

# Enquêtes à Arkham

Une variante de jeu pour *Horreur à Arkham* (version de mars 2011)

## Introduction

Bien que *Horreur à Arkham* soit un excellent jeu, pour les connaisseurs de l'œuvre de H.P. Lovecraft, il présente une série d'évènements confus qui ont peu de corrélations avec le Grand Ancien qui actuellement s'éveille. Par exemple, quand le grand Cthulhu sommeille, vous finissez toujours par combattre des vampires de feu et autres créatures hors-contexte, et R'lyeh a une vague signification dans l'histoire et encore, uniquement si un portail s'y ouvre. Pour susciter l'atmosphère d'une enquête Lovecraftienne, on devrait s'attendre à traiter avec des cultistes aliénés, des créatures de la mer, et des serviteurs du Grand Ancien et à voyager à R'lyeh au point culminant de l'aventure, plutôt que lors d'une vague escale sans aucun rapport avec l'intrigue.

Il y a aussi le problème de l'absence d'un affrontement final dans le jeu. Si les joueurs réussissent correctement, ils finissent le jeu en scellant les portails plutôt qu'en affrontant le Grand Ancien. Bien que ce soit

satisfaisant de gagner la partie, on a l'impression que le jeu s'arrête automatiquement en plein milieu de l'action (en particulier quand il reste encore des portails ouverts).

Et pour finir, bien qu'*Horreur à Arkham* soit à la base un jeu coopératif, la plupart du temps les joueurs travaillent seuls.

Ces règles et extensions essaient de corriger ces critiques tout en continuant à exploiter les forces du jeu original. "Enquêtes à Arkham" ajoute de nouveaux mécanismes de jeu, en modifie d'autres déjà existant et ajoute un nouveau niveau d'intrigue au jeu.

Vous aurez besoin du jeu de base pour jouer à "Enquêtes à Arkham".

## Résumé des changements

Le jeu "*Enquête à Arkham*" diffère du jeu "*Horreur à Arkham*" par les points suivants:

- Il est centré sur une seule enquête/intrigue
- Il permet aux joueurs de s'entraider lors de combat et de collaborer pour atteindre les objectifs du jeu, mais permet aussi aux montres de coopérer contre les investigateurs.

## *Enquêtes à Arkham*

- La fin du jeu ne se joue plus uniquement quand les investigateurs ont mal joué mais aussi quand ils ont bien joué

- Les monstres ne traînent pas dans les rues d'Arkham (enfin, en temps normal) et les portails n'apparaissent plus que lorsque cela fait partie de l'enquête.

Les investigateurs essaient de résoudre une enquête dirigée par une intrigue avant que la chronologie de la menace ne soit atteinte. L'enquête est terminée en une série de "Saynètes", qui sont simplement une série de rencontres préétablies. Plusieurs investigateurs peuvent entrer dans les Saynètes, et collaborer pour les achever.

Pour simuler la progression de l'intrigue, les Saynètes s'ouvrent au fur et à mesure de l'avancée de l'enquête, offrant de nouvelles pistes et indices à l'enquête. Typiquement, une réussite sur une Saynète va permettre l'accès à de nouvelles Saynètes ou à de grandes récompenses. Un échec entraînera la perte définitive de l'accès à certaines pistes (ou pire).

Quand l'enquête arrive à son terme ou que la fin de la chronologie est atteinte, il y aura un affrontement entre les joueurs et le Grand Ancien (ou d'autres méchants). La manière dont les joueurs auront mené leur enquête aura un effet direct sur la difficulté de cette confrontation finale.

## **Nouveaux Eléments**

"Enquêtes à Arkham" introduit ces nouveaux éléments de jeu :

- Le Dossier de l'enquête
- Les Feuilles Progression de

l'enquête

- Les jetons Conditions et Evénements des Saynètes

- Les jetons Force (de Monstre)

Les objets suivants doivent être retirés du jeu :

- Les cartes Mythes
- Les fiches Grand Ancien
- Les cartes Rencontre des

Autres Mondes

### *Dossier de l'enquête*

Chaque enquête possède un dossier qui contient le scénario de l'enquête et les rencontres contenues dans les Saynètes. La plupart des pages du dossier de l'enquête décrivent les rencontres de Saynètes, mais d'autres renseignent sur d'autres aspects du jeu.

Chaque dossier d'enquête contient une chronologie qui rythme l'apparition des indices, des Évènements, du niveau de la terreur et même des pistes d'enquête. Pendant la phase de Mythe, un dé est lancé pour voir si la chronologie avance, entraînant les Évènements décrits dans le dossier de l'enquête. Quand la chronologie est terminée, le Grand Ancien se réveille, et le jeu entre dans sa phase finale.

## *Enquêtes à Arkham*

### Feuilles Progression de l'Enquête

Les Feuilles Progression de l'Enquête gardent la trace de la progression dans l'intrigue de l'équipe d'investigateurs. Les pions investigateurs se déplacent sur les feuilles comme ils progressent dans les Saynètes, et les jetons Conditions de Saynète sont placés sur les entêtes des Saynètes pour indiquer là où en est l'enquête de l'équipe.

### Jetons Condition d'une Saynète

Lorsque les Saynètes sont ouvertes, ratées et réussies, les jetons Condition sont placés sur la Feuille de Progression pour indiquer ces conditions.

### Jetons Événement

Les jetons Événement sont placés sur les zones de la carte Saynète pour indiquer qu'un Événement important a eu lieu à cet endroit.

### Jetons Force (de Monstre)

Ils sont placés sur les monstres au moment des combats pour indiquer leur force et conservés comme trophées par les joueurs au lieu des tuiles de monstres.

## **Préparation du jeu**

La préparation du jeu est similaire à une préparation de jeu classique à ces exceptions près :

- Aucun pion indice n'est placé sur les lieux instables au début de la partie

- La Tasse de Monstres est limitée à ceux indiqués dans la section "Monstres" du Dossier de l'Enquête. Si un symbole y est listé, tous les monstres avec ce symbole dimensionnel sont ajoutés à la Tasse.

- Placez la Chronologie du livre d'enquêtes à côté du plateau de jeu avec un pion Événement sur l'échelle de progression, ou notez simplement sur un papier le stade où vous vous trouvez.

## **Que faire des éléments retirés du jeu ?**

Etant donné que certains éléments du jeu ont été entièrement retirés du jeu, des règles spéciales sont à appliquer lors de référence à ces éléments :

- Chaque fois qu'un joueur pioche une carte (feuille de personnage incluses) qui lui indique une ouverture, une fermeture de portail ou un déplacement de monstre, la carte est défaussée et le joueur pioche une nouvelle carte.

- Tout effet qui aurait dû faire avancer l'échelle du Destin, fait avancer la Chronologie à la place. Tout effet qui aurait dû retirer un pion Destin de l'échelle du Destin est sans effet.

- Un investigateur qui devrait aller dans un Autre Monde (à cause d'un monstre par exemple) est Perdu dans le Temps et l'Espace à la place.

## Mouvements et Monstres

Afin de permettre aux joueurs de s'allier contre les monstres (voir « Nouvelles Règles de Combat » ci-dessous), les investigateurs finissant leur mouvement dans un lieu ou une zone de rues où se trouve un monstre peuvent choisir de dépenser un pion Indice pour reporter leur rencontre avec le monstre à la fin de la phase de mouvement, permettant à d'autres investigateurs de venir l'aider.

Chaque Investigateur doit, dans l'ordre d'arrivée, dépenser un pion Indice pour permettre à d'autres investigateurs d'arriver.

## Nouvelles Règles de Combat

Ces nouvelles règles de combat permettent l'implication de plusieurs investigateurs et monstres. Quand un combat se déroule dans un lieu ou une zone de rues, tous les investigateurs présents prennent part au combat (qu'ils le veulent ou non), et peuvent utiliser des pions Indice pour s'entraider. Ces combats se déroulent ainsi :

1) Tout investigateur qui souhaite fuir le combat doit réussir à s'échapper de chacun des monstres sinon, il reste dans la mêlée et ne peut pas attaquer à ce tour. Si au moins un monstre possède « Embuscade », aucun investigateur ne peut fuir.

2) Lors du premier tour de combat, chaque investigateur qui

n'a pas réussi à fuir doit faire un **test d'Horreur** pour chaque *type* de monstre en suivant les règles normales de perte de Santé Mentale (ainsi on ne fait qu'un seul test d'horreur si l'on rencontre 3 goules).

3) Dans l'ordre du tour, chaque investigateur peut répartir ses dés d'attaque sur autant de monstres que sa valeur de compétence Combat (sans aucun modificateur d'aucune sorte). Si l'un des monstres combattus a des Immunités ou des Résistances, l'investigateur peut choisir quels dés sont assignés à quels monstres (par exemple, un investigateur peut assigner tous les dés de sa valeur de compétence Combat à un monstre qui possède immunité magique et tous ses dés de bonus d'une arme magique à un monstre normal).

4) L'investigateur lance ensuite ses dés contre chaque monstre comme autant de **tests de Combat**, en ajustant avec la valeur de combat du monstre. Tous les investigateurs impliqués dans le même combat peuvent contribuer en pions Indice aux succès de ces tests. Les monstres Irrésistibles font leurs dommages comme d'habitude lorsqu'ils sont attaqués.

5) Si le nombre de succès obtenus contre un monstre dépasse la force restante du monstre, l'investigateur bat ce dernier et prend autant de jeton Force que la

## Enquêtes à Arkham

Force du monstre (à moins que celui-ci ne soit Inépuisable, auquel cas aucun jeton Force n'est obtenu). Sinon, tout succès obtenu est déduit de la Force du monstre, l'affaiblissant. Utilisez les jetons Force sur son marqueur afin de garder la trace des dégâts qu'il a subi.

6) Après que l'investigateur a fait son jet, il subit une perte de Résistance pour chaque monstre Irrésistible qu'il n'a pas attaqué ce tour ci.

7) Une fois que tous les investigateurs ont eu une chance d'attaquer ou de fuir, les dommages des monstres restants sont additionnés et divisés de manière égale entre tous les investigateurs (arrondi au supérieur). Tous les jetons Force sur les marqueurs de monstres sont retirés, les monstres retournant à leur valeur originale de Force, et la séquence de combat est répétée ainsi jusqu'à ce que tous les monstres ou tous les investigateurs soient battus.

### Jetons Force

On obtient des jetons Force quand un monstre est battu à la place de prendre le marqueur de ce dernier comme trophée. Ces jetons peuvent être dépensés tout comme les points de Force de monstre le sont normalement, chaque jeton comptant comme un marqueur de

monstre ayant une valeur de Force de 1.

Lorsqu'ils sont battus, les monstres de la tasse y retournent à moins qu'une règle sur le monstre ou dans le Dossier de l'Enquêtes n'indique autrement (par exemple, de retourner dans la boîte).

### Monstres lors des scénarios

Au fil du scénario, des apparitions de monstre pourront se produire. Traitez les de la même façon que des monstres pris depuis la tasse de monstres ; ils possèdent les mêmes types de statistiques et de jetons Force que les monstres normaux à moins qu'ils ne bénéficient de l'attribut *inépuisable*.

### Enquêtes

Les enquêtes de *Enquêtes à Arkham* sont découpées en plusieurs *Saynètes*. Les *Saynètes* couvrent essentiellement des scènes où l'intrigue de l'enquête se dévoile. Elles sont gérées d'une façon très similaire aux Portails ; L'investigateur se déplace dans un lieu, entre sur un plateau annexe, y fait des rencontres lors d'une phase séparée, revient à son lieu d'origine, et (le plus souvent) récupère un Trophé Portail au terme de ce cheminement. A la différence des Portails, la plupart des *Saynètes* ont lieu à Arkham. De plus, le nombre d'étapes séparant l'investigateur de l'issue de la *Saynète* est variable.

## Enquêtes à Arkham

Afin d'entrer dans les Saynètes, les investigateurs doivent suivre les pistes à Arkham - parfois, l'une d'entre elle les mènera à une Saynète qui les mènera à son tour à une autre piste et ainsi de suite.

### Conditions des Saynètes

Les Saynètes disponibles pour l'Enquête sont indiquées sur la Feuille de Progression de l'Enquête. Chaque Saynète possède sa propre Piste de Progression qui peut rester dans la boîte jusqu'à ce que le Dossier d'Enquête la sollicite. Chaque Piste de Progression de Saynète est identifiée par une lettre suivie de plusieurs zones avec des numéros.

La Condition d'une Saynète peut être : *fermée*, *ouverte*, *réussie* ou *échouée*. Les Jetons de Condition sont placés sur la lettre de la Piste de Progression de la Saynète (l'absence de Jeton de Condition indique que la Saynète est *fermée*).

Lorsqu'une Saynète change de Condition, on place ou on retire tout simplement le Jeton de Condition de l'emplacement pour représenter sa nouvelle Condition. Chaque Feuille de progression de l'Enquête dispose au plus d'un Jeton Condition.

### Rencontres à Arkham

Lors de la phase de rencontre à Arkham d'un investigateur, avant que le personnage ne fasse une rencontre, il peut décider

d'enquêter sur le dossier. On ouvre alors l'index du Dossier d'Enquête et on se réfère au lieu où se trouve l'investigateur.

Si le lieu n'est pas référencé ou s'il est indiqué "Rien ne se passe", l'investigateur fait sa rencontre normalement comme décrit par le livre de règles d'Horreur à Arkham (il peut décider d'utiliser la capacité spéciale du lieu le cas échéant). Dans les autres cas, suivez les instructions, qui consisteront le plus souvent à lire un paragraphe. Rendez vous alors au paragraphe indiqué et suivez les instructions comme s'il s'agissait d'une carte de lieu classique.

Certains paragraphes vous autoriseront à entrer dans une Saynète. Lorsque l'investigateur entre dans une Saynète, on déplace son pion investigateur sur la première case (représentée par le chiffre 1) de la Piste de Progression de cette Saynète.

### Rencontres dans les Saynètes

Les investigateurs prenant part à des Saynètes ne font pas de rencontres durant la phase des rencontres à Arkham ; à la place, ils font leur rencontre durant la phase des rencontres dans un autre monde.

Un investigateur dans un Saynète, durant sa phase de Rencontre dans les Autres Mondes, se reporte à l'index du Dossier d'Enquête pour y trouver la section

correspondant à sa zone sur le Piste de Progression de la Saynète. Il suit les instructions ; le plus souvent, lire un paragraphe.

### **Évènements et Jeton**

#### **Évènements**

Parfois, un certain nombre d'Évènements sont associés à une zone de Saynète. La première fois que vous faites une rencontre dans cette zone, lisez le premier évènement. Si vous y faites une seconde rencontre, lisez le second évènement, ainsi de suite. Posez, au fur et à mesure, les Jetons Évènement sur la zone pour indiquer le nombre d'évènements ayant déjà fait l'objet d'une rencontre.

### **Plusieurs investigateurs dans une Saynète**

Sauf indication contraire, plusieurs investigateurs peuvent entrer dans une Saynète et collaborer pour en venir à bout. Lorsqu'un investigateur fait une rencontre de Saynète, tous les investigateurs situés dans la même zone forment une "équipe" (qu'ils le veulent ou non). Les membres d'une équipe peuvent dépenser leurs jetons d'indices pour se soutenir les uns, les autres. Le joueur dont c'est le tour débute sa rencontre en tant que *chef d'équipe*. Sauf indications contraire, le chef d'équipe effectue tous les tests de compétences, reçoit les dégâts et

décide de la répartition des objets, trophés de portail... reçus parmi les membres de l'équipe.

Tous les membres de l'équipe ont effectué leur tour en même temps que le chef d'équipe. Si un investigateur a déjà pris part à une rencontre d'équipe lors ce tour, il passe sa phase de rencontre dans la Saynète.

### **Test de Compétence Assisté et Chef d'Equipe**

Certaines rencontres permettent d'effectuer un *Test de Compétence Assisté*. Il s'agit de tests de compétences classiques à la différence près qu'avant de lancer les dés, le chef d'équipe peut céder son titre à un autre membre de l'équipe. Le nouveau chef d'équipe fait alors le jet à sa place et conserve le titre.

### **Porter un coup**

Lorsque les investigateurs "portent un coup", ils contrecarrent les desseins de l'ennemi. Si le lieu (ou la zone de rue) où ils se trouvent ne contient pas de signe des anciens, on en place un et un investigateur gagne un Trophée de Portail (l'heureux élu est choisi par le chef d'équipe). On ne peut "porter un coup" qu'une seule fois par lieu (ou zone de rue). Le signe des anciens permet de s'en rappeler.

## **Revenir à Arkham**

Un investigateur à qui il est demandé de "revenir à Arkham" retourne au lieu d'accès à la Saynète. Si aucun investigateur en particulier n'est spécifié, tous les membres de l'équipe retournent à Arkham.

## **Classification des Saynètes**

Les Saynètes se considèrent se déroulant à Arkham, sauf précision contraire sur la Feuille de Progresion ou dans le Dossier d'Enquête.

## **Phase de Mythe**

Les événements des phases de Mythe sont orchestrés par une Chronologie. Lors de la première phase de Mythe (au début du jeu), le premier événement de la Chronologie prend effet.

Ensuite, à chaque phase de Mythe, on lance un dé pour savoir si l'on progresse dans la Chronologie. L'événement en cours indique si le jet obtenu déclenche l'événement suivant de la Chronologie.

Si le prochain événement a lieu, consulter la Chronologie pour le mettre en place. Les événements sont traités exactement comme les textes des cartes Mythes (Gros Titre, Environnement, Rumeurs).

Si la Chronologie est terminée (le dernier événement a déjà eut lieu) et que le jet indique la mise en place d'un nouvel événement, les

plans du méchant sont terminés. On entre alors dans la Phase Finale (voir ci-dessous)

## **La Phase Finale**

Il y a seulement deux fins possible pour Enquêtes à Arkham: soit les investigateurs ont achevé leur enquête avant la fin des événements de la Chronologie, soit ils n'ont pas réussi. Dans les deux cas, les investigateurs vont finir le jeu dans une Phase Finale paroxystique qui déterminera s'ils ont gagné ou perdu la partie.

Si vous recevez comme instruction "L'enquête est terminée", vous avez (probablement) bouclé votre enquête et vous êtes prêt à affronter le Grand Ancien. Reportez vous à l'index et cherchez les instructions de "Phase Finale".

Si la Chronologie est arrivée à terme avant la fin de l'enquête des investigateurs, les machinations du méchant sont arrivées à terme. Reportez vous également à l'index et cherchez les instructions "Phase Finale".

En général, la fin du jeu sera beaucoup plus facile si vous avez mener à terme votre enquête.

## **Enquêtes à Arkham comme extension**

Bien que Enquêtes à Arkham puisse être jouer comme un jeu en soi, il peut également être jouée comme une extension du jeu plus



## *Enquêtes à Arkham*

standard d'Horreur à Arkham. Pour cela, on ajoute un dossier d'enquête en plus d'un Grand Ancien. Pour jouer ainsi, faire une partie standard d'Horreur à Arkham et choisir un dossier en jouer en parallèle. Toutes les règles d'Horreur à Arkham sont en jeu, à l'exception de:

- \* Ajouter l'avancement de la Chronologie à la fin de la phase de Mythe.

- \* Utiliser les règles de combats à plusieurs pour les monstres rencontrés dans la rue, mais pas pour ceux rencontrés dans des lieux ou dans des autres mondes.

- \* La Phase Finale ne termine pas le jeu (mais elle se déroule tout de même). Le jeu n'est gagné que lorsque le Dossier de l'Enquête est clos ET que l'une des conditions de victoire du jeu standard est remplie.

## **Combiner plusieurs Dossiers d'Enquête**

Vous pouvez également jouer avec plusieurs Dossiers d'Enquêtes en même temps, soit seuls, soit avec le jeu de base en plus. Pour cela, vous devez imprimer d'autres copies des Pistes de Progressions (sur plusieurs couleurs par exemple pour les distinguer) et en utiliser un jeu pour chaque Dossier d'Enquête. Certains Dossier pourraient même avoir des Pistes de Progressions propres, ce qui éviterait les copies multiples.

### **Conception de l'extension:**

C.C. Chamberlin (nephilim)

**Testeurs:** Holly Chamberlin, Rich Saunders.

### **Traduction en Français:**

Amikezor, Dietch, Erwan, Grouik et Tiphany.

### **Design des saynètes:**

BukarooB.