Monde, il retourne à Arkham. Le joueur doit choisir un lieu avec un portail vers l'Autre Monde qu'il

quitte. Après avoir choisi sa destination, il y place son marqueur Investigateur. Puis il place un marqueur Exploré sous son investigateur pour indiquer qu'il a exploré le portail. Ce marqueur reste en jeu tant que l'investigateur reste dans ce lieu. S'il n'y a pas de portail ouvert vers l'Autre Monde où se trouve l'investigateur, l'investigateur est *perdu dans le temps et l'espace* (voir page 16).

Investigateurs Retardés

Durant le jeu, certains effets peuvent **retarder** un investigateur. Les cartes avec le texte « Passez votre prochain tour ici » ou « Restez ici au prochain tour » retardent l'investigateur. Quand cela arrive, on couche le marqueur de l'investigateur, pour indiquer ce retard. Les investigateurs retardés ne reçoivent pas points de mouvement et ne bougent pas lors de la phase de mouvement. À la place, on redresse le marqueur lors de la phase de mouvement pour montrer que l'investigateur n'est plus retardé. Au tour suivant, l'investigateur sera capable de se déplacer normalement.

PHASE III : RENCONTRES À ARKHAM

Lors de cette phase, chaque joueur dont l'investigateur est dans un lieu (pas une zone de rues ni un Autre Monde) *doit* faire une des actions suivantes. L'action de l'investigateur dépend de la présence ou non d'un portail à cet endroit.

1. Pas de Portail

Si le lieu n'a pas de portail, l'investigateur fait une rencontre à cet endroit. Le joueur mélange le paquet lieu correspondant à ce quartier et pioche une carte. Le joueur consulte le paragraphe correspondant à ce lieu et lit à haute voix le texte de la carte puis effectue les actions indiquées par la carte. La carte peut indiquer qu'"un monstre apparaît", auquel cas l'investigateur doit s'échapper ou combattre le monstre. Quand le joueur a résolu les actions de la carte, il remet la carte dans le paquet lieu.

Les monstres et les portails ne peuvent pas apparaître dans les lieux scellés, même si c'est écrit sur le texte de la carte.

Les monstres qui apparaissent comme résultat d'une rencontre sur un lieu ou d'un portail ne restent jamais sur le plateau une fois que la rencontre est résolue. Quand un investigateur s'échappe d'un tel monstre, on le remet dans la réserve des monstres (voir Monstres dans une Rencontre page 20).

2. Portail

Si le lieu renferme un portail, l'investigateur est aspiré par le portail. Il est déplacé sur la première zone (celle de gauche) de l'Autre Monde indiqué par le marqueur portail.

Exception : Une fois qu'un investigateur a pénétré un portail et est revenu à Arkham, le joueur place un

RENCONTRE DANS UN LIEU (SANS PORTAIL)



Exemple : Amanda Sharpe est à la Société des Historiens dans le Quartier Sud, elle pioche donc au hasard une carte du paquet Quartier Sud et consulte le paragraphe pour la Société des Historiens. Selon la carte, le portier lui propose de la transporter jusqu'au Bois. Si elle accepte, elle se déplace jusqu'au Bois et y fait une autre rencontre.

RENCONTRE DANS UN LIEU (AVEC UN PORTAIL)



Exemple : Amanda Sharpe est à la Caverne Noire, où se trouve un portail menant aux Contrées du Rêve. Comme elle n'a pas de marqueur exploré sous son pion, elle est aspirée par le portail vers la première zone des Contrées Du Rêve.

RENCONTRE DANS UN AUTRE MONDE



Exemple : Amanda Sharpe est à la Cité de la Grande Race, qui a un symbole de rencontre vert et jaune. Elle pioche une carte du paquet portail. La première carte est rouge, donc ne s'applique pas à la Cité de la Grande Race. Le joueur défausse la carte et en pioche une autre. C'est une carte bleue qui doit donc être défaussée. Finalement, elle pioche une carte verte et regarde si elle a une instruction spécifique pour la Cité de la Grande Race. Si ce n'est pas le cas elle suivra les instructions du paragraphe Autre.

marqueur exploré sous son pion investigateur. Tant qu'il reste à l'endroit du portail, il n'est plus aspiré par le portail, mais peut au contraire tenter de le **fermer** ou de le **sceller** (plus de détails page 16). Si l'investigateur quitte le lieu avant que le portail ne soit fermé ou scellé, on défasse le marqueur exploré. Si l'investigateur retourne sur ce lieu ultérieurement, il sera de nouveau aspiré par le portail. Il doit résoudre la Phase de Rencontres de l'Autre Monde avant de pouvoir revenir à cet endroit et tenter de fermer ou sceller le portail.

Quand un investigateur est aspiré par un portail qui apparaît comme résultat d'une rencontre (comme "Un portail apparaît !" ou "Un portail et un monstre apparaissent !"), il est alors retardé, comme s'il avait été aspiré par un portail dans la phase mythe.

PHASE IV : RENCONTRES DANS UN AUTRE MONDE

Durant cette phase, les investigateurs dans une case Autre Monde y font une rencontre. Les cases de l'Autre Monde sont marquées par des icônes colorées. Ces cercles colorés sont appelés **symboles de rencontre**. Quand un investigateur fait une rencontre dans un Autre Monde, le joueur pioche des cartes du paquet portail, jusqu'à ce qu'il pioche une carte dont la couleur correspond à celle des symboles de rencontre. Les cartes portail qui ne correspondent pas à la couleur des symboles de rencontre sont placées face cachée au fond du paquet portail.

Dès que le joueur pioche une carte portail correspondant à la couleur d'un symbole de rencontre, il regarde la carte pour voir s'il y a une rencontre spécifique pour l'Autre Monde où il se trouve. Si une rencontre spécifique est indiquée, le joueur lit le texte à haute voix et effectue les actions indiquées par la carte. S'il n'y a pas de rencontre spécifique, le joueur lit à haute voix le paragraphe «Autre» et effectue les actions indiquées par la carte.

Le texte de la carte d'une rencontre dans un Autre Monde peut faire apparaître un monstre, et dans ce cas l'investigateur doit s'échapper ou combattre le monstre. Une fois que la rencontre est résolue, le joueur peut défasser la carte face cachée au fond du paquet portail.

Les monstres qui apparaissent comme résultat de rencontres lieu ou portail ne restent jamais sur le plateau après la résolution de la rencontre. Quand un investigateur échappe à un tel monstre, celui-ci retourne dans la réserve.

PHASE V : LE MYTHE

Lors de cette phase, le *premier joueur* pioche une carte mythe et effectue les actions suivantes :

1. Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres
2. Placer des pions Indice
3. Déplacer les Monstres
4. Activer les Capacités du Mythe

1. Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres

Le premier joueur regarde le lieu (indiqué en bas à gauche de la carte) où les forces maléfiques attaquent à ce tour. Il peut se produire une de ces trois choses, suivant la présence en ce lieu d'un portail ouvert, d'un marqueur signe des anciens, ou d'aucun des deux.

A. Le lieu a un Signe des Anciens

Si un pion signe des anciens a été placé sur ce lieu, il ne se passe rien (pas d'ouverture de portail, ni d'apparition de monstre). Le signe des anciens a scellé définitivement le portail de ce lieu, et aucun nouveau portail ne peut s'ouvrir ici.

B. Le lieu a un Portail Ouvert

S'il y a déjà un portail ouvert à cet endroit, un monstre émerge de *chaque portail ouvert* actuellement : c'est une **vague de monstres**. Quand une vague de monstres se produit, le nombre de monstres piochés et placés sur le plateau est égal au nombre de portails ouverts **ou au nombre de joueurs, le plus fort des deux**. Quand on place des monstres, ils doivent être divisés aussi équitablement que possible entre les portails ouverts, et aucun portail ne peut avoir plus de monstres que le portail où la vague de monstres est apparue à ce tour. S'il y a plus de monstres à placer qu'autorisé par la limite de



monstre, les joueurs doivent décider du placement des monstres. Les joueurs doivent en décider avant la pioche des monstres de la réserve. Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord sur le placement des monstres, c'est le premier joueur qui décide.

Exemple : il y a trois portails ouverts (Caverne Noire, Département Scientifique et Île Inexplorée), 7 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 réserve et on les place sur les portails ouverts. On doit les répartir équitablement, donc chaque portail reçoit 2 monstres, et le 7^{ème} monstre est placé sur la Caverne Noire (où s'est produit la vague de monstres). La Caverne Noire a maintenant trois monstres, et les autres portails ouverts en ont deux.

C. Pas de Portail, ni de Signe des Anciens

S'il n'y a pas de portail ouvert ni de marqueur signe des anciens sur le lieu, une nouvelle porte s'ouvre et un monstre en émerge (s'il y a au moins 5 joueurs dans le jeu, deux monstres apparaissent). Il se passe les choses suivantes, dans cet ordre :

1. Progression de l'échelle du destin

Le premier joueur place un pion destin avec le symbole œil visible sur la première case disponible de l'échelle du destin du Grand Ancien. Si le pion est placé sur la dernière case disponible, le Grand Ancien s'est réveillé et la fin du jeu commence (plus de détails page 18). Quand le Grand Ancien est éveillé, on ne termine pas la phase de mythe, on passe immédiatement à la bataille finale.

Le Grand Ancien peut aussi se réveiller s'il y a trop de portails ouverts en même temps à Arkham.

2. Un Portail s'ouvre

Le premier joueur pioche un marqueur portail de la pile correspondante et le place face visible sur le lieu. On défasse les pions Indice qui sont sur le lieu : les investigateurs ont raté la possibilité de suivre ces pistes.

RÉSOLUTION D'UNE CARTE MYTHE

4

QUAI ET ENSOULE

Environnement (Temps)

Les tests de discrétion à Arkham ont une pénalité de -1.

Les tests de volonté à Arkham ont un bonus de +1.

Si le Tourmenteur des Ténébres est en jeu, il retourne dans la tasse. Si le Tourmenteur des Ténébres rentre en jeu, il retourne dans la tasse et on pioche un monstre différent.

Un Indice apparaît à :

Relais routier de Hibb

2

1

3

CAVERNE NOIRE

1. Ouvrir un Portail et Engendrer des Monstres
2. Placer un pion Indice
3. Déplacer des monstres
4. Activer la Capacité Spéciale d'une carte

A. Chaque carte mythe a un attribut qui indique à quel genre elle appartient. Les cartes mythe sont des **Gros Titres**, des **Environnements** ou des **Rumeurs**. Chaque genre a des effets différents, expliqués plus loin dans ces règles.

3. Un monstre apparaît

Le premier joueur pioche au hasard un marqueur monstre de la réserve et le place sur le lieu. Si cela créait un dépassement de la limite de monstres, le premier joueur place le monstre dans la case Périphérie (plus de détails page 17).

Important : contrairement aux investigateurs, les monstres ne sont jamais aspirés par les portails.

Exception : S'il y a plus de 5 joueurs, on place alors deux Monstres sur le lieu où le Portail s'ouvre et non un seul.

Exemple : Gautier est le premier joueur, il pioche la carte mythe indiquée dans l'exemple précédent. Dans le coin inférieur gauche, il est indiqué Caverne Noire, qui n'a pas de portail ouvert ni de pion signe des anciens. Gautier ajoute un pion destin à l'échelle du destin du Grand Ancien. Il reste des cases vides, donc Gautier pioche un marqueur portail et le place sur la Caverne Noire. Le portail révélé mène à Yuggoth. Ensuite, Gautier pioche un monstre de la réserve et le place sur la Caverne Noire.

Portails s'ouvrant sur les Investigateurs

Si un portail s'ouvre sur un lieu qui contient un investigateur, celui-ci est immédiatement aspiré par le portail vers la première zone de l'Autre Monde indiquée sur le portail. Il est désorienté par ce passage subit à travers le portail et est retardé. On couche le marqueur de cet investigateur. L'investigateur ne bougera pas à sa prochaine phase de mouvement.

2. Placer un pion indice

La plupart des cartes mythe indiquent un lieu où un indice apparaît. On place un pion Indice sur le lieu indiqué, sauf s'il y a un portail ouvert à cet endroit. Si un ou plusieurs investigateurs sont sur ce lieu, l'un d'eux (ils doivent décider entre eux) peut immédiatement prendre ce pion Indice. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le premier joueur qui décide.

3. Déplacer les monstres

Les monstres apparaissent dans différents lieux mais les quittent rapidement pour errer dans les rues d'Arkham. Pour déterminer le mouvement des monstres, le premier joueur regarde le coin inférieur droit de la carte mythe piochée à ce tour pour savoir quels monstres se déplacent ainsi que leur direction.

Chaque carte mythe a deux zones de mouvement, représentées par des boîtes noires et blanches. Chaque lieu et zone de rues a une flèche blanche ou noire (ou les deux).

Chaque boîte de mouvement sur une carte mythe a aussi un ou plusieurs symboles dimension. Les marqueurs monstre ont aussi un symbole dimension sur leur face mouvement.

MOUVEMENT D'UN MONSTRE



Exemple 1 : on vient de piocher la carte mythe sur la gauche. Les monstres avec les symboles indiqués dans la zone blanche (barre, triangle et étoile) se déplacent, en suivant les flèches blanches.

Les monstres avec le symbole de la zone noire (hexagone) bougent aussi en suivant les flèches noires.

Pour cet exemple :

1. Le Gug, qui a un symbole barre, suit la flèche noire et blanche partant de son lieu.

B. Le Sombre Rejeton ne bouge pas. Il a bien un symbole hexagone, mais son liseré jaune indique que c'est un monstre immobile qui ne se déplace jamais.



Exemple 2 : on vient de piocher la carte mythe du dessus. Les monstres avec les symboles indiqués dans la zone blanche (carré et diamant) se déplacent, en suivant les flèches blanches. Les monstres avec le symbole de la zone noire (cercle) bougent aussi en suivant les flèches noires.

Pour cet exemple :

1. Le Vagabond Dimensionnel, avec son symbole carré, suit la flèche blanche partant de son lieu. Comme il a un liseré rouge, cela signifie qu'il est rapide et il se déplace donc une seconde fois (2), toujours en suivant la flèche blanche.

A. Le Dhole ne bouge pas. Il a bien un symbole cercle, mais il est sur le même lieu qu'Amanda Sharpe et donc ne peut pas bouger.

Les monstres sur le plateau dont le symbole dimension se trouve dans l'une des boîtes mouvement de la carte mythe se déplacent à un lieu (ou une zone de rues) connecté :

- si le monstre est indiqué dans la boîte de mouvement blanche, il suit la flèche blanche partant de sa position actuelle.
- si le monstre est indiqué dans la boîte de mouvement noire, il suit la flèche noire partant de sa position actuelle.

Important : certaines flèches sont noires et blanches. Un monstre indiqué dans une des boîtes (noires ou blanches) suit ce type de flèche.

Mouvement des monstres et des Investigateurs

Un monstre qui partage un lieu ou une zone de rues avec un investigateur (ou plusieurs) ne bouge pas et reste sur place. Certains monstres bougent plusieurs fois (voir les monstres rapides) ; quand un tel monstre entre dans une zone avec un ou plusieurs investigateurs, il doit s'arrêter immédiatement. Il n'y a pas de rencontre durant cette phase, mais les investigateurs seront forcés de s'échapper ou de combattre durant la phase de mouvement.

Exemple : une Larve Stellaire va dans le Quartier Résidentiel, où se trouvent Joe Diamond et Ashcan Pete. Lors de leur prochaine Phase de Mouvement, l'un ou les deux investigateurs auront à faire à la Larve Stellaire.

Mouvements Spéciaux des Monstres

La plupart des monstres se déplacent comme décrit précédemment, mais certains monstres ont des capacités spéciales de déplacement qui obéissent à des règles particulières. Il y a cinq types de mouvements de monstres. Ces types sont indiqués par le bord coloré de la face mouvement des marqueurs de monstre.

Normal (bord noir) : les monstres normaux se déplacent comme décrit précédemment.

Immobile (bord jaune) : les monstres immobiles **ne bougent jamais**. Ils restent toujours à l'endroit où ils sont entrés en jeu.

Rapide (bord rouge) : les monstres rapides bougent deux fois en suivant les flèches appropriées aux deux étapes de leur déplacement. Les monstres rapides arrêtent de se déplacer s'ils rencontrent un investigateur.

Unique (bord vert) : les monstres avec un déplacement unique (comme le Chien de Tindalos) ont des capacités spéciales de mouvement indiquées sur la face combat de leur marqueur. Il convient de suivre les instructions indiquées.

Volant (bord bleu) : les monstres volants se déplacent généralement directement vers l'investigateur le plus proche dans une zone de rues, ou vont à la case «Ciel» s'ils ne peuvent atteindre aucun investigateur à ce tour. Plus de détails dans le schéma à droite.

MONSTRES VOLANTS



A) Si le monstre volant est dans un lieu ou une zone de rues avec un ou plusieurs investigateurs, il reste où il est.



B) Si le monstre volant est dans un lieu ou une zone de rues sans investigateur et qu'il y a un ou plusieurs

investigateurs dans une zone de rue connectée, il va à cette zone de rues. S'il y a plusieurs zones de rues connectées avec des investigateurs, il va dans la zone de rues avec l'investigateur ayant la compétence *Discretion* la plus **faible** (après ajout de l'équipement et des compétences). En cas d'égalité, le premier joueur décide où va le monstre.



C) Si le monstre volant est dans une zone de rues sans investigateur et qu'il n'y a pas d'investigateurs dans une zone de rue connectée, il va dans le **Ciel**.

LE CIEL

Le Ciel est une zone de transit considérée comme une zone de rues **connectée à toutes les zones de rues** d'Arkham. Les monstres volants qui se trouvent dans le Ciel peuvent s'abattre sur les investigateurs dans n'importe quelle zone de rues. **Les monstres dans le Ciel comptent dans la limite de monstres** (voir page 17).

4. Activer la Capacité du Mythe

Le premier joueur regarde le texte spécial de la carte mythe et son attribut (en haut de la carte). Les différents attributs sont liés à des genres différents de cartes mythe, et on résout ces cartes ainsi :

Gros Titre : le premier joueur résout immédiatement le texte spécial du gros titre. Puis, il défausse la carte mythe face cachée au fond du paquet mythe.

Environnement : le texte spécial d'une carte Environnement reste en jeu pour plusieurs tours. Le premier joueur place la carte face visible à côté du plateau, et défausse l'éventuelle carte mythe Environnement déjà en jeu. La carte défaussée va au fond du paquet mythe. Il ne peut y avoir qu'une carte mythe Environnement en jeu à tout moment.

Rumeur : le texte spécial d'une carte mythe Rumeur fait effet jusqu'à ce que la condition Réussite ou Échec de

la carte soit remplie. On résout alors la condition et on défausse la carte face cachée au fond du paquet mythe.

Il ne peut y avoir qu'une Rumeur en jeu à tout moment. S'il y a déjà une carte mythe Rumeur en jeu, on ignore le texte spécial de la nouvelle carte Rumeur piochée et on la défausse face cachée au fond du paquet mythe après avoir résolu ses autres effets pour le tour (comme l'ouverture de portail et le mouvement des monstres).

Autres Effets : de plus, la carte mythe peut déclencher une ou plusieurs «activités» ou placer des marqueurs "fermé" à des endroits spécifiques. On place les marqueurs adéquats sur les lieux indiqués par la carte. Si la carte quitte le jeu, on retire également les marqueurs de ces endroits.

FIN DU TOUR

Quand le premier joueur a résolu toutes les étapes de la phase de mythe, **le marqueur de premier joueur est donné au joueur à sa gauche**. Le tour est maintenant fini et un nouveau commence avec la phase d'Entretien. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

FIN DU JEU

Le jeu se termine de l'une de ces deux façons : les investigateurs ont surmonté la menace ou la menace les a vaincus.

VICTOIRE

Les investigateurs gagnent la partie de l'une de ces trois manières :

A. Fermer les portails

Pour satisfaire cette condition de victoire, les joueurs doivent accomplir deux objectifs :

- Un investigateur doit fermer le dernier portail du plateau, afin qu'il n'y ait plus de portail ouvert.
- Quand le dernier portail est fermé, les joueurs doivent avoir un nombre de trophées portail (y compris celui remporté pour avoir fermé le dernier portail) supérieur ou égal au nombre de joueurs. Les trophées dépensés par les joueurs ne comptent pas.

Si ces deux conditions sont remplies, les joueurs gagnent immédiatement. Le calme revient à Arkham et le Grand Ancien replonge dans un sommeil profond pour quelques millénaires de plus.

B. Sceller les Portails

Si, à n'importe quel moment, il y a au moins six marqueurs signe des anciens sur le plateau, les joueurs ont immédiatement gagné. Le Grand Ancien est repoussé et la paix revient sur Arkham.

C. Bannir le Grand Ancien

Si le Grand Ancien se réveille (voir page 18) mais que les investigateurs arrivent à le battre, les joueurs ont immédiatement gagné. Le Grand Ancien est condamné à errer dans le temps et l'espace.

POINTS DE VICTOIRE

Si les joueurs ont réussi une des conditions de victoire décrites précédemment, les investigateurs ont battu la menace du mythe et sauvé Arkham. Le joueur avec le plus de trophées portail remporte le titre honorifique de Premier Citoyen d'Arkham. En cas d'égalité, le titre va au joueur avec le plus de trophées monstre.

Vous pouvez évaluer la valeur de votre victoire en utilisant le système de points suivant.

D'abord, on soustrait le niveau de terreur à la fin du jeu au plus grand chiffre de l'échelle du destin du Grand Ancien. Puis on applique les modificateurs suivants :

- 1 par Prêt Bancaire non remboursé
- 1 par signe des anciens joué durant la partie
- +1 par trophée portail non dépensé à la fin du jeu

+1 par groupe de 3 trophées monstre non dépensé à la fin du jeu

+1 par investigateur survivant sain d'esprit à la fin du jeu

Exemple : les courageux investigateurs ont fermé le dernier portail, renvoyant Azathoth à son sommeil. Le niveau de terreur à la fin du jeu est de 6. Le plus grand chiffre de l'échelle du destin d'Azathoth est 14. On a donc 8 (14-6) comme score de base. Le groupe a deux Prêts Bancaires débiteurs (-2), a joué trois signes des anciens durant la partie (-3), a huit trophées portail non dépensés (+8), a 17 trophées monstre non dépensés (+5), et il y a 5 investigateurs survivants et sains d'esprit à la fin du jeu (+5) pour un total de 21 points.

DÉFAITE

Si le Grand Ancien se réveille et bat les investigateurs, il y a une rupture du continuum espace-temps et le Grand Ancien est relâché. L'humanité entière souffre de l'échec des investigateurs et les joueurs ont perdu la partie.

AUTRES RÈGLES

Après avoir lu les règles jusqu'ici, vous devriez être en mesure de comprendre les mécanismes généraux du jeu. Les paragraphes suivants vous proposent de rentrer dans les détails de ces mécanismes : comment faire un test de compétence pour votre investigateur, comment s'échapper et combattre les monstres, comment lancer un sort, fermer ou sceller un portail, et bien plus encore.

LES COMPÉTENCES

Ce sont les capacités de base que les investigateurs utilisent pour accomplir des choses dans le jeu. Chaque investigateur a six compétences, chacune ayant une valeur dépendant du positionnement des pions coulissants (voir page 6). **Une valeur de compétence représente le nombre de dés que l'investigateur lance pour un test basé sur cette compétence.**

Vigueur : utilisée pour les exploits physiques de force et d'endurance.

Savoir : utilisée pour les tests de connaissance et de capacités mystiques. Aussi utilisée pour lancer des sorts.

Chance : utilisée pour déterminer les caprices de la chance. C'est la compétence la plus souvent utilisée lors des rencontres.

Discretion : utilisée pour des prouesses de discrétion et de vol. Aussi utilisée pour échapper aux monstres.

Vitesse : utilisée pour des tests de rapidité et d'agilité. Aussi utilisée pour déterminer le mouvement d'un investigateur.

Volonté : utilisée pour tester la force de caractère d'un investigateur et sa détermination. Aussi utilisée pour les tests d'Horreur au début du combat.

TESTS DE COMPÉTENCES

Les investigateurs sont souvent amenés à faire des tests de compétence pour accomplir ou éviter quelque chose. Quand le jeu demande un test de compétence, il est présenté sous cette forme :

- La compétence utilisée pour faire le test
- Le modificateur éventuel (bonus ou pénalité) au test
- La difficulté du test (la difficulté par défaut est de 1)

Exemple 1 : faites un test de Discrétion (-1). Dans cet exemple, la Discrétion est la compétence que l'investigateur doit utiliser pour ce test. Le modificateur est -1, une pénalité. Comme ce n'est pas précisé, la difficulté est de 1.

Exemple 2 : faites un test de Chance (+2) [2]. Dans cet exemple, la Chance est la compétence que l'investigateur doit utiliser pour ce test. Le modificateur est un bonus de +2. La difficulté est de 2.

Quand on fait un test de compétence, on doit lancer un nombre de dés égal à la valeur de la compétence appropriée sur la fiche de l'Investigateur.

MODIFICATEURS

Le modificateur est ajouté ou soustrait à la valeur de compétence de l'investigateur avant le jet de dés. Le résultat est le nombre de dés que le joueur doit lancer. Les modificateurs s'appliquent toujours au nombre de dés que le joueur doit lancer, pas au résultat des dés.

Exemple : Michael McGlen doit faire deux tests de compétence, ceux des deux exemples précédents. Sa Discrétion actuelle est 3 et sa Chance 2. Dans le premier exemple, il retire 1 à sa Discrétion (modificateur -1) et lance donc 2 dés. Dans le second exemple, il ajoute 2 à sa Chance (modificateur +2) et lance 4 dés.

Important : si le modificateur réduit le nombre de dés à 0 ou moins, c'est un échec automatique. Le joueur peut tout de même dépenser des pions Indice.

DIFFICULTÉ

C'est le nombre de succès que l'investigateur doit obtenir lors de son test. Chaque résultat de 5 ou 6 sur un dé compte comme un succès. N'oubliez pas que si ce n'est pas précisé, la difficulté est de 1.

Exemple 1 : Michael McGlen lance deux dés pour son test de Discrétion. Il obtient 2 et 5. Il a donc un succès, le 5. Comme la difficulté n'était pas mentionnée, elle est de 1 par défaut. Michael a réussi son test de compétence.

Exemple 2 : Michael lance 4 dés pour son test de Chance. Il obtient 2, 5, 3, et 6, ce qui lui fait deux succès. Comme la difficulté était de 2, Michael a réussi son test de Chance.

Il y a quatre types de **tests de compétence particuliers** : **tests d'Évasion**, **tests d'Horreur**, **tests de Combat** et **tests de Sort**. Chacun de ces tests de compétence

particuliers dépend d'une des six compétences de l'investigateur. Quand un investigateur reçoit un bonus à une compétence, le test spécial lié à cette compétence reçoit aussi ce bonus. Mais si un investigateur reçoit un bonus uniquement pour le test spécial, ce bonus ne s'applique pas à d'autres tests dépendants de cette compétence.

Par exemple, les tests d'Évasion sont un type spécial de test de Discrétion. Une carte compétence qui donne +1 à la Discrétion sert pour les tests de Discrétion et d'Évasion. Mais un objet qui donne +2 aux tests d'Évasion ne sert que pour les tests d'Évasion. Ce bonus ne peut être utilisé pour un test normal de Discrétion.

DÉPENSER DES PIONS INDICE POUR DES TESTS DE COMPÉTENCE

Les pions Indice représentent des informations sur la menace du mythe que les investigateurs peuvent collecter. Un joueur peut dépenser des pions Indice, un à la fois, après un test de compétence (réussi ou non). Chaque pion Indice dépensé permet au joueur de lancer un dé supplémentaire. Si le résultat est un succès, on l'ajoute au total du test original.

Exemple : Joe Diamond échoue à un test de Savoir (-1) [3], mais obtient deux succès. Voulant réussir ce test, il défausse un pion Indice et lance un autre dé pour obtenir 3. Ce n'est toujours pas un succès, donc Joe dépense un autre pion Indice pour lancer un deuxième dé. Cette fois, il a un 6. Ce succès supplémentaire augmente son total de réussites à 3, ce qui est le minimum pour réussir le test.

Important : dépenser un pion Indice vous donne toujours un dé supplémentaire, même si le modificateur a fait tomber votre nombre de dés en dessous de 0.

ECHAPPER AUX MONSTRES

Quand un investigateur tente de sortir d'une zone contenant un monstre, ou termine son mouvement dans une telle zone, il doit combattre le monstre ou s'en échapper.

Un investigateur peut tenter d'échapper à un monstre en faisant un **test d'Évasion**. Un test d'Évasion est un test de compétence basé sur la valeur de Discrétion de l'investigateur. Le test est modifié par la valeur de Conscience du monstre (valeur imprimée dans le coin supérieur de la face mouvement du marqueur de monstre). La difficulté du test d'Évasion est toujours de 1 à moins que le monstre n'ait une capacité spéciale qui mentionne autre chose.

Si l'investigateur réussit le test d'Évasion, il échappe au monstre et le joueur peut continuer son tour normalement, en se déplaçant ou en restant sur la zone.

Si l'investigateur échoue à son test, le monstre lui inflige immédiatement ses dégâts de combat et la bataille avec le monstre commence.

ECHAPPER AUX MONSTRES



Exemple 1 : Amanda se déplace du Bois aux rues du Quartier Résidentiel, où un Dhole l'attend. Amanda veut continuer son déplacement jusqu'aux rues du Quartier Sud, elle doit donc réussir un test d'Évasion. Sa Discrétion est actuellement de 2, et la Conscience du Dhole est -1, donc Amanda lance 1 dé.



Exemple 1A : si Amanda échoue à son test d'Évasion, le Dhole lui inflige immédiatement des dégâts de combat, et elle perd 4 Résistance. Si elle est toujours consciente, elle doit faire un test d'Horreur, et si elle y survit, elle doit décider si elle combat le Dhole ou tente de s'en échapper à nouveau. Même si Amanda arrive à battre le Dhole, son déplacement est terminé.

Exemple 1B : si Amanda réussit son test d'Évasion, elle peut continuer à se déplacer normalement. Dans l'illustration ci-dessus, elle continue son chemin vers les rues du Quartier Sud.

Exemple : Ashcan Pete se déplace du Quartier Marchand au Quartier Nord, où l'attend une Larve Stellaire. Comme Pete veut continuer son mouvement jusqu'à la Boutique de Souvenirs, il doit donc échapper à la Larve Stellaire. La Discretion de Pete est 4 et la Conscience de la Larve Stellaire est -1, il lance donc trois dés. S'il réussit le test, il a échappé à la Larve Stellaire et peut continuer son déplacement. S'il échoue, la Larve Stellaire lui fait perdre 3 Résistance et entame le combat.

Un investigateur peut rester dans la même zone qu'un monstre après lui avoir échappé. Il reste où il est et n'a pas à le combattre à cette phase. Cela permet à un investigateur d'entrer dans un portail dans le même lieu où il a échappé à un monstre. Un tel investigateur pourrait ainsi échapper aux monstres lors de sa phase de Mouvement et entrer dans le portail durant sa phase de Rencontres à Arkham.

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, si Pete réussit à échapper à la Larve Stellaire, il pourra décider de rester dans le Quartier Nord sans avoir à la combattre pour le moment. Mais, dès que la prochaine phase de mouvement commencera, il devra à nouveau affronter la Larve Stellaire (s'échapper ou combattre).

S'il y a plusieurs monstres dans une zone, l'investigateur doit échapper à chacun d'eux dans l'ordre qu'il désire. S'il échoue à un test d'Évasion, le monstre lui inflige ses dégâts de combat et le combat avec le monstre commence. S'il bat le monstre, il doit toujours combattre ou échapper aux monstres qu'il n'a pas encore combattus ou évités. Dès qu'un test d'Évasion est raté, le déplacement de l'investigateur est terminé.

Exemple : dans l'exemple précédent, si la Larve Stellaire est accompagnée d'un Shoggoth, Pete devrait échapper aux deux pour continuer son déplacement à la Boutique des Souvenirs. Si Pete décide d'échapper d'abord à la Larve Stellaire et qu'il rate son test, il ne peut plus bouger. S'il gagne le combat contre la Larve Stellaire, il doit toujours s'échapper ou combattre le Shoggoth.

Parfois des monstres apparaissent comme résultat d'une rencontre d'un portail ou d'un lieu. Un investigateur peut échapper à ces monstres comme à n'importe quels autres. Mais ces monstres ne restent jamais sur le plateau après la résolution de la rencontre. Quand un investigateur échappe à un tel monstre, on remet immédiatement son marqueur dans la réserve des monstres.

COMBAT

Il arrive que les investigateurs doivent surmonter leur peur pour combattre le mythe. Quand un investigateur engage un combat contre un monstre, il faut suivre les étapes suivantes dans l'ordre.

1. Test d'Horreur

D'abord la nature abjecte de la créature menace d'engloutir l'esprit de l'investigateur. Ceci est représenté par un test d'Horreur.

Un test d'Horreur est un test de compétence basé sur la valeur de Volonté de l'investigateur. Cette valeur est modifiée par la valeur d'horreur du monstre (dans le coin inférieur gauche de la face combat). La difficulté de ce test est toujours 1 à moins que le monstre n'ait une capacité spéciale qui mentionne autre chose.

Si l'investigateur réussit le test, rien ne se passe. Sinon, l'investigateur perd le montant de Santé Mentale sous la valeur d'horreur du monstre.

Le joueur défusse le nombre approprié de jetons de Santé Mentale. Un investigateur dont la Santé Mentale tombe à zéro (il n'a plus de pions Santé Mentale) devient fou (voir page 16).

Exemple : Ashcan Pete rate son évasion face à la Larve Stellaire, il doit donc faire un test d'Horreur. La volonté de Pete est 3, mais la valeur d'horreur de la Larve Stellaire est de -3. Pete n'a pas à lancer de dés car c'est un échec automatique. Pete perd 3 pions Santé Mentale.

Qu'il ait réussi le test ou non, un investigateur n'a besoin que de faire un seul test d'Horreur à chaque fois qu'il combat un monstre. Si l'investigateur a réussi à échapper au monstre, il ne fait pas de test d'Horreur.

2. Combattre ou Fuir

Ensuite l'investigateur doit choisir : fuir ou combattre.

A. Fuir

L'investigateur tente d'échapper au monstre, en faisant un test normal d'Évasion. S'il réussit le test, il a évité le monstre et la bataille s'arrête immédiatement.

S'il rate le test, le monstre inflige ses dégâts de combat à l'investigateur et la bataille continue.

B. Combat

Si l'investigateur combat le monstre, il fait un test de Combat. Un test de Combat est un test de compétence basé sur la valeur de Vigueur de l'investigateur. Cette valeur est modifiée par la **valeur de combat** du monstre (imprimée dans le coin inférieur droit de la face combat). La difficulté du test est égale à la **force** du monstre, qui est représentée par le nombre de «gouttes de sang» (visibles sur la face combat).

Si l'investigateur réussit le test de Combat, il a battu le monstre. Le joueur de l'investigateur retire le marqueur du plateau et le place devant lui comme trophée de monstre. Si l'investigateur rate le test, le monstre lui inflige des dégâts de combat.

COMBAT

Exemple : Amanda a décidé de combattre une Chose Très Ancienne. La première chose à faire est un **test d'Horreur**. Sa volonté est 2, mais la valeur d'Horreur (A) de la Chose Très Ancienne est -3. Avec un total de -1, elle a forcément échoué. Elle perd 2 pions de Santé Mentale.

Si Amanda n'est pas devenue folle, elle peut maintenant faire un test de Combat. Sa valeur de vigueur est 3, et la Chose Très Ancienne a une valeur de combat (B) de +0. Elle lance donc 3 dés pour son test. Le monstre a une force de 2, elle a donc besoin de 2 succès pour le battre. Elle obtient ce résultat :

Le 5 et le 6 sont des réussites. Elle a donc deux succès, ce qui est suffisant pour battre la Chose Très Ancienne! Elle réclame comme trophée le pion du monstre.

Si Amanda avait échoué, la Chose Très Ancienne lui aurait infligé ses dégâts de combat. Elle aurait perdu 1 Résistance et 1 Arme ou Sort de son choix. Elle aurait eu alors à décider si elle s'enfuyait ou combattait à nouveau. Mais elle n'aurait pas eu à faire de nouveau un **test d'Horreur** car elle en a déjà fait un pour ce combat.

Les bonus au combat donnés par les cartes Arme et Sort (et la compétence Tireur d'Elite) ne peuvent s'appliquer que lors des combats contre les monstres.

Par conséquent une carte Arme ou Sort, accordant un bonus au combat ne peut pas être utilisée pour la fermeture d'un portail, le test provoqué par Ithaqua ou lors des rencontres dans l'Autre Monde et dans Arkham (hormis celles de la Banque d'Arkham, de l'Hôpital Sainte Marie et du Cimetière).

Exemple : après avoir raté son test d'Horreur, Ashcan Pete décide de combattre la Larve Stellaire plutôt que de fuir. La valeur de Vigueur de Pete est 6 et celle de la Larve Stellaire est -3, donc Pete lance trois dés. La force de la Larve Stellaire est 3 (la difficulté pour le test), donc Pete doit avoir trois réussites pour battre le monstre. Si Pete réussit, il prend le marqueur de la Larve Stellaire et le place devant lui comme trophée de monstre. S'il échoue, la Larve Stellaire lui inflige ses dégâts de combat.

Important : si la force d'un monstre est supérieure à 1, un succès incomplet n'a pas d'effet sur lui. Un monstre doit être complètement battu dans un test de Combat ou il ignore les succès incomplets.

3. Dégâts des Monstres

Chaque fois qu'un investigateur échoue pour s'évader ou pour battre un monstre, le monstre inflige ses dégâts de combat à l'investigateur. Le nombre de dégâts de combat qu'un monstre inflige est indiqué sous sa valeur de combat. L'investigateur perd autant de Résistance que cette valeur. Le joueur défausse le nombre approprié de pions Résistance. Un investigateur sans pion de Résistance devient inconscient (voir page 16).

Il y a des monstres qui ont des capacités ajoutant des effets particuliers à leurs dégâts de combat. Par exemple, la Maigre Bête de la Nuit déplace l'investigateur par le portail le plus proche au lieu de lui faire perdre des pions Résistance.

Si l'investigateur reste conscient, sain d'esprit, et dans la même case que le monstre après la résolution de cette étape, le combat continue. On retourne à l'étape 2, Fuir ou Combattre, et on continue le combat jusqu'à son terme.

Exemple : Pete échoue à son test de Combat, donc la Larve Stellaire lui inflige ses dégâts de combat. La valeur de dégâts de la Larve Stellaire est 3, donc Pete perd 3 pions Résistance. Bien qu'affaibli, Pete se prépare à un autre round de combat.

UTILISER LES ARMES ET SORTS EN COMBAT

Les investigateurs peuvent prendre l'avantage au combat en se servant d'armes ou en lançant des sorts.

Le plus grand avantage des armes est qu'elles procurent automatiquement des bonus pour les tests de Combat - il n'est pas nécessaire de faire de test de compétence pour les utiliser. Mais la plupart des armes donnent des bonus de **Combat Physique**, qui n'ont pas d'effet contre beaucoup de monstres du mythe.

Au contraire, les Sorts donnent des bonus de **Combat Magique**. Ils sont efficaces contre la plupart des monstres du jeu. Un investigateur doit réussir à lancer un sort pour bénéficier de ses effets. Dans le cas contraire, le sort ne procure aucun bonus. Les sorts sont donc plus puissants que les armes mais aussi plus versatiles.

Limitations d'Armes et de Sorts

Il y a une limite pour le nombre d'armes et de sorts qu'un investigateur peut utiliser au même moment. Cette limite est représentée par les icônes "main" imprimées dans le coin inférieur gauche de chaque carte arme et sort. Chaque investigateur peut utiliser n'importe quelle combinaison d'armes et de sorts et cumuler leurs

bonus, tant que le nombre d'icônes «main» des cartes utilisées ne dépasse pas deux. Un sort nécessite le nombre de mains indiqué sur la carte, qu'on ait réussi à le lancer ou non.

Un sort ou une arme qui vous donne un bonus (y compris un qui dit que le bonus dure jusqu'à la fin du combat) ne donne ce bonus que si vous lui consacrez le nombre requis de mains. Vous pouvez choisir d'échanger des armes/sorts lors de rounds de combat ultérieurs, mais dès que vous «relâchez» un sort ou une arme, il cesse de fonctionner pour vous. De la même façon, les sorts qui sont restaurés (comme au début de chaque round de combat dans la Bataille Finale) cessent de fonctionner et doivent être relancés.

Exemple : Ashcan Pete a récupéré de l'équipement et un sort avant d'affronter la Larve Stellaire. Il décide d'utiliser son .45 Automatique (une arme qui lui donne un bonus de +4 au Combat Physique et qui utilise une main) et Flétrissement (un sort qui lui donne un bonus de +6 au combat magique s'il est lancé avec succès et utilise une main). Pete réussit à lancer Flétrissement. Avec son arme et son sort, il a un bonus total de +10 (+4 de

l'arme, +6 du sort). En ajoutant sa valeur de Vigueur de 6, le total de Pete pour le test de Combat est de 16. La valeur de combat de la Larve Stellaire est de -3, il a donc 13 dés à lancer pour obtenir 3 succès (la force de la Larve Stellaire).

LANCER UN SORT

Un investigateur doit réussir à lancer un sort afin de bénéficier de ses effets. Chaque sort a un **modificateur de lancer**, et la plupart ont un **coût en Santé Mentale**. Pour lancer un sort, un investigateur doit payer son coût en Santé Mentale puis faire un **test de Sort**.

Pour payer le coût en Santé Mentale d'un sort, le joueur retire de son total un nombre de pions Santé Mentale égal au coût du sort. On doit toujours payer le coût en Santé Mentale d'un sort, que le test de Sort soit réussi ou non.

Un test de Sort est un test de compétence basé sur la valeur de Savoir de l'investigateur, ajusté par le modificateur de lancer du sort.

Si le test est un échec, le sort n'a pas d'effet.

Si le test est réussi, le sort fait effet.

Exemple : Harvey Walters tente de lancer Soin, un sort avec un modificateur de lancer de +1 et un coût en Santé Mentale de 1. Tout d'abord, Harvey paye le coût en Santé Mentale, puis il fait un test de Savoir (+1). Sa valeur actuelle de Savoir est 4, il lance donc 5 dés et obtient 2 succès. Le sort de Soin est réussi.

L'effet du sort permet à Harvey de récupérer autant de Résistance que de réussites au test, soit deux.





STATUT DE L'INVESTIGATEUR

Ce paragraphe décrit les différentes conditions qui peuvent affecter un investigateur durant le jeu.

SANTÉ MENTALE ET RÉSISTANCE

Un investigateur commence le jeu avec un nombre de pions Santé Mentale et Résistance égal aux valeurs indiquées sur sa fiche. Ces deux valeurs sont le maximum de Santé Mentale et de Résistance de l'investigateur.

Les valeurs de Santé Mentale et de Résistance d'un investigateur ne peuvent jamais dépasser ces maximums.

Fou à Arkham

Si la Santé Mentale d'un investigateur est réduite à 0 alors qu'il se trouve à Arkham, l'investigateur devient temporairement **fou**. Il doit immédiatement choisir et défausser la moitié (arrondi à l'inférieur) de ses objets et la moitié de ses pions Indices et tous ses acomptes. Le joueur déplace immédiatement son investigateur à l'Asile d'Arkham. La Santé Mentale de l'investigateur revient à 1 (on place un pion Santé Mentale sur sa fiche) et il ne fait plus de rencontre pour ce tour. L'investigateur pourra faire son prochain tour normalement.

Inconscient à Arkham

Si la Résistance d'un investigateur est réduite à 0 alors qu'il est à Arkham, l'investigateur tombe **inconscient**. Il doit immédiatement choisir et défausser la moitié (arrondi à l'inférieur) de ses objets et la moitié de ses pions Indices et tous ses acomptes. Le joueur déplace immédiatement son investigateur à l'Hôpital Sainte Marie. La Résistance de l'investigateur revient à 1 (on place un pion Résistance sur sa fiche) et il ne fait plus de rencontre pour ce tour. L'investigateur pourra faire son prochain tour normalement.

Fou ou Inconscient dans un Autre Monde

Quand la Résistance ou la Santé Mentale d'un investigateur est réduite à 0 alors qu'il est dans un Autre Monde, il est **perdu dans le temps et l'espace**. Il doit immédiatement choisir et défausser la moitié (arrondi à l'inférieur) de ses objets et la moitié de ses pions Indices et tous ses acomptes. Sa Santé Mentale et sa Résistance reviennent à 1. Le joueur déplace immédiatement son investigateur sur la case Perdu dans le Temps et l'Espace du plateau et le couche pour montrer qu'il est retardé.

Important : quand on compte les objets avant de les défausser, on compte les Objets Communs et Uniques, les Sorts (le Véhicule de Patrouille et le Révolver de l'Adjoint comptent comme des objets). Les Alliés, les Compétences et les autres cartes ne sont pas pris en compte pour ce total.

INVESTIGATEURS RETARDÉS

Un investigateur dont le marqueur est couché est retardé. Les investigateurs retardés ne se déplacent pas durant la phase de mouvement, et ils ne reçoivent pas de points de mouvement. À la place, quand le joueur de l'investigateur retardé prend son tour à la phase de mouvement, il redresse son marqueur pour montrer qu'il n'est plus retardé.

INVESTIGATEURS ARRÊTÉS

Certaines rencontres peuvent se finir sur l'arrestation d'un investigateur, qui est emmené au Poste de Police. Quand cela se produit, le joueur place son investigateur dans la Cellule de Prison (et non dans la case du Poste de Police).

Un investigateur arrêté perd la moitié de son argent (arrondi à l'inférieur) et est retardé. Le joueur passe son prochain tour, l'investigateur est remis debout et placé dans la case du Poste de Police lors de la phase de mouvement. Le joueur pourra agir normalement au tour suivant.

PERDU DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Un investigateur qui est perdu dans le temps et l'espace est immédiatement placé dans la case du même nom. L'investigateur est alors retardé, et le joueur doit coucher son marqueur pour montrer ce retard. L'investigateur perd son prochain tour et reste sur la case. Le joueur ne peut que redresser son investigateur durant la phase de mouvement. Au tour suivant, au début de la phase d'Entretien, le joueur peut déplacer son investigateur sur n'importe quel lieu ou zone de rues d'Arkham.

INVESTIGATEURS DÉVORÉS

Quand les caractéristiques de Santé Mentale et Résistance d'un Investigateur sont réduites à 0 **en même temps**, il est **dévoré**. Quand le **maximum** de Résistance ou de Santé Mentale est réduit à 0, cet investigateur est **dévoré**. Quand

cela arrive, le joueur défausse immédiatement toutes ses cartes (à l'exception des trophées non dépensés) et mélange sa fiche d'Investigateur avec les feuilles inutilisées. Le joueur pioche au hasard une autre fiche et prépare l'investigateur comme au début de la partie.

INVESTIGATEURS BÉNIS ET MAUDITS

Les bénédictions et les malédictions représentent des interventions de puissances supérieures. Les investigateurs peuvent gagner ces cartes grâce aux rencontres ou aux rumeurs.

- Tant qu'un investigateur est Béni, chaque résultat de 4 ou plus compte comme un succès.
- Tant qu'un investigateur est Maudit, seul un résultat de 6 au dé compte comme un succès.

Un investigateur ne peut jamais être Béni et Maudit en même temps. Quand un investigateur Béni est Maudit, on défausse la Bénédiction. Quand un investigateur Maudit est Béni, on défausse la Malédiction.

Un joueur ne peut jamais avoir plus d'une carte Béni ou Maudit au même moment.

FERMER ET SCELLER DES PORTAILS

Les portails dimensionnels s'ouvrent dans divers lieux d'Arkham et les joueurs doivent les fermer ou les sceller.

FERMER DES PORTAILS

Avant de pouvoir fermer un portail, l'investigateur doit y entrer, explorer l'Autre Monde où il mène, puis revenir à Arkham.

Quand un investigateur revient d'un Autre Monde, le joueur doit placer un marqueur exploré sous son investigateur. Cela donne à l'investigateur l'opportunité de détruire et fermer le portail à la prochaine phase de Rencontres à Arkham. Si l'investigateur quitte le lieu du portail pour n'importe quelle raison, le joueur doit défausser le marqueur exploré – l'investigateur a laissé passer l'occasion et doit à nouveau explorer le portail s'il veut le fermer.

Quand, lors de la phase de Rencontres à Arkham, un investigateur est sur un lieu qui contient un portail ouvert **et** que cet investigateur a un marqueur exploré, il peut maintenant tenter de fermer le portail. Pour ce faire, l'investigateur doit choisir s'il fait un test de Savoir ou de Vigueur, utilisant le nombre imprimé sur le marqueur de portail comme modificateur. Si l'investigateur réussit son test, il ferme le portail et prend le marqueur portail comme trophée. Si l'investigateur échoue, le portail reste ouvert. Il pourra essayer de le fermer au prochain tour à la phase de Rencontres à Arkham (et à tous les tours suivants, tant qu'il ne quitte pas le lieu du portail).

SCELLER DES PORTAILS

A : UTILISER DES PIONS INDICE



Pour sceller un portail avec des pions Indice, un joueur doit :

1. Réussir à son test pour fermer le portail.
2. Dépenser 5 pions Indice.
3. Réclamer le marqueur de portail comme trophée.
4. Prendre 1 pion signe des anciens de la réserve et le placer sur le lieu où le portail a été scellé.

B : UTILISER UN SIGNE DES ANCIENS



Pour sceller un portail avec un signe des anciens, un joueur doit :

1. Remettre la carte signe des anciens dans la boîte (pas de test nécessaire pour fermer le portail) et dépenser 1 Santé Mentale et 1 Résistance.
2. Réclamer le marqueur de portail comme trophée.
3. Prendre 1 pion destin de l'échelle du destin du Grand Ancien, le placer sur le lieu où le portail a été scellé, face signe des anciens visible. L'échelle du destin a donc baissé d'un cran.

SCELLER DES PORTAILS

Quand un investigateur réussit à fermer un portail, il peut immédiatement dépenser 5 pions Indice pour le sceller définitivement. Le joueur prend un pion destin de la **réserve**, le pose sur le lieu du portail face signe des anciens visible. Le joueur peut toujours réclamer le marqueur de portail comme trophée. Le portail est désormais scellé : aucun portail ne peut s'ouvrir en ce lieu, ni aucun monstre y apparaître jusqu'à la fin de la partie.

MONSTRES ET FERMETURE DES PORTAILS

Quand un portail est fermé, tous les monstres à Arkham, dans le Ciel et à la Périphérie qui ont le même symbole de dimension que le portail fermé ou scellé sont retirés du plateau et remis dans la réserve. Le symbole de dimension d'un monstre est imprimé dans le coin inférieur droit de la face mouvement de son marqueur.

SIGNES DES ANCIENS

Les signes des anciens sont un type particulier d'Objets Uniques que les investigateurs utilisent pour sceller des portails. Il y a plusieurs cartes signe des anciens dans le paquet d'Objets Uniques. Pour utiliser un signe des anciens, l'investigateur doit être sur le lieu du portail et doit avoir un marqueur exploré, tout comme s'il essayait de fermer le portail. L'investigateur n'a pas besoin de faire un test de Savoir ou de Vigueur, ni de dépenser de pions Indice pour se servir d'un signe des anciens.

Pour utiliser un signe des anciens, il faut faire les choses suivantes :

- Le joueur retire 1 Santé Mentale et 1 Résistance de sa fiche. Cela peut rendre l'investigateur fou ou inconscient, mais le signe des anciens fait toujours effet.
- Le joueur prend un pion destin de l'échelle du destin du Grand Ancien (et non de la réserve), le place sur le lieu à sceller du côté signe des anciens. Cela diminue de 1 le

niveau de destin du jeu et c'est un des rares moyens d'y parvenir.

- Le joueur remet la carte signe des anciens dans la boîte. Cette carte ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie.

Une fois que ces actions ont été effectuées, le portail est définitivement scellé : aucun portail ne peut plus s'ouvrir à cet endroit, ni aucun monstre y apparaître jusqu'à la fin de la partie.

MONSTRES GARDANT LES PORTAILS

Au tour où un investigateur revient à Arkham depuis un Autre Monde, il n'a pas besoin d'échapper ni de combattre les monstres à l'endroit du portail. Cette règle ne s'applique que durant le tour où il revient à Arkham. Aux tours suivants, si l'investigateur reste à cet endroit, il doit s'en échapper ou y combattre les monstres normalement.

LIMITES DE MONSTRES ET LA PERIPHERIE

Il y a une limite au nombre de monstres qu'il peut y avoir à Arkham au même moment. Cette limite est égale au nombre de joueurs plus trois.

Cette limite de monstres ne s'applique qu'aux monstres actuellement en mouvement dans la partie «ville d'Arkham» du plateau et la zone de Ciel. Les monstres qui apparaissent à un endroit et sont ensuite retirés du plateau ne comptent pas, tout comme les monstres dans la Périphérie.

Important : si le niveau de terreur atteint 10, Arkham est envahie et il n'y a plus de limite de monstres pour le reste de la partie.



Si l'ajout d'un monstre sur le plateau devait amener le nombre de monstres à Arkham au-dessus de la limite de monstres, le monstre est alors placé dans la zone de **Périphérie**. Les monstres dans la Périphérie y restent jusqu'à ce que cette zone soit pleine.

Nombre de Joueurs	Maximum de Monstres dans la Périphérie
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quand le nombre de monstres dans la Périphérie dépasse cette limite, on remet tous les monstres de la Périphérie dans la réserve des monstres et on augmente le niveau de terreur de 1.

L'ÉCHELLE DE TERREUR

L'échelle de terreur indique le niveau actuel de terreur à Arkham - l'état mental des habitants de la ville. Diverses choses peuvent augmenter le niveau de terreur, comme le dépassement de la limite de monstres dans la Périphérie ou les effets d'une carte mythe. Le niveau de terreur ne peut jamais baisser. Faites donc très attention à son évolution...

Quand le niveau de terreur augmente, on bouge le marqueur de terreur en conséquence. Ce marqueur ne

peut pas quitter l'échelle, donc le niveau de terreur ne peut pas aller au-dessus de 10. Une fois que le niveau de terreur a atteint 10, s'il devait encore augmenter, au lieu de déplacer le marqueur de terreur, on ajoute un pion destin sur l'échelle du destin du Grand Ancien pour chaque point d'augmentation du niveau de terreur.

"Marge, fais tes valises !"

L'effet principal du niveau de terreur est de faire fuir les habitants de la ville. **Pour chaque point d'augmentation du niveau de terreur, prenez un allié au hasard du paquet allié et retirez-le du jeu (il retourne dans la boîte).** Cet allié n'est plus disponible pour le reste de la partie. Une fois que tous les alliés ont été pris par les investigateurs ou remis dans la boîte, cet effet particulier n'a plus cours pour le reste de la partie.

"C'en est trop. Je déménage la boutique à Boston."

Quand le niveau de terreur atteint certains paliers, les boutiques ferment les unes après les autres.

Quand le niveau de terreur atteint 3, on met un pion fermé sur le Magasin. Il est fermé pour le reste de la partie et personne ne peut plus entrer dans ce lieu. Les investigateurs et les monstres au Magasin sont immédiatement déplacés dans la zone de rues du Quartier de la Rivière.

Quand le niveau de terreur atteint 6, on met un pion fermé sur la Boutique de Souvenirs. Elle est fermée pour le reste de la partie et personne ne peut plus entrer à cet endroit. Les investigateurs et les monstres à la Boutique de Souvenirs sont immédiatement déplacés à la zone de rues du Quartier Nord.

Quand le niveau de terreur atteint 9, on met un pion fermé sur la Vieille Échoppe de Magie. Elle est fermée pour le reste de la partie et personne ne peut plus entrer à cet endroit. Les investigateurs et les monstres à la Vieille Échoppe de Magie sont immédiatement déplacés à la zone de rues du Quartier Résidentiel.

"Regardez tous ces monstres."

Quand le niveau de terreur atteint 10, la ville d'Arkham est envahie par les monstres et il n'existe plus de limite de monstres jusqu'à la fin de la partie.

De plus, quand le niveau de terreur atteint 10, on place un pion destin sur l'échelle du destin du Grand Ancien.

LE GRAND ANCIEN SE RÉVEILLE !

En dépit de leurs efforts désespérés, il se peut que le Grand Ancien se réveille et entre dans Arkham. Si cela se produit, les investigateurs devront le repousser en se servant des armes et de la magie récupérées au cours de la partie.

Il y a cinq conditions qui peuvent déclencher le réveil du Grand Ancien.

1. L'échelle du destin est pleine

Quand on place un pion destin sur la dernière case de l'échelle du destin, le Grand Ancien se réveille immédiatement.



DÉTAILS D'UNE FICHE DE GRAND ANCIEN



- 1 : **Nom** : nom du Grand Ancien.
- 2 : **Valeur de Combat** : valeur de combat du Grand Ancien. Elle n'est utilisée que s'il est réveillé et que les joueurs le combattent.
- 3 : **Défenses** : cette section liste les capacités défensives du Grand Ancien.
- 4 : **Adorateurs** : cette section donne certaines capacités à un ou plusieurs types de monstres. Ces capacités sont actives tout au long de la partie.
- 5 : **Pouvoir** : Effet de jeu unique propre au Grand Ancien, qui modifie certaines règles. Généralement actif tout au long de la partie.
- 6 : **Attaque** : c'est l'attaque du Grand Ancien, utilisée uniquement durant le combat. Certains Grands Anciens ont aussi une capacité de Début de Bataille qui ne se produit qu'une seule fois.
- 7 : **Échelle du Destin** : cette échelle montre la progression du réveil du Grand Ancien.

COMBATTRE LES GRANDS ANCIENS



Au début de la bataille, assurez-vous que l'échelle du destin soit remplie de pions destin. Activez immédiatement les capacités de **Début de Bataille** que le Grand Ancien peut avoir.



Une fois que chaque Investigateur a attaqué, le Grand Ancien attaque. Souvent, les joueurs devront réussir des tests de compétences ou subir des effets néfastes.



Lors de chaque round, les joueurs disposent pour commencer d'une **phase d'Entretien**. Puis ils s'activent chacun leur tour pour attaquer le Grand Ancien. Faites le compte du nombre total de succès qu'ils obtiennent en tant que groupe. À chaque fois que le nombre de succès est au moins égal au nombre de joueurs (par exemple 4+ succès dans une partie comprenant 4 joueurs), retirez 1 pion destin de l'échelle du destin du Grand Ancien. Puis remettez à 0, le nombre de succès.

FINIR LA BATAILLE

Quand les joueurs retirent le dernier pion destin de l'échelle du destin du Grand Ancien, celui-ci est vaincu, ce qui annonce la victoire des joueurs.

Cependant, si tous les investigateurs sont **dévorés**, ils n'ont pas réussi à empêcher la venue du Grand Ancien et ils ont perdu la partie.

2. Trop de portails ouverts

Si les investigateurs laissent trop de portails ouverts au même moment, cela va réveiller le Grand Ancien. Le nombre de portails ouverts qui vont réveiller **immédiatement** le Grand Ancien dépend du nombre de joueurs.

Nombre de Joueurs	Nombre de Portails Ouverts
1-2	8
3-4	7
5-6	6
7-8	5

3. Plus de marqueurs portail

Le Grand Ancien se réveille immédiatement quand un nouveau portail s'ouvre et qu'il n'y a plus de marqueur portail dans la réserve. Quand il reste peu de marqueurs portail, les joueurs ont intérêt à dépenser leurs trophées de portail pour remplir de nouveau la réserve.

4. Plus de monstres dans la réserve

Le Grand Ancien se réveille immédiatement quand on doit piocher un monstre dans la réserve mais qu'il n'y en a plus.

5. Niveau de terreur et monstres en jeu

Le Grand Ancien se réveille immédiatement quand le niveau de terreur a atteint 10 et qu'il y a un nombre de monstres en jeu égal à **deux fois la limite normale de monstres** (par exemple, 16 monstres pour une partie à 5 joueurs).

Très Important : si le Grand Ancien se réveille et que son échelle du destin n'est pas remplie, on la remplit avant de procéder à la bataille finale.

LA BATAILLE FINALE

Avant que la bataille finale ne commence, on défausse les cartes **Environnement** ou **Rumeur** actives. De plus, une fois que la bataille finale commence, les investigateurs ne peuvent plus collecter d'argent des cartes Acompte ou Prêt Bancaire.

Quand le Grand Ancien est réveillé, les investigateurs qui sont perdus dans le temps et l'espace sont immédiatement **dévorés** et éliminés du jeu. Les investigateurs survivants doivent faire face au Grand Ancien dans la bataille finale ! Le combat avec le Grand Ancien est divisé en rounds. Lors d'un round, les joueurs ont d'abord la possibilité d'ajuster les compétences de leurs investigateurs.

Puis chaque joueur attaque le Grand Ancien. Pour finir, le Grand Ancien attaque les investigateurs.

Une fois que ces étapes ont été résolues, un nouveau round commence. Chaque round dans une bataille contre un Grand Ancien se décompose ainsi :

1. Restauration des Investigateurs

Au début de chaque round de combat avec un Grand Ancien, les investigateurs peuvent restaurer leurs cartes, utiliser les capacités du personnage, et ajuster leurs compétences comme si c'était la phase d'Entretien. Puis le marqueur de premier joueur est passé à gauche. Enfin, les joueurs peuvent s'échanger des objets comme s'ils étaient au même endroit.

2. Les Investigateurs Attaquent

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur dont l'investigateur participe toujours à la bataille peut faire un test de Combat contre le Grand Ancien en utilisant sa valeur de combat comme modificateur.

Contrairement à une bataille normale, le Grand Ancien ne peut pas être battu en une seule attaque. On garde une trace de chaque succès fait par les investigateurs contre le Grand Ancien. Ces succès sont cumulatifs. Quand les joueurs ont accumulé un nombre total de succès égal au nombre de joueurs (y compris les joueurs éliminés), on retire un pion destin de la l'échelle du destin du Grand Ancien et on repart à zéro pour le nombre de succès.

Quand on retire le dernier pion destin du Grand Ancien, les investigateurs l'ont battu !

3. Le Grand Ancien Attaque

Après le test de Combat de chaque joueur (sauf ceux éliminés) contre le Grand Ancien, ce dernier déclenche ses attaques contre les investigateurs. Ces attaques diffèrent selon le Grand Ancien, mais sont toujours dévastatrices.

Un investigateur avec 0 en Santé Mentale ou en Résistance à cause de l'attaque du Grand Ancien est **dévoré**. Quand un investigateur est **dévoré** lors de la bataille finale avec le Grand Ancien, ce joueur est éliminé du jeu (le joueur ne pioche pas de nouveau personnage). Si tous les investigateurs sont **dévorés**, le Grand Ancien déferle sur le monde et les joueurs ont perdu la partie.

Après l'attaque du Grand Ancien contre **chaque investigateur**, un nouveau round commence. On continue ainsi jusqu'à la victoire des investigateurs ou jusqu'à ce qu'ils soient tous **dévorés**.

DIVERS

Les paragraphes suivants sont des règles additionnelles pour vous aider à mieux jouer à **Horreur à Arkham**.

DÉFAUSSER DES CARTES

Quand vous défaussez une carte, remettez-la face cachée au bas du paquet approprié. On ne mélange les paquets que lorsque l'on pioche une carte qui dit de le faire. Les paquets Lieu sont mélangés avant qu'un joueur n'y pioche une carte. Un joueur qui pioche plusieurs cartes d'un paquet Lieu les pioche toutes en une seule fois sans mélanger le paquet entre chaque carte.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES LIEUX

Certains lieux du plateau ont des capacités spéciales. Quand un investigateur entre dans un tel endroit, le joueur **peut** effectuer la capacité spéciale du lieu à la place d'y faire une rencontre. S'il y a un portail ouvert à cet endroit, les investigateurs ne peuvent pas utiliser la capacité spéciale du lieu.

***Exemple :** le Département Scientifique a la capacité Dissection. Cette capacité permet à un investigateur de dépenser des trophées de monstre ou de portail en échange de pions Indice. Un investigateur à cet endroit peut utiliser sa capacité au lieu d'y faire une rencontre. Mais s'il y a un portail ouvert, ce n'est pas possible.*

LES MONSTRES DANS LES RENCONTRES

Beaucoup de rencontres disent que «Un portail et un monstre apparaissent». Pour ces rencontres, le monstre

et le portail restent sur le plateau. Mais d'autres rencontres stipulent que seul un monstre apparaît. Par exemple, une des rencontres de la Caverne Noire dit "Un monstre apparaît !" et une des rencontres du Relais Routier de Hibb dit "Un monstre horrible apparaît!". Quand un monstre, mais pas un portail, apparaît lors d'une rencontre, le monstre ne reste pas sur le plateau. Quand un tel monstre est battu, les joueurs peuvent le prendre comme trophée (sauf si sa capacité spéciale s'y oppose). Si le monstre n'est pas battu, il retourne dans la réserve, que l'investigateur ait réussi à s'échapper, ou soit inconscient ou fou.

LIMITES DE CARTES SPÉCIALES

Dans la plupart des cas, un joueur ne peut jamais avoir plus d'un exemplaire de chaque carte spéciale au même moment. Cette règle s'applique aux Acomptes, Prêts Bancaires, Membre de la Loge du Crépuscule d'Argent et aux cartes Bénédiction/Malédiction.



DÉTAILS DU PLATEAU



Le plateau est divisé en plusieurs sections : Arkham (A), les **Autres Mondes** (C), l'**Échelle de Terreur** (D), et les **Limites de la Ville** (E-G).

La section de la **ville d'Arkham** montre la cité d'Arkham divisée en 9 **quartiers**. Chacun d'eux a 2 ou 3 **lieux** importants, ainsi qu'une zone de **rues** (B). Les investigateurs se déplacent sur cette section du plateau, en passant par les rues pour visiter les différents lieux. Chaque lieu est marqué par un nombre d'icônes indiquant les types les plus courants de rencontres à cet endroit.

La section des **Autres Mondes** (C) montre des mondes parallèles où les investigateurs peuvent aller grâce aux portails ouverts d'Arkham. Les investigateurs pénètrent dans les portails pour les explorer et trouver des failles qui leur permettront de fermer les portails une fois revenus à Arkham.

L'**Échelle de Terreur** (D) montre le **niveau de terreur** actuel des habitants d'Arkham. Si ce niveau de terreur devient trop élevé, les gens vont commencer à quitter la ville, ce qui rendra plus difficile le recrutement des **Alliés**. Il peut même arriver que les trois boutiques ferment, ce qui rend le jeu plus difficile.

La section des **Limites de la Ville** contient trois zones spéciales : la **Périphérie** (E), le **Ciel** (F) et **Perdus dans le Temps et l'Espace** (G). Les investigateurs victimes d'un sort horrible vont dans la zone **Perdus dans le Temps et l'Espace**. Les monstres en excès sur le plateau vont errer dans la **Périphérie**. Les monstres volants rôdent dans le **Ciel** d'où ils peuvent fondre sur les investigateurs dans les rues d'Arkham.

DÉTAILS D'UNE FICHE D'INVESTIGATEUR



1: **Nom et profession** : nom de votre personnage et son travail.

2: **Maximum de Santé Mentale** : c'est la valeur de Santé Mentale avec laquelle votre personnage commence la partie. Vous ne pouvez pas augmenter la Santé Mentale au-delà de cette valeur (mais vous pouvez augmenter cette valeur).

3: **Maximum de Résistance** : c'est la valeur de Résistance avec laquelle votre personnage commence la partie. Vous ne pouvez pas augmenter la Résistance au-delà de cette valeur (mais vous pouvez augmenter cette valeur).

4: **Maison** : c'est le lieu où votre investigateur commence la partie.

5: **Possessions** : c'est l'équipement de départ de votre personnage.

6: **Capacité Unique** : c'est une capacité spéciale que seul votre personnage possède.

7: **Concentration** : c'est la capacité de votre personnage à ajuster ses compétences à chaque tour.

8: **Paires de Compétences** : ce sont les compétences de votre personnage. Elles sont couplées et si vous augmentez une des deux compétences, l'autre diminue.



DÉTAILS D'UN MARQUEUR MONSTRE

FACE MOUVEMENT



1: **Nom** : nom du monstre.

2: **Conscience** : c'est le modificateur utilisé pour **Echapper** à ce monstre.

3: **Liseré de Mouvement** : la couleur de ce liseré indique le type de mouvement du monstre (Noir - normal, Rouge - rapide, Jaune - immobile, Bleu - volant, Vert - spécial).

4: **Monde Natal** : c'est le monde natal du monstre. Quand un portail est scellé ou fermé, tous les monstres en jeu qui partagent ce monde natal sont remis dans la réserve.

FACE COMBAT



1: **Capacités** : capacités ou attributs spéciaux possédés par le monstre.

2: **Texte d'Ambiance** : ce texte n'a pas d'effet sur le jeu.

3: **Valeur d'Horreur** : c'est le modificateur utilisé pour les **tests d'Horreur** contre ce monstre.

4: **Dégâts d'Horreur** : indique combien de pions Santé Mentale l'investigateur perd s'il échoue à son **test d'Horreur** contre ce monstre.

5: **Force** : c'est la difficulté d'un **test de Combat** contre ce monstre.

6: **Dégâts de Combat** : indique combien de pions Résistance l'investigateur perd s'il échoue à son **test de Combat** contre ce monstre.

7: **Valeur de Combat** : c'est le modificateur utilisé dans les **tests de Combat** contre ce monstre.



CRÉDITS

Concept : Richard Launius

Design de la Seconde Édition du Jeu : Richard Launius et Kevin Wilson

Développement Supplémentaire : Kevin Wilson, Shannon Appelcline, Greg Benage, et Christian T. Petersen

Règles : Shannon Appelcline, Kevin Wilson, Christian T. Petersen, et Greg Benage

Édition : Greg Benage et Christian T. Petersen

Idées Additionnelles et Soutien : Christopher Allen

Design Additionnel et Développement, Première Édition : Charlie Krank, Sandy Petersen, Lynn Willis

Création Graphique : Scott Nicely, Brian Schomburg

Tests et Commentaires pour cette édition : équipe de FFG, Christopher Allen, Shannon Appelcline, Michael Arick, Michael Blum, Jacob Butcher, Charles Engan, Claire Engan, Steve Hill, David K., Evan Kinnie, Pete Lane, Richard Launius, Thyme Ludwig, Tess O'Riva, Eric Rowe, DT Strain, Julie Strain, Nate Tepe, Thor Wright, Mike Zebrowski, et Team XYZZY Développeur executif : Greg Benage.

Éditeur : Christian T. Petersen

Adaptation française : Team Edge, Tiphannie Hommet et Olivier Prévot

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Maquette : Edge Studio

Remerciements spéciaux à : Howard Philips Lovecraft

DÉPENSER DE L'ARGENT

Souvent, les investigateurs se verront dire qu'ils peuvent acheter des objets "au prix indiqué" ou "pour 1\$ de plus que le prix indiqué." Le prix indiqué d'un objet est le chiffre dans le coin inférieur droit de la carte. On achète un objet en donnant l'argent demandé à la banque.

DÉPENSER DES TROPHÉES

Il y a plusieurs endroits sur le plateau où on peut dépenser des trophées de monstre et de portail. Les trophées de monstre dépensés de cette manière sont remis dans la réserve. Les trophées de portail dépensés de cette manière sont remis face cachée au bas de la pile de marqueurs portail.

PROBLÈMES DE TIMING

Quand plusieurs effets du jeu se produisent simultanément, c'est aux joueurs de choisir l'ordre dans lequel ils se produisent. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le premier joueur qui décide.

ÉCHANGER DE L'ÉQUIPEMENT

Un investigateur dans la même zone de rues, dans le même Autre Monde ou au même endroit qu'un autre investigateur peut échanger avec lui de l'argent, des Objets Communs (ou Uniques) et des Sorts. Cela peut être fait avant, pendant ou après le mouvement, mais pas durant un combat.

Plus d'informations sur

FANTASYFLIGHTGAMES.FR



© 2005 Fantasy Flight Games. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. L'Appel de Cthulhu est © de Chaosium, Inc., et utilisé sous licence. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games et le logo de FFG sont © Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodée, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

LES DEMEURES DE L'ÉPOUVANTE

SECONDE ÉDITION

UN JEU DE PLATEAU
COOPÉRATIF DE
MYSTÈRE
ET D'HORREUR

EDGE

© 2016 Fantasy Flight Games. Les Demeures de l'Épouvante, Fantasy Flight Games, et le logo FFG sont © Fantasy Flight Games.
Édition française par Edge Entertainment.



ICÔNES DE LIEU

Au-dessus de chaque lieu du plateau il y a un diamant rouge ou vert. Ce diamant indique le danger relatif de l’endroit.

Un diamant vert indique un endroit **stable**. Les monstres et les portails n’apparaissent jamais à ces endroits, bien qu’il soit possible pour les monstres de s’y déplacer dans certaines circonstances.

Un diamant rouge indique un lieu **instable**. Les monstres et les portails peuvent apparaître en ces lieux, parfois comme résultat de rencontres. Ces lieux doivent être approchés avec prudence.

Les lieux ont aussi d’autres icônes. Ces icônes préviennent les joueurs des événements qui peuvent s’y produire. Voici la signification des ces icônes :



Alliés



Bénédiction



Pions Indice



Objets Communs



Argent



Santé Mentale



Compétences



Sorts



Résistance



Objets Uniques

De plus, chaque lieu **instable** donne aux joueurs la possibilité de rencontrer un Allié et des pions Indice apparaissent souvent à ces endroits suite à la résolution de cartes Mythe.

Certains lieux ont des **icônes spéciales** avec leurs couleurs inversées, comme l’icône Santé Mentale de l’Asile d’Arkham. Ces icônes indiquent qu’il y a une manière **sûre** d’acquérir cet objet à ce lieu.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES MONSTRES

Embuscade : une fois que le combat a commencé avec cette créature, l’investigateur n’a plus la possibilité de s’enfuir, il doit combattre jusqu’à la victoire de l’un des deux protagonistes.

Inépuisable : un monstre avec cette capacité ne peut pas être récupéré comme trophée. À chaque fois qu’il est battu, il retourne dans la réserve.

Résistance Physique/Magique : une *Arme* ou un *Sort* qui ajoute un bonus du type indiqué ne fournit que la moitié (arrondi au supérieur) du bonus normal.

Exemple : utiliser une Mitraillette (normalement un bonus Physique de +6) contre un monstre avec une Résistance Physique ne donne que +3 en bonus.

Immunité Physique/Magique : une *Arme* ou un *Sort* qui ajoute un bonus du type indiqué ne fournit aucun bonus.

Exemple : utiliser une Mitraillette (normalement un bonus physique de +6) contre un monstre avec une

Immunité Physique donne un bonus de 0.

Cauchemardesque X : un investigateur qui réussit un test d’Horreur contre un monstre avec cette capacité perd tout de même X Santé Mentale. Cette capacité ne s’applique pas si l’investigateur échoue à son test d’Horreur.

Exemple : un Sombre Rejeton (Cauchemardesque 1) fait perdre 3 Santé Mentale à un investigateur s’il rate son test d’Horreur ou 1 Santé Mentale en cas de réussite.

Irrésistible X : un investigateur qui bat ce monstre en combat perd tout de même X Résistance. Cette capacité ne s’applique

pas si l’investigateur échoue à son test de Combat contre le monstre.

RÉSUMÉ D’UN TOUR

Les phases d’un tour sont les suivantes :

Phase I : Entretien

Phase II : Mouvement

Phase III : Rencontres à Arkham

Phase IV : Rencontres dans les Autres Mondes

Phase V : Mythe

Lors de l’**Entretien**, les joueurs font les actions d’entretien qui leur sont demandées de tour en tour : récupérer de l’argent, effectuer le paiement des prêts, restaurer leur équipement, et ajuster leurs compétences.

Lors du **Mouvement**, les investigateurs à Arkham se déplacent selon leur valeur de Vitesse actuelle. Les investigateurs dans les Autres Mondes avancent à la zone suivante de l’Autre Monde, ou reviennent à Arkham s’ils sont déjà dans la seconde zone.

Lors des **Rencontres à Arkham**, un investigateur dans un lieu sans portail pioche une carte lieu du paquet de ce quartier et suit ses instructions. Généralement, les rencontres à Arkham impliquent un test de compétence.

Lors des **Rencontres dans les Autres Mondes**, un investigateur dans un Autre Monde pioche des cartes du paquet portail jusqu’à obtenir une carte portail correspondant au symbole rencontre de l’Autre Monde où il se trouve, puis suit les instructions de la carte. Généralement, les rencontres dans un Autre Monde impliquent un test de compétence.

Durant la phase de **Mythe**, le premier joueur pioche une carte mythe et la résout. D’abord, un ou plusieurs nouveaux monstres apparaissent à Arkham, parfois avec un nouveau portail, et on place souvent un pion Indice également. Puis, certains monstres du plateau peuvent se déplacer dans la ville. Enfin, les effets spéciaux de la carte mythe se produisent, ce qui peut changer les règles du jeu momentanément ou pour plusieurs tours.

TESTS DE COMPÉTENCE

Les investigateurs sont souvent amenés à faire des **tests de compétence** pour éviter des ennuis ou gagner des avantages. Ces tests de compétence indiquent la compétence utilisée, ce qui détermine le nombre de dés à lancer par le joueur pour le test ; le modificateur du test, qui peut donner un bonus ou une pénalité au nombre de dés à lancer ; et la difficulté, qui détermine le nombre de succès que le joueur doit obtenir pour réussir le test (un résultat de 5 ou 6 au dé est un succès).

TESTS PARTICULIERS DE COMPÉTENCE

Il y a quatre types de test particulier de compétence : **test d’Évasion**, **test d’Horreur**, **test de Combat** et **test de Sort**. Chacun de ces tests spéciaux dépend de la valeur de l’une des six compétences de base. Les bonus pour cette compétence s’appliquent au test spécial basé sur cette compétence. Mais les bonus aux tests spéciaux ne s’appliquent pas aux tests normaux de cette compétence.

Les **tests d’Évasion** dépendent de la **Discrétion** (voir «Échapper aux Monstres”, page 13).

Les **tests de Combat** dépendent de la **Vigueur** (voir “Combat”, page 14).

Les **tests d’Horreur** dépendent de la **Volonté** (voir “Test d’Horreur”, page 14).

Les **tests de Sort** dépendent du **Savoir** (voir “Lancer un Sort”, page 15).

TROP DE PORTAILS

S’il y a trop de portails ouverts au même moment, le Grand Ancien peut immédiatement se réveiller.

Nombre de Joueurs	Le Grand Ancien se réveille à :
1–2	8 Portails Ouverts
3–4	7 Portails Ouverts
5–6	6 Portails Ouvertss
7–8	5 Portails Ouverts

Très Important : si le Grand Ancien se réveille de cette manière, on remplit l’échelle du destin avec des pions destin avant de procéder à la bataille finale !

LIMITE DE MONSTRES

Le nombre de monstres autorisé sur le plateau dépend du nombre de joueurs. Les monstres qui dépasseraient cette limite sont placés dans la Périphérie au lieu d’être mis en ville.

Limite de Monstres = (Nombre de Joueurs) + 3

Important : si le niveau de terreur atteint 10, Arkham est envahie, ce qui veut dire que l’on n’applique plus la limite de monstres pour le reste de la partie.

MONSTRES DANS LA PÉRIPHÉRIE

Si l’ajout d’un monstre sur le plateau devait amener le **nombre total de monstres à Arkham au-dessus de la limite de monstres**, on place alors le monstre dans la *Périphérie*. Les monstres dans la Périphérie y restent jusqu’à ce que cette zone soit trop remplie :

Nombre de Joueurs	Maximum de Monstres dans la Périphérie
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quand le nombre de monstres dans la Périphérie d’Arkham dépasse cette limite, on remet tous ces monstres dans la réserve et on augment le niveau de terreur de 1.

RÉSUMÉ DU NIVEAU DE TERREUR

Pour chaque palier d’augmentation du niveau de terreur, on retire aléatoirement un Allié du paquet Allié.

De plus, les événements suivants arrivent à certains niveaux :

Niveau de Terreur	Événement
3	<i>Le Magasin ferme.</i>
6	<i>La Boutique des Souvenirs ferme.</i>
9	<i>La Vieille Échoppe de Magie ferme.</i>
10	Arkham est envahie (plus de limite de monstres et on ajoute un pion destin).