

La Chèvre Noire des Bois™

Extrait de l'Arkham Advertiser :

La police recherche une jeune fille, dont le nom est volontairement tu, après qu'une tragédie ait frappé sa famille cette semaine. L'adolescente de 14 ans a été vue pour la dernière fois alors qu'elle entrait dans les bois du quartier sud. Cette disparition est la troisième en trois mois à toucher Arkham. A chaque fois, la victime a été aperçue près de zones relativement sauvages ou peu développées de la ville, comme les bois ou les îles de la rivière. Aucun des corps n'a été retrouvé. Les familles et les amis n'ont pourtant pas abandonné l'espoir de retrouver leurs proches, bien que le Sheriff les ait mis en garde contre trop d'optimisme. «Pour le moment, nous avons des raisons de penser qu'il y a un lien entre ces personnes disparues. Tant que l'enquête se poursuit, nous encourageons vivement les citoyens à ne pas sortir après la tombée de la nuit et à ne pas s'approcher des bois, à n'importe quel moment de la journée.»

Dans l'extension **La Chèvre Noire des bois**, un culte maléfique s'élève à Arkham. Ce groupe de dépravés pratique des sacrifices et fornicue avec les êtres les plus vils lors de rituels. La terrible réalité est que le pouvoir de la secte se renforce chaque jour en invoquant leur maître qui sommeille. La tâche des investigateurs est d'infiltrer ce culte et d'en apprendre suffisamment sur leurs ennemis pour sauver Arkham du désastre... mais combien de temps résisteront-ils à l'influence séduisante et corruptrice de la Chèvre Noire ?

Matériel

Une boîte de jeu contient le matériel suivant :

90 cartes Investigateur, comprenant :

- 11 cartes Objet Commun
- 11 cartes Objet Unique
- 4 cartes Sort
- 8 cartes Membre du Culte «L'un des Mille»
- 16 cartes Corruption vertes
- 16 cartes Corruption rouges
- 24 cartes Rencontre du Culte

88 cartes Grand Ancien comprenant :

- 36 cartes Lieux d'Arkham
- 24 cartes Portail
- 23 cartes Mythe
- 5 cartes Difficulté
- 1 feuille Héraut (La Chèvre Noire des bois)
- 9 marqueurs Monstre



Toutes les cartes de l'extension La Chèvre Noire des bois sont marquées d'un petit symbole représentant une tête de monstre sur leur face. Cela vous permettra de les séparer facilement des cartes du jeu de base Horreur à Arkham si vous souhaitez le faire.

Détails du matériel

Cette section regroupe une description rapide des différents éléments de jeu inclus dans **La Chèvre Noire des Bois**. Elle vous aidera à identifier tous les éléments en présentant leur utilisation.

Nouvelles Cartes Investigateur

Les différents Objets Communs, Objets Uniques et Sorts sont semblables à ceux qu'on trouve dans le jeu de base d'Horreur à Arkham et peuvent simplement être mélangés à leur paquet respectif.

Les **cartes de membre du culte «L'un des Mille»** servent à indiquer quels investigateurs ont choisi d'infiltrer la secte mystérieuse dont l'influence commence à s'insinuer partout dans la ville d'Arkham.

Il y a également deux nouveaux paquets de cartes Investigateur.

Le **paquet Corruption** contient des cartes représentant la sombre influence du mythe sur les investigateurs. Il y a deux sortes de Corruption : Les cartes Corruption vertes sont généralement moins graves, tandis que les cartes Corruption rouges sont bien souvent synonymes de catastrophe pour un ou tous les investigateurs !



Carte Membre du Culte
«L'un des Mille»



Carte Rencontre
du Culte



Carte Corruption Verte



Carte Corruption Rouge

Le **paquet de cartes Rencontre du Culte** représente les rencontres que les Investigateurs possédant une carte Membre du Culte «L'un des Mille» peuvent piocher s'ils se trouvent sur un lieu propice aux activités maléfiques de la secte.

Nouvelles Cartes Grand Ancien

Les nouvelles cartes Lieu d'Arkham, Mythe et Portail sont semblables à celles d'HORREUR À ARKHAM et peuvent simplement être mélangés à leurs paquets respectifs.

Les **cartes Difficulté** offrent aux joueurs de nouvelles possibilités pour rendre leur partie d'HORREUR À ARKHAM plus ardue ou plus aisée.

Nouvelle Fiche Héraut

Cette fiche représente la puissante entité surnaturelle qui prépare le terrain pour le Grand Ancien. Elle n'est utilisée qu'avec la variante «Le Héraut» présentée plus loin dans cette règle.

Nouveaux Marqueurs Monstre

Il y a neuf nouveaux marqueurs Monstre dans cette extension, chacun comportant le symbole hexagonal de dimension. Ces monstres peuvent être utilisés lors de toute partie d'HORREUR À ARKHAM, mais prennent toute leur importance si vous jouez avec la variante «Le Héraut» décrite plus loin dans cette règle.

Préparation

Avant votre première partie de LA CHÈVRE NOIRE DES BOIS, retirez les pions en carton de leur planche, en faisant attention de ne pas les déchirer.

Intégrer l'Extension au Jeu de Base

Effectuez les deux étapes ci-dessous avant votre première partie d'HORREUR À ARKHAM avec LA CHÈVRE NOIRE DES BOIS. Si vous décidez de ne pas trier le matériel après la partie, vous n'aurez à faire ces deux étapes qu'une seule fois.

1. Préparation des paquets

Mélanguez dans leurs paquets respectifs les cartes Objets communs, Objets uniques, Sorts, Lieux d'Arkham, Mythe et Portails.

2. Préparation des marqueurs Monstre

Si vous ne jouez pas avec la variante «Le Héraut», mélangez les nouveaux marqueurs Monstre avec les Monstres d'Horreur à Arkham qui ne sont pas des Masques.

Préparation de l'extension

Lorsque vous jouez avec cette extension, effectuez normalement la préparation du jeu comme indiqué dans les règles du jeu de base en tenant compte des changements et ajouts suivants :

6. Séparation des paquets

Empilez les huit cartes Membre du Culte «L'un des Mille» près des autres cartes spéciales.

Mélanguez les cartes Rencontre du Culte pour former une pile que l'on place près du paquet de cartes Lieux d'Arkham.

Mélanguez les huit cartes Corruption vertes pour former une pile. On fait de même avec les huit cartes Corruption rouges. On place ensuite la pile Corruption verte sur la pile Corruption rouge pour ne former qu'un seul paquet Corruption. On place ce paquet près des autres cartes spéciales.

Règles de l'extension

Lorsque vous jouez avec cette extension, utilisez ces règles en plus de celles du jeu de base.

Irruptions de Portail

Certaines cartes Mythe ont leur lieu de Portail coloré en rouge, ce qui indique une **Irruption de Portail**. Une Irruption de Portail fonctionne comme une carte Mythe normale, sauf si le lieu indiqué pour le portail comporte un pion Signe des Anciens. Dans ce cas, cela déclenche une irruption de portail, qui fait défausser le signe des



anciens de ce lieu. Un portail s'ouvre ensuite sur ce lieu et un monstre en sort comme d'habitude. Toutefois, ne placez pas de pion Destin sur l'échelle du Destin du Grand Ancien quand un sceau est détruit par une irruption de portail. Une irruption de portail ne peut pas non plus causer de Vague de monstres.

De plus, à chaque fois qu'une Irruption de portail est piochée, **tous les monstres volants se déplacent** sans qu'on tienne compte de leur symbole dimensionnel.

Devenir membre du Culte «L'un des Mille»

Durant la partie, les investigateurs peuvent avoir l'opportunité de rejoindre la mystérieuse organisation dédiée à la Chèvre Noire, connue sous le nom de «L'un des Mille». Les membres de ce culte ne font pas les mêmes rencontres que les autres investigateurs dans plusieurs lieux d'Arkham, cf. Rencontres du Culte ci-dessous.

Rencontres du Culte

Lorsqu'un joueur possédant une carte Membre du Culte «L'un des Mille» fait une rencontre à la Caverne Noire, à l'Île Inexplorée ou dans les Bois, il est obligé de piocher une carte Rencontre du Culte à la place d'une carte du paquet du lieu sur lequel il se trouve.

Cartes Corruption

Lorsqu'il est demandé à un joueur de piocher une carte Corruption, celui-ci prend la première carte du paquet Corruption et la place près de sa feuille d'investigateur.

Un investigateur peut avoir plusieurs cartes Corruption.



Chaque carte Corruption possède un effet qui se déclenche pendant la phase de Mythe, lorsque le symbole dimensionnel de mouvement de monstre qui lui est associé apparaît sur une carte mythe.

Chaque carte Corruption est présente en deux exemplaires dans le paquet : une avec le symbole de dimension sur un fond blanc et une avec le symbole de dimension sur un fond noir.

Les effets des cartes de Corruption ne se déclenchent que lorsque son symbole ET la couleur de son fond sont identiques à ceux de la carte Mythe piochée lors de la phase de Mythe. Déclencher l'effet d'une carte Corruption est obligatoire. Les effets de la Corruption sont résolus durant l'étape 3 de la résolution de la carte Mythe, immédiatement après les mouvements des monstres.

Certaines cartes Corruption ont aussi des capacités passives qui font effet en permanence. Par exemple, la carte «Éternelle Avarice» possède à la fois un effet passif et un effet déclenché. L'effet passif de «Éternelle Avarice» (dont le texte se trouve au-dessus du symbole dimensionnel de mouvement de monstre) fonctionne tant que l'investigateur possède cette carte.

Lorsqu'un portail est fermé, toutes les cartes Corruption de même symbole qui sont en jeu sont défaussées. Certains effets de cartes peuvent également demander aux joueurs de défausser des cartes du sommet du paquet Corruption. Les cartes Corruption défaussées de cette façon sont placées en une pile de défausse et sont considérées comme étant retirées de la partie. On ne mélange jamais le paquet Corruption.

S'il est demandé à un joueur de piocher une carte Corruption et qu'il n'y en a plus de disponible, le Grand Ancien se réveille immédiatement.

La Variante «Héraut»

Avec cette variante, la Chèvre Noire des Bois, un puissant être maléfique, est apparu afin de préparer la venue du Grand Ancien. Ceci augmente la difficulté du jeu et nécessite d'utiliser la fiche Héraut ainsi qu'une Tasse des monstres spéciale.

Préparation

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

5a. On place la feuille Héraut La Chèvre Noire des Bois à gauche de la feuille du Grand Ancien.

11a. Mettez de côté tous les pions Monstre avec un symbole dimensionnel d'hexagone pour former une deuxième tasse des monstres, appelée tasse d'hexagones.

Déroulement

Cette variante utilise toutes les règles et conditions de victoire habituelles, et ajoute les règles de la feuille Héraut La Chèvre Noire des Bois :

- Lorsqu'un portail s'ouvre, piochez un monstre de la Tasse des monstres puis piochez un deuxième monstre de la tasse d'hexagones et placez-les sur le site du portail.
- Lorsqu'une Vague de monstres se déclenche, piochez la moitié des monstres (arrondi à l'inférieur) dans la tasse d'hexagones.
- Les monstres avec un hexagone ne sont pas retirés de la partie lorsqu'un portail hexagone est fermé.
- À chaque fois qu'un investigateur bat un monstre hexagone, il pioche une carte Corruption.
- Les Sombres Rejets se déplacent comme des monstres normaux.
- À chaque fois qu'une Vague de monstres se produit, ajoutez un jeton Destin sur l'échelle du Destin.
- Notez que même si la tasse d'hexagones est vide, les joueurs doivent continuer à piocher normalement dans la tasse des monstres.

Variante des niveaux de difficulté

Avec cette variante, les joueurs choisissent une des cinq cartes Difficulté au début de la partie. Il y a deux cartes qui rendent le jeu plus facile et deux cartes qui rendent la victoire plus ardue. La cinquième carte représente le niveau de difficulté normale du jeu. Cette variante peut être utilisée dans toute partie de HORREUR À ARKHAM.

Crédits

Création de l'Extension : Kevin Wilson

Développement de l'Extension : Dan Clark, Michael Hurley, et Tim Uren

Maquette : Mark O'Connor et Sam Stewart

Création Graphique : Andrew Navaro

Direction Artistique : Zoë Robinson

Illustration de Couverture : Michael Komarck

Illustration de la Feuille Héraut : Oliver Specht

Autres illustrations tirées du *Jeu De Cartes À Collectionner L'Appel de Cthulhu*.

Responsable des tests : Mike Zebrowski

testeurs : Kurt Aldinger, William Baldwin, Jeannine Duncan, Eric Hanson, Erik Lind,

Matt Mayberry, Tim Mayberry, Jeff Meier, Kevin Naughton, Zoë Robinson, Jason

Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Amy Vogel, Steve Vogel, et Thomas Zebro

Responsable de Production : Gabe Laulunen

Développeur Exécutif : Jeff Tidball

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet & Nicolas Doguet

Relecture : Marc Taillefer & Olivier Prévot

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Publié sous licence de Skotos Tech. *L'Appel de Cthulhu* et *Horreur à Arkham* sont des marques déposées de Chaosium, Inc., sous licence de Chaosium, Inc. *La Chèvre Noire des Bois*, *L'Horreur de Dunwich*, *L'horreur de Kingsport*, *La Malédiction du Pharaon Noir*, et *Le Roi en Jaune* sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc., pour les extensions du jeu de plateau *Horreur à Arkham*. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 0 5 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Fabriqué en Chine.

WWW.EDGEENT.COM

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM