

LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR

Un extrait du Arkham Advertiser :

Le Professeur Armitage, qui est en charge des relations avec l'Université du Caire pour les besoins de l'échange, nous a dit que "la venue de l'exposition est une avancée majeure pour l'Université d'Arkham au niveau mondial." Ajoutant que les cours de ce semestre s'enrichiront du potentiel de recherche offert par l'exposition. De son côté, Le Père Michael de l'Église Méridionale, a demandé à ses paroissiens de boycotter l'exposition. Le prêtre n'a pas voulu faire de commentaires, mais des sources proches disent qu'il est toujours choqué par les événements de l'année dernière, au cours desquels plusieurs boutiques ont fermé et qui a vu plusieurs meurtres mystérieux. D'autres sources, qui tiennent à rester anonymes, disent qu'une autre série "d'événements" a déjà commencé...

Dans l'extension LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR, une exposition sur l'Égypte mystérieuse vient à Arkham. Sobrement intitulée "L'Héritage des Pharaons", l'exposition crée un afflux de cultistes étrangers, d'événements surnaturels, de reliques puissantes, et autres dangers et mystères. Le tout culminant avec la menace trop familière du réveil du Grand Ancien. Bien entendu, les investigateurs sont les seuls à pouvoir arrêter tout ceci, avec un peu de chance, de savoir et de courage.

Matériel

LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR doit contenir les éléments suivants :

- 76 cartes Investigateur
- 22 Objets de l'Exposition
- 21 Sorts
- 7 Alliés
- 26 Cartes Spéciales
 - 18 Cartes Banni du Quartier
 - 4 Bénéfices
 - 4 Désavantages
- 90 cartes Grand Ancien
- 45 cartes Lieu d'Arkham
- 27 cartes Portail
- 18 cartes Mythe

Cette extension, composée uniquement de cartes, permet de jouer de deux façons : VISITER L'EXPOSITION et EXPOSITION PERMANENTE. VISITER L'EXPOSITION se joue comme une aventure indépendante qui met en évidence les nouvelles cartes. L'EXPOSITION PERMANENTE mélange les nouvelles cartes et les anciennes, qui rend l'exposition "L'Héritage des Pharaons" et les étranges événements l'accompagnant comme faisant partie de la vie quotidienne d'Arkham. Les règles pour ces deux façons de jouer se trouvent à la fin de ce document.

Aperçu du Matériel

La plupart des nouvelles cartes Sort, Lieu d'Arkham, Mythe, et Portail suivent les règles habituelles. Les autres éléments sont décrits maintenant.

Objets de l'Exposition : ces cartes spéciales sont similaires aux Objets Uniques, mais elles n'ont pas de valeur monétaire et on ne peut les obtenir que via les rencontres à Arkham et dans Les Autres Mondes. Les Objets de l'Exposition sont le plus souvent récupérés dans les lieux d'Arkham avec le symbole Objet Unique. Les investigateurs auront souvent le choix entre prendre un Objet Unique ou un Objet de l'Exposition.

Banni du Quartier : Arkham est une ville insulaire, et il ne faut pas prendre à la légère ses gens et ses autorités. Quand un investigateur fait quelque chose qui met en colère les responsables d'un quartier spécifique, ou peut-être parce qu'une partie du quartier devient revêche à son égard, cet investigateur est *Banni*. Un investigateur peut entrer dans la rue d'un quartier dans lequel il est *Banni*, mais il ne peut pas entrer dans un lieu de ce quartier lors de la phase de mouvement.



Il y a deux exceptions à cette règle. Premièrement, un investigateur peut entrer dans un lieu avec un portail ouvert, même s'il est *Banni* de ce quartier. Deuxièmement, un investigateur peut entrer dans un quartier duquel il est banni comme résultat d'une action durant d'autres phases.

Par exemple, si une rencontre d'Arkham indique qu'un investigateur peut immédiatement aller dans un autre lieu, il peut aller à ce lieu même s'il est *Banni* du quartier où se trouve ce lieu. D'autres exemples de ce type de mouvement autorisé comprennent le retour de *Perdu dans le Temps et l'Espace*, être envoyé à l'Asile d'Arkham parce que devenu fou, être envoyé à l'Hôpital Sainte Marie parce que devenu inconscient et être arrêté.

Toutes les cartes Banni sont défaussées quand le niveau de terreur augmente ; les habitants sont trop occupés par les monstres dans leurs rues pour remarquer les investigateurs indécents et vous êtes trop occupé à sauver le monde pour laisser une phobie ou une mauvaise mémoire vous arrêter !

S'il n'y a plus de cartes Banni pour le quartier duquel votre investigateur devient *Banni*, vous devez prendre la carte Banni appropriée à un autre investigateur.

Alliés : plutôt que fournir un bonus à vos compétences, comme le font la plupart des Alliés, les Alliés de cette extension vous donne des bonus à des types de test : Combat, Horreur, Évasion, et tests de Sort. Ils sont donc plus utiles durant les combats et moins durant les rencontres. L'exception est Sarah Danforth, qui augmente la concentration de votre investigateur de 1.



Bénéfices et Désavantages : similaires aux Bénédictions et Malédiction. Les Bénéfices et les Désavantages rendent les choses plus faciles ou plus dures pour les investigateurs. Chaque Bénéfice et Désavantage ont un certain événement ou une situation décrit sous les capacités fournies. Si votre investigateur se trouve lui-même dans cette situation, il défausse le Bénéfice ou le Désavantage. Par exemple, un investigateur avec le Bénéfice Psychique perd cette carte quand il est *perdu dans le temps et l'espace*.

Les quatre cartes Bénéfice (Psychique, Sacré, Détective Privé, et Visions) ont un fond bleu similaire à celui des cartes Bénédiction. Les quatre cartes Désavantage (Troublé, Guide Local, Dépravé, et Recherché) ont un fond rouge similaire à celui des cartes Malédiction. Si on vous dit de piocher un Bénéfice qu'un autre investigateur possède, vous pouvez lui prendre. Si on vous demande de piocher un Désavantage qu'un autre investigateur possède, vous devez lui prendre.

Cartes Portail Bicolores : ces cartes portail spéciales ont les couleurs de deux symboles de rencontre. Si l'une de ces deux couleurs correspond au symbole rencontre de l'Autre Monde où se trouve votre investigateur, on résout cette carte. Dans la plupart des cas, vous résoudrez la rencontre "Autre", mais si vous êtes dans l'Autre Monde spécifique à cette carte, vous devrez faire face au Grand Ancien associé à cet Autre Monde!



Nouvelles Règles

Les rencontres de **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR** introduisent un nouveau terme : la *surprise*. Quand un monstre vous *surprend*, vous ne pouvez pas vous enfuir, vous devez le combattre. De plus, il faut suivre les étapes suivantes pour le premier round de combat :

1. **Test d'Horreur**
2. **Combat** : vous ne pouvez pas essayer de fuir au premier round d'un combat *surprise*. Si vous battez le monstre, la bataille est terminée.
3. **Dégâts du Monstre** : si vous ne battez pas le monstre et que vous restez conscient et sain d'esprit dans la même case que le monstre après la résolution de cette étape, le combat continue normalement. On revient à l'étape 2 du combat, Combattre ou Fuir et on continue le combat jusqu'à sa fin.

Précisions sur les bonus de Combat

Les bonus au combat donnés par les cartes Arme et Sort (et la compétence Tireur d'Élite) 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 l'Autre Monde demandant un test de combat.

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

- Banque d'Arkham (jeu de base)
- Hôpital Sainte Marie (jeu de base)
- Cimetière (jeu de base, extension Pharaon Noir)
- Les Quais (extension Pharaon Noir, rencontre avec le monstre sous l'eau)

JOUER AVEC LA VISITE DE L'EXPOSITION

Avec cette façon de jouer, l'exposition "L'Héritage des Pharaons" vient d'arriver à Arkham. Tant qu'elle est en ville, d'étranges événements entourant l'exposition vont occuper les investigateurs. Des reliques antiques du temps des pyramides se retrouvent dans les mains des investigateurs et des rumeurs d'étranges insectes, de dieux anciens, de visiteurs originaux se propagent à Arkham. Derrière ces événements, et les influençant très certainement, un Grand Ancien est plongé dans son sommeil ouvrant les portails vers de nouvelles et terrifiantes aventures dans d'autres dimensions.

AVERTISSEMENT : cette variante est réservée aux joueurs expérimentés. Les portails peuvent s'ouvrir n'importe où avec cette variante, et l'échelle du destin du Grand Ancien se remplit plus rapidement ! C'est ce qui arrive quand de puissantes reliques et des esprits antiques sont amenés de contrées lointaines dans la déjà instable connexion mystique qu'est Arkham.

Préparation

On prépare le jeu de base **HORREUR À ARKHAM** comme d'habitude, mais on effectue les étapes suivantes durant l'étape 6 : **Séparation des Paquets**.

6a. On pose les cartes **Objet de l'Exposition**, **Banni du Quartier**, **Bénéfice**, et **Désavantage** à côté des autres cartes Investigateur.

6b. On met les cartes **Sort**, **Allié**, et **Mythe** de **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR** à côté des paquets éponymes d'**HORREUR À ARKHAM**.

6c. On retire les paquets **Lieu d'Horreur à Arkham** et **Portail** que l'on remet dans la boîte. On les remplace par les lieux et les portails de **LA MALÉDICTION DU PHARAON**.

Puis on continue la préparation avec l'étape 7 : **Récupération des Possessions Fixes**.

Déroulement

Dans cette variante, toutes les rencontres à Arkham et dans les autres Mondes sont nouvelles. Il y a aussi beaucoup de nouveauté pour les cartes

Mythe. La plupart des règles restent les mêmes comme les conditions de victoire. Les éléments suivants de cette variante méritent une explication :

Alliés : Les investigateurs ne peuvent obtenir des Alliés de **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR** que via les rencontres à Arkham, mais les rencontres des Autres Mondes peuvent vous permettre de choisir un Allié d'un des deux paquets. Les investigateurs qui débute la partie avec des Alliés spécifiques comme possessions fixes peuvent les prendre du paquet Allié d'**HORREUR À ARKHAM**. Quand le niveau de terreur augmente, on doit défausser un Allié des deux paquets d'Alliés.

Objet de l'Exposition : ces cartes spéciales sont similaires aux Objets Uniques, mais n'ont pas de valeur monétaire et on ne peut les récupérer qu'avec les cartes Mythe, les rencontres à Arkham, et les rencontres dans les Autres Mondes. Les investigateurs gagneront plus facilement des Objets de l'Exposition dans les lieux avec le symbole d'Objet Unique. Les investigateurs auront la plupart du temps le choix entre choisir un Objet Unique ou un Objet de l'Exposition.

Sorts : on obtient les sorts comme d'habitude. Cependant, pour permettre aux joueurs de découvrir et de jouer avec les nouveaux sorts plus facilement, les sorts de **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR** sont mis dans un paquet à part. Quand un joueur pioche un ou plusieurs sorts, il peut choisir le paquet (**HORREUR À ARKHAM** ou **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR**).

Phase du Mythe : pour mettre l'accent sur les nouvelles cartes Mythe, on pioche des cartes du paquet de **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR** pour la première phase de mythe, puis du paquet d'**HORREUR À ARKHAM** à la phase de mythe suivante. On alterne ainsi à chaque tour et on se sert d'un marqueur pour savoir de quel paquet (on le pose sur le paquet d'où on vient de piocher pour savoir qu'il faut piocher dans l'autre paquet la prochaine fois).

JOUER AVEC L'EXPOSITION PERMANENTE

Avec cette façon de jouer, l'exposition "L'Héritage des Pharaons" est installée à Arkham et fait partie de la vie normale (si cela existe à Arkham). Le Grand Ancien et ses effets sur la ville ont une plus grande importance que les mystères de l'exposition au musée, mais sa présence crée des remous dans les forces occultes d'Arkham.

Préparation

On prépare le jeu de base **HORREUR À ARKHAM** comme d'habitude, mais on effectue les étapes suivantes durant l'étape 6 : **Séparation des Paquets**.

6a. On pose les cartes **Objet de l'Exposition**, **Banni du Quartier**, **Bénéfice**, et **Désavantage** à côté des autres cartes Investigateur.

6b. On ajoute les cartes **Sort**, **Lieu**, **Mythe**, **Portail**, **Allié**, et **Mythe** de **LA MALÉDICTION DU PHARAON NOIR** à leurs paquets respectifs d'**HORREUR À ARKHAM**.

Puis on continue la préparation avec l'étape 7 : **Récupération des Possessions Fixes**.

Déroulement

Dans cette variante, la plupart des rencontres à Arkham et dans les Autres Mondes seront familières mais on y trouvera des cartes relatives à l'exposition au musée. Les nouveaux Alliés et Sorts seront plus difficiles à récupérer mais on les trouvera en ville tout comme les Objets de l'Exposition. La plupart des règles restent les mêmes comme les conditions de victoire. Les éléments suivants de cette variante méritent une explication :

Objets de l'Exposition : voir la variante VISITE DE L'EXPOSITION ci-dessus.

Alliés : quand le niveau de terreur augmente, on défausse deux Alliés aléatoirement au lieu d'un.