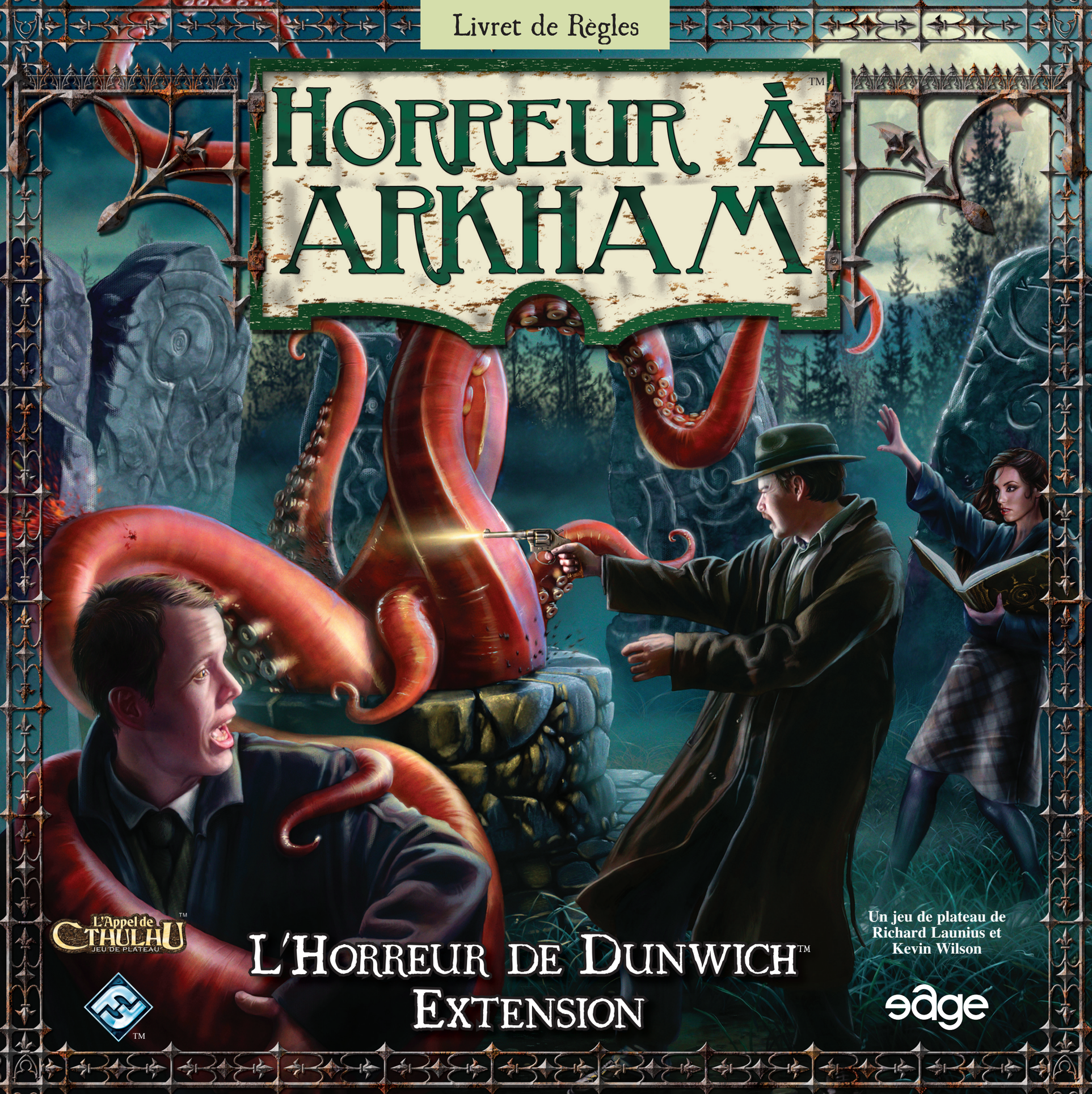
Livret de Règles

Horreur à Arkham™



L'Appel de Cthulhu™ Jeu de plateau

L'Horreur de Dunwich™ Extension

Un jeu de plateau de
Richard Launius et
Kevin Wilson

Fantasy Flight Games™

edge

Bienvenue a Dunwich

Une fois de plus, la terreur s'abat sur la Nouvelle Angleterre. Cette fois, elle frappe la petite ville paisible de Dunwich, à quelques kilomètres d'Arkham. C'est une région couverte de collines au sommet desquelles on trouve bien souvent de mystérieux cercles de pierre ou les maisons délabrées des reclus qui vivent en dehors de la ville. La nuit d'étranges phénomènes se produisent : on y entend des engoulevents et on y voit des feux follets. C'est un endroit où sont conclus de sombres pactes avec des forces inconnues et où les habitants disparaissent sans laisser de trace. Les habitants de Dunwich ont beau se méfier des étrangers, ils ont désespérément besoin de votre aide contre l'Horreur qui s'est manifestée à la ferme des Whateley…

L'extension **L'Horreur de Dunwich** du jeu de plateau **Horreur à Arkham** répand l'instabilité dimensionnelle frappant Arkham dans la ville proche de Dunwich. On y trouve de nouveaux investigateurs, de nouveaux Grands Anciens, de nouveaux monstres, et de nouvelles cartes qui peuvent être utilisés avec le jeu de base **Horreur à Arkham**. On y trouve également du matériel inédit comme un nouveau plateau, des cartes Blessure et Folie, des Tâches et des Missions, et bien sûr, l'Horreur de Dunwich.

Utiliser ce Livret

La première partie de ce livret contient les règles pour jouer à **Horreur à Arkham** avec l'extension **L'Horreur de Dunwich**.

La seconde partie (à partir de la page 8) comprend des clarifications et des réponses aux questions les plus fréquentes pour le jeu de base ainsi que des modifications de règles qui améliorent le jeu.



Matériel

Votre boîte de **L'Horreur de Dunwich** doit comprendre les éléments suivants :

Ce livret
1 plateau pour cette extension
8 feuilles Investigateur
8 marqueurs Investigateur
8 bases en plastique
152 cartes Investigateur
- 24 cartes Blessure
- 24 cartes Folie
- 15 Objets Communs
- 25 Objets Uniques
- 21 Sorts
- 11 Compétences
- 5 Alliés
- 20 cartes spéciales
  - 8 cartes Membre du Gang Sheldon
  - 8 cartes Abonnement Ferroviaire
  - 4 cartes Condition
- 7 cartes additionnelles pour Horreur à Arkham

4 feuilles Grand Ancien
180 cartes Grand Ancien
- 63 cartes Lieu d'Arkham
- 42 cartes Lieu de Dunwich
- 36 cartes Mythe
- 32 cartes Portail
- 7 cartes L'Horreur de Dunwich

28 marqueurs Monstre
3 pions L'Horreur de Dunwich
4 marqueurs Portail
7 marqueurs Décombres



Toutes les cartes de l'extension **L'Horreur de Dunwich** sont marquées d'un symbole de grange pour vous permettre de les différencier des cartes d'**Horreur à Arkham**.

IMPORTANT : A partir de cette ré impression les termes anglais fight et combat seront respectivement remplacés par vigueur et combat. En clair la compétence Combat des investigateurs va devenir Vigueur (utilisé pour fermer un portail par exemple) et lors de l'affrontement contre les monstres on utilisera le terme Combat (Vigueur et éventuellement Armes ou Sorts). Ceci afin d'éviter la confusion entre la compétence pure et le combat avec utilisation d'armes.

Description du Matériel

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

Plateau de Jeu



Le plateau représente la ville de Dunwich. Comme le plateau du jeu de base, ce plateau est composé de zones de rue et de lieux. Il est divisé en trois quartiers. En haut du plateau se trouve l'échelle de l'Horreur de Dunwich qui sert à indiquer la progression de l'Horreur de Dunwich. Il y a trois vortex sur le plateau, leur explication est donnée page 7. On trouve aussi deux Autres Mondes (Un Autre Temps et Carcosa) que les investigateurs pourront visiter.

Nouvelles Cartes Investigateur



La plupart des nouvelles cartes investigateur peuvent être mélangées dans leurs paquets respectifs. Cela inclut les nouvelles cartes **Objet Commun**, **Objet Unique**, **Sort**, **Compétence,** et **Allié**. N'oubliez pas de retirer auparavant les cartes à remplacer (Rempart de Chair, Lanterne et Pierre de Soins).

Il existe un nouveau type de carte Objet Commun – les **Tâches** – ainsi qu'un nouveau type de carte Objet Unique – les **Missions**. Ces cartes permettent à un investigateur d'entreprendre des quêtes à court terme avec des récompenses conséquentes. Plus de détails en page 5.

Il y a aussi deux nouveaux types de cartes investigateur.



Les cartes **Blessure** sont des cartes qui peuvent être piochées par un investigateur qui tombe à 0 en Résistance. Tous les détails en page 6.



Les cartes **Folie** sont des cartes qui peuvent être piochées par un investigateur qui tombe à 0 en Santé Mentale. Tous les détails en page 6.

Les nouvelles cartes spéciales incluent les cartes **Membre du Gang de Sheldon**, que l'on peut acquérir au Bois ; **Abonnement Ferroviaire**, que l'on peut récupérer à la Gare ; et quatre cartes **Condition**, qui sont expliquées en détail à la page 6.



Membre du Gang Sheldon



Abonnement Ferroviaire



Cartes Condition



Nouvelles Feuilles et Marqueurs Investigateur

Ces feuilles et marqueurs représentent les huit nouveaux investigateurs du jeu.

Nouvelles Feuilles Grand Ancien

Ces feuilles représentent les quatre nouveaux Grand Anciens. Plus de détails en page 8.



Nouvelles Cartes Grand Ancien



Les nouvelles cartes portail, mythe et lieu d'Arkham sont mélangées dans leurs paquets respectifs. Les cartes lieu de Dunwich forment trois nouveaux paquets de lieux que l'on placé à côte du plateau de Dunwich. Ces cartes fonctionnent de la même manière que les cartes lieu du jeu de base. Elles décrivent des événements se produisant aux différents lieux de Dunwich.

Cartes L'Horreur de Dunwich



Ces cartes forment un paquet que l'on place près du plateau de Dunwich. On se sert de ces cartes quand un investigateur tente de combattre l'Horreur de Dunwich (voir pages 7 et 8).

Nouveaux Marqueurs de Monstre



Il y a 28 nouveaux marqueurs de monstre dans cette extension, y compris un nouveau monstre "Masque". Cette extension propose neuf monstres **Rejetons** que l'on reconnait au cercle rouge dans le coin inférieur gauche de leur face mouvement. Plus de détails en page 7.

Il y a également un nouveau type de mouvement de monstre indiqué par une bordure mauve, le **mouvement du chasseur**. Plus de détails en page 7.

Pions de L'Horreur de Dunwich



Ces pions enregistrent la progression de l'Horreur de Dunwich sur son échelle. Quand celle-ci est pleine, l'Horreur de Dunwich apparait et commence à terroriser Dunwich. À moins que les investigateurs n'arrivent à battre rapidement l'Horreur, la bataille finale est sur le point de commencer. Les règles concernant l'Horreur de Dunwich se trouvent aux pages 7 et 8.

Marqueurs Portail



On ajoute simplement les nouveaux marqueurs portail à ceux du jeu de base. Les nouveaux Autres Mondes indiqués – Un Autre Temps et Carcosa – se trouvent sur le plateau de Dunwich.

Marqueurs Décombres



On utilise ces marqueurs uniquement si Shudde M'ell est le Grand Ancien. Ils indiquent les endroits qui ont été détruits par les tremblements de terre.

Préparation

Avant votre première partie, retirez avec précaution les éléments cartonnés de leur support pour ne pas les déchirer. Puis on insère les marqueurs d'investigateur sur les socles plastiques.

Intégrer l'Extension au Jeu de Base

1. Préparer les Paquets

Mélangez les nouvelles cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort, Compétence, Allié, Lieu de Dunwich, Mythe, et Portail dans leurs paquets respectifs.

2. Préparer les Marqueurs Portail

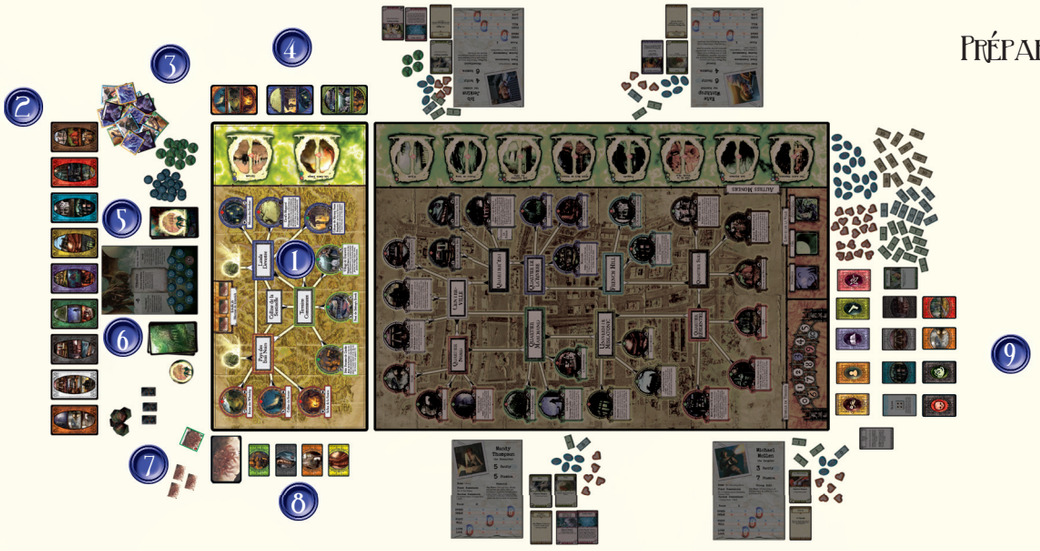
Mélangez les nouveaux marqueurs portail avec ceux du jeu de base.

3. Préparer les Marqueurs de Monstre

Séparez les marqueurs «Masque» et Rejetons. Mettez-les de côté avec les marqueurs de monstre «Masque» d'**Horreur à Arkham**. Puis mélangez les autres nouveaux marqueurs de monstre avec les marqueurs de monstre non Masque d'**Horreur à Arkham**.



Préparation du Jeu



Dans le schéma ci-dessus, les éléments suivants de Dunwich ont été ajoutés à la préparation standard du jeu de base.

1. Le plateau de Dunwich est placé à côté du plateau d'Arkham. De plus, on place un pion Indice sur chaque lieu instable de Dunwich (ceux marqués par un diamant rouge).

2. Les nouvelles cartes lieu des neuf quartiers d'Arkham sont mélangées dans leurs paquets respectifs.

3. Les nouveaux monstres (mais pas les monstres Masque et Rejetons) sont ajoutés à la tasse des monstres.

4. Les 3 nouveaux paquets de lieu de Dunwich sont placés à côté du plateau de Dunwich.

5. Les nouvelles cartes portail sont mélangées dans le paquet portail, et les nouveaux marqueurs portail sont mélangés aux anciens.

6. Les nouvelles cartes mythe sont mélangées dans le paquet mythe.

7. Les 3 pions L'Horreur de Dunwich et le marqueur L'Horreur de Dunwich sont placés à côté du paquet L'Horreur de Dunwich.

8. Les 4 cartes Condition sont placées face cachée à côté des plateaux.

9. Mélangez les cartes appropriées de cette extension dans les paquets investigateur suivants :

Objet Unique

Objet Commun

Allié

Compétence

Sort

De plus, il y a deux nouveaux paquets investigateur (**Blessure** et **Folie**) et 2 nouveaux paquets de cartes spéciales investigateur (**Abonnement Ferroviaire** et **Membre du Gang de Sheldon**).

Détermination des Alliés : n'oubliez pas qu'on utilise seulement 11 Alliés par partie.



Préparation de l'Extension

Si vous jouez avec cette extension, suivez la mise en place comme indiqué dans les règles d'**Horreur à Arkham**, avec les changements suivants :

1. Préparation de la Surface de Jeu

On place le plateau de Dunwich à côté du plateau d'Arkham, en dessous. Les Autres Mondes doivent se retrouver du même côté.

On place le marqueur et les pions Horreur de Dunwich en pile à côté du plateau Dunwich.

2. Placement des Indices Initiaux

On place des pions Indice sur les lieux instables (ceux avec un diamant rouge au-dessus) de Dunwich et d'Arkham.

6. Séparation des Paquets

Voir le schéma «Préparation du Jeu» pour le placement des nouvelles cartes **L'Horreur de Dunwich**. Les cartes Condition (voir page 6), doivent être placées face cachée en rangée à côté des autres cartes investigateur.

Détermination des Alliés : même si cinq nouveaux Alliés sont fournis par cette extension, on ne joue qu'avec un total de 11 Alliés par partie. On mélange le paquet Allié et on distribue 11 cartes face visible, les autres cartes retournent dans la boîte.

Les joueurs peuvent regarder ces Alliés pour voir ceux qui vont apparaitre pour cette partie. Puis on remet les Alliés face cachée et on les mélange. Les Alliés qui font partie de l'équipement de départ à l'étape 9 de la préparation proviennent de ce paquet de 11 cartes.

Si un Allié spécifique fait partie des possessions fixes d'un investigateur, cet Allié doit faire partie des 11 cartes Allié utilisées.

11. Création de la Tasse des Monstres

Comme pour les monstres «Masque» d'**Horreur à Arkham**, on ne met pas de monstres Rejetons dans la tasse de monstres (sauf si la feuille du Grand Ancien indique le contraire).

14. Pioche et Résolution de Cartes Mythe

Si vous piochez une carte ***Rumeur*** lors de la préparation, défaussez-la et piochez une autre carte mythe jusqu'à ce que vous ne piochiez pas une carte ***Rumeur***.

À partir de 5 joueurs, on place deux monstres (au lieu d'un) sur le portail indiqué par la carte mythe.

Règles de Cette Extension

Si vous jouez avec cette extension, on utilise ces règles en plus de celles d'**Horreur à Arkham**.

Le Plateau de Dunwich

Les règles suivantes expliquent l'utilisation du plateau de Dunwich avec celui d'Arkham.

Le Terme "à Arkham" sur les Cartes

Les cartes qui se réfèrent à «Arkham» s'appliquent aussi aux lieux et aux zones de Dunwich. Par exemple, une carte ***Environnement*** qui ajoute +1 aux tests de Vigueur et –1 aux tests de Volonté à Arkham affecte aussi les investigateurs qui sont dans un lieu ou une rue de Dunwich.

Limite de Monstres et la Périphérie

Les monstres sur le plateau de Dunwich **ne comptent pas dans la limite de monstres et ne vont pas dans la Périphérie**.

Ce sont les **vortex** qui limitent le nombre de monstres à Dunwich (voir page 7).

Le Ciel

Les monstres volants à Dunwich **peuvent** se déplacer au Ciel normalement. De plus, on considère que les rues de Dunwich **sont aussi adjacentes au Ciel**. Par conséquent, les monstres volants dans le Ciel peuvent aller dans les rues de Dunwich comme dans celles d'Arkham.

Revenir de Perdu dans le Temps et l'Espace

Les investigateurs qui sont perdus dans le temps et l'espace peuvent choisir de revenir dans une rue ou un lieu de Dunwich, tout comme ils le feraient à Arkham.



Voyager entre les Villes

Pour se déplacer d'Arkham vers d'autres villes (comme Dunwich), l'investigateur doit être à la Gare d'Arkham ou dans un lieu **gare** (indiqué par un symbole de train) d'une autre ville durant son déplacement. Il dépense alors 1 $ et un point de mouvement pour aller de son lieu actuel vers la Gare d'Arkham ou un lieu gare d'une autre ville. Ce déplacement n'interrompt pas le mouvement normal.

Exemple : Joe Diamond commence son mouvement dans les rues du Quartier Nord. Il a 4 points de mouvement et 1 $. Désirant aller à Dunwich, il va d'abord à la Gare pour 1 point de mouvement. Ensuite, il prend le train pour Dunwich, ce qui lui coûte 1$ et 1 point de mouvement pour aller à la gare de Dunwich, qui se trouve au Pont de Bishop's Brook. Il lui reste 2 points de mouvement, qu'il pourrait dépenser pour se déplacer dans Dunwich. Par contre, il ne peut plus retourner à Arkham car il n'a plus d'argent.

Exemple de Tâche/Mission





Les Tâches et les Missions sont des quêtes à court terme que les investigateurs peuvent tenter pour obtenir des bénéfices non négligeables.

Dans cet exemple, Jim Culver a la Mission Rejoindre l'Équipe Gagnante. Cette Mission a 4 étapes qui doivent être faites dans l'ordre afin d'être accomplie. Il doit sacrifier un Allié à chacun des 4 lieux (et dans l'ordre indiqué sur la carte).

À sa première étape à l'Hôpital Ste Marie, il sacrifie le Professeur Rice. Le sacrifice se produisant à la phase d'entretien, Jim doit d'abord faire une rencontre à Arkham à l'hôpital. Si cette rencontre ne le fait pas se déplacer, il peut procéder au sacrifice. Une fois le Professeur Rice défaussé, Jim place un pion Indice sur la carte Mission.

Au deuxième lieu (Asile d'Arkham), Jim sacrifie Ammi Pierce. Il peut le faire n'importe quel nombre de tours après avoir sacrifié le Professeur Rice, tant qu'il n'a pas défaussé (ou donné à un autre joueur) la carte Mission.

Puis Jim sacrifie Earl Sawyer à l'Église Méridionale pour la 3ème étape et Corinna Jones à Perdu dans le Temps et l'Espace à la 4ème étape. Une fois Corinna sacrifiée, l'effet de la carte Rejoindre l'Équipe Gagnante est immédiatement activé et Jim est déclaré vainqueur de la partie.

Si Jim avait effectué une Tâche au lieu d'une Mission, il n'aurait pas eu besoin de faire de sacrifice à chaque lieu. Être présent sur le lieu durant la phase de Rencontre suffit.

Important : quand un portail est ouvert dans un lieu, il est impossible pour un investigateur de visiter cet endroit. Par exemple, si vous devez visiter le Relais Routier de Hibb pour accomplir une Tâche ou une Mission, mais qu'un portail ouvert s'y trouve, il faut d'abord fermer le portail pour pouvoir visiter ce lieu.

Tâches et Missions

Les **Tâches** sont un type d'objet que l'on trouve dans le paquet d'Objets Communs. Les **Missions** sont des objets que l'on trouve dans le paquet d'Objets Uniques. Les Tâches et les Missions consistent en une courte liste de lieux et/ou de zones de rues qui doivent être visités **dans l'ordre indiqué**. L'investigateur doit terminer son déplacement dans chaque lieu indiqué pour y accomplir l'action appropriée (voir plus loin), placer un pion Indice (de la réserve) sur la carte pour montrer qu'il a accompli une étape de la Tâche/Mission. Il n'y a pas de limite de temps pour accomplir une Tâche/Mission, mais si elle est défaussée ou donnée à un autre investigateur, tous les pions Indice sont retirés de la carte Tâche/Mission. Une fois que toutes les étapes ont été accomplies, l'investigateur reçoit le Résultat (pour une Tâche) ou l'Effet se produit (pour une Mission), puis le joueur remet la carte Tâche/Mission dans la boîte et défausse les pions Indice qui sont dessus.

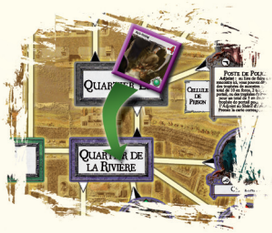
Pour les Tâches, passer la phase de rencontres dans les lieux indiqués est suffisant pour accomplir chaque étape.

Mais pour les Missions, l'investigateur doit en plus défausser ou dépenser ce qui est indiqué par le sacrifice **dans chaque lieu au début de la phase d'entretien**. L'investigateur ne peut défausser ou dépenser ce qui est exigé par le sacrifice que s'il se trouve au lieu indiqué pendant la phase d'entretien.

Vague de Monstres

Une vague de monstres se produit quand une carte mythe dit de placer un portail sur un lieu en contenant déjà un d'ouvert. Plusieurs cartes de cette extension font référence à cette vague de monstres.

Mouvement d'un Chasseur



S'il n'y a pas d'investigateur adjacent au monstre chasseur (dans un lieu directement relié à l'endroit du monstre chasseur par une ligne jaune), le monstre chasseur suit les flèches comme un monstre normal (à bord noir).



S'il y a plusieurs investigateurs dans plusieurs zones de rues adjacentes ou lieux instables, le monstre chasseur va sur l'investigateur avec la plus faible valeur de Discrétion. En cas d'égalité, le premier joueur décide où va le monstre.





S'il y a un investigateur dans une rue adjacente ou un lieu instable (lieu marqué par un diamant rouge), le monstre chasseur ignore les flèches et va sur cet investigateur.

Les monstres chasseurs peuvent suivre des liaisons sans flèche pour atteindre les investigateurs (comme la liaison entre le Quartier Marchand et la zone de rues du Quartier de la Rivière sur la carte d'Arkham).



Les monstres chasseurs ne peuvent pas entrer dans un lieu stable (lieu marqué par un diamant vert) pour atteindre un investigateur. Sur le schéma ci-dessus, la Chose Rat ne peut pas entrer dans le Poste de Police pour poursuivre Jim Culver, il effectue donc un mouvement normal à la place.



Irruption de Portail

Certaines cartes mythe ont leur lieu de portail coloré en rouge. Cela indique une **irruption de portail**. Une irruption de portail fonctionne comme une carte de mythe normale, sauf si le lieu indiqué a un signe des anciens. Dans ce cas un portail s'ouvre ce qui fait défausser le signe des anciens de ce lieu. Un portail s'ouvre à cet endroit et un monstre y apparait selon les règles normales. Mais on ne place pas de jeton destin sur l'échelle du destin du Grand Ancien quand on ouvre un portail à cause d'une irruption de portail. Cela ne crée pas non plus de vague de monstres.

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

Folie et Blessure

Quand un investigateur tombe à 0 en Résistance, il peut choisir de prendre une carte Blessure. S'il le fait, il ne perd pas d'objet ni de pion Indice pour avoir été mis inconscient, et sa Résistance est restaurée à son maximum au lieu de 1. Cependant, l'investigateur doit tout de même aller à l'Hôpital Ste Marie ou à Perdu dans le Temps et l'Espace. Il doit alors piocher une carte Blessure. Ces cartes infligent des pénalités à long terme de nature physique à l'investigateur et il est extrêmement difficile de s'en débarrasser. Il y a une faible possibilité d'en guérir en faisant une rencontre à l'Hôpital Ste Marie. Les cartes Blessure ne sont pas des objets et on ne peut pas les échanger ou les défausser.

Quand un investigateur tombe à 0 en Santé Mentale, il peut choisir de prendre une carte Folie. S'il le fait, il ne perd pas d'objets ni de pions Indice pour être devenu fou, et sa Santé Mentale est restaurée à son maximum au lieu de 1. Cependant, l'investigateur doit tout de même aller à l'Asile d'Arkham ou à Perdu dans le Temps et l'Espace. Il doit alors piocher une carte Folie. Ces cartes infligent des pénalités à long terme de nature mentale à l'investigateur et il est extrêmement difficile de s'en débarrasser. Il y a une faible possibilité d'en guérir en faisant une rencontre à l'Asile d'Arkham. Les cartes Folie ne sont pas des objets et on ne peut pas les échanger ou les défausser

Si le **maximum** de Santé Mentale ou le **maximum** de Résistance d'un investigateur tombe à 0, cet investigateur est **dévoré**.

Abandon d'un Investigateur

Un joueur peut volontairement faire abandonner son investigateur s'il a au moins deux cartes Blessure et/ou Folie. Le joueur passe son tour et annonce que son investigateur se retire. Il pioche un nouvel investigateur comme si son ancien investigateur avait été dévoré (mais sans les effets de cette action).

Cartes Condition

On utilise ces cartes pour indiquer une situation ou un bénéfice à long terme. Les cartes Condition commencent la partie face cachée et on les retourne sous l'effet d'une rencontre au lieu indiqué au dos de la carte.

Quand une Condition est visible, elle est active, et reste active à moins qu'une autre rencontre ou une carte la retourne face cachée, ce qui la rend à nouveau inactive. **Une Condition qui est déchargée est tournée de 90° et non retournée face cachée.** Cela veut dire que décharger une Condition ne la remet pas à son état inactif mais plutôt qu'une Condition qui doit être déchargée une fois utilisée ne peut l'être qu'une fois par tour. Une Condition déchargée est restaurée durant la phase d'Entretien.

Exemple : *la carte Condition Bénédiction de Darke est tournée face visible à cause d'une rencontre à la Fête Foraine de Darke. Sa capacité indique, "N'importe quelle phase : un investigateur peut décharger cette carte pour refaire un test de compétence raté." La Bénédiction de Darke donne maintenant aux investigateurs la capacité permanente de refaire un test de compétence raté par tour de jeu. Cette capacité ne sera perdue que si la Bénédiction de Darke retourne face cachée à cause d'une carte ou d'une rencontre.*

Alliés Déchargés

Un Allié qui est déchargé apporte toujours ses bonus (compétence ou autre) à l'investigateur qui le contrôle. Cependant, les capacités qui requièrent qu'un Allié soit déchargé ne peuvent pas être utilisées quand cet Allié est déchargé. Les Alliés déchargés sont restaurés lors de la phase d'Entretien comme les autres cartes.

Armes sans Main

Cette extension introduit quelques armes ne nécessitant pas l'usage de mains. C'est indiqué par un X dans le coin inférieur gauche de la carte. On peut utiliser ces cartes au combat en plus des armes ou des sorts utilisant des mains.

Monstres Rejetons

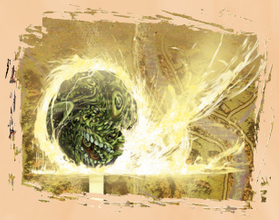


Ils sont indiqués par un cercle rouge dans le coin inférieur gauche de leur face de mouvement à côté de leur symbole dimension. Comme les monstres "Masque", les monstres Rejetons ne sont pas ajoutés à la tasse. Au lieu de cela, ils entrent en jeu par des règles particulières. Par exemple, l'Horreur de Dunwich entre en jeu quand l'échelle de l'Horreur de Dunwich est remplie, alors que les Serviteurs de Glaaki entrent en jeu à cause de la capacité de Glaaki "Serviteurs Mort-vivants".

De plus, les monstres Rejetons ne comptent pas dans la limite de monstres et ne vont jamais dans la Périphérie, et on ne peut jamais les réclamer comme trophées de monstre.

Mouvement Chasseur

L'Horreur de Dunwich introduit un nouveau type de mouvement de monstre : le chasseur. Ce mouvement est indiqué par un **bord mauve**. Les monstres chasseurs se déplacent comme les monstres normaux sauf s'il y a un investigateur adjacent (dans un endroit directement relié au lieu du monstre chasseur par une liaison jaune). Dans ce cas, ils se déplacent vers l'investigateur. Voir les schémas expliquant ce type de mouvement à la page 6.



Cases Vortex

On trouve ces cases spéciales sur le plateau de Dunwich. Les investigateurs ne peuvent en aucun cas aller dans les vortex (même pas en utilisant un objet). Un monstre qui entre dans un vortex retourne immédiatement dans la tasse. Pour chaque monstre qui retourne dans la tasse de cette manière, **on augmente le niveau de terreur de 1**. De plus, s'il y a moins de trois pions L'Horreur de Dunwich sur l'échelle de l'Horreur de Dunwich, **on ajoute un pion L'Horreur de Dunwich sur cette échelle.** Si on arrive à trois pions de l'Horreur de Dunwich, celle-ci apparait.

Exemple de l'Horreur de Dunwich et d'un Vortex



Les cases Vortex représentent l'instabilité dimensionnelle à Dunwich créée par le sorcier Whateley et son pacte noir avec Yog-Sothoth. Comme les monstres errent dans les vortex, ils augmentent le niveau de terreur et peuvent faire apparaitre l'Horreur de Dunwich, comme sur le schéma ci-contre.

1. Au début de la phase de mythe, on pioche une carte mythe, qui fait déplacer le Cultiste dans le vortex au-dessus de la Lande Dévastée.

2. Le Cultiste est retiré du plateau et retourne dans la tasse de monstres.

3. Le niveau de terreur augmente de 1.

4. On ajoute un pion L'Horreur de Dunwich à l'échelle de L'Horreur de Dunwich sur le plateau de Dunwich.

5. S'il y a 3 pions L'Horreur de Dunwich sur l'échelle de L'Horreur de Dunwich, celle-ci entre en jeu. On place le marqueur de monstre sur la rue de la Colline de la Sentinelle.

N'oubliez pas que les monstres à Dunwich ne comptent pas dans la limite de monstres et ne vont jamais dans la Périphérie.

L'Horreur de Dunwich

Le sorcier Whateley, un puissant démoniste vivant à Dunwich, a passé un pacte avec Yog-Sothoth plusieurs années auparavant, et l'Horreur de Dunwich fut créée. Elle se cacha à Dunwich durant toutes ces années, attendant le moment propice pour apparaitre et détruire le village. Cette heure est maintenant sur le point d'arriver.

Quand l'échelle de l'Horreur de Dunwich est remplie avec 3 pions l'Horreur de Dunwich (à cause du mouvement de monstres dans les vortex du plateau de Dunwich), l'Horreur de Dunwich entre en jeu. Quand cela se produit, prenez le marqueur de monstre et placez-le dans la rue centrale appelée Colline de la Sentinelle.

L'Horreur de Dunwich est une créature terrible, plus puissante qu'un monstre de base mais moins qu'un Grand Ancien. Tant qu'elle reste en jeu, chaque fois qu'elle se déplace, il y a la possibilité qu'un autre pion destin soit ajouté à l'échelle du destin du Grand Ancien.

Pire, chaque fois qu'un investigateur entre au combat contre l'Horreur de Dunwich, ce joueur mélange le paquet de l'Horreur de Dunwich et en pioche une carte.

La carte piochée indique les capacités de la créature et la plupart de ses caractéristiques de combat (bien que la force indiquée de l'Horreur de Dunwich soit toujours de 5). La carte piochée est utilisée durant tout le combat et n'est défaussée que si l'investigateur ou l'Horreur de Dunwich est battu ou que l'investigateur s'échappe du combat.

Si l'Horreur de Dunwich est battue, on vide son échelle et on la met à côté du plateau. Mais si l'échelle de l'Horreur de Dunwich est à nouveau remplie par la suite, l'Horreur de Dunwich apparait de nouveau !

De plus quand un investigateur bat l'Horreur de Dunwich, ce joueur peut chercher une carte dans le paquet d'Objets Communs, d'Objets Uniques, de Compétences, de Sorts, ou d'Alliés et la prendre. C'est la récompense pour avoir battu une des plus grandes menaces de Dunwich.

Les Nouveaux Grands Anciens

Ces règles concernent les quatre Grands Anciens de cette extension.

Abhoth

Quand Abhoth attaque lors de la bataille finale, chaque investigateur doit défausser un total de 3 pions Indice, trophées de monstre, trophées de portail, et/ou des objets pour éviter d'être dévoré. Cela peut être n'importe quelle combinaison. Par exemple, un investigateur peut défausser 3 trophées de monstre, alors qu'un autre investigateur défausse un trophée de portail, un pion Indice et 1 Objet.

Glaaki

Les Serviteurs de Glaaki peuvent arriver en jeu (et leurs capacités spéciales prendre effet) lors de la bataille finale même s'ils ne peuvent pas participer directement au combat. À la fin du jeu, on note les Serviteurs de Glaaki qui étaient en jeu. Les Serviteurs pas encore en jeu, peuvent toujours entrer en jeu car l'attaque de Glaaki augmente le niveau de terreur, ce qui fait défausser des Alliés. Une fois que tous les Serviteurs sont en jeu, ils n'ont plus d'effet sur le jeu.

Exemple : quatre Serviteurs de Glaaki sont en jeu au début de la bataille finale, ce qui laisse un Serviteur sur la feuille du Grand Ancien. Quand Glaaki attaque, il augmente de 1 le niveau de terreur. Il reste un Allié dans le paquet Allié et comme le niveau de terreur a augmenté, on défausse cet allié. Ce qui fait entrer en jeu le dernier Serviteur de Glaaki. Ce Serviteur particulier stipule, «quand le Serviteur de Glaaki entre en jeu, tous les investigateurs doivent défausser 1 Compétence». Mais les Serviteurs ne peuvent pas participer à la bataille et comme ils sont tous en jeu, les joueurs peuvent les ignorer pour le reste du combat.

Shudde M'ell

Quand Shudde M'ell détruit un lieu avec ses pions décombres, un investigateur ou un monstre à ce lieu est déplacé dans la rue (comme si le lieu avait fermé).

Tsathoggua

Les capacités spéciales des lieux indiqués par la capacité Malédiction de Tsathoggua sont celles imprimées sur le plateau. Si Tsathoggua est le Grand Ancien, les investigateurs ne peuvent pas utiliser la capacité Dissection du Département Scientifique. Ils ne peuvent utiliser que les capacités spéciales des lieux indiqués par la capacité Malaise.

Points de Victoire

On ajoute les deux modificateurs de score suivants à ceux listés à la page 12 des règles d'**Horreur à Arkham** :

+1 par Tâche ou Mission accomplie durant la partie

–1 par investigateur ayant abandonné durant la partie

Utiliser une Partie de cette Extension

Même si cette extension a été conçue pour être utilisée dans son intégralité, les joueurs peuvent utiliser que certains éléments de cette boîte comme les investigateurs ou les Grands Anciens.

Clarifications & Modifications des Règles

Carte Allié Tom «Mountain» Murphy

Dans le texte de cette carte, Il faut remplacer le terme **Déferlement** par **Irrésistible**. La capacité Déferlement n'existe pas.

Les monstres «Masque»

Il est dit dans la règle qu'il y a 5 monstres «Masque» dans le jeu, mais seuls 4 monstres ont cette caractéristique sur leur pion. Le 5ème monstre Masque est le Pharaon Noir.

Les cartes de remplacement

L'extension L'Horreur de Dunwich fournit des cartes remplaçant 3 cartes du jeu de base afin d'actualiser leurs effets : **Rempart de Chair** (un sort), **Pierre de Soins** (un Objet Unique), et **Lanterne** (un Objet Commun). En fait, lors de l'édition en français d'Horreur à Arkham, les cartes Lanterne et Rempart de Chair avaient déjà été modifiées. Les cartes de remplacement concernant ces deux cartes n'ont pas donc pas d'utilité sauf à remplacer les cartes originales perdues ou abimées.

Décharger & Épuiser

Décharger & Épuiser sont deux termes synonymes.

Bonus au combat

Ce paragraphe n'est à prendre en compte que pour les personnes possédant des extensions où la différenciation entre les termes Combat et Vigueur n'a pas été faite.
Les bonus au combat donnés par les cartes Arme et Sort, ainsi que les compétences Tireur d'Élite et Lutteur, ne peuvent s'appliquer que lors des combats contre les monstres.

Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors de la fermeture d'un portail.

Ces bonus ne peuvent pas être utilisés pour le test de combat demandé par l'attaque d'Ithaqua.

Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors des rencontres dans un Autre Monde demandant un test de combat.

Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors des rencontres demandant un test de combat à Arkham sauf pour ces six rencontres :

- Banque d'Arkham
- Hôpital Sainte Marie
- Cimetière
- Maison des Gardner
- Champs Maléfiques (x2)



Durée des bonus de combat

Type 1 : (Armes standards) «+X au Combat»
Exemples : Révolver 38, Fusil, Hache.

Ces bonus durent aussi longtemps que vous y consacrez le nombre de mains nécessaires. Vous pouvez les utiliser pendant plusieurs rounds de combat et pour plusieurs combats.

Type 2 : (une fois) «+X au Combat (défaussez après usage)»
Exemple : Dynamite.

Vous ne pouvez l'utiliser que pour un jet de combat puis vous défaussez la carte.

Type 3 : (Sorts) «Lancez et déchargez ce sort pour obtenir +X aux tests de combat jusqu'à la fin de ce combat.»
Exemple : Flétrissement.

Un sort qui donne un bonus comme celui-ci durera (si le lancer est réussi) jusqu'à la fin du combat en cours (pour plusieurs rounds de combat jusqu'à la fin de ce combat) une fois lancé. Malgré cela vous devez consacrer le nombre de mains nécessaires pour maintenir le sort ou il s'interrompra.

Dans tous les cas, le sort est déchargé après lancement donc il ne peut être utilisé que pour combattre un monstre par tour.

De plus contre le Grand Ancien, vous devrez le relancer à chaque attaque puisqu'il y a une phase de restauration avant chaque attaque des investigateurs.

Foire Aux Questions

Le Ciel et les Monstres Volants

Q : Pouvez-vous préciser le vol des monstres ?

R : Les monstres volants se déplacent selon ces règles :

1. Ils se déplacent lorsque leur symbole sort lors de la Phase du Mythe, comme les autres monstres mais aussi quand on pioche une irruption de portail, tous les monstres volants se déplacent, quel que soit leur symbole dimension.

2. Ils ne peuvent pas quitter une case où se trouve un investigateur.

3. Quand un monstre volant dans un lieu ou une rue se déplace, il va dans une rue adjacente où se trouve un investigateur, ou sinon il va dans le Ciel.

4. Quand un monstre volant se trouvant dans le Ciel se déplace, il va dans une case de rue avec un investigateur. S'il y a plusieurs cases possibles, il va dans la case de l'investigateur ayant la plus faible valeur de Discrétion. S'il y a une égalité, le premier joueur décide du déplacement du monstre vers l'investigateur de son choix. S'il n'y a pas d'investigateur dans une case de rue, le monstre reste dans le Ciel.

Limite de Monstres et Périphérie

Q : Pouvez-vous donner un exemple de limite pour les monstres et la Périphérie ?

R : la limite de monstres est égale au nombre de joueurs plus trois. Si le fait d'ajouter un monstre sur le plateau ferait dépasser cette limite, le monstre va à la place dans la zone de Périphérie. Quand cette zone devient trop pleine, le niveau de terreur augmente de 1 et tous les monstres retournent dans la tasse des monstres. Le nombre maximum de monstres qui peuvent se trouver dans la Périphérie sans augmenter le niveau de terreur est 8 moins le nombre de joueurs (voir le tableau page 18 des règles).

***Exemple** : à 3 joueurs, la limite de monstres est 6 et le nombre maximum de monstres dans la Périphérie est 5. Il y a 3 portails ouverts, 6 monstres à Arkham, et 4 monstres dans la périphérie. Lors de la phase de mythe, vous piochez une carte lieu qui a déjà un portail ouvert, donc vous devez piocher 3 monstres supplémentaires. Vous piochez d'abord deux monstres qui doivent aller dans la Périphérie. Le deuxième monstre faisant dépasser la limite, le niveau de terreur augmente de 1. Les six monstres de la Périphérie vont dans la tasse. Puis vous piochez un 3ème monstre qui va dans la Périphérie.*

Les Lieux

Q : Si une carte fait fermer temporairement un lieu, qu'arrive-t-il aux monstres ou investigateurs qui s'y trouvent ?

R : Ils sont immédiatement déplacés dans une zone de rue comme si le lieu était fermé définitivement.

Q : Comment fonctionnent les capacités spéciales d'un lieu ?

R : L'investigateur peut effectuer l'action indiquée du lieu plutôt que de piocher une carte rencontre pour ce lieu lors de la phase rencontres à Arkham. S'il le fait, il doit être capable de remplir les conditions requises (avoir de l'argent, ou des indices, des trophées, etc.). Les joueurs ne peuvent pas utiliser la capacité spéciale d'un lieu s'ils ne peuvent pas remplir ces conditions.

Q : Quand on dépense des trophées de monstre, est-ce que l'on prend en compte les modificateurs de force faisant actuellement effet ?

R : Oui, on utilise le modificateur de force. Ce bonus s'applique pour toute dépense de trophées de monstres à ce lieu.

Q : Pourquoi les investigateurs ne resteraient pas à la Boutique des Souvenirs pour acheter les quatre signes des anciens ?

R : Si un investigateur fait des achats à la Boutique des Souvenirs ou au Magasin, il doit acheter un des trois objets piochés s'il a assez d'argent pour le faire. Les deux autres objets piochés sont défaussés au bas de la pioche. Cela rend plus difficile la recherche des signes des anciens dans le paquet d'Objets Uniques.

Les Sorts

Q : Quand peut-on lancer un sort pendant la phase d'entretien?

R : Les sorts sont lancés comme des actions d'entretien comme n'importe quel autre type d'action de cette phase mais il faut respecter l'ordre de la procédure suivante :

1. Restauration des cartes déchargées.

2. Effectuer les actions d'entretien (vérification des bénédictions, des prêts bancaires, etc.) et le lancement des sorts.

3. Ajustement de vos compétences

Donc vous lancez le sort avec votre valeur de SAVOIR du tour précédent !

Q : Si j'échoue à lancer un sort de combat, puis-je en lancer un autre ?

R : Cela dépend du nombre de mains «occupées». Si vous échouez à lancer un sort tel que Flétrissement pendant un combat, les mains qui lancent le sort sont «occupées» jusqu'à la fin du round de combat. Au prochain round (s'il y en a un) vous pouvez changer de sorts (et/ou d'armes).

Q : Combien de temps dure le sort Signe Rouge de Shudde M'ell ?

R : il dure tant que vous y consacrez une main.

Q : Est-ce qu'un sort est déchargé une fois qu'on l'a lancé ?

R : Oui, bien que ce ne soit pas précisé, tous les sorts sont déchargés une fois qu'on a tenté de les lancer, que ce soit une réussite ou non.

Rencontres à Arkham

Q : Si une carte lieu dit à un investigateur qu'il doit aller à un autre lieu et y faire une rencontre, que se passe-t-il si le lieu a déjà un monstre et/ou un portail ?

R : D'abord, l'investigateur doit réussir à s'échapper ou à combattre les monstres à ce lieu. S'il y parvient, l'investigateur a une phase normale de rencontres à Arkham à ce nouveau lieu, suivant les instructions «Portail» ou «Pas de Portail» des règles (pages 8 et 9).

Q : Quand une carte lieu dit "un portail et un monstre apparaissent", qu'est-ce qui apparait en premier ?

R : Le portail apparait en premier, et les investigateurs à ce lieu sont aspirés dans le portail. Puis le monstre apparait. Les monstres qui apparaissent comme résultat de ces rencontres restent sur le plateau, comptent dans la limite de monstres, peuvent aller dans la Périphérie, etc.

Q : Quand une carte lieu dit "un portail et un monstre apparaissent", est-ce que l'on ajoute un pion destin à l'échelle du destin ?

R : Oui.

Q : Si une rencontre, en cas d'échec, dit à l'investigateur qu'il doit "rester ici pendant deux tours pour gagner 2 pions indice" mais qu'avant la fin des deux tours un portail apparait à cet endroit et entraine l'investigateur dans l'Autre Monde, est-ce que l'investigateur perd les deux pions indice ?

R : Non. L'investigateur reçoit immédiatement les pions indices quand il accepte de remplir les conditions de la rencontre. Si un portail s'ouvre pendant ce temps, l'investigateur est aspiré par le portail et se retrouve dans l'Autre Monde. Il n'a plus besoin de passer deux tours s'il est aspiré au premier tour. La nouvelle condition (être emporté dans l'Autre Monde) prend effet.

Portails et Autres Mondes

Q : Est-ce que je reçois un marqueur "exploré" quand j'entre dans la première zone d'un Autre Monde, que j'y fais une rencontre et que je devienne perdu dans le temps et l'espace ?

R : Non.

Q : Est-ce que je reçois un marqueur "exploré" quand j'entre dans la première zone d'un Autre Monde, que j'y fais une rencontre et que je reviens à Arkham ?

R : Oui.

Q : Est-ce que je reçois un marqueur "exploré" quand j'entre dans la première zone d'un Autre Monde, que j'y lance le sort «Trouver le Portail» et que je reviens à Arkham ?

R : Oui. En général quand vous revenez à Arkham, vous réapparaissez au portail qui mène à l'Autre Monde où vous étiez et vous gagnez un marqueur «exploré».

Q : Pourquoi un investigateur est-il retardé quand un portail s'ouvre à sa localisation, mais qu'il ne l'est pas s'il entre dans le portail normalement ?

R : Si l'investigateur n'était pas retardé par l'ouverture d'un portail à sa localisation, il pourrait aller dans l'Autre Monde et n'y faire qu'une seule rencontre au lieu de deux.

Q : Si un investigateur est retardé dans l'Autre Monde et pioche une rencontre qui le ramène à Arkham, est-il toujours retardé quand il revient ?

R : Oui. Revenir à Arkham n'affecte pas le fait qu'il soit retardé.

Q : Quand un portail avec le symbole + est fermé, est-ce que les monstres avec le symbole + sont retirés de la Périphérie ?

R : Oui. Tous les monstres ayant le même symbole que le portail fermé ou scellé retournent dans la tasse des monstres, même ceux en Périphérie.

Q : Qu'arrive-t-il à un monstre émergeant d'un portail apparaissant à un lieu fermé ? Ou si l'endroit ferme alors qu'on y trouve un monstre et un portail ? Est-ce que le monstre est emprisonné dans le lieu fermé ?

R : Le portail remplace le lieu, donc tant que le portail est ouvert il n'y a pas de lieu clos où le monstre pourrait être enfermé. On place le portail sur le marqueur fermé. Si le portail était fermé par la suite, on résout les effets d'un lieu fermé (un monstre ou investigateur au lieu où est apparu le portail est jeté dans la rue).

Cartes Investigateur

Q : Si je défausse une carte pour payer un coût (par exemple pour me débarrasser de la rumeur "Les Astres sont Propices"), est-ce que j'obtiens le bénéfice indiqué sur la carte quand on la défausse (quand on défausse l'allié Duke on restaure sa Santé Mentale au maximum) ?

R : Non. Si vous défaussez une carte pour un coût de n'importe quelle nature, vous n'obtenez pas d'autre bénéfice en défaussant la carte.

Q : Est-que les sorts sont considérés comme des objets ? Quand une rencontre ordonne de défausser des objets, peut-on défausser des sorts ?

R : Oui. Les sorts sont considérés comme des objets pour tous les propos. Si cela peut sembler «bizarre», cela a le mérite de simplifier les choses.

Q : La carte compétence "Discrétion" (et d'autre cartes compétence) indique "Discrétion +1" en caractères gras, puis en caractères normaux «Quand vous dépensez un jeton Indice pour ajouter un dé à un test de Discrétion, ajoutez un dé supplémentaire.» Y a-t-il deux bonus potentiels sur cette carte, ou le texte explique-t-il le «Discrétion +1» en caractères gras ?

R : Il y a deux bonus différents. La carte Discrétion donne un bonus permanent de +1 à la discrétion, ainsi que la capacité d'ajouter un dé supplémentaire quand on dépense un pion indice pour les tests de Discrétion.

Q : Quand on utilise le Véhicule de Patrouille, est-ce qu'il faut trouver un chemin libre de monstres vers la destination choisie, ou est-ce que l'on replace tout simplement son investigateur à l'endroit désiré ?

R : Vous déplacez votre investigateur au lieu désiré, en ignorant les monstres en chemin. Mais si vous commencez ou finissez votre mouvement dans une case avec des monstres, vous devez toujours vous échapper comme d'habitude.

Q : Est-ce que je dois utiliser le Fouet ou la Croix au combat pour bénéficier de leurs capacités spéciales ?

R : Non, pour ces deux cartes, vous n'avez pas à vous en équiper pour utiliser leurs capacités secondaires.

Q : Quand peut-on lancer Rempart de Chair ?

R : Quand on vous dit de perdre au moins 1 point de Résistance, vous pouvez lancer ce sort pour empêcher cette perte. Mais cela ne préserve pas l'investigateur de perdre de la résistance par la suite par cette même source, cela ne marche qu'une fois.

Q : Les personnages dans les Autres Mondes ne reçoivent pas de points de mouvement. Mais si un personnage qui s'y trouve a un objet qui lui donne des points de mouvement, comme la Motocyclette ou le Rubis de R'lyeh, est-ce que le personnage peut utiliser un objet qui nécessite de dépenser des points de mouvement, comme le Necronomicon ?

R : Non. Vous ne pouvez pas recevoir des points de mouvement ou utiliser des objets requérant des points de mouvement quand vous êtes dans l'autre Monde.

Capacités des Investigateurs

Q : Est-ce que la capacité Esprit Fort (réduit de 1 toutes les pertes de Santé Mentale) du professeur Harvey Walters s'applique aux invocations de sort ?

R : Non. La capacité du professeur ne marche qu'avec les pertes et non avec les coûts. La même distinction s'applique à la capacité de réduction des pertes de Résistance du gangster Michael McGlen.

Q : Que se passe-t-il quand des personnages ont la possibilité de piocher des cartes rencontre supplémentaires dans des lieux (Darrell Simmons pour les rencontres à Arkham et Gloria Goldberg pour celles de l'Autre Monde) ont une rencontre qui leur dit de piocher 2 cartes et d'en choisir une à rencontrer ?

R : Quand on leur dit de piocher 2 cartes et d'en choisir 1, ces investigateurs piochent une carte supplémentaire (ils piochent 3 cartes et en choisissent 1).

Cartes Mythe

Q : Est-ce que l'adjoint au shérif est sujet à la carte mythe «Le Couvre-feu est Renforcé!» ? Est-ce que l'adjoint, s'il reste dans les rues à la fin de son tour, peut être envoyé en prison ?

R : Non.

Q : Est-ce que les cartes qui affectent les monstres à l'Université Miskatonic (comme la carte mythe «La Sécurité du Campus Améliorée!» ou l'objet unique la «Flûte des Dieux Extérieurs») affectent les monstres générés par «La Terrible Expérience» ?

R : Non. Ces monstres ne sont pas véritablement sur le plateau. On ne peut que les combattre comme s'ils étaient sur le plateau.

Q : À quoi servent les marqueurs activité ?

R : Ces marqueurs servent à se souvenir des activités se produisant dans une zone. On s'en sert le plus souvent pour indiquer où une rumeur est active, mais ce n'est pas leur seul usage.

Capacités des Monstres

Q : Que se passe-t-il quand on pioche une Maigre Bête de la Nuit (capacité spéciale : si vous ratez un test de combat contre ce monstre, vous êtes aspiré par le portail ouvert le plus proche) comme rencontre d'un Autre Monde ?

R : Le portail le plus proche est le portail à Arkham, donc vous retournez immédiatement à Arkham et recevez un marqueur "exploré". Les Maigres Bêtes de la Nuit ont parfois aidé les investigateurs en tant que serviteurs de Nodens.

Q : Qui détermine où un Chien de Tindalos se déplace si deux investigateurs sont à égale distance du Chien ?

R : comme pour la règle de monstres volants, le chien va sur l'investigateur avec la plus faible valeur de Discrétion. S'il y a encore égalité, c'est le premier joueur qui décide.

Q : Les Résistance/Immunité Physique/Magique préviennent-elles des effets secondaires d'une arme physique/magique ou d'un sort ?

R : Non. Ces capacités des monstres ne réduisent seulement et/ou éliminent le bonus au test de combat fourni par une arme. Cela n'a pas d'effet sur les autres capacités des objets.

Q : Est-ce que la capacité du Chthonien d'infliger des pertes de Résistance au lieu de bouger affecte les investigateurs dans les Autres Mondes ?

R : Non, le Chthonien crée un tremblement de terre qui n'affecte qu'Arkham et les investigateurs qui s'y trouvent. C'est l'une des rares fois où les investigateurs sont plus en sécurité dans les Autres Mondes.

Pouvoirs des Grands Anciens

Q : Le pouvoir «Vents Glacés» indique que toutes les cartes Temps sont défaussées sans faire effet. Que se passe-t-il dans une partie avec Ithaqua si un Environnement autre qu'un Temps est déjà en jeu et qu'une carte mythe avec un effet Environnement Temps est piochée ?

R : On ne remplace pas la carte Environnement non Temps existante (on ne la défausse pas non plus). On effectue les portions d'entretien basiques de la carte mythe Temps (portail, indices, mouvement des monstres), mais on ignore sa capacité spéciale et on la défausse ensuite.

Q : Le pouvoir «La Clé et la Porte» de Yog-Sothoth stipule que la difficulté pour fermer ou sceller un portail augmente de 1. Faut-il 6 pions indice pour sceller des portails ?

R : Non. Cela signifie seulement qu'il faut 2 succès aux tests de Vigueur ou de Savoir pour fermer les portails.

Combattre les Grands Anciens

Q : Lors du combat contre le Grand Ancien, les investigateurs ont-ils une phase d'entretien normale, ou est-elle limitée pour cette bataille finale ?

R : Les investigateurs ont une phase d'entretien normale.

Q : Lors du combat contre le Grand Ancien, comment fonctionnent les succès cumulatifs de la phase «Les Investigateurs Attaquent» ?

R : Pour battre le Grand Ancien, les joueurs doivent avoir un total de succès égal au nombre de joueurs multiplié par le nombre de pions destin sur le Grand Ancien. Si 4 joueurs affrontent Yig (échelle du destin de 10), ils ont besoin de 40 succès pour gagner. Tous les 4 succès obtenus, ils retirent 1 pion destin de l'échelle pour indiquer leur progression. Si les investigateurs obtenaient 9 succès à leur premier round de combat, ils retireraient 2 pions destin. Le succès restant sera pris en compte au prochain round.

Q : Au début d'une bataille contre Ithaqua, comment fait-on les lancers pour savoir si l'on perd des objets ? Est-ce que l'on choisit chaque objet un par un et que l'on fait un lancer par objet, ou est-ce qu'on lance tous les dés en une fois puis on choisit les objets à perdre ?

R : Vous lancez séparément pour chaque objet.

Divers

Q : Quand les investigateurs peuvent-ils faire des échanges ?

R : Les investigateurs peuvent faire des échanges à tout moment quand ils sont au même endroit sauf durant un combat. On peut échanger avant, durant, ou après un mouvement. L'échange ne met pas fin au mouvement. On peut échanger des objets communs, uniques, de l'argent et des sorts. On ne peut pas échanger des pions indice, des alliés ni des trophées monstre et portail.

Q : Si une carte vous dit de «perdre votre prochain tour», est-ce que cela inclut toutes les phases, y compris l'entretien ?

R : Oui. C'est différent que de recevoir l'ordre «restez ici au prochain tour», qui signifie que vous être retardé.

Q : Quand un personnage peut-il exécuter des actions lors d'une phase ? Par exemple, un joueur avec l'allié Duke ("défaussez pour restaurer votre Santé Mentale au maximum") pioche une rencontre et doit lancer un dé pour perdre ce montant de Santé Mentale, quand peut-il défausser Duke pour restaurer sa Santé Mentale : pas du tout, une fois que la carte est piochée, avant, après le jet de dé ?

R : On peut faire les actions n'importe quand durant la phase indiquée tant que les conditions sont réunies. Mais, une fois la rencontre piochée, on doit la résoudre avant de faire d'autres actions. Donc, dans le cas de Duke, vous pouvez l'utiliser avant ou après avoir pioché la carte rencontre. Mais si vous piochez la rencontre et qu'elle vous fait tomber à 0 en Santé Mentale, vous devenez fou avant de pouvoir utiliser Duke. Rempart de Chair est une exception à cette règle car il protège d'une perte de Résistance et doit être utilisé en réponse à de tels événements.

Q : Comment relance-t-on les dés ? Est-ce qu'on relance les dés de compétence obtenus avant d'avoir dépensé des indices, ou relance-t-on tous les dés y compris ceux procurés par les indices ?

R : Vous relancez tous les dés que vous avez jetés pour ce test de compétence jusqu'à présent. Vous pouvez donc relancer les dés gagnés par la dépense de pions indice tant que vous avez dépensé ces pions avant de relancer les dés.

Q : Quand utilise-ton les Signes des Anciens ?

R : Les signes des anciens ne s'utilisent que pendant la phase de rencontres à Arkham.

Crédits

Création du jeu : Richard Launius et Kevin Wilson
Développement : Kevin Wilson
Règles : Kevin Wilson
Traduction : Frédéric Bizet et Nicolas Doguet.
Relecture : Grouik et Typhanie.
Responsable du Développement : Greg Benage
Illustration de Couverture : Henning Ludvigsen
Illustrations du Plateau : Kurt Miller
Autres Illustrations : Patrick McEvoy, Marc Simonetti
Maquette : James D. Torr
Création Graphique : Scott Nicely
Mise en page : Edge Studio
Éditeur : Christian T. Petersen
Responsable des Tests : Tony Doepner
Testeurs : Sarah Bachmann, John Berry, Dan Clark, Tod Gelle, Pete Lane, Thyme Ludwig, Jason Allen, Lee Smith, Eric Tyrrell, Team XYZZY
Remerciements Spéciaux à : Chaosium, pour leur soutien constant, et les artistes fantastiques du JCC L'Appel de Cthulhu, sans qui rien n'aurait été possible.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Publié sous licence de Skotos Tech. *L'Appel de Cthulhu* est une marque déposée de Chaosium, Inc., sous licence de Chaosium, Inc. *Horreur à Arkham, L'Horreur de Miskatonic, La Malédiction du Pharaon Noir, La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée), L'Horreur de Dunwich, Le Roi en Jaune, L'Horreur de Kingsport, La Chèvre Noire des Bois, L'Horreur d'Innsmouth*, Fantasy Flight Games et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Games. Édition française par Edge. Edge est une marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Pour des informations, des aides de jeu, visitez :

www.EdgeEnt.com

PROTÈGE CARTES FFG ™
4 JEUX DE PLATEAU STANDARD AMÉRICAIN
4 JEUX DE PLATEAU MINI AMÉRICAIN

Index

C'est un index des règles d'**Horreur à Arkham** et de **l'Horreur de Dunwich**. Le sigle HA renvoie aux règles d'Horreur à Arkham, HD renvoie à **l'Horreur de Dunwich**.

Abandon des investigateurs : HD8
Alliés : décharger, HD6; quittant la ville, HA18
Armes : HA15 ; sans main, HD7 ; limite d'armes et de sorts, HA15, HD9
Bataille finale : HA19-20, HD9, HD11
Blessure : HD6
Cartes Condition : HD6
Cartes Mythe : HA9, HD10
Cauchemardesque : HA24
Combat : HA14-15 ; exemple, HA14
Combat magique : HA15
Combat physique : HA15
Compétences : HA12 ; ajustement, HA6 ; cartes, HD10 ; test, HA13-14
Concentration : HA6, HA21
Conflits de timing : HA22
Conscience : HA21
Décharger : HA5
Dégâts dus aux monstres : HA15
Échanger de l'équipement : HA22
Échapper aux monstres : HA6, HA13-14 ; exemple, HA13
Échelle de terreur : HA19, HA21, HD9, HA24 ; réveil du Grand Ancien, HD9
Échelle du destin : HA9, HA18-20, HD9
Embuscade : HA24
Environnement : HA11, HD9
Fermeture des portails : victoire, HA12 ; comment procéder, HA16-17
Feuille d'investigateur : HA19
Fin du jeu : HA12, HD9
Folie : HD6
Force des monstres : HA15
Fou : HA16, HD9, HD10
Grand Ancien : réveil, HA18-20, HD9 ; bataille finale, HA19-20, HD9, HD11 ; les nouveaux de l'Horreur de Dunwich, HD8 ; détails de la feuille, HA19
Horreur de Dunwich : HD7-8
Immunité magique : HA24
Immunité physique : HA24
Inconscient : HA16, HD9, HD10
Inépuisable : HA24
Irrésistible : HA24
Irruption de portail : HD6
Lieux : fermeture, HA18, HD9, HD10 ; rencontres, HA8 ; capacités spéciales, HA20, HD9
Limite de monstres : HA17-18, HA24, HD5, HD9
Limites de cartes spéciales : HA20
Marqueurs exploré : HA8, HD10
Marqueur monstre : HA21
Mise en place : HA4-5, HD3-4, HD8
Missions : HD5
Monstre : mouvement, HA10-11 ; récupérer les trophées, HA15 ; dépenser les trophées, HA22, HD9 Monstres "Masque" : HA5
Monde natal : HA21
Monstres rejetons : HD7
Monstres volants : HA11, HD5, HD6, HD9
Mouvement à Arkham : HA6, HA7
Mouvement chasseur : HD6, HD7
Mouvement dans l'Autre Monde : HA7, HA8
Perdu dans le Temps et l'Espace : HA16, HD5
Périphérie : HA17-18, HA24, HD5, HD9
Phase d'entretien : HA5-6, HD8
Phase de mouvement : HA7-8
Phase de mythe : HA9-12
Phase de rencontres à Arkham : HA8-9, HD8, HD9
Phase de rencontres dans les Autres Mondes : HA9-10
Pions Indice : ramassage, HA8 ; placement, HA10 ; dépense, HA13
Plateau, détails : HA21
Points de victoire : HA12, HD8
Portails : et victoire, HA12 ; créant des vagues de monstre, HD5, HD8 ; fermeture, HA12, HA16-17 ; monstres les protégeant: HA17 ; ouverture lors de la phase de mythe ; s'ouvrant sur des investigateurs, HA10 ; sceller, HA12, HA17 ; réveillant le Grand Ancien, HA19, HA24
Quartier : HA 21
Rencontres : dans les Autres Mondes, HA8, HA9 ; monstres apparaissant à cause des, HA21, HD9 ; résolution, HA8-9
Restaurer : HA5
Rumeur : HA11, HD9
Sceller les portails : HA12, HA17
Signes des anciens : HA17
Statut de l'investigateur : arrêté, HA16 ; béni, HA16 ; maudit, HA16 ; retardé, HA8, HA16 ; dévoré, HA16 ; dévoré lors de la bataille finale, HA19, HA20, HD9
Sorts : lancement, HA15 ; exemple, HA16
Tâches : HD5
Tests de compétence : HA13-14
Vague de monstres : HD5, HD8
Valeur de combat des monstres : HA15
Vortex : HD7
Voyage entre les villes : HD5
Zone de rues : HA21

