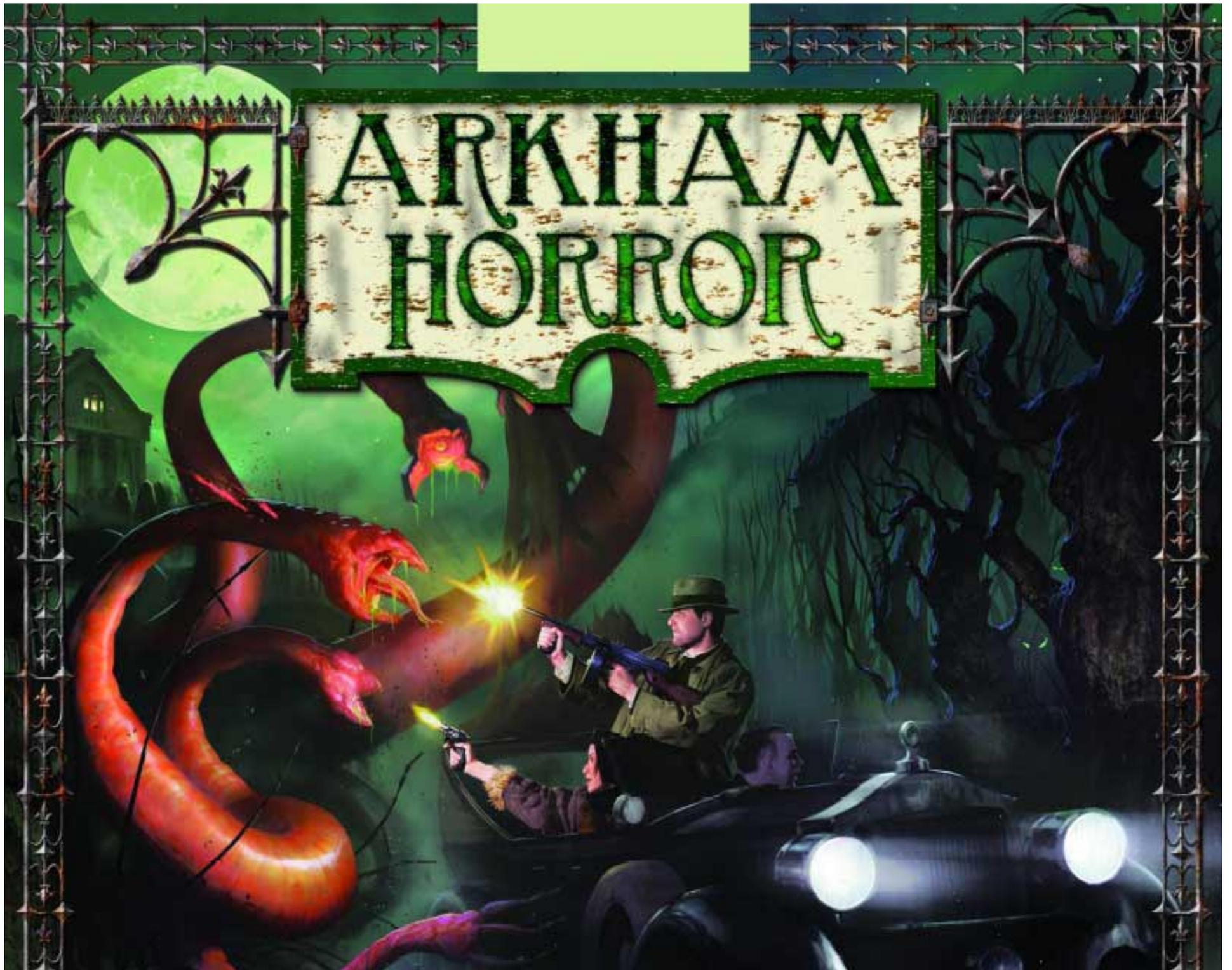


ARKHAM HORROR



Bienvenue à Arkham !

Nous sommes en 1926 en plein dans les années folles. Les jeunes filles délurées dansent jusqu'à l'aube dans des bars clandestins remplis de fumée, en buvant de l'alcool de contrebande. C'est une célébration pour en finir avec les célébrations après une Guerre pour en finir avec les guerres.

Pourtant une ombre sombre grandit dans la ville d'Arkham. Les entités étrangères connues comme les Grands Anciens se tapissent dans le vide au delà de l'espace et du temps, frémissant aux portails entre les mondes. Ces portails ont commencé à ouvrir et doivent être fermés avant que les grands Anciens aient fait de notre monde un champ de ruine sous leur emprise.

Seule une poignée d'investigateurs résiste à l'Horreur d'Arkham. Réussiront-ils ?

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

But du jeu

Dans Horreur à Arkham, une créature terrible d'au delà du temps et de l'espace commence à se réveiller, excitée par les portails dimensionnels qui s'ouvrent partout en ville. Les joueurs doivent joindre leurs forces pour fermer tous les portails avant que ce Grand Ancien soit réveillé. Si le Grand Ancien bat les joueurs, tout Arkham est condamné. Les joueurs doivent travailler ensemble comme une équipe d'investigateurs pour fermer tous les portails dimensionnels, les sceller d'une façon permanente, ou si cela échoue, battre le Grand Ancien quand il sortira de son sommeil.

Vue d'ensemble du jeu

Dans Horreur à Arkham, les investigateurs explorent la ville, visitent des lieux, rencontrent des gens et des créatures à la fois normales et ordinaires. A travers ces aventures, les investigateurs espèrent trouver les indices et les ressources nécessaires pour confronter et finalement contrecarrer la menace du Mythe.

Dès le début du jeu, les investigateurs cherchent à éviter de plus en plus de monstres puissants pendant qu'ils se déplacent dans la ville pour rassembler les armes, les sorts, les indices et les autres artefacts dont ils auront besoin. Plus tard, les investigateurs tentent de fermer quelques portails et scellent les plus actifs.

Finalement, une fois que plusieurs portails auront été scellés et que les investigateurs auront acquis des armes valables, des sorts, des indices, et des alliés, ils feront un dernier assaut

désespéré contre le Mythe, pour tenter 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 le combat crucial.

Soyez prévenus : Si le Grand Ancien se réveille, les investigateurs devront mener le combat de leurs vies !

Contenu du jeu et préparation

Dans votre boîte de Horreur à Arkham, vous trouverez :

- 1 Livre de Règle
- 1 Plateau de jeu
- 1 Marqueur Premier Joueur
- 5 Dés
- 16 Feuilles d'Investigateur
- 16 Marqueurs d'Investigateur
- 16 supports d'Investigateur en plastique
- 196 Jetons de Statut d'Investigateur
 - 56 Jetons Monnaie
 - 34 Jetons Santé Mentale (10 "trois" et 24 "un")
 - 34 Jetons Endurance (10 "trois" et 24 "un")
 - 48 Jetons Indice
 - 24 Anneaux de Compétence
- 189 Cartes d'Investigateur
 - 44 Articles communs
 - 39 Articles uniques
 - 40 Sorts
 - 20 Compétences
 - 11 Alliés
 - 35 Cartes Spéciales
 - 8 Redevance
 - 8 Membres de la Loge du crépuscule argenté
 - 8 Prêts de banque
 - 8 Cartes de bénédiction / malédiction
 - 3 Cartes de député
- 8 Feuilles Grand Ancien
- 20 Marqueurs Destin
- 179 Cartes Grand Ancien
 - 63 Cartes d'Emplacement
 - 67 Cartes de Mythe
 - 49 Cartes de Portail
- 60 Marqueurs Monstre
- 16 Marqueurs Portail
- 3 Marqueurs « en activité »
- 3 Marqueurs « exploré »
- 1 Marqueur Terreur
- 6 Marqueurs « Fermé »

Vue d'ensemble du contenu de la boîte

Ce qui suit est un résumé des divers composants inclus dans Horreur à Arkham. Ce résumé doit vous aider à identifier les composants et à comprendre de quelle façon ils doivent être utilisés.

Plateau de jeu



Le plateau de jeu dépeint la ville d'Arkham et les "autres Mondes" où les investigateurs peuvent voyager pendant Le jeu. Voir "Description du plateau de Jeu" à la page 21 pour une explication complète du plateau de jeu.

Marqueur Premier Joueur

On donne ce marqueur au joueur qui commence un tour. On passe le marqueur à gauche au début de chaque nouveau tour.



Dé



Les joueurs lancent le dé pour faire des contrôles de compétence, déterminer l'issue d'un combat et d'autres résultats aléatoires.

Investigateur : Feuilles et Marqueurs



Chaque joueur reçoit une feuille d'investigateur qui décrit les capacités, compétences et équipement de départ de l'investigateur qu'il contrôle. Chaque joueur reçoit aussi un marqueur d'investigateur pour indiquer la position actuelle de son investigateur sur le plateau. Voir "description de la feuille d'Investigateur" page 21 pour une explication complète.

Jetons de Statut d'Investigateur

Ces jetons sont utilisés pour suivre les compétences actuelles de l'investigateur, sa Santé mentale, son endurance, son argent, et les Indices qu'il possède.



- Les anneaux de Compétence montrent les niveaux de compétence actuels de l'investigateur. Les investigateurs font des contrôles de compétence tout au long du jeu au cours de leurs aventures.



- Les jetons Santé mentale représentent le niveau actuel de santé mentale de l'investigateur.



- Les jetons Endurance représentent le niveau actuel de santé physique de l'investigateur.



- Les jetons Indice représentent le niveau de perspicacité et les informations qu'un investigateur a accumulées avant ou pendant le jeu.

Les investigateurs peuvent dépenser des jetons Indice pour gagner des bonus sur les lancers de dés ou pour sceller des portails d'une façon permanente.



- Les jetons Argent représentent la richesse actuelle de l'investigateur. Ils sont dépensés pour acheter de l'équipement, payer les amendes, etc.

Cartes d'Investigateur

Les petites cartes incluses dans Horreur à Arkham sont appelées les cartes d'investigateur. Elles représentent des alliés utiles que les investigateurs peuvent rencontrer et les articles qu'ils peuvent acquérir au cours du jeu. Il y a six types de cartes d'investigateur :



- Les Objets communs sont des objets ordinaires qui peuvent aider un investigateur.
- Les Objets uniques sont des objets insolites parfois bizarres et probablement magiques qui peuvent grandement aider un investigateur. On y trouve les signes des anciens, qui peuvent sceller de façon permanente les portails
- Les cartes de compétence représentent les capacités de l'investigateur. Ces cartes donnent des bonus à certaines compétences ou vous permettent de relancer les dés quand vous échouez à certains lancers de dés. Elles sont rares et chères.

- Les sorts sont les rites magiques qu'un investigateur peut exécuter.
- Les alliés offrent aider les investigateurs dans leurs aventures. Ce sont les cartes les plus puissantes. On peut les trouver à la Pension de Ma ou par des rencontres à certains des emplacements les plus dangereux et instables de Arkham.

Les cartes spéciales représentent des privilèges ou des devoirs uniques. Cela inclut les redevances, les adhésions à la loge du crépuscule argentés, les Prêts de Banque, les Bénédictions, les Malédictions, et les Députés d'Arkham. Les cartes spéciales ont une large variété d'effets.



Feuilles de Grand Ancien

Au début de chaque partie, les joueurs déterminent au hasard quel Grand Ancien menacera la ville. Une feuille de Grand Ancien énumère les pouvoirs, la statistique de combat, et les sectateurs associés avec chacun de ces êtres étrangers. Voir "Description de la feuille de Grand Ancien" page 19 pour une explication complète



Marqueurs Destin

Les marqueurs destin sont placés sur le chemin du destin sur la feuille du Grand Ancien pour représenter les nouveaux portails ouverts dans Arkham. Quand le chemin est rempli, le Grand Ancien se réveille !



Signe des Anciens



Jeton du destin

Au dos de chaque jeton du destin, il y a un signe des anciens. Quand un investigateur réussit à faire un signe des Anciens pour sceller un portail définitivement, un jeton du destin est enlevé de la feuille du Grand Ancien, retourné du côté du signe des anciens, et placé sur l'emplacement scellé. Sceller un portail utilisant les jetons Indice ne réduit pas le nombre de jetons du destin de la feuille du Grand Ancien. Pour de plus amples renseignements sur la façon de sceller les portails avec les signes des Anciens et les jetons Indice, voir page 16.

Cartes Grand Ancien

Les plus grandes cartes incluses dans Horreur à Arkham sont les Cartes de Grand Ancien. Elles représentent des événements qui ont lieu dans Arkham ou les Autres Mondes. Ces événements peuvent inclure des confrontations avec les monstres, les rencontres avantageuses, etc.

Il y a trois types de cartes de Grand Ancien :

les cartes de Lieu, les cartes de Portail, et les cartes du Mythe.



- Les cartes de Lieu représentent les rencontres qui ont lieu aux divers emplacements de Arkham. Chacun des neuf voisinages sur le plateau de jeu a un deck de sept cartes qui lui sont spécifiques, et chaque carte représente une rencontre pour chacun des emplacements de ce voisinage. Pour plus de renseignements sur les lieux et les voisinages, voir page 21.
- Les cartes de Portail représentent les rencontres qui ont lieu dans les Autres Mondes. Contrairement aux cartes de Lieu, qui sont divisées en decks séparés pour chaque voisinage, les cartes de Portail sont mélangées en un seul deck. Pour plus de renseignements sur les Autres Mondes, voir pages 8-9, 21.
- Les cartes de Mythe décrivent des événements majeurs dans Arkham. On en tire une à chaque tour pendant la Phase du Mythe. Quand une carte de Mythe est tirée, elle a plusieurs effets. Elle identifie un emplacement où un portail s'ouvre, détermine les mouvements des monstres dans Arkham, et présente un événement qui peut affecter les investigateurs. La plupart des cartes de Mythe indiquent aussi un emplacement où un jeton Indice apparaît.

Les Marqueurs Monstre

Les marqueurs monstre représentent les monstres errant dans les rues de Arkham. Chaque monstre a deux côtés : un côté de mouvement et un côté combat. Il apparaît sur le plateau de jeu côté mouvement.



Quand un investigateur combat un monstre, On retourne le marqueur du côté combat. Les joueurs peuvent regarder

les côtés de n'importe quel monstre à tout moment. Voir "Description des Marqueurs Monstre" page 21 pour plus d'explications.

Marqueurs Portail



Ces marqueurs sont placés sur le plateau de jeu pour indiquer les emplacements où les portails donnant accès aux Autres Mondes sont ouverts.

Chaque portail indique l'Autre Monde où il conduit et inclut un modificateur aux lancers de dés pour les investigateurs qui tentent de le fermer.

Marqueurs « en activité » et « exploré »



Un marqueur « en activité » indique les zones sur le plateau où des événements insolites ont lieu.

Un marqueur « exploré » est placé sous le marqueur d'un investigateur après qu'il ait bravé l'Autre Monde à travers un portail et en soit revenu.

Marqueur Terreur

Ce marqueur est placé sur la piste de terreur pour indiquer l'état mental et moral des habitants d'Arkham. Au fur et à mesure que le niveau de terreur augmente, les magasins ferment et les gens partent la ville, permettant finalement aux monstres d'envahir la ville complètement !



Marqueurs « Fermé »

Ces marqueurs sont placés sur les emplacements qui ont fermé, à cause du niveau de terreur ou à cause d'événements spécifiques qui se sont produits dans le jeu. Ni les investigateurs ni les monstres ne peuvent entrer dans un emplacement fermé.



Mise en place du jeu

Ci dessous, les étapes à suivre pour préparer un jeu d'Horreur à Arkham.

1. Préparer la zone de jeu

Déplier le plateau et le placer au centre de la zone de jeu. S'assurer qu'il y a suffisamment d'espace autour du plateau pour placer les feuilles d'investigateur et les decks de cartes.

Placer les divers marqueurs et les dés près du plateau, selon le schéma d'organisation. Placer le marqueur terreur sur le "0" de la piste de terreur.

2. Placer les Indices Initiaux

Placer un jeton Indice sur chaque emplacement du plateau représentant un diamant rouge. Ces emplacements sont instables et représentent les endroits où des portails dimensionnels peuvent s'ouvrir et des monstres apparaître. Les Lieux sont identifiés par des illustrations circulaires recouvrant la portion d'Arkham du plateau de jeu (par exemple, la Loge du crépuscule Argenté ou la pension de Ma).

3. Choisir le Premier Joueur

Choisir un joueur au hasard pour être le premier joueur. Lui donner le marqueur de premier joueur.

4. Déterminer les Investigateurs

Le premier joueur mélange les 16 feuilles d'investigateur. Alors, il tire au hasard autant de feuilles d'investigateur qu'il y a de joueurs, y compris lui-même et les pose face visible. Puis, alternativement, les joueurs prennent un investigateur, commençant par le premier joueur et continuant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi un investigateur.

Mise en place du jeu

Placer les objets relatifs au Mythe à un bout du plateau. Cela inclut :

- 9 decks de cartes d'Emplacement
- Les cartes Portail
- Les cartes de Mythe
- La Feuille du Grand Ancien et son marqueur destin
- les marqueurs de Portail
- Les marqueurs de Monstre (dans un récipient opaque)
- les jetons Indice
- Les marqueurs "en activité", "Fermé" et "Exploré"

Chaque joueur prend sa feuille d'investigateur et son marqueur, un nombre de jetons d'endurance et de Santé Mentale égaux respectivement à son Endurance et à sa Santé mentale maximums. Puis, chaque joueur reçoit les possessions de son personnage. Enfin, chaque joueur place son marqueur d'investigateur sur le plateau de jeu à l'emplacement de départ de son personnage.

Placer un jeton Indice sur chacun des 11 Lieux instables sur le plateau (indiqués par un diamant rouge).

Placer les objets relatifs aux Investigateur à un bout du plateau. Cela inclut :

- Alliés, Objets Communs, Objets Uniques, Sorts, Compétences
- Les Cartes spéciales d'Investigateur
- Les jetons Santé Mentales et endurance
- L'Argent

Donner le marqueur de premier joueur au joueur qui a été désigné pour commencer. Il sera passé au joueur de gauche à la fin de chaque tour.

5. Révéler le Grand Ancien

Le premier joueur mélange les huit feuilles de Grand Ancien. Il en choisit une au hasard et la place oriente vers le haut près du plateau. C'est le grand Ancien qui menace Arkham pour ce jeu. Si la liste des compétence du Grand Ancien inclue des actions qui ont lieu au début du jeu, comme « les Milliers de Masques » de Nyarlathotep, elles sont immédiatement résolues.

Les joueurs peuvent aussi choisir à quel Grand Ancien ils vont faire face. Ceci est souvent utile s'il y a des contraintes de temps ou si d'autres considérations sont impliquées. (Yig convient pour un jeu plus court, par exemple, alors que Cthulhu rend le jeu particulièrement difficile.)

6. Séparer les decks

Mettre les cartes d'investigateur et de Grands Ancien en des tas séparés et les placer près du plateau de jeu.

7. Recevoir les Possessions Fixes

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, reçoit les articles énumérés sur sa feuille d'investigateur dans la zone "Fixed Possessions". Le premier joueur doit localiser les cartes appropriées dans les decks d'investigateur et les donne aux joueurs, comme indiqué sur leurs feuilles d'investigateur.

8. Mélanger les decks de cartes

Les joueurs mélangent les decks d'Article Commun, d'Articles Uniques, de Sorts, de Compétence, puis les retourne face cachée à leurs emplacements à côté du plateau. Quand les joueurs tirent des cartes, ils les tirent au hasard de ces decks.

9. Recevoir des possessions aléatoires

Chaque feuille d'investigateur peut indiquer que l'investigateur reçoit une ou plusieurs possessions au hasard. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, tire le nombre indiqué de cartes des decks appropriés, comme indiqué sur sa feuille d'investigateur dans la zone "Random Possessions".

A noter : les Compétences qui affectent les tirages de cartes d'un deck, telles que la compétence d'Archéologie de Jack Monterey, sont valables aussi dans ce cas.

10. Finir d'équiper l'Investigateur

Chaque joueur reçoit maintenant le nombre de jetons de Santé Mental égal à la valeur de La Santé d'esprit de son investigateur et un nombre de jetons d'endurance égal à la valeur d'endurance de son investigateur. Ces valeurs sont indiquées sur chaque feuille d'investigateur. Chaque joueur place ces jetons près du secteur approprié sur sa feuille.

Chaque joueur reçoit aussi trois anneaux de compétence et en place un sur chacune de ses trois pistes de compétence. Chaque anneau de compétence peut être placé sur n'importe lequel des quatre "stop" de chaque piste de compétence. Voir "Ajustement des Compétences" page 6 pour de plus amples renseignements sur les anneaux de compétence et les pistes de compétence.

11. Créer une caisse de monstres

Mettre les marqueurs monstre dans un récipient opaque et les mélanger. Une tasse à café, un récipient en plastique, ou un sac de tissu conviennent parfaitement. Tout au long de ces règles, nous nous référerons à ce récipient comme la tasse de monstres. Quand un monstre apparaît ou entre en jeu de quelque façon que ce soit, le premier joueur tire un marqueur monstre au hasard dans la tasse de monstres et le place sur le plateau de jeu comme indiqué dans ces règles ou dans le texte d'une carte spécifique.

Exception : ne pas placer les cinq monstres « Masque » dans le récipient à moins que Nyarlathotep ne soit le Grand Ancien. Si un autre Grand Ancien a été révélé, enlever les monstres « Masque » du jeu. Ils sont identifiés par le mot « Mask » écrit du côté combat de leurs marqueurs.

12. Mélanger les cartes Grands Anciens et les marqueurs de Portail

Mélanger les cartes Portail et les cartes Mythe, et disposer les tas à leurs places respectives près du plateau de jeu. Puis mélanger les 16 marqueurs Portail et les placer face cachée en une pile à côté du plateau.

13. Placer les marqueurs Investigateur

Chaque joueur prend le marqueur correspondant à son investigateur et le place à l'emplacement du plateau de jeu indiqué sur sa feuille d'investigateur dans la zone « home ». Les autres feuilles d'investigateur et les marqueurs, de même que les feuilles inutilisées de Grand Ancien, peuvent être enlevées du jeu.

14. Tirer et appliquer une Carte Mythe

Enfin, le premier joueur tire la première carte du deck de mythe et applique ses effets comme décrit dans la section de Phase de Mythe des règles. La carte de mythe indiquera un lieu instable où un portail et un monstre apparaissent. Rappel : les emplacements instables sont identifiés par les diamants rouges sur le plateau de jeu. Pour de plus amples renseignements sur la Phase de Mythe, voir page 9.

Important : ne pas oublier de placer un marqueur destin sur la piste de destin du Grand Ancien dès que le portail s'ouvre.

Après que la carte de mythe ait été complètement appliquée, le premier tour commence, avec le premier joueur.

Tour de jeu

Un tour dans Horreur à Arkham est divisé en cinq phases. **Pendant chaque phase, chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, exécute les actions qui ont lieu pendant cette phase.** Une fois que tous les joueurs ont exécuté une phase, la phase suivante commence. A la fin de la dernière phase de chaque tour, le marqueur de premier joueur est passé au joueur de gauche et un nouveau tour commence.

Les phases de chaque tour sont :

Phase I : Entretien

Phase II : Mouvement

Phase III : Rencontres dans Arkham

Phase IV : Rencontres dans les Autres Mondes

Phase V : Mythe

Phase I : Entretien

Pendant la Phase d'Entretien, chaque joueur exécute les actions suivantes, dans l'ordre.

1. Rafraîchir des Cartes Epuisées

Quelques cartes s'épuisent quand elles sont utilisées, ce qui signifie qu'elles sont tournées face cachée pour le reste du tour. Au début de la Phase d'Entretien, chaque joueur rafraîchit ces cartes en les retournant face visible. Simplement, il faut se rappeler que vous pouvez utiliser les cartes face visible et que vous ne pouvez pas utiliser les cartes face cachée jusqu'à ce que vous les retourniez à la Phase d'Entretien suivante.

Exemple : Richard (qui joue Harvey Walters) a lancé son sort de flétrissure au tour précédent, la carte est donc épuisée et tournée face cachée. Pendant la Phase d'Entretien, Richard retourne sa carte face visible. Le sort est maintenant prêt pour être lancé à nouveau.



2. Exécuter les Actions d'Entretien

Après avoir rafraîchi ses cartes épuisées, chaque joueur doit réexaminer les cartes de ses investigateurs pour voir si certaines d'entre elles nécessitent une action d'Entretien. Chaque joueur *doit* exécuter toutes les actions d'Entretien énumérées sur les cartes de son investigateur à chaque tour.

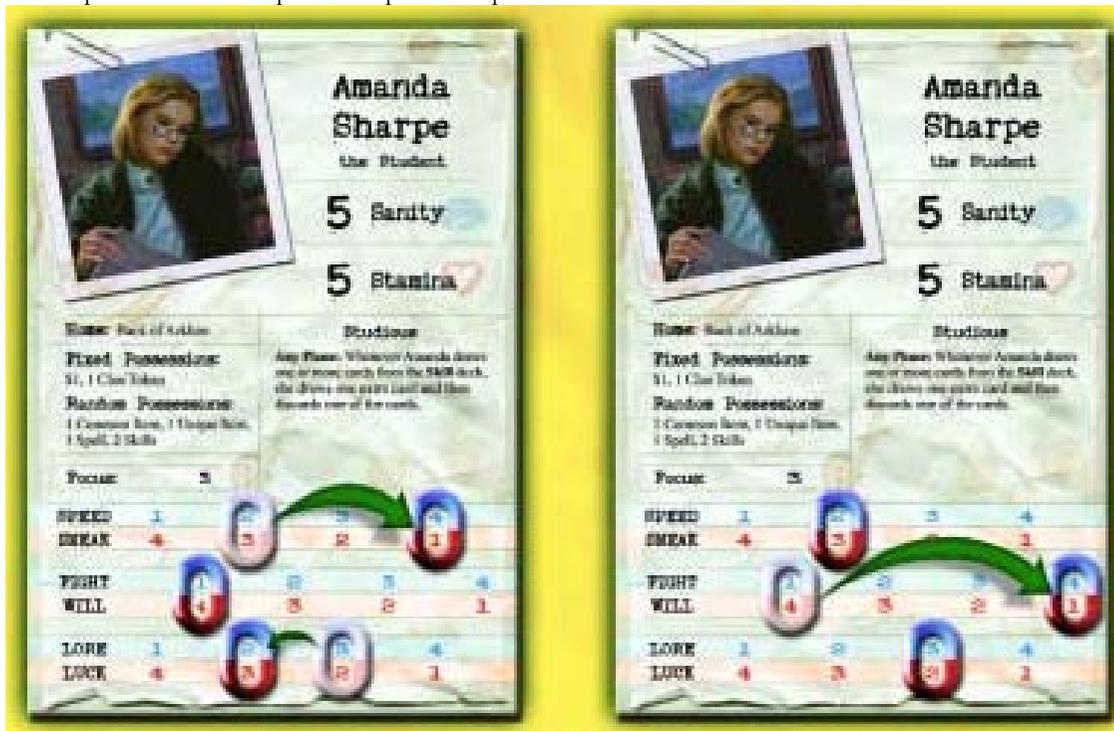
Le joueur peut faire les actions d'entretien dans l'ordre qu'il souhaite

Exemple : en examinant ses cartes, Richard voit qu'il a une carte de redevance, qui exige une action d'Entretien. D'abord, Richard reçoit 2\$ pour la redevance. Puis Richard doit lancer un dé pour voir s'il garde ou perd la redevance. Richard a de la chance et garde la carte de redevance jusqu'au prochain tour.

3. Ajuster ses Compétences

Enfin, chaque joueur peut ajuster les compétences de son investigateur en utilisant les trois anneaux de compétence placés sur sa feuille d'investigateur pendant l'organisation du jeu. Voir diagramme ci-dessous.

Exception : Pendant l'organisation de jeu, les joueurs peuvent placer leurs trois anneaux de compétence sur n'importe lequel des quatre « stops » de leurs trois pistes de compétence. Ce placement initial ne tient pas compte des règles normales qui limitent le nombre de « stops » dont un anneau peut être déplacé à chaque tour.



Pendant l'Entretien, vous pouvez ajuster les compétences de votre personnage afin de réagir à la situation de l'investigateur. Le foyer représente la capacité de votre personnage à fractionner son attention entre les différentes tâches. Il détermine le nombre total de « stops » dont vous pouvez bouger vos anneaux à chaque tour.

Exemple 1 : Au-dessus, Amanda a un foyer de 3. Ceci lui permet de déplacer ses anneaux d'un total de 3 « stops » à chaque tour. Elle choisit de déplacer son anneau Vitesse/Discretion de 2 vers la droite et son anneau Connaissance/Chance de 1 vers la gauche.

Exemple 2 : Ce tour-ci, Amanda décide d'utiliser tout son foyer pour déplacer son anneau de Combat/Pouvoir de 3 vers la droite. Elle ne peut donc pas bouger ses autres anneaux.

Attention à la façon dont vous ajustez vos compétences, particulièrement si le foyer de votre personnage est bas. Si vos choix sont trop partiaux, vous pouvez être pris au dépourvu à un moment crucial sans pouvoir réagir.

PHASE II : MOUVEMENT

Pendant la Phase de Mouvement, chaque joueur choisit une des deux actions de mouvement suivantes, selon que son investigateur est dans Arkham ou dans un Autre Monde (voir « Description du plateau de Jeu » page 21) :

Se déplacer dans Arkham

ou

Se déplacer dans les autres mondes

Les deux types de mouvement sont décrits ci-dessous :

Se déplacer dans Arkham

Si l'investigateur du joueur est localisé dans Arkham (c.-à-d., son marqueur d'investigateur est dans la zone ville du plateau de jeu), ses points de mouvement égalent à sa valeur de Vitesse, indiquée sur sa feuille d'investigateur. Un joueur peut dépenser un point de mouvement pour déplacer son marqueur d'investigateur d'une zone du plateau à une autre, du moment qu'elles sont connectées par une ligne jaune. Un point de mouvement permet à un investigateur de se déplacer d'un lieu à une rue, d'une rue à une autre, ou d'une rue à un lieu.

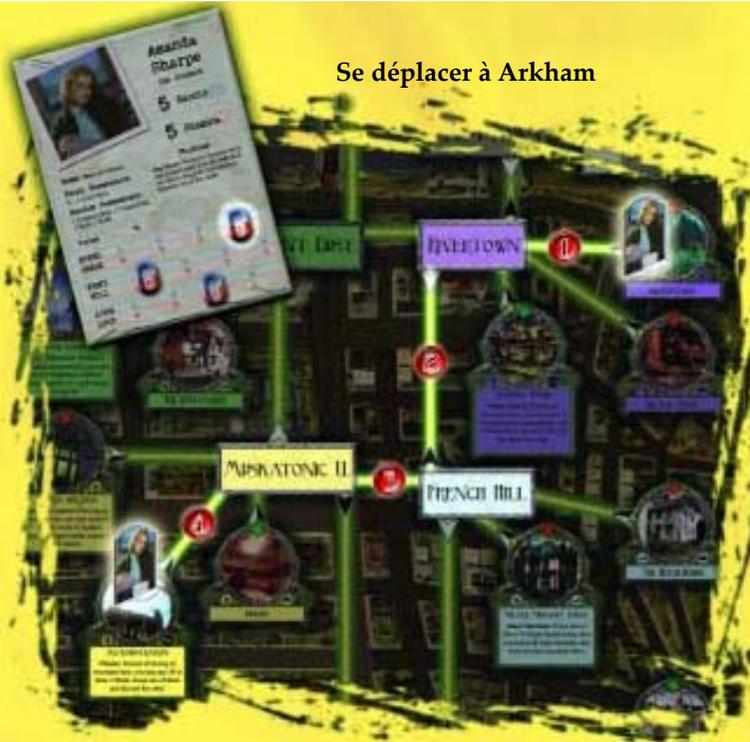
Les lieux sont indiqués par des illustrations circulaires sur la portion d'Arkham du plateau de jeu. Les rues sont représentées par des boîtes rectangulaires sur le plateau de jeu, une pour chaque voisinage dans Arkham (par exemple, Miskatonic U. et Rivertown).

Echapper aux Monstres

Les lieux et les rues contiennent ses marqueurs de monstre peuvent affecter le mouvement d'un investigateur. Chaque fois qu'un investigateur *essaie de quitter* un endroit occupé par un ou plusieurs marqueurs de monstre, l'investigateur doit combattre ou échapper à **chacun** des monstres présents (voir « Echapper aux Monstres » page 13 et « Combat » page 14 pour plus de renseignements). De même, si un investigateur *termine son mouvement* dans un endroit occupé par un ou plusieurs monstres, il doit combattre ou échapper à chacun.

Si l'investigateur ne parvient pas à échapper à un monstre, le monstre lui applique ses dommages de combat (voir « Combat » page 14) et il entre immédiatement en combat. Une fois qu'un investigateur est engagé dans un combat avec un monstre pour n'importe quelle raison, son mouvement est terminé. Sans tenir compte de l'issue de combat, l'investigateur perd le reste de ses points de mouvement et doit rester où il est.

Se déplacer à Arkham



Se déplacer dans les autres mondes



Exemple : Amanda Sharpe est dans la première zone du Pays des Rêves. Son mouvement la conduit à la deuxième zone du Pays des Rêves. A la phase de mouvement du tour prochain, elle pourra retourner à Arkham, dans n'importe quel endroit avec un portail ouvrant vers le Pays des Rêves et placer un marqueur "exploré" au-dessous de son marqueur d'investigateur

Amanda Sharpe commence son tour dans le Cimetière, à Rivertown. Sa Vitesse est actuellement de 4, ce qui lui donne 4 points de mouvement pour le tour.

Elle décide qu'elle veut aller à l'Administration, donc elle bouge comme ceci :

- 1) 1 point de mouvement pour se déplacer du Cimetière vers la rue de Rivertown.
- 2) 1 point de mouvement pour se déplacer de la rue de Rivertown à la rue de French Hill.
- 3) 1 point de mouvement pour se déplacer de la rue de French Hill à la rue de Miskatonic U.
- 4) 1 point de mouvement pour se déplacer de la rue de Miskatonic U. à l'Administration

Retour à Arkham



Exemple : Amanda Sharpe retourne à Arkham à partir du Pays des Rêves. Elle peut choisir d'aller à n'importe quel lieu qui contient un portail ouvert sur le Pays des Rêves. Après ça, un marqueur "exploré" est placé sous son marqueur d'investigateur



Récupérer des Indices

Chaque fois qu'un investigateur *termine* son mouvement dans un lieu qui contient des marqueurs Indice, il peut en prendre un ou plusieurs. L'investigateur ne peut pas prendre d'Indice s'il est simplement en train de passer par le lieu et qu'il n'a pas fini son mouvement : Il doit terminer son mouvement à l'endroit contenant les Indices.

Se déplacer dans les Autres Mondes

Les autres Mondes sont représentés par les larges emplacements circulaires le long du bord du plateau de jeu. Ces emplacements représentent les endroits bizarres, les dimensions étranges, les mondes alternatifs qui figurent en bonne place dans le mythe. Les joueurs pénètrent généralement dans ces mondes en passant par des portails (voir page 8).

Noter que chaque espace circulaire représentant un Autre Monde est coupé en deux par une ligne proéminente : les zones à la gauche et droite de cette ligne sont les deux zones de l'Autre Monde.

Si un investigateur est dans un Autre Monde au début de la Phase de Mouvement, il ne reçoit pas de points de mouvement. En fait, son mouvement dépend de s'il est dans la première (à gauche) ou la deuxième (à droite) zone de l'Autre Monde.

- Si l'investigateur est dans la première zone de l'Autre Monde, il va dans la deuxième zone.
- Si l'investigateur est dans la deuxième zone de l'Autre Monde, il retourne à Arkham. Le joueur doit choisir un lieu

qui contient un portail menant à l'Autre Monde qu'il quitte. Après avoir choisi un tel lieu, il y place son marqueur d'investigateur. Puis il place un marqueur "exploré" au-dessous de son investigateur pour montrer qu'il a exploré le portail. Ce marqueur reste en place aussi longtemps que l'investigateur reste dans le lieu. S'il n'y a pas de portail ouvert menant à l'Autre Monde où l'investigateur est, l'investigateur est perdu dans le temps et l'espace.(voir page 16)

Investigateurs retardés

Pendant le jeu, certains effets peuvent rendre un investigateur **retardé**. Quand ça arrive, placer le marqueur d'investigateur sur le côté, pour indiquer le retard. Les investigateurs retardés ne reçoivent pas de points de mouvement et ne se déplacent pas pendant la Phase de Mouvement. Pendant la Phase de Mouvement de l'investigateur, le joueur remet le marqueur d'investigateur en place pour montrer que l'investigateur n'est plus long retardé. Au tour suivant, l'investigateur pourra se déplacer de nouveau normalement.

Phase III : Rencontres dans Arkham

Pendant la Phase de Rencontres, chaque joueur dont l'investigateur est dans un lieu (pas une rue ou un Autre Monde) *doit* réaliser une des actions suivantes. L'action que l'investigateur doit faire dépend de si le lieu où il est contient un portail ouvert ou pas.

1. Pas de Portail

Si le lieu n'a aucun portail, l'investigateur fait une rencontre dans ce lieu. Le joueur mélange les cartes d'emplacement qui correspondent au voisinage de son investigateur et en tire une.

Le joueur trouve le paragraphe concernant le lieu de son investigateur, le lit à haute voix, et exécute toutes les actions indiquées. Noter que la carte peut indiquer "un monstre apparaît" auquel cas l'investigateur peut soit essayer de l'éviter (voir "échapper aux Monstres," page 13) soit le combattre (voir "Combat," page 14). Une fois que le joueur a accompli toutes les actions indiquées par la carte, il remet la carte sur le deck d'emplacement.

Les monstres et les portails ne peuvent pas apparaître dans les emplacements scellés, même si c'est indiqué par le texte d'une carte.

Les monstres qui apparaissent comme résultat d'une rencontre de lieu ou de portail ne restent jamais sur le plateau après que la rencontre soit résolue. Si un investigateur échappe à un monstre de ce genre, il retourner à la tasse de monstres (voir "les Monstres dans les Rencontres," page 20).

2. Portail

Si le lieu a un portail, l'investigateur est attiré à travers le portail. Il bouge au premier secteur (le secteur gauche) de l'Autre Monde indiqué sur le marqueur de portail.

Exception : une fois qu'un investigateur soit passé par un portail et retourné à Arkham, le joueur place un marqueur « exploré » sous le marqueur de son investigateur.

Rencontre dans un lieu sans portail



Exemple : Amanda Sharpe est à la Société Historique dans Southside, donc elle tire une carte au hasard du deck d'emplacement de Southside et regarde le paragraphe concernant la Société Historique. Selon la carte, un concierge lui offre un tour aux Bois. Si elle accepte, elle bouge jusqu'aux Bois et a une autre rencontre là-bas.

Rencontre dans un lieu avec portail



Exemple : Amanda Sharpe est à la Caverne Noire, mais il y a un portail menant aux Pays des Rêves. Puisque elle n'a pas un marqueur "exploré" sous elle, elle est attirée par le portail dans la première zone du Pays des Rêves.

Rencontre dans l'autre monde



Exemple : Amanda Sharpe est à la Ville de la Grande Course, où il y deux symboles de rencontre : un jaune et un vert. Elle commence par tirer des cartes du deck portail. La première carte a un symbole rouge, donc elle ne peut pas être rencontrée à la Ville de la Grande Course. La joueuse la rejette et tire encore. Elle tire une carte bleue et la rejette encore. Enfin, elle tire une carte verte et l'examine pour voir s'il a une rencontre spécifique pour la Ville de la Grande Course. Il n'y en a pas, donc elle regarde à "Autre rencontre" et suit les instructions.

Tant qu'il reste sur le Lieu au portail, il n'est plus attiré par le portail, et il va pouvoir essayer de **fermer ou de sceller le portail** (voir "Fermer ou Sceller un Portail" page 16). Si l'investigateur quitte l'emplacement avant que le portail ne soit fermé ou scellé, il défausse le marqueur « exploré ». Si l'investigateur retourne sur le lieu plus tard dans le jeu, il sera de nouveau attiré par le portail et devra à nouveau résoudre la phase de Rencontre dans les Autres Monde avant de pouvoir retourner au lieu et tenter de fermer ou sceller le portail.

Phase IV : Rencontres dans les Autres Mondes

Pendant la Phase de Rencontres dans d'autres Monde, les investigateurs qui sont dans les Autres Monde ont des rencontres là-bas. Les Autres Mondes sont indiqués sur le plateau par des icônes circulaires de différentes couleurs. Ces cercles colorés sont appelés **symboles de rencontre**. Quand un investigateur a une rencontre d'un Autre Monde, le joueur tire des cartes du deck de portail, une à la fois, jusqu'à ce qu'il tire une carte dont la couleur correspond à une de celles des symboles de rencontre. Les cartes qui n'avaient pas la bonne couleur sont placées sous le deck.

Une fois que le joueur a tiré une carte de portail avec un symbole de rencontre correct, il l'examine pour voir s'il y a une rencontre spécifique pour l'Autre Monde où se trouve son investigateur. Si une rencontre spécifique est prévue, le joueur lit à haute voix le paragraphe correspondant et exécute les actions indiquées par le texte. S'il n'y a pas de rencontre spécifique prévue, le joueur lit le paragraphe "Autre" à haute voix et exécute les actions indiquées.

Le texte d'une carte Rencontre d'un Autre Monde peut avoir pour résultat l'apparition d'un monstre, auquel cas l'investigateur peut soit essayer de l'éviter (voir "échapper aux Monstres," page 13) soit le combattre (voir "Combat," page 14). Une fois que la rencontre est conclue, le joueur met la carte en dessous du deck Portail.

Les monstres qui apparaissent comme résultat d'une rencontre de lieu ou de portail ne restent jamais sur le plateau après que la rencontre soit résolue. Si un investigateur échappe à un monstre de ce genre, il retourner à la tasse de monstres (voir "les Monstres dans les Rencontres," page 20).

Phase V : Mythe

Pendant la Phase de Mythe, le *premier joueur* tire une carte de mythe et exécute les actions suivantes :

1. Ouvrir un Portail et engendrer un Monstre
2. Placer un jeton Indice
3. Déplacer des Monstres
4. Activer la Compétence du Mythe

Chacune de ces actions sont décrites en détail ci dessous :

1. Ouvrir un Portail et engendrer un Monstre

Le premier joueur commence par regarder le coin inférieur gauche de la carte de mythe qu'il a tirée pour voir où les forces dimensionnelles attaquent Arkham à ce tour. Une de trois choses se passe, selon qu'il y a un portail ouvert, un signe des anciens, ou rien de tout ça à cet emplacement.

A. Il y a un signe des anciens

Si un marqueur signe des anciens a été placé dans ce Lieu, rien n'arrive. Aucun portail ne s'ouvre et aucun monstre n'apparaît. Le signe des anciens a scellé de façon permanente le portail à cet endroit, et aucun nouveau portail ne peut plus s'ouvrir ici.

B. Il y a un portail ouvert

S'il y a déjà un portail ouvert dans le Lieu, un monstre émerge de *chaque portail ouvert* actuellement sur le plateau. Le premier joueur tire au hasard les marqueurs de monstre de la tasse et les place sur chaque emplacement possédant un portail ouvert. S'il y a plus de monstres qui doivent être placés que ce qui est autorisé par la limite de monstre (voir "Nombre limites de Monstre et Limbes" page 17), les joueurs doivent décider où les monstres seront placés. Les joueurs doivent prendre cette décision avant que les monstres soient tirés de la tasse. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, le premier joueur décide le placement.

C. Ni signe ni portail

S'il y a ni portail ouvert ni signe des anciens dans le Lieu, un nouveau portail s'ouvre et un monstre en émerge de lui. Cela signifie que les choses suivantes arrivent, dans l'ordre :



a. Le marqueur destin avance

Le premier joueur place un jeton destin avec le symbole de l'oeil en haut sur le premier espace disponible sur la piste de destin du Grand Ancien. Si le marqueur est placé sur le dernier espace disponible sur la piste de destin, le Grand Ancien est réveillé et la fin du jeu commence (voir "Le Grand Ancien se Réveille !" page 18). Si le Grand Ancien se réveille, vous n'avez pas besoin de terminer la Phase de Mythe : procédez immédiatement au combat final. Noter qu'il est aussi possible que le Grand Ancien se réveille parce qu'il y a trop de portails ouverts dans Arkham (voir "Le Grand Ancien se Réveille !" page 18).

b. Un portail s'ouvre

Le premier joueur prend un marqueur de portail dans la pile de marqueurs de portail près du plateau et le place face vers le haut sur le Lieu. Défausser tous les jetons Indice qui étaient en ce lieu : Les investigateurs ont manqué l'occasion de suivre ses pistes.

c. Un monstre apparaît

Le premier joueur tire au hasard un marqueur de monstre de la tasse et le place sur le lieu. Si ceci implique que le nombre de monstres dépasse la limite autorisée, le premier joueur place le monstre dans les Limbes à la place "Nombre limites de Monstre et Limbes" page 17).

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

Exemple : Wade est le premier joueur et tire la carte de mythe montrée dans l'exemple précédent. Le coin inférieur gauche de la carte indique la Caverne Noire, qui n'a ni portail ouvert ni signe des anciens. En premier, Wade ajoute un jeton destin sur la piste de destin du grand Ancien. Il y a encore des espaces disponibles sur la piste, donc Wade prend le premier marqueur portail de la pile et le place sur la Caverne Noire. Le portail révélé mène à Yuggoth. Enfin, Wade tire un monstre de la tasse (un Jeune Sombre) et le place sur la Caverne Noire aussi.

Le portail ouvre sur des investigateurs

Si un portail ouvre à un endroit qui contient un investigateur, il est attiré immédiatement par le portail à la première zone de

Appliquer une Carte Mythe

1. Ouvrir un Portail et engendrer un Monstre
2. Placer un jeton Indice
3. Déplacer des Monstres
4. Activer la Compétence du Mythe

A. Chaque carte de mythe a une ligne juste au dessous de son titre qui vous dit de quel sous-type elle est : **Gros Titre**, **Environnement**, ou **Rumeur**. Chaque sous-type se comporte légèrement différemment, et tout est expliqué en détail dans ces règles.

l'Autre Monde correspondant. A la suite de la désorientation soudaine causée par le portail en train de l'avaloir, l'investigateur est « retardé ». Placer le marqueur de son investigateur sur le côté. L'investigateur ne se déplacera pas pendant la prochaine Phase de Mouvement (voir "Investigateurs Retardés" page 16).

2. Placer un jeton Indice

La plupart de cartes de mythe indiquent un emplacement où un jeton Indice apparaît. Placer un jeton Indice sur l'emplacement indiqué à moins qu'il n'y ait un portail ouvert là-bas. Si un ou plusieurs investigateurs sont à cet endroit, l'un d'eux (ils doivent décider entre eux) peut prendre tout de suite ce jeton Indice. Si les joueurs ne sont pas d'accord sur qui doit prendre le jeton Indice, le premier joueur décide.

3. Déplacer des Monstres

Bien que les monstres partent des Lieux quand ils émergent des portails, ils quittent bientôt ces Lieux pour roder dans les rues de Arkham. Afin de déterminer le mouvement des monstres, le premier joueur regarde le coin inférieur droit de la carte de mythe qu'il a tirée pour le tour. Cela décrit quels monstres se déplacent pendant le tour ainsi que la direction où ils vont sur le plateau.

Chaque carte de mythe a deux secteurs de mouvement, représentés par des zones noires et blanches. Chaque Lieu et chaque rue sur le plateau présente de la même manière une flèche noire ou blanche (parfois les deux, voir dessous). Chaque zone de mouvement sur une carte de mythe présente aussi un ou plusieurs symboles dimensionnels. Chaque marqueur de monstre présente de la même manière un tel symbole dimensionnel sur son côté mouvement. Les monstres actuellement sur le plateau ayant les mêmes symboles dimensionnels que ceux présents sur la carte de mythe est transféré au Lieu ou la Rue correspondant, comme suit :

- Si le symbole du monstre est dans la zone de mouvement blanche, il suit la flèche blanche menant hors de son secteur actuel.
- Si le symbole du monstre est dans la zone de mouvement noire, il suit la flèche noire menant hors de son secteur actuel.

Important : Certaines flèches sont noires sur un côté et blanches sur l'autre. Ces flèches comptent à la fois comme une flèche noire et une flèche blanche, donc les monstres dont les symboles sont dans une zone de mouvement noire ou blanche de la carte de mythe suivent cette flèche.

Mouvement de monstres et Investigateurs

Un monstre qui partage déjà un Lieu ou une Rue avec un ou plusieurs investigateurs ne se déplace pas, il reste en place.

Mouvement d'un Monstre



Exemple 1 : C'est la carte de mythe à gauche qui a été tirée. Les monstres présentant les symboles de la zone de mouvement blanche (slash, triangle, et étoile), suivent les flèches blanches. Les monstres présentant les symboles de la zone de mouvement noir (hexagone) suivent les flèches noires. En particulier, dans cet exemple :

1. Le Gug, avec son symbole Slash, suit la flèche noire et blanche et quitte son emplacement actuel.
- B. Le Jeune Sombre ne se déplace pas. Bien qu'il ait un symbole d'hexagone, son liseré est jaune, indiquant que c'est un monstre stationnaire qui ne se déplace jamais

Exemple 2 : C'est la carte de mythe à au dessus qui a été tirée. Les monstres présentant les symboles de la zone de mouvement blanche (carré et diamant), suivent les flèches blanches. Les monstres présentant les symboles de la zone de mouvement noir (rond) suivent les flèches noires. En particulier, dans cet exemple :

1. Le Shambler dimensionnel, avec son symbole carré, suit la flèche blanche menant hors de son emplacement actuel. Puis, parce qu'il a un liseré rouge, signifiant que c'est un monstre rapide, il déplace une fois de plus (2), suivant encore la flèche blanche.
- A. Le Dhole ne bouge pas. Bien qu'il ait un symbole cercle, il partage son emplacement avec Amanda Sharpe, donc il reste là-bas au lieu de s'en éloigner.

Certains monstres se déplacent à plusieurs reprises (voir la description des monstres "Rapides" ci dessous) ; quand un tel monstre entre un secteur qui contient un ou plusieurs d'investigateurs, il arrête immédiatement son mouvement. Aucune rencontre avec le monstre n'a lieu pendant cette phase, mais les investigateurs seront forcés de le fuir ou de le combattre pendant la Phase de Mouvement.

Exemple : Une Larve Stellaire entre dans Uptown, où Joe Diamond et Ashcan Pete sont actuellement localisés. Pendant leur prochaine Phase de Mouvement, un ou probablement les deux investigateurs devront traiter avec la Larve Stellaire.

Mouvements spéciaux des monstres

La plupart des monstres se déplacent comme décrit ci-dessus, mais quelques monstres ont des capacités de mouvement particulières qui suivent des règles spéciales. Il y a cinq types différents de mouvements de monstre dans Horreur à Arkham. Ils sont indiqués par les couleurs des liserés du côté mouvement des marqueurs de monstres :

Normal (Liseré Noir) : les monstres Normaux se déplacent comme traité ci-dessus.

Stationnaire (Liseré Jaune) : les monstres Stationnaires ne se déplacent jamais. Ils restent toujours à l'endroit où ils sont entrés en jeu.

Rapide (Liseré Rouge) : les monstres Rapides se déplacent deux fois, suivant les flèches appropriées pour les deux étapes de leur mouvement. Les monstres rapides arrêtent leur mouvement immédiatement s'ils rencontrent un investigateur.

Unique (Liseré Vert) : les Monstres avec un mouvement unique (tel que le Chien de Tindalos) ont des capacités de mouvement spéciales expliquées du côté combat de leurs marqueurs. Quand on a affaire à un tel monstre, tourner son marqueur et suivre les instructions.

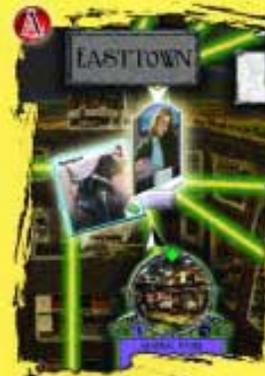
Volant (Liseré Bleu) : les monstres Volant se déplacent généralement directement vers l'investigateur le plus proche dans une rue, ou vers la zone "Ciel" s'ils ne peuvent pas atteindre d'investigateur à ce tour. Les monstres Volant sont expliqués avec plus de détail dans le diagramme à droite.

4. Activer la Compétence du Mythe

Enfin, le premier joueur regarde la caractéristique en haut de la carte de mythe. Les diverses caractéristiques indiquent des types différents de cartes de mythe, et elles sont résolues de façons différentes comme décrit au dessous.

Gros titre : Le premier joueur applique tout de suite le texte spécial d'une carte de mythe Gros Titre. Il défausse ensuite la carte de mythe sous le deck de cartes mythe.

Monstres Volants



Les monstres volants sont indiqués par un liseré bleu. Quand un monstre volant se déplace pendant la Phase de Mythe, il obéit aux règles suivantes :



A) Si le monstre volant est dans un Lieu ou Rue avec un ou plusieurs investigateurs, il reste où il est

B) Si le monstre volant est dans un Lieu ou Rue sans aucun investigateurs et s'il y a un ou plusieurs investigateurs dans une rue connectée, il se transfère dans cette rue. Si plusieurs rues connectées contiennent des investigateurs, il se déplace vers l'investigateur de ces rues ayant la compétence de discrétion la plus basse (en tenant compte de l'équipement et les compétences concernés; s'il y a égalité, le premier joueur choisit vers quel investigateur le monstre vole).

C) Si le monstre volant est dans une Rue sans aucun investigateur et si aucun investigateur n'est dans un secteur de rue connecté, il vole dans le Ciel (voir "Ciel" ci dessous).



Le Ciel est une zone considérée comme une Rue qui serait connectée à chaque Rue de Arkham. Les monstres Volant dans le Ciel peuvent foncer en bas sur n'importe quel investigateur dans une Rue de Arkham. Noter que les monstres dans le Ciel comptent pour la limite de monstres (voir "Limites de Monstre et les Limbes," page 17).

Environnement : Le texte spécial d'une carte de mythe Environnement reste en place pour plusieurs tour, parfois même jusqu'à la fin du jeu. Le premier joueur place la carte face en haut à côté du plateau de jeu, défaussant la carte de mythe Environnement précédente sous le deck de cartes mythe. En effet une seule carte de mythe Environnement peut être en jeu à la fois.

Rumeur : Le texte spécial d'une carte de mythe Rumeur reste en place jusqu'à ce que la condition Passe ou Echoue de la carte soit remplie, ce qui indique que la carte est résolue et est défaussée sous le deck de cartes mythe.

Seule une Rumeur peut être en jeu à la fois. S'il y a déjà une carte de mythe Rumeur en jeu, ignorer le texte spécial de la Rumeur nouvellement tirée et la défausser sous le deck de cartes mythe après avoir résolu ses autres effets pour le tour (tels que le portail s'ouvrant et les mouvements de monstres). **Autres Effets** : en plus, les cartes de mythe peuvent imposer de mettre un ou plusieurs marqueurs "en activité" ou "fermé" sur des emplacements spécifiques. Placer simplement les marqueurs respectifs sur les emplacements marqueur aussi.

Fin du tour

Une fois que le premier joueur a réalisé toutes les étapes de la Phase de Mythe, le tour est terminé et un nouveau commence avec la Phase d'Entretien. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine d'une de ces deux façons : Les investigateurs ont vaincu la menace du mythe, ou ils ont été battus par elle.

Victoire

Les investigateurs gagnent le jeu dans n'importe lequel des trois cas suivants :



A. Fermer les Portails

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

- Un investigateur doit fermer le dernier portail sur le plateau, de sorte qu'il n'y ait plus aucun portail ouvert.
- Quand le dernier portail est fermé, les joueurs doivent avoir au moins autant de trophées de portail que de joueurs. Cela inclut le trophée qui vient d'être gagné pour avoir fermé le dernier portail, mais n'inclut pas les trophées que les joueurs ont dépensés.

Si ces deux conditions sont remplies, les joueurs gagnent tout de suite. La stabilité est restaurée à Arkham et le Grand Ancien retourne dans un profond sommeil pour quelques millénaires de plus.

B. Sceller les Portails

Si, à un moment, il y a six ou plus signes des anciens sur le plateau, les joueurs gagnent immédiatement. Le Grand Ancien s'en va ailleurs et la paix revient à Arkham.

C. Bannir le Grand Ancien

Si le Grand Ancien se réveille (voir la page 18) mais que les investigateurs réussissent à le battre, les joueurs gagnent immédiatement. Le grand Ancien est banni au delà du temps et de l'espace.

Score en cas de Victoires

Si les joueurs remplissent une des conditions de victoire précédentes, les investigateurs ont vaincu la menace du Mythe et Arkham est épargné. Le joueur ayant le plus de trophées portail reçoit le titre honoraire de Premier Citoyen d'Arkham. En cas d'égalité, le titre va au joueur ayant le plus de trophées monstres.

Vous pouvez évaluer votre victoire en utilisant ce système de points. Prenez le plus grand nombre de la piste de destin du Grand Ancien. Lui enlever le niveau de terreur atteint à la fin du jeu. Puis appliquer les modificateurs suivants :

- 1 pour chaque prêt Bancaire impayé
- 1 pour chaque signe des anciens joué pendant la partie
- +1 pour chaque trophée portail non dépensé à la fin de la partie.
- +1 pour chaque groupe de trois trophées monstre non dépensés à la fin de la partie.
- +1 pour chaque investigateur sain d'esprit, survivant à la fin de la partie.

Exemple : Les courageux investigateurs ferment le dernier portail, renvoyant Azathoth à son sommeil agité au moment où le niveau de terreur atteignait 6. Soustraire le niveau de terreur (6) du nombre maximum sur la piste de destin de Azathoth (14) donne un score de base de 8. Le groupe avait deux prêts bancaires non remboursés (-2), avait placé trois signes des anciens pendant le jeu (-3), avait huit trophées de portail non dépensés (+8), avait 17 trophées de monstre

non dépensés (+5), et avait 5 investigateurs sains d'esprit tous survivants à la fin du jeu (+5) ce qui donne un total de 21 points.

Défaite

Si le Grand Ancien se réveille et bat tous les investigateurs, le continuum espace-temps est rompu, le Grand Ancien est déchaîné, et toute l'humanité souffrira à cause de l'échec des investigateurs. Si ce malheureux événement se produit, tous les joueurs ont perdu.

Autres règles

Après avoir lu les règles jusqu'ici, vous connaissez le flux général du jeu, et ce que vous devez accomplir pour gagner. La suite de cette règle explique tout ce que vous aurez besoin de savoir pour remplir ces objectifs : comment faire les tests de compétence pour votre investigateur, comment échapper et combattre des monstres, comment lancer des sorts, comment fermer ou sceller des portails, et plus.

Compétences

Ce sont les capacités fondamentales que les investigateurs utilisent accomplir des choses dans le jeu. Chaque investigateur a six compétences, énumérées au dessous. Les investigateurs ont aussi une valeur pour chacune de ces compétences, dépendant de la façon dont ils ont disposé leurs anneaux de compétence (voir page 6). **Une valeur de compétence représente le nombre de dés que les investigateurs lancent pour un test basé sur cette compétence.**

Chance [luck]: Utilisé pour déterminer les caprices du hasard. C'est la compétence la plus couramment utilisée dans les rencontres.

Combat [fight]: Utilisé pour les exploits physiques de force et d'endurance. Utilisé aussi en combat.

Connaissance [lore]: Utilisé pour les tests de connaissance et de capacité mystiques. Utilisé aussi pour lancer les sorts.

Discretion [sneak] : Utilisé pour les exploits de furtivité et de vol. Utilisé aussi pour échapper aux monstres.

Pouvoir [will]: Utilisé pour tester la personnalité et la force de caractère de l'investigateur. Egalement utilisé pour les tests d'Horreur en début de combat.

Vitesse [speed]: Utilisé pour les tests de rapidité et d'agilité. Utilisé aussi pour déterminer le mouvement de l'investigateur.

Tests de compétence

Les investigateurs sont souvent appelés à faire des tests de compétence afin d'éviter le mal ou d'accomplir quelque chose dans la partie. Quand le jeu demande un test de compétence, il

est présenté dans un format cohérent qui fournit l'information suivante :

- La compétence que vous devez utiliser pour exécuter le test.
- Le modificateur (bonus ou malus) au contrôle, s'il y en a un.
- La difficulté du test (s'il n'y en a pas, la difficulté est 1)

Exemple 1 : Faire un test de discrétion (-1). Dans cet exemple, la Discrétion est la compétence que l'investigateur doit utiliser pour le test. Le modificateur est -1, c'est donc un malus dans ce cas. Puisque elle n'est pas spécifiée, la difficulté est 1.

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

Pour faire un test de compétence, un joueur lance toujours un nombre de dés égal à la valeur de son investigateur dans la compétence appropriée. Les modificateurs et les difficultés sont expliqués en détail au dessous.

Modificateurs

Ce nombre est ajouté ou soustrait à la valeur de compétence de l'investigateur avant que le joueur ne fasse le test. Le résultat est le nombre de dés que le joueur lance pour faire le test. Noter que les modificateurs s'appliquent toujours au nombre de dés que le joueur lance pour faire le test, pas aux résultats individuels des dés.

Exemple : Michael McGlen est appelé à faire les deux tests de compétence de l'exemple au-dessus. Son niveau de Discrétion actuel est de 3 et sa Chance de 2. Dans le premier exemple, il soustrait 1 de son niveau de Discrétion (pour le modificateur -1) et lance donc deux dés. Dans le second, il ajoute deux à sa Chance (pour le +2 modificateur) et lance donc quatre dés.

Important : Si le modificateur réduit le niveau d'un investigateur à 0 dé ou moins, il échoue automatiquement au test. Le joueur peut néanmoins toujours dépenser des jetons Indice pour faire le test (voir "Dépenser des Jetons Indice pour les Tests de Compétence," plus bas).

Difficulté

C'est le nombre de succès qu'un investigateur doit faire aux dés pendant un test de compétence pour le réussir. Chaque résultat aux dés de 5 ou 6 compte comme un succès. Se rappeler que si un test de compétence ne comporte pas de difficulté, elle est vaut 1.

Exemple 1 : Michael McGlen lance deux dés pour le test de Discrétion traité au dessus. Il obtient un 2 et un 5. Le 5 est un succès, lui donnant un total de un succès. Puisque le test de Discrétion avait une difficulté non indiquée, donc de 1, Michael a assez de succès pour réussir le test.

Exemple 2 : Michael lance quatre dés pour le test de Chance. Il obtient 2, 5, 3, et 6, soit un total de 2 succès (le 5 et 6). Puisque la difficulté du test était 2, Michael réussit le test de Chance.

Il y a quatre types de tests de compétence spéciaux dont les joueurs doivent être conscients: Tests d'Evasion, tests d'Horreur, tests de Combat, et tests de Sort. Chacun de ces tests spéciaux sont basés sur une des six compétences décrites au-dessus et seront explicités plus loin. Si un investigateur reçoit un bonus à une compétence, n'importe quel test spécial basé sur cette compétence reçoit aussi ce bonus. Cependant, si un investigateur reçoit un bonus seulement à un test spécial, ce bonus ne s'applique à aucun autre test même basé sur la même compétence.

Par exemple, les tests d'évasion sont un type spécial de test basés sur la compétence Discrétion. Une carte de Compétence qui donne +1 à Discrétion est utile à la fois pour la Discrétion et les tests d'évasion. Cependant, un objet qui donne +2 aux tests d'évasion est utile seulement en faisant des tests d'évasion. Ce bonus ne peut pas être utilisé sur un test de Discrétion normal.

Dépenser des Jetons Indice pour les Tests de Compétence

Les jetons indice représentent l'information sur la menace du Mythe qu'un investigateur peut acquérir. Un joueur peut dépenser les jetons Indice, un par un, après le test de compétence raté. Chaque jeton indice dépensé permet au joueur de lancer un dé supplémentaire ; si le résultat est un succès, il est ajouté au total du lancer original.

Exemple : Joe Diamond échoue un test de Connaissance (-1) [3], mais obtient deux succès. Il décide qu'il a vraiment besoin de réussir ce test, il défusse un jeton indice et lance un autre dé, obtenant un 3. Toujours aucun succès, donc Joe dépense un deuxième jeton indice et lance un second dé, obtenant cette fois un 6. Ce succès supplémentaire augmente son nombre total de succès pour le test à 3, assez pour réussir le contrôle.

Important : Dépenser un jeton indice vous donne toujours au moins un lancer de dé, même si le modificateur a fait baisser le nombre de dés que vous pouvez lancer au dessous de 0.

Echapper à un monstre

Quand un investigateur tente de sortir d'un secteur contenant un monstre, ou termine son mouvement dans un tel secteur, il doit soit combattre le monstre soit l'éviter. Un investigateur peut tenter d'échapper à un monstre en faisant un test d'Evasion. Un test d'Evasion est un test utilisant la valeur de Discrétion de l'investigateur. Le test est modifié par la valeur de Conscience du monstre, notée dans le coin supérieur droit

Echapper à un monstre



Exemple 1 : Ici, Amanda se déplace des Bois à la Rue Uptown, où un Dhole l'attend. Amanda souhaite continuer son mouvement à la Rue Southside, donc elle devra faire un Test d'Evasion. Sa Discrétion est actuellement de 2, et la Conscience du Dhole est -1, donc Amanda lancera 1 dé, espérant un succès.



Exemple 1A : Si Amanda échoue, le Dhole lui applique ses dommages et elle perd 4 points d'endurance. Si elle est toujours consciente, elle doit faire alors un test d'Horreur, et si elle surroit, elle devra décider si elle combat le Dhole ou tente encore de lui échapper. Dans tous les cas, son mouvement s'arrête à cet endroit.

Exemple 1B : Si Amanda réussit, son mouvement peut continuer, ici, elle va vers la Rue Southside.

du côté de mouvement du marqueur du monstre. La difficulté du test d'Évasion est toujours 1 à moins que le monstre ait une capacité spéciale qui en décide autrement.

Si l'investigateur réussit le test d'Évasion, il échappe au monstre et le joueur peut continuer son tour normalement, soit continuer son mouvement soit interagir avec le secteur. Si l'investigateur échoue au test, le monstre lui applique immédiatement ses dommages de combat et le combat avec le monstre commence (voir "Combat," plus loin dans ces règles).

Exemple : Le mouvement de Pete Ascan l'amène au Quartier Marchand de Northside, où une Larve Stellaire l'attend. Pete veut aller à la Boutique de Curiosités, donc il doit échapper à la Larve Stellaire. La Discrétion actuelle de Pete est 4 et la Conscience de la Larve est -1, donc il lance trois dés, espérant avoir au moins un succès. S'il réussit, il a échappé à la Larve et peut continuer à se déplacer. S'il échoue, la Larve lui cause 3 points d'Endurance et il entre en combat avec elle.

Un investigateur peut rester dans la même zone qu'un monstre après lui avoir échappé. Il reste simplement où il est et n'entre pas en combat avec le monstre pendant cette phase. Ca permet à l'investigateur de passer par un portail de la zone en question. Ainsi, un investigateur pourrait (si possible) échapper aux monstres pendant la Phase de Mouvement, et passer le portail pendant la phase de Rencontre.

Exemple : Dans l'exemple au-dessus, si Pete échappe à la Larve, il pourrait choisir de rester dans la zone de Northside sans combattre pour le moment. Cependant, à la prochaine Phase de Mouvement, il devra traiter avec la Larve Stellaire une fois de plus (en lui échappant encore ou en la combattant).

S'il y a plus d'un monstre dans une zone, l'investigateur doit leur échapper à tous dans le tour, dans l'ordre qu'il choisit. S'il échoue à échapper à un monstre, le monstre lui applique ses dommages de combat et le combat avec le monstre commence. S'il bat le monstre, il doit encore combattre ou échapper aux monstres de la zone qu'il n'a pas encore combattu ou évité. Peu importe le nombre de tests d'Évasions réussis, le mouvement de l'investigateur s'arrête dès lors qu'il a échoué au moins une fois.

Exemple : Si la Larve Stellaire de l'exemple au-dessus était aussi accompagnée d'un Shoggoth, Pete devrait leur échapper à tous les deux pour pouvoir aller à la Boutique de Curiosités. Si Pete décide d'échapper à la Larve en premier et échoue, il ne peut plus continuer son mouvement. En supposant qu'il gagne le combat qui s'ensuit avec la Larve, il doit ensuite combattre ou éviter le Shoggoth.

Parfois les monstres apparaissent comme le résultat d'une rencontre de Lieu ou de Portail. Un investigateur peut éviter ces monstres comme n'importe quels autres. Cependant, ces

monstres ne restent jamais sur le plateau après que la rencontre soit résolue. Si un investigateur échappe à un tel monstre, son marqueur retourne immédiatement dans la tasse de monstre

Combat

Finalement, tous les investigateurs doivent faire face à leurs peurs et affronter le mythe. Chaque fois qu'un investigateur engage le combat avec un monstre, suivez les étapes suivantes, dans l'ordre.

1. Test d'horreur

D'abord, la nature étrangère du Mythe menace de submerger l'esprit de l'investigateur. Ceci est représenté par un test d'horreur.

Un test d'Horreur est un test de compétence utilisant le niveau de Volonté de l'investigateur. Ce niveau est modifié par le niveau d'horreur du monstre (noté dans le coin inférieur gauche de son marqueur, côté combat). La difficulté de ce test est toujours de 1 sauf si le monstre possède une capacité spéciale indiquant autre chose. Si l'investigateur réussit le test, rien ne se passe. S'il échoue, il perd la quantité de santé mentale indiquée sous la valeur d'horreur du monstre. Le joueur enlève le nombre de marqueurs de santé mentale correspondant de sa fiche d'investigateur. Un investigateur réduit à zéro en santé mentale devient fou (voir page 16).

Exemple : Pete Ashcan ne réussit pas à éviter la larve stellaire, il doit maintenant faire un test d'horreur. La volonté de Pete est actuellement de 3, mais la valeur d'horreur de la larve stellaire est de -3, Pete ne lance donc aucun dé pour ce test et échoue automatiquement. Il perd 3 en santé mentale, comme indiqué sous la valeur d'horreur de la larve stellaire. Pete enlève trois marqueurs de santé mentale de sa fiche. S'il avait réussi le test d'une façon ou d'une autre, rien ne lui serait arrivé.

Qu'il réussisse le test ou pas, un investigateur n'a besoin de faire un test d'horreur que chaque fois qu'il combat un monstre. Si l'investigateur réussit à éviter le monstre, il n'a pas besoin de faire un test d'horreur.

2. Combattre ou fuir

Ensuite l'investigateur doit choisir : Il peut soit tenter de fuir, soit combattre le monstre.

a. Fuir

L'investigateur essaie d'échapper au monstre, en utilisant un test d'évasion comme décrit dans le précédent paragraphe. S'il réussit le test, il évite le monstre et le combat se termine immédiatement. S'il échoue, le monstre inflige ses dommages à l'investigateur et le combat continue. (voir « dégâts des monstres » en dessous).

Combat



Exemple : Ici, Amanda a décidé de combattre une Chose Ancienne. La première chose qu'elle devra faire est un test d'Horreur. Son Pouvoir est 2, mais le niveau d'horreur de la Chose Ancienne (A), montre un modificateur de -3, amenant le total d'Amanda à -1, elle échoue donc automatiquement et perd 2 points de Santé mentale, comme indiqué sous le niveau d'horreur de la Chose Ancienne. En Supposant que Amanda ne soit devenue folle à cause de la perte de Santé Mentale, elle peut faire maintenant un test de Combat pour essayer de battre la Chose Ancienne. Son Combat est 3, et le niveau combat de la Chose (B), montre un modificateur de +0, lui donnant un total de 3 dés pour son test. Le monstre a une résistance de 2, donc elle aura besoin de 2 succès pour le battre. Croisant les doigts, elle lance les dés et obtient ce résultat :



Le 5 et le 6 sont deux succès, lui donnant le résultat dont elle avait besoin pour battre la Chose Ancienne ! Elle la prend comme trophée de monstre.

Si Amanda avait échoué, la Chose Ancienne lui aurait appliqué ses dommages de combat à elle, lui faisant perdre 1 point d'Endurance et 1 Arme ou 1 Sort de son choix. Elle devrait choisir alors de la combattre encore ou d'essayer de lui échapper. Cependant, elle n'aurait pas besoin de faire un autre test d'Horreur, puisque elle en a déjà fait un pendant ce combat.

b. Combattre

Si l'investigateur combat le monstre, il fait un **test de combat**. Un test de combat est un test de compétence utilisant la valeur de combat de l'investigateur. Cette valeur est modifiée par la valeur de combat du monstre (noté dans le coin inférieur droit de sa carte côté combat). La difficulté de ce test est égale à la résistance du monstre, qui est représenté par le nombre de « gouttes de sang » qui apparaissent au centre de la carte du monstre côté combat.

Si l'investigateur réussit le test de combat, il parvient à vaincre le monstre. Le joueur enlève le marqueur du monstre du plateau de jeu et le place devant lui comme trophée. Si l'investigateur échoue, le monstre lui inflige ses dommages. (voir « dégâts des monstres »).

Exemple : Après avoir raté son test d'horreur, Pete Ashcan décide de combattre la larve stellaire plutôt que de fuir. La valeur de combat de Pete est de 6 et la valeur de combat de la larve stellaire est de -3, Pete lance donc trois dés. La résistance de la larve stellaire est de 3 (la difficulté du jet), donc Pete doit obtenir des succès avec ses trois dés pour vaincre le monstre. Si Pete réussit, il prend le marqueur du monstre et le place devant lui comme trophée. S'il échoue, la larve stellaire lui inflige ses dommages.

Important : Si la résistance d'un monstre est supérieure à 1, les succès partiels n'ont pas d'effet. Le monstre doit être totalement vaincu avec UN test de combat.

3. Dégâts des monstres

Chaque fois qu'un investigateur échoue à éviter ou à vaincre un monstre, le monstre lui inflige ses dommages. La quantité de dommage qu'inflige un monstre est indiquée en dessous de sa valeur de combat. L'investigateur enlève le nombre correspondant de jetons d'Endurance de sa fiche. Un investigateur réduit à zéro en Endurance est inconscient (voir page 16).

Noter que certains monstres ont des capacités qui ajoutent des effets spéciaux à leurs dommages de combat.

Par exemple, le Nightgaunt (Maigre Bête de la Nuit) projette l'investigateur dans le portail ouvert le plus proche au lieu de lui causer une perte d'Endurance.

Si l'investigateur reste conscient, sain d'esprit et dans la même zone que le monstre après cette étape, le combat continue. Revenez à l'étape numéro 2 : combattre ou fuir, et poursuivez le combat jusqu'à ce qu'il soit résolu.

Exemple : Pete échoue dans son test de combat, la larve stellaire lui inflige donc ses dommages. Les dommages d'une larve stellaire sont de 3, Pete perd donc trois jetons d'Endurance. Eprouvé, contusionné, et un peu plus qu'un peu fou, Pete se prépare à un autre round de combat.

Utiliser les armes et les sorts en combat

Les investigateurs peuvent gagner un avantage considérable au combat en utilisant des armes et des sorts. Le plus grand avantage des armes est qu'elles donnent automatiquement un bonus aux tests de combat (aucun autre test n'est nécessaire). Cependant, les armes donnent des bonus de **combat physique**, qui n'ont aucun effet contre nombre de monstres du mythe.

Les sorts donnent au contraire des bonus de **combat magique**. Ils sont efficaces contre pratiquement tous les monstres d'horreur à Arkham. Un investigateur doit réussir à lancer le sort pour en bénéficier (voir « jeter des sorts » dessous). Si un investigateur échoue à lancer un sort, il ne bénéficie d'aucun bonus pour le combat. Les sorts sont donc plus puissants et plus variés que les armes, mais pas toujours sûrs.

Limites des armes et des sorts.

Il y a une limite au nombre d'armes et de sorts qu'un investigateur peut utiliser à la fois. Cette limite est représentée par l'icône « main » dans le coin inférieur gauche de chaque carte arme et sort.

Un investigateur peut utiliser n'importe quelle combinaison d'armes et de sorts, et additionner leurs bonus, tant que le nombre d'icône « main » additionné ne dépasse pas deux. Noter qu'un sort requiert toujours le nombre de « main » de sa carte, même si l'investigateur échoue à le lancer.

Exemple : Pete Ashcan s'est procuré de l'équipement et des sorts avant d'affronter la larve stellaire. Il décide d'utiliser son .45 automatique (une arme qui lui donne +4 en bonus de combat physique et utilise une main) et Flétrissure [Shrivelling] (un sort qui lui donne +6 en bonus de combat magique s'il est lancé avec succès et qui utilise une main). Pete réussit à lancer le sort, ce qui avec le .45 automatique lui donne un bonus total de +10 (+4 d'arme, +6 de sort). Ajouté à sa valeur de combat de base de 6, Pete possède donc pour le test de combat, une valeur de combat totale de 16. La valeur de combat de la larve stellaire est de -3, ce qui laisse à Pete 13 dés avec lesquels il doit obtenir 3 succès (la valeur de résistance de la larve stellaire).





LANCER DES SORTS

Un investigateur doit réussir à lancer un sort pour bénéficier de ses effets. Chaque sort a un **modificateur au lancer** et un **coût en santé mentale**. Pour lancer un sort, un investigateur doit payer son coût en santé mentale et réussir un **test de sort**. Pour payer le coût en santé mentale, le joueur enève le nombre de Jetons santé mentale correspondant au coût du sort de sa fiche d'investigateur. Le coût en santé mentale doit toujours être payé, que le sort soit lancé avec succès ou non. Un test de sort est un test de compétence qui utilise la valeur de Connaissance de l'investigateur [lore], ajusté par le modificateur au lancer du sort. Si le jet de sort échoue, le sort n'a aucun effet. Si le jet est réussi, le sort prend effet. (voir « dégâts des monstres »).

Exemple : Harvey Walters tente de lancer Soins [heal], un sort avec un modificateur au lancer de +1 et un coût en santé mentale de 1. Tout d'abord, Harvey paie le coût en santé mentale, puis il fait un test de sort. Sa valeur en Connaissance est de 4, +1 de modificateur de lancement du sort. Il lance donc 5 dés et obtient 2 succès. Le sort de soins fonctionne et permet à Harvey de recouvrer autant de points d'Endurance que de succès.

État de l'investigateur

Cette partie des règles décrit les différents états qui peuvent affecter un investigateur au cours de la partie.

Santé mentale et Endurance

Un investigateur démarre la partie avec un nombre de jeton d'Endurance et de santé mentale égal aux valeurs indiquées sur sa fiche. Ces deux valeurs sont les maxima d'Endurance et de santé mentale de l'investigateur. Un investigateur peut gagner et perdre de l'endurance et de la santé mentale pendant la partie, mais il ne peut jamais dépasser ces valeurs de départ.

Fou dans Arkham

Si un investigateur est réduit à 0 en santé mentale dans Arkham, il devient temporairement fou. Il doit immédiatement se défaire de la moitié de ses objets (qu'il choisit) et de ses jetons indice (arrondi à l'inférieur), et de toutes ses redevances [retenir]. Le joueur déplace son investigateur jusqu'à l'asile d'Arkham. L'investigateur récupère 1 jeton santé mentale, et ne fait plus de rencontres durant ce tour. L'investigateur joue normalement au tour suivant.

Inconscient dans Arkham

Si un investigateur est réduit à 0 en santé dans Arkham, il est inconscient. Il doit immédiatement se défaire de la moitié de ses objets (qu'il choisit) et de ses jetons indice (arrondi à l'inférieur), et de toutes ses redevances [retenir]. Le joueur déplace son investigateur jusqu'à l'hôpital St Mary. L'investigateur récupère 1 jeton d'Endurance, et ne fait plus de rencontres durant ce tour. L'investigateur joue normalement au tour suivant.

Fou ou inconscient dans un autre monde

Si un investigateur est réduit à 0 en endurance ou en santé mentale dans un autre monde, il est perdu dans le temps et l'espace. Il doit immédiatement se défaire de la moitié de ses objets (qu'il choisit) et de ses jetons indice (arrondi à l'inférieur), et de toutes ses redevances [retenir]. Son endurance et/ou sa santé mentale reviennent à un 1. Le joueur déplace son investigateur jusqu'à la zone « perdu dans le temps et l'espace » du plateau de jeu et place le marqueur de l'investigateur sur le côté pour indiquer que l'investigateur est retardé.

Important : Dans le total des objets, il faut compter les objets communs, les objets Uniques et les sorts. Le revolver de Député et le fourgon de patrouille comptent comme des objets. Les Alliés, Compétences et les autres cartes ne comptent pas.

Investigateurs retardés

Un investigateur dont le marqueur est placé sur le côté a été retardé. Les investigateurs retardés ne bougent pas au cours de la phase de mouvement, et ne reçoivent pas de points de mouvement. Pendant la phase de mouvement, le joueur se contente de redresser le marqueur de son investigateur pour indiquer qu'il n'est plus retardé.

Investigateurs arrêtés

Certaines rencontres peuvent provoquer l'arrestation de l'investigateur qui est alors emmené au Poste de Police. Le

joueur place son investigateur dans la cellule [jail cell] (et pas dans la zone principale du poste de police). L'investigateur perd la moitié de son argent (arrondi à l'inférieur) et est retardé. Le joueur passe complètement le tour suivant, se contentant juste de redresser le marqueur de l'investigateur et de le placer dans la zone principale du poste de police pendant la phase de mouvement. L'investigateur joue normalement au tour suivant.

Perdu dans le temps et l'espace

Un investigateur perdu dans le temps et l'espace est immédiatement déplacé dans la zone correspondante du plateau de jeu. L'investigateur est retardé, et son marqueur mis sur le côté. Il perd le tour suivant (il redresse juste son marqueur pendant la phase de mouvement) et reste dans cette zone. Au tour suivant, au début de la phase d'entretien, le joueur peut placer son investigateur dans le Lieu ou la Rue d'Arkham de son choix.

Investigateurs dévorés

Dans de rares cas, l'investigateur peut être dévoré. Le joueur se débarrasse de toutes ses cartes (sauf les trophées non joués), tire au hasard une nouvelle fiche d'investigateur et procède comme s'il commençait une nouvelle partie.

Investigateurs bénis et maudits

Les bénédictions et les malédictions représentent l'aide apportée ou les difficultés causées par les puissances supérieures. Un investigateur peut gagner ces cartes grâce aux rencontres et aux rumeurs.

Quand un investigateur est béni, tout résultat de dé de 4 ou plus compte comme un succès.

Quand un investigateur est maudit, seul un résultat de dé de 6 compte comme un succès.

Un investigateur ne peut jamais être à la fois béni et maudit. Si un investigateur béni est maudit, il se débarrasse de la bénédiction. Si un investigateur maudit est béni, il se débarrasse de la malédition.

Fermer et sceller un portail

Des portails dimensionnels s'ouvrent un peu partout dans Arkham, les investigateurs doivent tenter de les fermer ou de les sceller.

Fermer un portail

Avant de pouvoir fermer un portail, un investigateur doit y entrer, explorer le monde où il conduit et revenir à Arkham. Quand un investigateur revient d'un autre monde, le joueur place un marqueur d'exploration sous le marqueur de son

Sceller un Portail

A : Utiliser des Jetons Indice



Pour sceller un portail en utilisant des jetons Indice, un joueur doit :

1. Réussir son jet de dés pour fermer le portail.
2. Dépenser 5 jetons Indice.
3. Prendre le marqueur de portail comme trophée
4. Prendre 1 signe des anciens dans la pile des jetons inutilisés et le mettre sur l'emplacement où le portail a été scellé.

B : Utiliser un Signe des Anciens



Pour sceller un portail en utilisant un signe des anciens, un joueur doit :

1. Défausser la carte Signe des anciens (aucun jet de dés pour fermer le portail n'est nécessaire).
2. Prendre le marqueur de portail comme trophée
3. Prendre 1 jeton Destin de la piste de terreur sur la feuille du Grand Ancien, le retourner du côté du signe des Anciens et le mettre sur l'emplacement où le portail a été scellé.

investigateur. Ceci donne à l'investigateur l'opportunité de détruire et de fermer le portail au cours de la prochaine phase de rencontre dans Arkham. Si l'investigateur quitte le Lieu où est situé le portail pour une raison ou une autre, le joueur doit défausser le marqueur d'exploration. L'investigateur a manqué l'opportunité qui lui était offerte et devra à nouveau explorer le portail s'il veut le fermer.

Si au cours de la phase de Rencontre dans Arkham, un investigateur est dans un lieu qui contient un portail et qu'il possède le marqueur d'exploration, il peut tenter de fermer le portail. Pour cela, il choisit de faire soit un test de Connaissance [lore], soit un test de combat [fight], avec comme modificateur le nombre noté sur le portail. Si le test est réussi, il ferme le portail et prend le marqueur de portail comme trophée. Si le test est raté, le portail reste ouvert, l'investigateur pourra tenter de le fermer à nouveau à la prochaine phase de Rencontre dans Arkham.

Sceller un portail

Si un investigateur réussit à fermer un portail, il peut immédiatement dépenser 5 jetons Indices pour le sceller définitivement. Il prend un marqueur destin dans la pile des marqueurs de destin non utilisés, le tourne du côté du signe des anciens et le place sur le lieu du portail. Le joueur prend le marqueur du portail comme trophée. Le portail est maintenant scellé, pour le reste de la partie, aucun portail ne peut s'ouvrir et aucun monstre ne peut apparaître dans ce lieu.

Monstres et portails Fermés

Quand un portail est fermé, tous les monstres dans Arkham, le Ciel et les Limbes qui ont le même symbole dimensionnel (voir mouvement des monstres) que le portail fermé ou scellé sont enlevés du plateau de jeu et retournent dans leur tasse.

Le symbole dimensionnel d'un monstre est noté dans le coin inférieur droit de sa carte côté mouvement.

Signes des Anciens

Les signes des anciens sont un type spécifique d'Articles Uniques que les investigateurs peuvent utiliser pour sceller des portails. Il y a plusieurs cartes de signes des Anciens dans le deck d'Articles Uniques. Pour utiliser un signe des Anciens, l'investigateur doit être à l'emplacement du portail et doit avoir acquis un marqueur « exploré », tout comme s'il tentait de fermer le portail.

L'investigateur n'a pas besoin de faire un test de Connaissance ou de Combat ou de dépenser des jetons Indice pour utiliser le signe des anciens.

Pour utiliser un signe des Anciens, suivre les étapes suivantes:

- Le joueur enlève 1 Jeton Santé Mentale et 1 Jeton Endurance de sa feuille d'investigateur. Ceci peut rendre l'investigateur fou ou inconscient, mais le signe des anciens entre tout de même en vigueur.
- Le joueur prend un jeton Destin de la piste de terreur de la feuille du Grand Ancien (et pas du tas de jetons Destin inutilisés), le tourne du côté du signe des anciens, et le place sur l'emplacement où le portail a été scellé. Cela fait baisser le niveau de Destin de 1 et c'est la seule façon de le faire.
- Le joueur défausse alors la carte du signe des Anciens dans la boîte de jeu. Cette carte spécifique ne pourra plus être tirée et utilisée encore pendant cette partie.

Une fois que ces actions ont été effectuées, le portail est scellé : aucun autre portail ne pourra ouvrir et aucun monstre ne pourra apparaître à l'emplacement du portail scellé pour le reste du jeu.

Monstres Gardant des Portails

Pendant le tour où il se retourne à Arkham en revenant d'un Autre Monde, un investigateur n'a pas à éviter ou combattre des monstres à l'emplacement du portail. Par contre, dans les tours suivants, si l'investigateur reste dans le Lieu, il devra éviter ou combattre les monstres là-bas normalement.



Nombre limite de Monstres et Limbes

Il y a une limite au nombre de monstres qui peuvent être dans Arkham à la fois. Cette limite est égale au nombre de joueurs dans le jeu, plus trois.

Cette limite de monstre s'applique seulement aux monstres se déplaçant en fait dans la Zone Arkham du plateau ou localisé dans la zone « Ciel ». Les monstres qui apparaissent dans un Lieu et sont ensuite enlevés du plateau ne comptent pas, ni les monstres dans les Limbes.

Important : Si le niveau de terreur atteint 10, Arkham est envahi et la limite de monstre n'entre plus en compte pour le reste de la partie. Voir " Piste de Terreur," dessous.

Si ajouter un monstre sur le plateau amènerait le nombre de monstres dans Arkham au-dessus de la limite, le monstre est placé dans la zone des **Limbes**. Les monstres dans les limbes y restent jusqu'à ce que les limbes deviennent trop remplis.

Nombre de Joueurs	Nombre maximum de Monstres dans les Limbes
1	7
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7	1
8	0

Quand le nombre de monstres dans les limbes dépasse cette limite, remettre tous les monstres des limbes dans leur tasse

de monstres et augmenter le niveau de terreur de 1. Le niveau de terreur est décrit au dessous.

Piste de Terreur

La piste de terreur montre le niveau de terreur actuel dans Arkham - l'état mental actuel des habitants de la ville.

Diverses choses peuvent augmenter le niveau de terreur, tel que trop de monstres dans les limbes ou les effets de quelques cartes de Mythe. Le niveau de terreur ne peut jamais descendre, donc les joueurs doivent être très prudents en le laissant augmenter. Quand le niveau de terreur augmente, déplacer le marqueur de Terreur sur la piste de terreur.

"Margie, fais les valises !"

L'effet le plus évident du niveau de terreur est que les gens font leurs sacs et quittent la ville. **Pour chaque point de terreur atteint, choisir une carte d'Allié au hasard et la défausser.** Cet Allié ne sera plus disponible pour le reste du jeu. Une fois que tous les Alliés ont été retournés à la boîte ou pris par les investigateurs, cette règle ne s'applique pas.

"C'est décidé. Je déménage la boutique à Boston."

Si le niveau de terreur atteint un niveau suffisamment haut, le Boutique de Curiosités, le Bazar, et la Boutique de Vieux Objets Magiques ferment pour le reste du jeu.

Si le niveau de terreur atteint 3, placer un marqueur « fermé » sur le Bazar [General Store]. Il est fermé pour le reste de la partie et personne ne peut plus pénétrer dans ce Lieu. Les monstres et investigateurs actuellement au Bazar sortent aussitôt dans la Rue de Rivertown.

Si le niveau de terreur atteint 6, placer un marqueur « fermé » sur la Boutique de Curiosités [Curiosité Shoppe]. Elle est

fermée pour le reste de la partie et personne ne peut plus pénétrer dans ce Lieu. Les monstres et investigateurs actuellement à la Boutique de Curiosités sortent aussitôt dans la Rue de Northside.

Si le niveau de terreur atteint 9, placer un marqueur « fermé » sur la Boutique des Vieux Objets Magiques [YeOlde Magick Shoppe]. Elle est fermée pour le reste de la partie et personne ne peut plus pénétrer dans ce Lieu. Les monstres et investigateurs actuellement à la Boutique des Vieux Objets Magiques sortent aussitôt dans la Rue Uptown.

"Regarde tous ces Monstres !!!!"

Si le niveau de terreur atteint 10, la ville de Arkham est envahie par les monstres et le monstre limite n'entre plus en compte pour le reste de la partie. Il n'y a plus aucune limite au nombre de monstres qui peuvent se déchaîner en ville.

En plus, si le niveau de terreur atteint 10, un Jeton destin est placée sur la piste de destin du Grand Ancien.

Le Grand Ancien se réveille !

Les investigateurs ont lutté vaillamment, mais ils ont dû faire face à de mauvais coups du sort. Malgré tous leurs efforts, le Grand Ancien s'est réveillé et entre à Arkham. Si ceci vient à arriver, la seule chose que les investigateurs peuvent faire est d'essayer de le repousser en utilisant les armes et la magie qu'ils ont accumulées dans la partie.

Le Grand Ancien peut se réveiller de trois façons.



Feuille du Grand Ancien



- 1 : **Nom** : nom du Grand Ancien .
- 2 : **Niveau de Combat** : Seulement utilisé si le Grand Ancien se réveille et que les joueurs doivent le combattre.
- 3 : **Défenses** : Cette section énumère les capacités défensives du Grand Ancien. Voir "Capacités Spéciales des Monstre" en dernière page pour les descriptions de ces capacités.
- 4 : **les Fidèles** : Cette section accorde certaines capacités à un ou plusieurs types de monstres. Ces capacités sont actives tout le long de la partie.
- 5 : **Pouvoir** : C'est un effet unique que le Grand Ancien possède. La plupart des effets sont actifs tout le long de la partie.
- 6 : **Assaut** : Seulement utilisé pendant le combat avec le Grand Ancien. Certains Grands Anciens ont aussi une capacité de Début de Combat qui se produit seulement une fois, quand les investigateurs commencent à lutter.
- 7 : **Piste de Destin** : montre à quel point le Grand Ancien est prêt de se réveiller

Combattre un grand Ancien



Au début du combat, compléter si besoin la piste de destin du Grand Ancien avec les jetons de destin. Appliquer immédiatement les éventuelles **capacités de Début de Combat** que le Grand Ancien peut avoir.



Après que chaque joueur ait fait un assaut, le Grand Ancien attaque. Souvent, les joueurs auront besoin de faire un test de compétence ou subiront quelques problèmes, comme décrit sur la feuille du Grand Ancien.



A chaque round, chaque joueur accomplit d'abord une **Phase d'Entretien**, puis fait son assaut sur le Grand Ancien, gardant le compte du nombre total de succès que le groupe a remporté. Chaque fois qu'ils accumulent un nombre de succès au moins égal au nombre de joueurs (par exemple, 4+ succès dans une partie à 4 joueurs), ils enlèvent 1 jeton de destin de la piste de destin du Grand Ancien. Quand tous les joueurs ont fait leur attaque, ils remettent à 0 le nombre de succès.

Fin du Combat

Si les joueurs enlèvent l dernier jeton de destin de la piste de destin du Grand Ancien, le Grand Ancien est battu et les joueurs gagnent ! Cependant, si tous les investigateurs sont dévorés, ils n'ont pas empêché le Grand Ancien Une d'arriver, et ils ont perdu la partie.

1. La Piste de Destin est Remplie

Si assez de portails ont été ouvert, il arrivera un moment où la piste de destin du Grand Ancien sera complètement remplie avec les jetons de destin, même si les investigateurs ont utilisé tous les signes des anciens. Quand un jeton de destin est placé sur le dernier espace libre de la piste de destin, le Grand Ancien se réveille aussitôt.

2. Trop de Portails Ouvert

Si les investigateurs permettent que trop de portails soient ouvert en même temps, ceci peut réveiller le Grand Ancien. Le nombre de portails ouverts qui réveillera 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

Très Important : Si le Grand Ancien se réveille de cette façon, remplir sa piste de destin avec les jeton de destin avant de procéder au combat final.

3. Plus de marqueurs Portail

Le Grand Ancien se réveille immédiatement quand un nouveau portail ouvre et il n'y a plus de marqueurs portails inutilisés dans le tas. Ainsi, si les marqueurs portails commencent à manquer, les joueurs doivent dépenser un ou plusieurs trophées pour réapprovisionner le tas.

Le Combat Final

Quand le Grand Ancien se réveille, tous les investigateurs perdus dans le temps et l'espace sont aussitôt dévorés et sont éliminés du jeu. Les investigateurs survivant doivent faire face au Grand Ancien dans le combat final !

Le Combat avec le Grand Ancien est divisé en rounds. Pendant un round, les joueurs ont tout d'abord l'occasion d'ajuster leurs investigateurs. Puis, chaque joueur attaque le Grand Ancien. Finalement, le Grand Ancien attaque les investigateurs. Une fois que ces étapes ont été réalisées, un nouveau round commence. La structure de chaque round de combat avec un Grand Ancien est comme suit :

1. Phase d'Entretien

Au début d'un round de combat avec un Grand Ancien, les investigateurs peuvent rafraîchir leurs cartes, utiliser n'importe quelle capacité de leur personnage, et ajuster leurs anneaux de compétence comme si c'étaient la Phase d'Entretien. Ils peuvent aussi échanger des objets entre eux comme s'ils étaient au même endroit (voir "Echanger son équipement" plus loin dans ces règles).

2. Les investigateurs Attaquent

Ensuite, commençant par le premier joueur et continuant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque joueur dont l'investigateur participe toujours au combat peut faire un test de Combat contre le Grand Ancien en utilisant le niveau de combat de ce dernier comme modificateur. Contrairement à un combat normal, le Grand Ancien ne peut pas être battu dans un seul assaut. Compter chaque succès des investigateurs contre le Grand Ancien (voir "tests de Compétence," page 12). Ces succès sont cumulatifs, et chaque joueur ajoute ceux obtenus avec son propre assaut.

Quand les joueurs ont accumulé un nombre de succès égal au nombre de joueurs (y compris les joueurs qui ont été éliminés du jeu), enlever un jeton de destin de la piste de destin du Grand Ancien et remettre à 0 le nombre de succès cumulatifs. Si le dernier jeton de destin est enlevé de la feuille du Grand Ancien, les investigateurs l'ont battu ! Voir "fin du Jeu" page 12.



3. Le Grand Ancien attaque

Après que tous les joueurs (sauf les joueurs éliminés) aient fait un test de Combat contre le Grand Ancien, le Grand Ancien déchaîne son assaut sur chacun des investigateurs. Cet assaut varie pour chaque Grand Ancien, mais ils sont tous extrêmement mortels. Par exemple, Hastur force tous les investigateurs à faire un test de Pouvoir de plus en plus difficile qui fait perdre des points de santé mentale en cas d'échec.

N'importe quel investigateur réduit à 0 en Santé Mentale ou en Endurance par l'assaut du Grand Ancien est **dévoré**. Si un investigateur est **dévoré** pendant le combat final avec le Grand Ancien, ce joueur est éliminé du jeu (c.-à-d., le joueur ne tire pas de nouveau personnage). Si tous les investigateurs sont **dévorés**, le Grand Ancien se déchaîne sur le monde et les joueurs perdent la partie.

Une fois que l'assaut du Grand Ancien est accompli **pour chaque investigateur**, un nouveau round commence. Ca continue jusqu'à ce que les investigateurs battent le Grand Ancien ou soient tous **dévorés**.

Compléments

Voici quelques règles supplémentaires pour clarifier une partie d'Horreur à Arkham.

Défausser des Cartes

Quand vous défausser une carte, remettez-la sous le deck approprié. Les joueurs mélangent la plupart des decks seulement quand ils tirent une carte qui leur dit de le faire. Les decks d'emplacement, par contre, sont mélangés à chaque fois qu'un joueur en tire une carte. Evidemment, un joueur qui tire plusieurs cartes d'un deck d'Emplacement les tire toutes, l'une après l'autre, sans mélanger entre chaque tirage.

Capacités Spéciales de certains Lieux

Certains Lieux sur le plateau ont des capacités spéciales. Quand un investigateur pénètre dans un tel Lieu, le joueur peut choisir de se servir de la capacité spéciale du Lieu au lieu d'y faire une rencontre. S'il y a un portail ouvert dans ce Lieu, les investigateurs ne peuvent pas utiliser sa capacité spéciale. Exemple : Le Bâtiment des Sciences a la capacité de Dissection. Cette capacité permet à un investigateur d'obtenir des Jetons Indices en dépensant des trophées de monstre ou de portail. Un investigateur au Bâtiment des Sciences peut utiliser cette capacité au lieu de faire une rencontre là-bas, sauf s'il y a un portail ouvert.

Rencontrer des Monstres

Beaucoup de cartes rencontre de Lieux et d'Autres Mondes indiquent qu'un monstre apparaît. Dans un tel cas, le joueur doit tirer un monstre de la tasse de monstre et résoudre la rencontre normalement (c.-à-d., l'investigateur peut tenter d'échapper au monstre ou de le combattre). Quelle que soit la façon dont la rencontre est résolue, le monstre ne reste jamais sur le plateau. Il retourne à la tasse de monstres, que l'investigateur lui ait échappé ou l'ait battu, ou qu'il ait été rendu fou ou inconscient.

Limitations des cartes spéciales

Dans la plupart des cas, un joueur ne peut jamais avoir plus d'un exemplaire d'une carte spéciale à la fois. Cette règle s'applique aux Redevances, aux Prêts Bancaires, aux Adhésions à la loge du crépuscule Argenté, et aux cartes de Bénédiction/Malédiction.

Dépenser son argent

Souvent, il est proposé aux investigateurs d'acheter des objets "pour le prix inscrit" ou "pour 1\$ de plus que le prix inscrit." Le prix inscrit d'un objet est noté dans le coin inférieur droit de la carte. Les articles sont achetés en défaussant simplement des jetons monnaie correspondant au prix indiqué.

Dépenser des Trophées

Il y a plusieurs endroits sur le plateau de jeu où les joueurs peuvent dépenser les trophées de monstre et de portail qu'ils ont gagnés. Par exemple, un joueur peut vendre un trophée de monstre ou de portail aux River Docks pour gagner 5\$. Tous les trophées de monstre dépensés de cette façon retournent à la tasse de monstres, tandis que les trophées de portail sont mis sous la pile de marqueurs de portail.

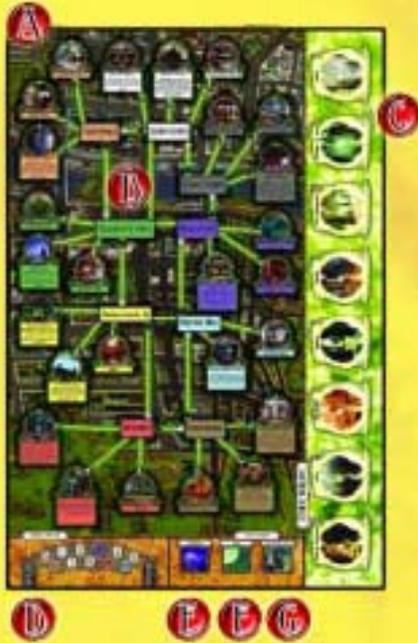
Ordre des Conflits

Si deux (ou plus) événements se produisent simultanément, les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils arrivent. Si les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord, le premier joueur décide.

Echanger son Equipement

Un investigateur dans la même rue, le même Lieu ou le même secteur d'un Autre Monde qu'un autre investigateur peut échanger de l'argent, des objets Communs, des objets Uniques, et des Sorts. Ce peut être fait avant, pendant, ou après un mouvement, mais pas pendant un combat.

Organisation du plateau de Jeu



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

La section du plateau représentant la **ville de Arkham** montre les 9 voisinages de Arkham, chacun ayant entre 2 et 3 Lieux importants et une **Rue (B)**. Les investigateurs se déplacent sur cette section du plateau, passant par les Rues pour visiter les divers Lieux. Sur chaque Lieu, des icônes montrent les types les plus communs de rencontres qu'on peut faire à cet endroit.

La section du plateau représentant **les Autres Mondes (C)** montre plusieurs dimensions alternatives où les investigateurs peuvent pénétrer à travers les portails qui ouvrent dans Arkham. Les investigateurs passent par les portails afin de les explorer et de trouver quelque faiblesse qui leur permettra de fermer le portail une fois qu'ils seront retournés à Arkham.

La section du plateau représentant **la Piste de Terreur (D)** montre le niveau de terreur actuel des habitants d'Arkham. Si les investigateurs laissent le niveau de terreur d'Arkham monter trop haut, les gens commenceront à quitter la ville, rendant difficile de recruter des Alliés. Finalement les trois ateliers de la ville (Le Bazar, La Boutique de Curiosités, et la Boutique des Vieux Objets Magiques) fermeront définitivement, rendant encore plus difficile pour les joueurs de gagner. La section du plateau représentant **les Limites de la Ville** contient trois secteurs spéciaux : les Limbes (E), Le Ciel (F) et Perdu dans le Temps et l'Espace (G). Les investigateurs frappés d'un horrible coup du sort se retrouvent Perdus dans le Temps et l'Espace pour un court moment. Les monstres en excès sur le plateau de jeu errent dans les limbes d'où ils terrorisent les habitants. Les monstres ailés volent dans le Ciel avant de foncer sur le prochain investigateur qu'ils aperçoivent dans les rues de Arkham.

Feuille de personnage d'un investigateur



- 1 : **Nom et Occupation** : le nom de votre personnage et votre métier.
- 2 : **Santé Mentale Maximum** : le niveau de Santé Mentale avec lequel votre personnage commence la partie. Votre Santé Mentale pourra augmenter mais jamais plus que ce niveau.
- 3 : **Endurance Maximum** : le niveau d'Endurance avec lequel votre personnage commence la partie. Votre Endurance pourra augmenter mais jamais plus que ce niveau.
- 4 : **Localisation** : l'emplacement sur le plateau de jeu où votre investigateur commence la partie.
- 5 : **Possessions** : l'équipement que votre personnage possède au début de la partie.
- 6 : **Capacité Unique** : capacité spéciale que seul votre personnage peut utiliser.
- 7 : **Foyer** : capacité de votre personnage à ajuster ses compétences à chaque tour. Voir "Ajuster ses Compétences" page 6
- 8 : **Paires de Compétence** : compétences de votre personnage. Elles sont jumelées de sorte que si vous augmentez la compétence d'une paire, l'autre diminue.

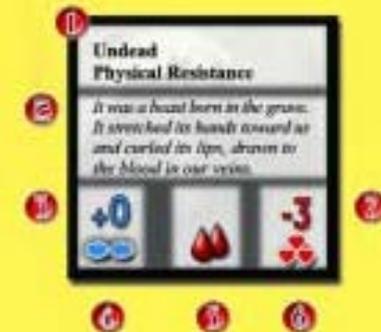


Marqueur de Monstre Côté mouvement



- 1 : **Nom** : Le nom du monstre.
- 2 : **Conscience** : modificateur à utiliser pour échapper à ce monstre.
- 3 : **Liseré** : La couleur du liseré indique le type de mouvement du monstre (Noir : normal, Rouge : rapide, Jaune : stationnaire, Bleu : volant, Vert : spécial).
- 4 : **Dimension** : dimension de provenance du monstre. Quand un portail est scellé ou fermé, tous les monstres en jeu qui ont la même dimension retournent à la tasse.

Côté combat



- 1 **Compétences** : traits ou capacités spéciales dont le monstre dispose. Voir compétences des monstres en dernière page
- 2 **Texte d'Ambiance** : Ce texte n'a pas d'effet sur le jeu. Il sert juste à renforcer l'atmosphère.
- 3 **Niveau d'Horreur** : modificateur utilisé dans les tests d'Horreur contre ce monstre.
- 4 **Domages d'horreur** : nombre de Jetons Santé Mentale perdus par un investigateur s'il échoue à un test d'Horreur contre ce monstre.
- 5 **Résistance**: difficulté d'un test de Combat contre ce monstre.
6. **Domages de combat** : nombre de Jetons Endurance perdus par un investigateur s'il échoue à un test de combat contre ce monstre.
- 7 : **Niveau de Combat** : modificateur utilisé dans les tests de Combat contre ce monstre.

Icônes d'Emplacement

Au-dessus de chaque lieu sur le plateau de jeu, il y a un diamant vert ou rouge. Il indique le danger relatif du lieu :

Les lieux avec les diamants verts sont **stables**. Les monstres et les portails n'apparaîtront jamais dans ces lieux, bien qu’il soit possible pour les monstres de s’y mouvoir dans certaines circonstances.

Les lieux avec les diamants rouges sont **instables**. Les monstres et les portails peuvent apparaître dans ces lieux, parfois à la suite de rencontres. Il convient d’y pénétrer avec prudence.

Chaque lieu sur la carte a aussi des icônes associées. Ces icônes disent aux joueurs ce qu’ils ont le plus de chances de trouver dans ces lieux :

	Alliés		Santé Mentale
	Bénédictions		Compétences
	Indices		Sorts
	Objets Communs		Endurance
	Argent		Objets Uniques

De plus, chaque lieu **instable** donne aux joueurs la possibilité de rencontrer un Allié, et un Jeton Indice apparaîtra souvent dans ces lieux à la suite du tirage d’une carte du mythe.

Certains lieux ont des **icônes d'emplacement spéciales** qui ont leurs couleurs inversées, comme que l’icône de Santé mentale sur l’Asile d’Arkham. Ces icônes indiquent qu’il y a en ce lieu une méthode **garantie** pour acquérir l’article en question.

Capacités Spéciales des Monstres

Les monstres communs ont de capacités spéciales :

Embuscade [ambush] : une fois qu’un combat a commencé avec cette créature, l’investigateur n’a plus la possibilité de fuir, il doit continuer le combat jusqu’à ce qu’un ou l’autre soit vaincu. **Encore et encore [endless]** : un monstre avec cette capacité ne peut pas être récupéré comme trophée de monstre. Chaque fois qu’il est battu, il retourne à la tasse.

Résistance physique/magique : Une Arme ou un Sort qui ajoute un bonus du type résisté fournit seulement la moitié de son bonus normal (arrondi au dessus).

***Exemple** : Un Fusil de Tommy (bonus Physique +6) contre un monstre avec la Résistance Physique donne seulement un bonus +3.*

Immunité physique/magique : Une Arme ou un Sort qui ajoute un bonus du type résisté ne fournit plus aucun bonus.

***Exemple** : Un Fusil de Tommy (+6 bonus Physique) est inutile contre un monstre possédant la capacité Résistance Physique.*

Cauchemardesque X [Nightmarish]: un investigateur qui réussit un test d’Horreur face à ce monstre perd tout de même X points de Santé mentale. Cela ne s’applique pas si le test d’Horreur échoue.

***Exemple** : un Jeune Sombre (Cauchemardesque 1) fait perdre à un investigateur 3 points de Santé mentale si l’investigateur échoue à son test d’Horreur ou 1 point si l’investigateur réussit. La perte de Santé mentale due à la capacité*

Cauchemardesque 1 ne s'applique pas si l'investigateur a déjà échoué au test d'Horreur.

Dominant X [Overwhelming]: un investigateur qui bat ce monstre dans un combat perd tout de même X points d’Endurance. Cela ne s’applique pas si l’investigateur échoue son test de Combat contre le monstre.

Résumé des Phases

Les phases d’un tour sont les suivantes :

Phase I : Entretien

Phase II : Mouvement

Phase III : Rencontres dans Arkham

Phase IV : Rencontres dans les Autres Mondes

Phase V : Mythe

Pendant l’**Entretien**, les joueurs exécutent toutes les actions d’entretien qui sont exigées d’eux tour après tour. Ceci peut inclure : recueillir leur salaire, payer des intérêt de leurs prêts, rafraîchir leur équipement, et ajuster leurs anneaux de compétence.

Pendant le **Mouvement**, les investigateurs dans Arkham bougent selon leur valeur actuelle de Vitesse. Les investigateurs dans les Autres Mondes avancent au secteur suivant de l’Autre Monde, ou retournant à Arkham s’ils étaient déjà dans le deuxième secteur de l’Autre Monde. Pendant les **Rencontres dans Arkham**, un investigateur dans un Lieu sans portail tire une carte d’emplacement du deck correspondant à ce voisinage et suit les instructions. En général, les rencontres dans Arkham impliquent un test de compétence. Pendant les **Rencontres dans les Autres Mondes**, un investigateur dans un Autre Monde tire des cartes du deck de portail jusqu’à ce qu’il obtienne une carte correspondant à l’icône de couleur de l’Autre Monde où il est et suit alors les instructions. Comme les rencontres dans Arkham, les rencontres dans les Autres Monde impliquent souvent un test de compétence.

Pendant la **phase du Mythe**, le premier joueur tire une carte de mythe et l’applique. D’abord, un ou plusieurs nouveaux monstres apparaissent dans Arkham, parfois avec un nouveau portail, et en général, un jeton Indice sera aussi placé. Ensuite, certains des monstres sur le plateau peuvent se déplacer par la ville. Enfin, les effets spéciaux de la carte de mythe ont lieu, ce qui peut changer certaines règles du jeu momentanément ou pour plusieurs tours.

Tests de Compétence

Les Investigateurs sont souvent amenés à exécuter des tests de compétence afin d’éviter des désagréments ou d’obtenir des avantages. Ces tests de compétences précisent la compétence à utiliser, qui détermine le nombre de dés que le joueur lance pour le test ; le modificateur au test, qui peut être un bonus ou un malus au nombre de dés ; et la difficulté, qui détermine le nombre de succès que le joueur doit obtenir pour réussir le test (seuls des résultats de 5 et 6 comptent comme des succès).

Tests de Compétence spéciaux

Il y a quatre types spéciaux de test de compétence dont les joueurs doivent être conscient : **Tests d’Evasion**, **tests d’Horreur**, **tests de Combat** et **les tests de Sort**. Chacun de ces tests spéciaux de compétence

utilisent le niveau d’une des six compétences de base. Les bonus à la compétence que le test utilise s’appliquent au test spécial aussi. Cependant, les bonus aux tests spéciaux ne peuvent pas être utilisés pour les tests normaux.

Les tests d’Evasion sont basés sur la **Discrétion**

Les tests d’Horreur sont basés sur le **Pouvoir**

Les tests de Combat sont basés sur le **Combat**

Les tests de Sort sont basés sur la **Connaissance**

Trop de Portails

Si trop de portails sont ouverts à la fois, le Grand Ancien se réveille immédiatement.

Nombre de Joueurs	Le Grand Ancien se réveille si
1 - 2	8 portails ouverts
3 - 4	7 portails ouverts
5 - 6	6 portails ouverts
7 - 8	5 portails ouverts

Très Important : Si le Grand Ancien se réveille de cette façon, remplir sa piste de destin avec les jeton de destin avant de procéder au combat final !

Nombre limite de Monstres

Le nombre de Monstres autorisés sur le plateau de jeu est limité par le nombre de joueurs. Les monstres qui dépassent cette limite sont placés dans les limbes

Nombre limite de monstre = Nombre de joueurs + 3

***Important** : si le niveau de terreur atteint 10, Arkham est envahie, ce qui signifie qu’il n’y a plus de limite au nombre de monstres autorisés sur le plateau !*

Monstres dans les Limbes

Si ajouter un monstre sur le plateau amènerait le nombre de monstres dans Arkham au-dessus de la limite, le monstre est placé dans la zone des **Limbes**. Les monstres dans les limbes y restent jusqu’à ce que les limbes deviennent trop remplies.

Maximum de Monstres dans les Limbes = 8 - Nombre de Joueurs
Quand le nombre de monstres dans les limbes dépasse cette limite, remettre tous les monstres des limbes dans leur tasse de monstres et augmenter le niveau de terreur de 1.

Niveau de Terreur

Pour chaque accroissement du niveau de Terreur, défausser un allié au hasard.

En plus, quand un certain niveau de terreur est atteint, les événements suivants se produisent :

Niveau de Terreur	Événement
3	Le « Bazar » ferme
6	La « Boutique de Curiosités » ferme
9	La « boutique des Vieux Objets Magique » ferme
10	Arkham est envahie ! (Plus de limite au nombre de monstres, ajouter un jeton destin)

 Règle traduite par Isabelle Attias ; i.attias@laposte.net