Le Rôdeur devant le Seuil™

*Un extrait de l'*Arkham Advertiser *:*

Tyne Glancy, une romancière de 38 ans, a été retrouvée hier après-midi en état de choc, six jours après sa disparition de l'Hôpital Sainte Marie, où elle recevait des soins pour une maladie dégénérative du cœur.

Selon son médecin, le docteur James Mortimore, Glancy est revenue en excellente santé. «Elle ne se souvient que de peu de choses, mais elle n'a jamais été aussi en forme».

Interrogée sur sa disparition, Glancy confie avoir vu «un autre monde...un lieu horrible, cauchemardesque». Concernant sa guérison soudaine, Glancy a ajouté qu'elle n'a pas eu le choix, précisant mystérieusement, «Il est partout. Il est dans cette pièce en ce moment même. Il y aura un prix à payer».

Dans cette extension, un être étrange et impensable ouvre des portes vers d'autres mondes bizarres, répandant la destruction dans Arkham. Par ces portes, cette entité s'étend pour tenter les imprudents, leur promettant le pouvoir et les menant vers un inévitable désastre. C'est aux investigateurs d'explorer ces portails et de fermer ce qui n'aurait jamais dû être ouvert. Mais pour y parvenir, les investigateurs vont peut-être devoir passer un marché avec cette intelligence maléfique qui se terre de l'autre côté.

Matériel

Cette extension contient ces éléments :

56 cartes Investigateur, dont :

- 4 cartes Objet Commun
- 4 cartes Objet Unique
- 12 cartes Sort
- 12 cartes Relation
- 24 cartes Pacte Maléfique (8 cartes Pacte de Sang, 8 cartes Pacte de l'Âme, et 8 cartes Allié Forcé)

110 cartes Grand Ancien, dont :

- 36 cartes Lieu d'Arkham
- 24 cartes Portail
- 22 cartes Mythe
- 28 cartes Dette

1 Feuille de Héraut (Le Rôdeur devant le Seuil)

18 marqueurs Portail

35 pions Pouvoir

Toutes les cartes de cette extension sont marquées d'un petit symbole représentant un cultiste sur leur face. Cela vous permettra de les séparer facilement des cartes du jeu de base.

Détails du Matériel

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

Nouvelles Cartes Investigateur

Les nouveaux Objets Communs, Objets Uniques et Sorts sont semblables à ceux du jeu de base et peuvent être simplement mélangés à leur paquet respectif.

Le **paquet Relation** est composé de cartes représentant les effets concernant deux investigateurs résultant de leur histoire commune et de leur attitude l'un envers l'autre. On n'utilise ces cartes que pour les parties à deux joueurs ou plus.

Les **cartes Pacte Maléfique** indiquent un marché étrange et impie entre un investigateur et Le Rôdeur devant le Seuil. Quand un joueur gagne une de ces cartes, elle lui accorde des avantages uniques mais augmente la probabilité d'être affecté par les cartes Dette. On n'utilise ces cartes qu'avec la variante «Le Héraut».

Nouvelles Cartes Grand Ancien

Les nouvelles cartes Lieu d'Arkham, Mythe et Por sont semblables à celles du jeu de base et peuvent simplement mélangés à leurs paquets respectifs.

Le paquet Dette est composé de cartes représent les effets capricieux et souvent cruels que le Rôdeu sur ceux qui ont passé un Pacte Maléfique avec lui. n'utilise ces cartes qu'avec la variante «Le Héraut».

Nouvelle Feuille Héraut

Cette feuille représente la puissante entité surnaturelle qui prépare la venue Grand Ancien. Elle n'est utilisée qu'avec la variante «Le Héraut» présentée p loin dans cette règle.

Nouveaux Marqueurs Portail

Ces nouveaux **marqueurs Portail** remplacent ceux du de base. Ils représentent des déchirures dans la structure la réalité qui permet de voyager entre la ville d'Arkhan les autres mondes. On les traite de la même façon que marqueurs Portail du jeu de base mais ils ont chacun attribut supplémentaire.

Pions Pouvoir

Les pions Pouvoir représentent des ressources mystérieuses et informations fournies par le Rôdeur devant le Seuil. La manière exa d'utiliser ces pions dépend du Pacte Maléfique de l'investigateur. n'utilise ces pions qu'avec la variante «Le Héraut».

Préparation

Avant votre première partie, retirez les pions en carton de leur planche, en fais attention de ne pas les déchirer.

Intégrer l'Extension au Jeu de Base

Effectuez les deux étapes ci-dessous avant votre première partie d'**Horr à Arkham** avec **Le Rôdeur devant le Seuil.** Si vous décidez de ne pas trie matériel après la partie, vous n'aurez à faire ces deux étapes qu'une seule fois.

1. Préparation des paquets

Mélangez dans leurs paquets respectifs les cartes Objet Commun, Objet Unic Sorts, Lieux d'Arkham, Mythe et Portail.

2. Remplacement des Marqueurs Portail

Remettez dans leur boîte tous les marqueurs Portail d'**Horreur à Arkham**, a que ceux des extensions **L'Horreur de Dunwich et L'Horreur de Kingspor** vous les utilisez, et remplacez-les par les marqueurs Portail de cette boîte. Si v n'utilisez pas l'extension **L'Horreur de Dunwich**, n'ajoutez pas les trois marque Portail de cette boîte menant à Un Autre Temps et Carcosa. Si vous n'utilisez l'extension **L'Horreur de Kingsport**, n'ajoutez pas les trois marqueurs Portai cette boîte menant au Monde Inférieur et à Kadath l'Inconnue.

On mélange les marqueurs Portail que l'on empile face cachée à côté du plateau

Préparation de l'extension

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

6. Séparation des paquets

Pour les parties avec deux joueurs ou plus, mélangez les cartes Relation pour for une pioche que l'on place à côté des autres cartes Investigateur.

9. Récupération des Objets Aléatoires

Pour les parties à deux joueurs, une fois que le premier joueur a récupéré les ca de ses possessions aléatoires, il pioche la première carte du paquet Relation q place entre lui et l'autre joueur.

Pour les parties avec deux joueurs ou plus, une fois les possessions aléato distribuées, chaque joueur pioche une carte Relation qu'il place entre lui e joueur à sa gauche.

Règles de l'extension

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

Irruptions de Portail

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

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

De plus, quand une irruption de portail se produit, **tous les monstres volant se déplacent**, quel que soit leur symbole de dimension.

Cartes Relation

Lors de la préparation des parties à trois joueurs ou plus, chaque joueur reçoit une carte Relation. **Dans les parties à deux joueurs, un seul joueur pioche une carte Relation**.

Une carte Relation décrit les effets d'un lien entre cet investigateur et celui à sa gauche.

Un joueur ne perd jamais sa carte Relation sauf si son investigateur ou celui de son partenaire est *dévoré*. Quand un investigateur est *dévoré*, on remet dans la boîte sa carte Relation et celle du joueur assis à sa droite. À deux joueurs, si l'un des investigateurs est *dévoré*, la carte Relation va dans la boîte. On ne pioche pas de nouvelles cartes Relation quand un nouvel investigateur entre en jeu après qu'un autre a été *dévoré*.

Marqueurs Portail

Ces nouveaux marqueurs Portail remplacent ceux de la boîte de base et des extensions **L'Horreur de Dunwich et L'Horreur de Kingsport**. On les traite de la même manière que les précédents marqueurs Portail avec les règles suivantes :

Portail Dévorant : quand un portail avec ce symbole s'ouvre sur un lieu où se trouve un investigateur celui-ci est *dévoré*.

Portail du Destin : quand un portail avec ce symbole s'ouvre sur un lieu où se trouve un investigateur, on ajoute un pion Destin à l'échelle du destin.

Portail sans Fin : un marqueur Portail avec ce symbole ne peut pas être pris comme trophée de portail. À la place, chaque fois qu'il est fermé ou scellé, ce portail est mélangé de nouveau dans la pile de marqueurs Portail.

Portail Monstrueux : quand un investigateur rate son test pour fermer un portail ayant ce symbole, un monstre apparait dans ce lieu. Si cela amène le nombre de monstres au-dessus de la limite de monstres, le premier joueur place le monstre dans la périphérie à la place (cf. Limite de Monstres et la Périphérie page 17 des règles du jeu de base).

Portail Sanglant : quand un investigateur rate son test pour fermer un portail ayant ce symbole, il perd 1 Résistance.

Portail de la Folie : quand un investigateur rate son test pour fermer un portail ayant ce symbole, il perd 1 Santé Mentale.

Portail Errant : si le symbole dimensionnel d'un portail ayant ce symbole est activé lors du déplacement des monstres, le portail se déplace comme s'il était un monstre normal. Si plusieurs portails errants sont activés, le premier joueur choisit l'ordre dans lequel ils se. Un portail errant ne bouge pas s'il y a déjà un marqueur Portail sur le lieu où il devait aller (si vous jouez avec l'extension l'Horreur de Dunwich ou l'Horreur d'Innsmouth considérez les vortex comme des lieux ayant déjà un portail pour tout ce qui concerne les règles des portails errants). Si un portail se déplace sur un investigateur, il est aspiré comme s'il avait été ouvert au-dessus de lui. Si ce portail s'éloigne d'un investigateur l'ayant exploré, celui-ci perd son pion exploré.

Portail Scindé : quand un investigateur est aspiré par un portail ayant deux Autres Mondes indiqués, il doit choisir l'un d'eux et va dans la première zone de cet Autre Monde. Un investigateur revenant à Arkham de l'un des Autres Mondes du marqueur peut choisir de se déplacer sur le lieu du marqueur Portail et placer un pion exploré sous son investigateur. **Un investigateur n'a pas besoin d'avoir exploré les deux autres Mondes pour fermer un Portail Scindé.** Quand ce portail est fermé, tous les monstres à Arkham, dans le Ciel, et dans la Périphérie qui ont l'un ou l'autre des symboles dimensionnels du marqueur retournent dans la tasse de monstres.

Fermer et Sceller des Portails

Parfois, un effet de jeu (des portails errants par exemple) peut rendre possible d fermer un portail dans un lieu stable ou dans la rue. **Un portail ne peut être scell que lorsqu'il se trouve dans un lieu instable.** Les portails dans un lieu stable o dans la rue peuvent être fermés, mais pas scellés.

La Variante «Héraut»

Avec cette variante, le Rôdeur devant le Seuil, un puissant être maléfique, est appar afin de préparer la venue du Grand Ancien. Cette variante augmente la difficulté d jeu et nécessite d'utiliser la fiche Héraut, les cartes Pacte Maléfique et Dette et l pions Pouvoir.

Préparation

On prépare le jeu de base normalement, en ajoutant les étapes suivantes aux **étap 5 et 6** :

5a. On place la feuille Héraut Le Rôdeur devant le Seuil à gauche de la feuille d Grand Ancien avec les pions Pouvoir à côté.

6a. On trie les cartes Pacte Maléfique en Pactes de Sang, Pactes de l'Âme et Allié Forcés et on place ces trois paquets à côté de la feuille Héraut. On mélange le cartes Dette que l'on pose à côté du paquet Mythe.

Déroulement

Cette variante utilise toutes les règles et les conditions de victoire normales, ma ajoute les règles indiquées sur la feuille Héraut du Rôdeur devant le Seuil.

S'il n'y a plus de pions Pouvoir disponibles, les capacités ou effets qui donner des pions Pouvoir à un joueur sont ignorés. Si plusieurs joueurs reçoivent de pions Pouvoir et qu'il n'y en a pas assez pour tout le monde, le premier joue choisit l'ordre dans lequel les joueurs reçoivent leurs pions. Si un investigateur e inconscient ou fou, il ne perd pas de pions Pouvoir, ni de pactes maléfiques. Si u investigateur est *dévoré*, il perd tous ses pactes maléfiques et pions Pouvoir.

Variantes de son Choix

Les joueurs peuvent décider de jouer sans les nouveaux marqueurs Portail ou le cartes Relation mais en utilisant le reste des éléments de cette extension. Quand o joue sans les nouveaux marqueurs, on garde simplement les précédents.

Crédits

Création de l'Extension : Daniel Lovat Clark et Tim Uren

Maquette : Mark O'Connor

Création Graphique : Andrew Navaro

Direction Artistique : Zoë Robinson

Illustration de Couverture : Anders Finér

Illustration de la Feuille Héraut : Hector Ortiz

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

Testeurs : Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, et l'équipe FFG

Responsable de Production : Gabe Laulunen

Développeur Éxécutif : Corey Konieczka

Producteur Éxécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Olivier Prévôt, Marc Taillefer

Mise en Page : Edge Studio

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sar autorisation. Publié sous licence de Skotos Tech. *L'Appel de Cthulhu* et *Horreur à Arkham* sont des marques déposé de Chaosium, Inc., sous licence de Chaosium, Inc. *Le Rôdeur devant le Seuil, L'Horreur de Dunwich, L'horre de Kingsport, L'Horreur d'Innsmouth, La Malédiction du Pharaon Noir, La Chèvre Noire des Bois* et *Le Roi Jaune* sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc., pour les extensions du jeu de plateau *Horre à Arkham*. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Éditio française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34 36 4 50. Gardez ces informations pour vos archives. Fabriqué en Chine.

www.EdgeEnt.com