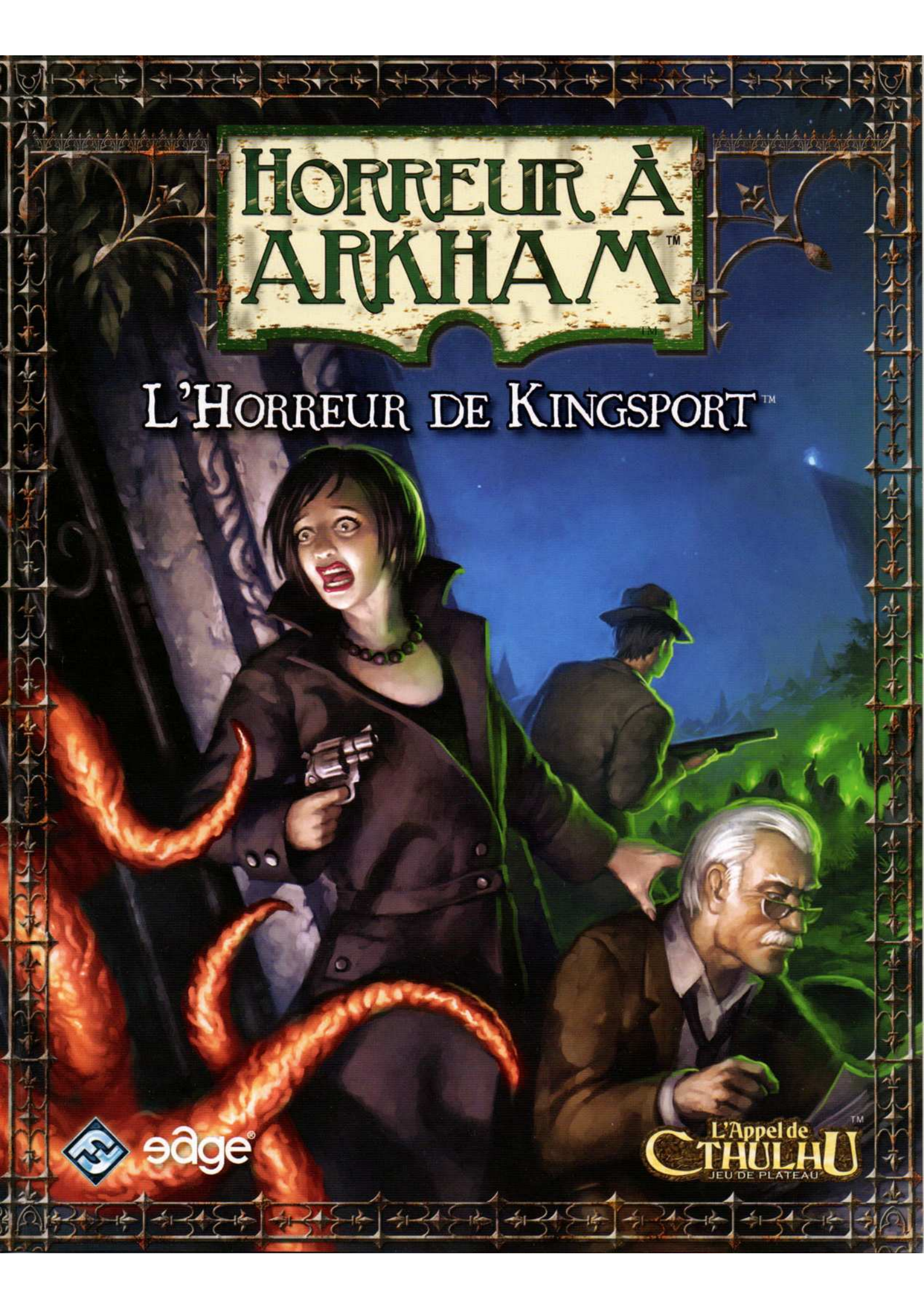
HORREUR À ARKHAM™

L'HORREUR DE KINGSPORT™



edge®

L'Appel de CTHULHU™ JEU DE PLATEAU

Bienvenue a Kingsport

Kingsport est une vieille ville endormie sur la côte du Massachusetts, baignée dans la brume, où d'anciennes forces ont commencé à se réveiller. La barrière entre les mondes, qui n'a jamais été aussi étroite dans ce lieu hanté par les rêves, a commencé à s'effriter, laissant des failles dans la structure de la réalité que l'on peut ressentir jusque dans la ville voisine d'Arkham.

Mais Kingsport a ses propres protections. Il existe des gardiens qui agissent selon des motivations qui leur sont propres, et des forces puissantes qui veillent sur les pics escarpés de Kingsport... en assumant qu'on puisse les déranger. Du cimetière grouillant de vers de Central Hill, à la solitude tranquille du phare de North Point, Kingsport est une cité merveilleuse pour ceux qui rêvent et dangereuse pour ceux qui vont trop loin dans leurs rêves.

Cette extension permet d'ajouter la ville voisine de Kingsport au jeu de base. On y trouve de nouveaux investigateurs, monstres, et Grands Anciens, ainsi que de nouvelles cartes qui peuvent être utilisés avec le jeu de base d'***Horreur à Arkham***. Parmi le matériel de cette extension, on trouve un nouveau plateau, des hérauts et des gardiens, un paquet de Bataille Épique, et des failles dimensionnelles.

Utiliser ce Livret

Ce livret contient les règles pour jouer à ***Horreur à Arkham*** avec cette extension. Dans la seconde partie se trouvent des clarifications de règles et les réponses aux questions les plus fréquentes pour le jeu de base, ainsi que des changements de règles pour améliorer le jeu.

Le Symbole De Cette Extension

Toutes les cartes de l'extension ***L'Horreur de Kingsport*** sont marquées d'un petit symbole de phare, afin de les distinguer parmi toutes les autres cartes du jeu.

MATÉRIEL

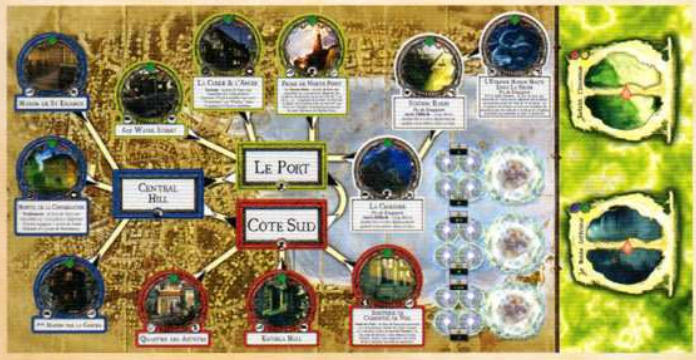
Une boîte de ***L'Horreur de Kingsport*** doit avoir les éléments suivants :

- Ce livret
- 1 plateau
- 8 feuilles Investigateur
- 8 marqueurs Investigateur
- 8 bases en plastique Investigateur
- 3 feuilles Gardien
- 112 cartes Investigateur, dont :
  - » 14 Objets Communs
  - » 12 Objets Uniques
  - » 11 Sorts
  - » 12 Compétences
  - » 11 Alliés
  - » 52 cartes spéciales, dont :
    - » 20 cartes Bénédictions de Nodens
    - » 26 cartes Visions d'Hypnos
    - » 2 cartes Bien-aimé de Bastet
    - » 2 cartes Capitaine du Bateau Blanc
    - » 2 cartes Transformé
- 4 feuilles Grand Ancien
- 2 feuilles Héraut
- 207 cartes Grand Ancien
  - » 36 cartes Lieu d'Arkham
  - » 56 cartes Lieu de Kingsport
  - » 22 cartes Mythe
  - » 32 cartes Portail
  - » 16 cartes Bataille Épique
  - » 45 cartes Complot du Grand Ancien
- 28 marqueurs Monstre
- 3 marqueurs Faille
- 12 marqueurs Progression de Faille
- 4 marqueurs Portail
- 48 pions Couvée
- 8 pions Bastet
- 2 marqueurs Aquatique
- 1 pion coulissant de Compétence

Aperçu du Matériel

Voici une brève description du matériel de cette extension qui va vous permettre d'identifier les différents éléments du jeu et de connaitre leur fonction au cours du jeu.

Plateau



Le plateau représente la ville de Kingsport. Comme celui d'Arkham, le plateau de Kingsport est composé de lieux et de zones de rues. Il est divisé en quatre quartiers. La Piste des Failles, sur le bord du plateau, sert à indiquer la progression des failles dimensionnelles. Enfin, on trouve sur le plateau deux Autres Mondes supplémentaires (Kadath l'Inconnue et Le Monde Inférieur) que les Investigateurs pourront visiter durant le jeu.

Nouvelles Cartes Investigateur

La plupart des nouvelles cartes Investigateur sont des ajouts aux paquets existants. Cela comprend les nouvelles cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort, Compétence et Allié.

Il y a aussi deux nouveaux paquets de cartes Investigateur.

On utilise le paquet **Bénédictions de Nodens** quand Nodens est le Gardien (cf. page 10). Il donne de nouveaux avantages aux investigateurs bénis.

On utilise le paquet **Visions d'Hypnos** quand Hypnos est le Gardien (cf. page 10). Il augmente l'apparition des pions Indice sur le plateau et la fréquence des rencontres bénéfiques.

Cartes Bénédictions de Nodens

Cartes Visions d'Hypnos

Les autres nouvelles cartes spéciales comprennent les cartes **Capitaine du Bateau Blanc**, que l'on peut acquérir au Phare de North Point, les cartes **Transformé**, que l'on peut récupérer à l'Étrange Maison Haute dans la Brume, et les cartes **Bien-aimé de Bastet**, que l'on obtient quand Bastet est le Gardien.

Cartes Capitaine du Bateau Blanc

Cartes Transformé

Cartes Bien-aimé de Bastet

Nouveaux Marqueurs et Feuilles d'Investigateur

Ces feuilles et marqueurs introduisent les huit nouveaux investigateurs.

Feuilles de Gardien

Ces trois feuilles représentent des entités surnaturelles puissantes qui s'opposent aux Grands Anciens. On n'utilise ces feuilles qu'avec la variante «Héraut/Gardien» de la page 10.

Nouvelles Feuilles de Grand Ancien

Ces feuilles introduisent les quatre nouveaux Grands Anciens. Plus de détails en page 10.

Nouvelles Cartes Grand Ancien

Les nouvelles cartes Portail, Mythe, et Lieu d'Arkham sont des ajouts aux paquets existants. Les cartes Lieu de Kingsport forment quatre nouveaux paquets de lieux. Ils fonctionnent de la même manière que les lieux du jeu de base, mais ils décrivent les rencontres se déroulant dans les différents lieux de Kingsport.

Cartes Bataille Épique et Complot du Grand Ancien

On utilise ces cartes quand le Grand Ancien se réveille dans la variante «Bataille Épique» de la page 11.

Feuilles de Héraut

Ces deux feuilles représentent des entités surnaturelles puissantes préparant la venue des Grands Anciens. On n'utilise ces feuilles qu'avec la variante «Heraut/Gardien» de la page 10.

Nouveaux Marqueurs de Monstre

Il y a 28 nouveaux marqueurs de monstre dans cette extension, dont deux nouveaux monstres «Masque». Cette extension introduit le mouvement **aquatique**, un nouveau type de mouvement de monstre indiqué par un bord orange. Plus de détails sur le mouvement aquatique à la page 7.

Marqueurs Faille

On utilise ces marqueurs quand des failles dimensionnelles s'ouvrent à Arkham. Les failles sont des déchirures mobiles dans la structure de l'univers, quelque part similaires aux portails, mais on ne peut pas les explorer. Les failles doivent être fermées en explorant Kingsport. Plus de détails aux pages 8–10.

Marqueurs de Progression de Faille

Ces marqueurs montrent le développement des failles dimensionnelles. Une fois que la piste des failles est remplie, une faille s'ouvre à Arkham. Plus d'informations sur les failles aux pages 8–10.

Marqueurs de Portail

Ces marqueurs sont similaires à ceux du jeu de base. Les nouveaux Autres Mondes (Le Monde Inférieur et Kadath l'Inconnue) sur ces marqueurs se trouvent sur le plateau de Kingsport.

Pions Couvée

On utilise ces pions uniquement quand Eihort est le Grand Ancien. Ils servent à indiquer l'influence néfaste d'Eihort sur les investigateurs.

Pions Bastet

On utilise ces pions uniquement quand Bastet est le Gardien, ils indiquent la faveur de Bastet.

Pion Coulissant de Compétence

Ce pion coulissant de compétence supplémentaire est utilisé avec Lily Chen, l'Artiste Martiale. Sa capacité spéciale demande un quatrième pion de ce type.

Marqueurs Aquatique

Ces deux marqueurs servent à identifier deux lieux originaux d'***Arkham*** (les Quais et l'Île Inexplorée) en tant que lieux aquatiques.

PRÉPARATION

Avant d'utiliser cette extension, il faut retirer, avec précaution, les pions en carton de leur support afin de ne pas les déchirer. Il faut insérer les huit investigateurs sur leur base en plastique. Et il faut faire attention à ne pas laisser ce matériel à portée des enfants et des animaux.

Mélanger l'Extension et le Jeu de Base

Il faut effectuer les trois étapes suivantes avant d'utiliser ***L'Horreur de Kingsport***. Si les éléments de cette extension restent avec ceux du jeu de base, on effectue ces étapes qu'une seule fois.

1. Préparer les Paquets

On mélange les nouvelles cartes Objet Commun, Objet Unique, Sort, Compétence, Allié, Lieu d'Arkham, Mythe, et Portail dans leurs paquets respectifs.

2. Préparer les Marqueurs de Portail

On mélange les nouveaux marqueurs de portail avec les autres.

3. Préparer les Marqueurs de Monstre

Les deux nouveaux marqueurs de monstre «Masque» sont placés avec ceux du jeu de base. Puis on mélange les autres nouveaux marqueurs de monstre avec les marqueurs de monstre (non Masque) d'***Horreur à Arkham***.

N'utiliser Que Des Parties De *L'horreur De Kingsport*

Cette extension a été conçue pour être utilisée dans sa globalité, mais il est tout à fait possible de n'utiliser que certains éléments. Par exemple, il est très facile d'utiliser les nouveaux Grands Anciens, Hérauts, Gardiens, investigateurs et leurs cartes sans le plateau de Kingsport ou les nouvelles cartes Grand Ancien. On peut aussi utiliser les cartes Bataille Épique sans se soucier du reste de l'extension.

Préparation de l'Extension

Quand on joue avec cette extension, il faut faire la préparation normale du jeu comme indiqué dans le livret de règles du jeu de base, avec les ajouts et modifications suivantes, numérotées pour correspondre aux étapes numérotées de la préparation du jeu de base. Le schéma de la page suivante illustre ces changements.

1. Préparation de la Surface de Jeu

On aligne le plateau de Kingsport au-dessus de celui d'Arkham, de façon à ce que les Autres Mondes soient du même côté. On mélange les trois marqueurs de faille et on les place face cachée sur les pistes des failles du plateau de Kingsport. Puis on mélange les marqueurs de progression de faille et on les empile face cachée à côté du plateau de Kingsport. Enfin, on place les deux marqueurs Aquatique sur les lieux Les Quais et l'Île Inexplorée du plateau d'Arkham.

6. Séparation des Paquets

Voir le schéma «Préparation de l'Extension L'Horreur de Kingsport» de la page suivante pour le placement des nouvelles cartes de ***L'Horreur de Kingsport***. Les nouvelles cartes spéciales doivent être placées à côté des autres cartes spéciales.

Il y a 11 nouveaux Alliés dans cette extension et on en utilise 11 à chaque partie. On mélange le paquet Allié et on distribue 11 cartes face visible sur la table que les joueurs ont le droit d'examiner. Les autres cartes sont remises dans la boîte. Puis on reprend les 11 cartes Allié et on les mélange pour faire une pioche face cachée. Les Alliés qui font partie de l'équipement de départ des investigateurs sont pris de ce paquet de 11 cartes.

Si un Allié spécifique fait partie des possessions fixes d'un investigateur, on retire cet Allié du paquet Allié avant de distribuer les cartes pour cette partie. Puis on réduit d'autant le nombre d'Alliés à distribuer pour qu'il y ait un total de 11 Alliés pour la partie.

11. Création de la Tasse des Monstres

Comme pour les marqueurs de monstre «Masque» du jeu de base, on ne place pas le nouveau monstre «Masque» dans la tasse des monstres (à moins que la fiche Grand Ancien ne spécifie le contraire).

14. Pioche et Résolution de Cartes Mythe

Si vous piochez une Rumeur durant la préparation, défaussez-la et piochez à nouveau jusqu'à ce que vous ayez une carte qui ne soit pas une Rumeur.

Pour les parties avec au moins 5 joueurs, placez deux monstres sur le portail indiqué par la carte Mythe, au lieu d'un.

Préparation d'une partie avec l'extension l'Horreur de Kingsport

Dans le schéma ci-dessus, les éléments suivants de ***L'Horreur de Kingsport*** ont été ajoutés à la mise en place classique d'***Horreur à Arkham***. Les sections numérotées correspondent aux chiffres du schéma.

1. Le plateau de Kingsport est placé à côté de celui d'Arkham. On n'y place pas de pions Indice, car aucun lieu n'y est instable (marqué par un diamant rouge).

2. Les nouvelles cartes Lieu pour les neuf quartiers d'Arkham sont mélangées dans leur paquet respectif.

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

4. Les quatre nouveaux paquets Lieu de Kingsport sont placés à côté du plateau de Kingsport.

5. Les nouvelles cartes Portail sont mélangées dans le paquet Portail, et les nouveaux marqueurs portail sont mélangés avec les autres.

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

7. Les trois marqueurs de faille sont mélangées face cachée et placées aléatoirement sur les trois pistes de failles du plateau de Kingsport.

7b. Les marqueurs de progression de faille sont mélangés et placés face cachée à côté du plateau de Kingsport.

8. Si cela n'a pas encore été fait, on mélange les cartes appropriées de cette extension dans les paquets suivants :

- *Objet Unique*
- *Objet Commun*
- *Allié*
- *Compétence*
- *Sort*

De plus, il y a deux nouveaux paquets spéciaux investigateur (les paquets Capitaine du Bateau Blanc et Transformé).

N'oubliez pas qu'il n'y a que 11 Alliés par partie.

9. Si vous utilisez la variante Héraut/Gardien, placez la feuille de Héraut et/ou Gardien à côté de la feuille du Grand Ancien.

10. Si vous utilisez la variante Bataille Épique, placez les cartes de Bataille Épique à côté de la feuille du Grand Ancien.

De plus, si le symbole de déplacement de monstre sur la carte Mythe est l'un de ceux des trois pistes de failles du plateau de Kingsport, on pioche un marqueur de progression de faille et on le place sur cette piste, comme expliqué aux pages 8-10.

Combiner Plusieurs Extensions

Si vous utilisez plusieurs plateaux d'extension à la fois (par exemple, ceux de Dunwich et Kingsport), placez-les au-dessus du plateau d'Arkham lors de la préparation, en les alignant comme indiqué. La position de ces plateaux par rapport à celui d'Arkham n'a pas d'importance.

Quand on utilise plusieurs extensions de ville, les règles ne changent pas à l'exception suivante. Le nombre de joueurs doit être considéré comme étant un de moins pour chaque plateau d'extension en jeu au-delà du premier. Donc, lors d'une partie à six joueurs utilisant Dunwich et Kingsport (soit deux extensions de ville), on compte un joueur de moins, pour un total de cinq joueurs. On se sert de ce nombre de joueurs modifié pour certains aspects du jeu comme la limite de monstres ou le nombre maximum de portails ouverts en même temps, et il réduit le niveau de difficulté car les joueurs ont beaucoup de terrain à couvrir.

Ce handicap ne peut pas faire baisser le nombre modifié de joueurs en dessous de un, et si cela devait arriver, les joueurs devraient jouer avec plus d'investigateurs.

Il n'y a pas de règles spéciales pour utiliser les petites extensions (comme ***La Malédiction du Pharaon Noir*** ou ***Le Roi en Jaune***) en conjonction avec les extensions de villes.

Règles de l'Extension

On utilise ces règles en plus de celles d'***Horreur à Arkham*** quand on joue avec l'extension ***L'Horreur de Kingsport***.

Le Plateau de Kingsport

Les règles suivantes indiquent comment interagit le plateau de Kingsport avec celui d'Arkham.

Les Termes «à Arkham» sur les Cartes

Les cartes qui font référence à «Arkham» s'appliquent aussi aux lieux et aux zones de Kingsport. Donc, par exemple, une carte Environnement qui ajoute +1 aux **tests de combat** et retire –1 aux **tests de volonté** à Arkham affecte aussi les investigateurs qui sont dans un lieu ou une zone de rues de Kingsport.

La Limite de Monstres et la Périphérie

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

Le Ciel

Les monstres volants à Kingsport peuvent aller normalement dans le Ciel. De plus, les rues de Kingsport sont **également considérées comme étant adjacentes au Ciel**. Donc, les monstres volants dans le Ciel peuvent aller dans les rues de Kingsport comme ils le feraient pour les rues 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 Kingsport, tout comme ils le feraient pour Arkham.

EXCEPTION : comme indiqué plus loin, les investigateurs ne peuvent pas revenir à un lieu du Pic de Kingsport en venant de Perdu dans le Temps et l'Espace.

Le Pic de Kingsport

Les lieux ; La Chaussée, la Station Radio, et l'Étrange Maison Haute dans la Brume font partie du mystérieux Pic de Kingsport. Il est difficile d'entrer et de voyager dans cette zone. Les investigateurs qui entrent sur La Chaussée ou à la Station Radio doivent immédiatement mettre fin à leur déplacement. De plus, les investigateurs ne peuvent pas se déplacer directement dans un des lieux du Pic de Kingsport en utilisant un sort, de l'équipement, ou d'autres moyens inhabituels, comme revenir de *perdu dans le temps et l'espace*. À la place, ils doivent aller dans la zone de rues du Port et entrer normalement sur La Chaussée.

Voyager entre les Villes

Pour se déplacer d'Arkham vers d'autres villes (comme Kingsport), 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 $. Désirant aller à Kingsport, il va d'abord à la Gare pour 1 point de mouvement. Ensuite, il prend le train pour Kingsport, ce qui lui coûte 1$ et 1 point de mouvement pour aller à la gare de Kingsport, qui se trouve dans la zone de rues de Central Hill. Il lui reste 2 points de mouvement, qu'il pourrait dépenser pour se déplacer vers le Port, puis à la Corde & l'Ancre. Par contre, il ne peut plus retourner à Arkham car il n'a plus d'argent.*

Vague de Monstres

Quand, au début de la phase de mythe, le premier joueur pioche une carte Mythe indiquant de placer un portail sur un lieu en contenant déjà un d'ouvert (et par conséquent, on place un monstre sur chaque lieu ayant un portail ouvert), on dit qu'il y a une vague de monstres. Plusieurs cartes de cette extension font référence à cette vague de monstres.

Mouvement Aquatique

L'Horreur de Kingsport introduit un nouveau type de déplacement de monstre, le mouvement aquatique. Les monstres avec un bord orange utilisent le mouvement **aquatique**, qui leur permet de se déplacer entre les lieux aquatiques. Les lieux aquatiques sont indiqués par un symbole de vague. De plus, il y a deux marqueurs aquatiques dans cette extension. Il faut les placer sur les lieux Quais et Île Inexplorée du plateau d'Arkham avant de jouer pour indiquer que ces deux lieux sont aquatiques.

Si un monstre aquatique n'est pas dans un lieu aquatique quand il se déplace, il suit les flèches, comme s'il était un monstre normal à bord noir. Mais s'il commence son mouvement dans un lieu aquatique, on regarde s'il y a d'autres lieux aquatiques contenant des investigateurs.

Si c'est le cas, le monstre aquatique se déplace directement dans ce lieu aquatique. S'il y a plusieurs lieux aquatiques contenant des investigateurs, le monstre va sur le lieu aquatique ayant l'investigateur avec la plus faible compétence

de Discrétion. S'il y a une égalité, le premier joueur décide où va le monstre. S'il n'y a pas d'autres lieux aquatiques avec des investigateurs, le monstre se déplace comme un monstre normal à bord noir.

Insaisissable

L'Horreur de Kingsport introduit une nouvelle capacité spéciale de monstre; la capacité insaisissable. Les monstres avec la capacité **Insaisissable** tentent d'éviter le combat au lieu de l'initier. Les monstres avec cette capacité sont indiqués par un modificateur vert de Conscience sur leur face mouvement en plus de leur capacité **Insaisissable** sur leur face combat. Les investigateurs peuvent quitter ou finir leur déplacement dans une zone contenant des monstres **Insaisissables** sans avoir à combattre ou à fuir ces monstres.

Pour initier un combat contre un monstre **Insaisissable**, l'investigateur doit être dans la même zone que ce monstre durant la **phase de mouvement** et doit d'abord réussir un **test d'évasion** contre ce monstre. Si ce test est réussi, le combat commence normalement. Si ce n'est pas le cas, le déplacement de l'investigateur est immédiatement terminé.

Irruptions 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 dimensionnel.

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.

Failles

Comme les barrières dimensionnelles proches de Kingsport sont très fines, la région est remplie de failles dimensionnelles. Ce sont des déchirures mobiles dans la structure de l'univers d'où émergent des monstres si on ne les surveille pas. Au début du jeu, les trois failles sont closes et les marqueurs de faille correspondant sont placés aléatoirement sur les trois pistes de failles du plateau de Kingsport. Chaque piste de faille est constituée de quatre cases divisées en deux groupes, chacun ayant un motif de déplacement de monstre différent (comme sur les cartes Mythe) qui lui est associé.

Chaque fois que l'on résout une carte Mythe, on regarde si le motif de déplacement de monstre de la carte correspond à l'un des motifs à côté d'une faille close. Si c'est le cas, on pioche au hasard un marqueur de progression de faille de la pile, et on le place face visible sur l'une des deux cases à côté du motif de déplacement de monstre qui a été pioché. Si les deux cases à côté de ce motif sont déjà remplies, on ne pioche pas un autre marqueur de progression de faille.

Si, après le placement d'un nouveau marqueur de progression de faille, les quatre cases à côté d'une faille fermée contiennent des marqueurs de progression de faille, la faille s'ouvre et est placée sur le lieu du portail indiqué sur la carte Mythe résolue à cette phase (même si on y trouve un signe des anciens).

Failles Ouvertes

Les failles ouvertes s'activent lors de la phase de mythe du tour suivant celui où elles se sont ouvertes. Chaque faille est marquée d'un symbole dimensionnel en noir ou en blanc (par exemple, une lune noire). Si la carte Mythe piochée indique que les monstres avec le symbole dimensionnel de la faille se déplacent, la faille se déplace en premier comme un monstre normal à bord noir le long de la flèche indiquée, puis on pioche un monstre de la tasse et on le place sur le nouvel emplacement de la faille. Si, par exemple, la carte Mythe indique que les monstres avec le symbole dimensionnel de lune doivent se déplacer en suivant les flèches blanches, la faille lune noire doit suivre la flèche blanche partant de son emplacement actuel, et on place un nouveau monstre au nouvel emplacement de la faille. **Les monstres entrant sur le plateau par les failles sont toujours soumis aux règles habituelles de limite de monstres.**

De plus, quand une faille suit une flèche de même couleur que son symbole dimensionnel, on ajoute un pion destin à l'échelle de destin du Grand Ancien. En reprenant l'exemple de la faille lune noire, si la carte Mythe indique les monstres avec le symbole dimensionnel de lune doivent se déplacer le long des flèches noires, la faille lune noire suit la flèche noire à partir de son emplacement actuel, et génère un monstre à son nouvel emplacement. **Et** on place un pion destin sur l'échelle du destin. Les failles ouvertes représentent un grave danger pour Arkham.

Exemple de Faille

La carte Mythe ci-dessus vient d'être piochée et son motif de déplacement des monstres correspond à l'un de ceux du plateau de Kingsport. Par conséquent, on pioche aléatoirement un marqueur de progression de faille et on le place face visible sur la piste qui indique le motif de déplacement correspondant. Si les deux cases de la piste sont occupées, il ne se passe rien.

Par la suite, la carte Mythe ci-dessus vient d'être piochée et son motif de déplacement des monstres occupe la dernière case de l'une des trois pistes de faille. Le marqueur de faille à côté de la piste de failles nouvellement remplie est pris et placé sur l'emplacement de portail indiqué par la carte Mythe.

Dans ce cas, le marqueur de faille est placé sur le Square de l'Indépendance. S'il y a déjà un portail ouvert à ce lieu, cela n'a pas d'importance car les failles n'interfèrent pas avec les portails.

Ce marqueur de faille a un cercle blanc. Quand les monstres avec le symbole dimensionnel du marqueur de faille (le cercle) se déplacent, le marqueur de faille se déplace comme un monstre normal à bord noir. Après son mouvement, on pioche un monstre de la tasse que l'on place à son nouvel emplacement. S'il suit une flèche blanche (le cercle est blanc), on ajoute un pion destin sur l'échelle du destin.

Enquêter et Fermer les Failles

Chaque marqueur de progression de faille indique un lieu de Kingsport où l'on peu trouver des informations sur cette faille. Quand un investigateur fait une rencontre au lieu indiqué, il a enquêté sur ce marqueur de progression de faille. Si la faille associée avec un marqueur de progression de faille est *fermée* quand un personnage enquête dessus, le marqueur de progression est remis dans la pile de marqueurs de progression de faille et pourra être réutilisé. Si la faille associée avec un marqueur de progression de faille est *ouverte* quand un personnage enquête dessus, alors le marqueur de progression de faille est retourné face cachée. Quand les quatre marqueurs de progression de faille associés à une faille ouverte ont été retournés face cachée, la faille est fermée. Son marqueur est remis sur sa piste de faille et les quatre marqueurs de progression de faille sont défaussés.

Un investigateur ne peut enquêter que sur un marqueur de progression de faille par rencontre faite à un endroit donné, même si plusieurs marqueurs de progression de faille indiquent ce lieu.

Nouveaux Grands Anciens

Voici des précisions sur les quatre nouveaux Grands Anciens de cette extension.

Atlach-Nacha

La capacité «Toile Entre les Mondes» d'Atlach-Nacha signifie que toutes les cartes Mythe doivent être traitées comme si leur encadré d'emplacement de portail était rouge. Donc, chaque fois qu'un emplacement de portail scellé est pioché, le signe des anciens à cet endroit est retiré du plateau. Les investigateurs les plus sagaces essaieront de gagner en fermant en une fois tous les portails du plateau.

Eihort

Eihort corrompt les investigateurs avec ses pions couvée quand ils scellent les portails et battent les cultistes. Chaque fois qu'un investigateur reçoit un pion, il peut être **dévoré**. Il lance un dé, et si le résultat est inférieur au nombre de pions couvée qu'il a accumulés, il est **dévoré**. Les pions couvée de l'investigateur **dévoré** sont ajoutés à l'échelle du destin d'Eihort (même si cela se produit lors de la bataille finale).

Y'Golonac

Les tomes détenus par les investigateurs faisant partie de leur équipement de départ n'ajoutent pas de pions destin sur l'échelle du destin d'Y'Golonac. Mais les tomes qui sont piochés d'un paquet, mais défaussés (comme lorsque l'on fait ses achats au Magasin ou à la Boutique de Souvenirs) ***ajoutent*** des pions destin sur l'échelle du destin d'Y'Golonac. Quand on cherche un objet dans un paquet, on n'ajoute qu'un pion destin sur l'échelle du destin d'Y'Golonac si l'objet cherché est un Tome - on ignore les cartes passées lors de la recherche.

Yibb-Tstll

Augmenter la difficulté des tests d'évasion de 1 signifie qu'il faut **deux succès** pour réussir un test d'évasion quand Yibb-Tstll est endormi. Quand Yibb-Tstll se réveille, on compte le nombre de pions Indice restant sur le plateau, et on ajoute X à ce nombre. Si les investigateurs ne font pas attention, cette valeur pourrait être trop forte pour espérer quoique ce soit.

Variante «Héraut/Gardien»

Avec cette variante, des êtres surnaturels puissants connus sous le nom de Hérauts et Gardiens freinent ou aident les investigateurs. Les Hérauts rendent le jeu plus difficile en ajoutant des éléments qui ralentissent les joueurs. Alors que les Gardiens rendent le jeu plus facile en ajoutant des éléments qui aident les joueurs. Les joueurs peuvent décider d'utiliser un Héraut, un Gardien, ou les deux quand ils utilisent cette variante mais devraient généralement se limiter à un de chaque type.

Préparation

Pour utiliser cette variante, après le choix du Grand Ancien, les joueurs peuvent choisir un Héraut, un Gardien, ou les deux. Les joueurs peuvent les désigner ou les prendre au hasard. La feuille de Héraut est placée à gauche de la feuille de Grand Ancien, et la feuille de Gardien est placée à droite de la feuille de Grand Ancien. La feuille de Héraut ou Gardien utilisée indique les cartes et pions nécessaires pour jouer avec.

Déroulement

On applique les règles indiquées sur la feuille du Héraut et/ou du Gardien en plus des règles standard, de la même façon que les règles sur les feuilles des grands Anciens. On suit simplement les instructions de la (ou les) feuille utilisée.

Variante Bataille Épique

Les joueurs désirant une bataille plus difficile et excitante quand le Grand Ancien se réveille peuvent utiliser cette variante. On ne peut pas utiliser cette variante si le Grand Ancien est Azathoth, car il n'y a pas de bataille lorsqu'il se réveille.

Préparation

Pour utiliser cette variante, on mélange les huit cartes Bataille Épique vertes pour former un paquet. On fait de

même avec les huit cartes Bataille Épique rouges. Puis, on place le paquet vert sur le paquet rouge. Pour finir, on prend les trois cartes Complot correspondant au Grand Ancien de cette partie, on les mélange, et on les met de côté.

Déroulement

Quand le Grand Ancien se réveille, les joueurs ont le droit à une phase d'entretien pour se préparer. Cela correspond aux règles normales du réveil du Grand Ancien. Mais, une fois la phase d'entretien terminée, on pioche la première carte du paquet Bataille Épique. On applique les instructions de la carte. Souvent, les investigateurs attaquent en premier, puis c'est au tour du Grand Ancien, mais ce n'est pas toujours le cas. Parfois, le Grand Ancien attaque le premier, et plus rarement, un seul camp peut attaquer lors d'un round.

Une fois la carte Bataille Épique résolue, les investigateurs ont une autre phase d'entretien, respectant les règles normales de la bataille finale. Puis, on répète ce processus (on pioche une autre carte Bataille Épique, on la résout, et on fait une phase d'entretien). On continue ainsi jusqu'à la victoire d'un des deux camps.

Chaque carte Bataille Épique «Sinistre Complot» décrit comment utiliser ces cartes Complot. Ces cartes ajoutent des éléments de surprise au Grand Ancien spécifique combattu par les investigateurs.

Enfin, il est utile de savoir que la carte Bataille Épique rouge appelée «La Fin de Tout» met immédiatement fin au jeu, avec la défaite des investigateurs.

Changements & Clarifications de Règles D'horreur a Arkham

Les règle suivantes d'***Horreur à Arkham*** ont été changées ou clarifier afin d'améliorer le jeu.

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 de base, mais seuls 4 monstres ont cette caractéristique sur leur pion. Le 5ème monstre Masque est le Pharaon Noir.

Bonus au combat

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 du jeu de base demandant un test de combat.

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

- Banque d'Arkham
- Hôpital Sainte Marie
- Cimetière

Il n'y pas de restriction pour les rencontres à Arkham, à Kingsport et dans les Autres Mondes de cette extension.

Décharger & Épuiser

Décharger & Épuiser sont deux termes synonymes.

Cartes Investigateur

WILSON RICHARDS : Wilson Richards a 4 en Concentration, mais il n'a pas besoin d'utiliser de la Concentration pour déplacer ses pions coulissants de Compétence.

Capacités Spéciales de Lieu

Les capacités spéciales de lieu comme «Prêt Bancaire» (à la Banque d'Arkham) et «Adjoint» (au Poste de Police) sont exécutées *lors de la phase de rencontres à Arkham* (et non lors de la phase de mouvement), et *au lieu de faire une rencontre*. Exécuter la capacité spéciale d'un lieu est facultatif. Un investigateur dans un lieu ayant une capacité spéciale peut toujours décider d'y faire une rencontre plutôt que d'exécuter la capacité spéciale du lieu.

Portails et Monstres des Rencontres

RETARD DÛ À DE TELS PORTAILS : si un investigateur est aspiré par un portail qui vient d'apparaitre comme résultat d'une rencontre (tel que «Un portail apparait !» ou «Un portail et un monstre apparaissent !»), il est alors retardé, comme s'il venait d'être aspiré par un portail lors de la phase de mythe.

PERMANENCE DE TELS MONSTRES : quand une rencontre génère un monstre et un portail («Un portail et un monstre apparaissent !»), le portail et le monstre restent sur le plateau. Mais si la rencontre ne génère qu'un monstre («Un monstre apparait !» ou «Un horrible monstre apparait !»), le monstre *ne reste pas* sur le plateau. Si un tel monstre est battu, il peut être pris comme trophée (sauf si capacité spéciale n'indique le contraire). Mais s'il n'est pas battu, le monstre retourne dans la tasse des monstres, que l'investigateur se soit échappé, soit inconscient, soit devenu fou, etc.

Mouvement des Monstres Volants

Ces quatre points clarifient le mouvement des monstres volants:

1. Un monstre volant ne se déplace que lorsque son symbole apparait lors de la phase de mythe, comme les autres monstres.

2. Un monstre volant ne quittera pas un lieu ou une zone de rues contenant un investigateur. Même si son symbole

de mouvement apparait lorsqu'il occupe une telle case, il ne bouge pas.

3. Quand un monstre volant dans un lieu ou une zone de rues *se déplace*, il va à une zone de rues adjacente contenant un investigateur si possible, sinon il va dans le Ciel.

4. Quand un monstre volant dans le Ciel se déplace, il va dans une zone de rues où se trouve un investigateur. S'il n'y a pas de zone de rues avec un investigateur, le monstre reste dans le Ciel. S'il y a plusieurs zones de rues avec des investigateurs, le monstre va dans la zone de rues où se trouve l'investigateur de plus faible Discrétion. S'il y a une égalité entre plusieurs investigateurs, c'est le premier joueur qui choisit où va le monstre parmi les zones impliquées.

Mouvement des Chiens de Tindalos

Si deux investigateurs sont à égale distance d'un Chien de Tindalos qui doit se déplacer, le Chien va à l'endroit où se tient l'investigateur impliqué ayant la Discrétion la plus faible. S'il y a une égalité entre plusieurs investigateurs, c'est le premier joueur qui choisit la zone où va le Chien.

Limites d'Armes et de Sorts

Un sort ou une arme qui vous donne un bonus (même un qui dit que l'effet dure jusqu'à la fin du combat), ne continue à vous donner ce bonus que si vous lui consacrez le nombre de mains nécessaires. Vous pouvez choisir de changer d'arme/sort lors d'un round de combat ultérieur, mais dès que vous «lâchez» un sort ou une arme, il cesse de fonctionner pour vous. De la même façon, les sorts qui sont restaurés (comme au début de chaque round de combat lors de la Bataille Finale) cessent de fonctionner et doivent être relancés.

Santé Nulle et Résistance Nulle

Un investigateur réduit à 0 point de Santé Mentale et 0 point de Résistance en même temps est **dévoré**.

Un investigateur dont le maximum de Santé Mentale *ou* le maximum de Résistance tombe à zéro, est **dévoré**.

Dépasser 10 sur l'Échelle de Terreur

Une fois que le niveau de terreur a atteint 10, s'il devait à nouveau augmenter (par exemple à cause d'une carte Mythe), au lieu de déplacer le marqueur de terreur, on ajoute un pion destin sur l'échelle du destin du Grand Ancien par point que le niveau de terreur aurait dû recevoir.

Conditions Supplémentaires de Réveil du Grand Ancien

En plus des conditions normales de réveil du Grand Ancien, les conditions suivantes s'appliquent également :

Le Grand Ancien se réveille quand on doit piocher un monstre de la tasse, et qu'il n'y a plus de monstre dans la tasse. Cela peut arriver si les investigateurs ont gardé un grand nombre de trophées de monstre. Si c'est le cas, ils devraient dépenser leurs trophées de monstre (par exemple à l'Église Méridionale) pour reconstituer la tasse de montres.

Le Grand Ancien se réveille immédiatement quand un nouveau portail doit s'ouvrir, mais qu'il n'y a plus de marqueur disponible. Cela peut arriver si les investigateurs ont gardé un grand nombre de trophées de portail. Si c'est le cas, ils devraient dépenser leurs trophées de portail (par exemple à la Pension de Ma) pour reconstituer la réserve.

Le Grand Ancien se réveille si le niveau de terreur a atteint 10 et qu'il y a en jeu deux fois la limite de monstres normale (par exemple, 16 monstres dans une partie à cinq joueurs).

La Bataille Finale

Avant que la bataille finale commence, on défausse les cartes Mythe actives. De plus, les investigateurs ne gagnent plus d'argent des Acomptes et des Prêts Bancaires.

Horreur a Arkham Foire aux Questions

Voici les réponses aux questions les plus fréquentes d'***Horreur à Arkham***.

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 (hors Périphérie) fait dépasser cette limite, le monstre va à la place dans la zone de Périphérie. Le nombre maximum de monstres qui peuvent se trouver dans la Périphérie est égal à 8 moins le nombre de joueurs. Quand le nombre de monstres dans la Périphérie excède ce maximum, le niveau de terreur augmente de 1 et tous les monstres de la Périphérie vont dans la tasse des monstres.

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, il y a une vague de monstres et il faut piocher et placer 3 monstres supplémentaires. Le premier monstre pioché ne peut être placé à Arkham (car on dépasserait la limite de monstres) et doit donc aller dans la Périphérie. Même chose pour le deuxième monstre. Le deuxième monstre faisant dépasser le maximum de monstres dans la Périphérie, 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 car on est toujours au-dessus de la limite de monstres à Arkham.*

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 sur le 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.

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 dans ce lieu. S'il y parvient, l'investigateur a une phase normale de rencontres à Arkham dans 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 : Est-ce qu'une carte disant que l'investigateur doit «rester ici au prochain tour» est la même chose qu'un investigateur étant retardé ?
R : Oui, c'est la même chose. Par exemple, Mark Harrigan est immunisé aux deux.

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.

Sorts pendant le Combat
***Q :** Lors d'un combat, combien de temps une tentative ratée pour lancer un sort occupe-t-elle la (ou les) main(s) de l'investigateur ?*
R : *une tentative ratée pour lancer un sort* occupe le nombre spécifié de mains par un round complet de combat (pendant les étapes 2 et 3 d'une itération de combat). Lors des rounds suivants de combat, l'investigateur peut changer pour une nouvelle arme ou essayer de lancer un sort différent.

***Q :** Est-ce qu'il y a des restrictions sur le moment où les sorts "N'importe quelle Phase" (**comme** Enchanter une Arme, Flétrissement, Atrophie, Terrible Malédiction d'Azathoth, et Signe Rouge de Shudde M'ell) peuvent être lancés dans la séquence de combat ?*
R : *les sorts "N'importe quelle Phase" peuvent être lancés à tout moment lors de la séquence de* combat. Par exemple, un investigateur pourrait utiliser un Signe Rouge pour annuler la capacité spéciale Cauchemardesque d'un monstre avant d'être obligé de faire un test d'horreur de début de combat, ou permettre à un investigateur de déterminer s'il a réussi à lancer un sort lui donnant un bonus de combat avant de décider s'il fuit ou s'il combat.

Q : Est-ce que Rempart de Chair protège un investigateur de tous les dégâts infligés par un monstre donné durant tout un combat?
R : Non. Au combat, le "une source" de dégâts que Rempart de Chair permet d'ignorer est la Résistance perdue d'un test de combat raté, pas de tous les dégâts causés par un monstre particulier pour la durée du combat.

Portails et Autres Mondes
Q : Dans quelles circonstances un investigateur quittant un autre Monde place un marquer exploré sous son personnage ?
R : Un investigateur reçoit un marqueur exploré chaque fois qu'il va directement d'une zone d'un Autre Monde vers un lieu d'Arkham où il y a un portail ouvert qui correspond à l'autre Monde d'où il vient. Cela inclue quand il se déplace normalement de la seconde zone d'un Autre Monde, quand il fait une rencontre d'un Autre Monde dans la première zone d'un Autre Monde qui lui dit de revenir à Arkham, et quand il lance un sort Trouver le Portail. Un investigateur *ne reçoit pas* de marqueur exploré quand il est *perdu dans le temps et l'espace* alors qu'il est dans un Autre Monde, car même s'il retourne à Arkham, il ne sera pas allé directement de l'Autre Monde à un lieu d'Arkham avec un portail correspondant.

Q : Pourquoi un investigateur est-il retardé quand un portail s'ouvre sur 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 sur 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 un symbole dimensionnel particulier est fermé ou scellé, est-ce que les monstres avec ce même symbole sont également 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 sur 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 ouvert remplace le lieu où il s'est ouvert, donc tant que le portail est ouvert il n'y a pas de lieu clos où le monstre pourrait être enfermé. Si le portail s'ouvre sur un lieu fermé, on place le portail dessus, ce qui cache le marqueur fermé. De la même façon, si un lieu remplacé par un portail devait fermer, on place le marqueur fermé sous le marqueur de portail. Si un portail remplaçant un lieu devait être fermé par la suite, on résout alors les effets d'un lieu fermé (les monstres et les investigateurs qui s'y trouvent sont déplacés dans la zone de rues adjacente).

Cartes Investigateur
***Q** : Si un joueur défausse une carte pour payer un coût (par exemple pour se débarrasser de la rumeur "Les Astres sont Propices"), est-ce qu'il obtient le bénéfice indiqué sur la carte défaussée (comme l'allié Duke qui restaure la Santé Mentale d'un investigateur au maximum quand il est défaussé) ?*
R : Non. Une carte défaussée pour payer un coût ne procure pas de bénéfice autre que le paiement du coût de la carte.

***Q** : Est-que les sorts sont considérés comme des objets ? Par exemple, 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** : Les cartes Compétence nommées d'après les compétences (exemple "Discrétion") ont un bonus en caractères gras, puis une instruction en caractères normaux. Par exemple, la carte Discrétion a **Discrétion +1** en gras et l'instruction «Quand vous dépensez un jeton Indice pour ajouter un dé à un test de Discrétion, ajoutez un dé supplémentaire.» Est-ce que ce sont deux effets différents, ou le texte explique-t-il le «**Discrétion +1**» en caractères gras ?*
R : Il y a deux effets 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 un investigateur utilise le Véhicule de Patrouille, doit-il trouver un chemin libre de monstres vers la destination choisie, ou est-ce qu'il est simplement placé à l'endroit désiré ?*
R : L'investigateur est déplacé sur le lieu désiré, en ignorant les monstres en chemin. Mais si l'investigateur commence ou finit son mouvement dans une case avec des monstres, il doit toujours s'échapper comme d'habitude.

***Q** : Est-ce qu'un investigateur doit utiliser le Fouet ou la Croix au combat pour bénéficier de leurs capacités spéciales ?*
R : Non, pour ces deux cartes, l'investigateur n'a pas à s'en servir pour utiliser leurs capacités secondaires.

***Q** : Les investigateurs 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. Les investigateurs ne peuvent pas recevoir de points de mouvement ou utiliser des objets requérant des points de mouvement quand ils sont dans l'autre Monde.

***Q :** Combien de temps durent les bonus de combat des cartes Investigateur ?*
R : cela dépend du type de l'arme ou du sort fournissant le bonus. Les armes et les sorts font partie de l'une des quatre catégories suivantes :

Les armes standard, dont le texte indique «+X aux tests de combat», ont un bonus durant aussi longtemps que l'investigateur y consacre le nombre de mains nécessaires. On peut les utiliser pendant plusieurs rounds de combat et pour plusieurs combats à chaque tour.
Exemples : Révolver 38, Fusil, Hache.

Les armes à usage unique, dont le texte indique «+X aux tests de Combat (défaussez après usage)», ont un bonus qui ne dure que pour un test de combat, après quoi l'objet est défaussé.
Exemples : Dynamite, Cocktail Molotov.

Les armes à explosion, dont le texte indique «Déchargez avant de faire un test de combat pour gagner +X à ce test», ont un bonus qui ne dure que pour un test de combat, et sont ensuite déchargées et ne peuvent plus être utilisées avant d'être restaurées.

Les sorts, dont le texte indique «Lancez et déchargez ce sort pour obtenir +X aux tests de combat jusqu'à la fin de ce combat.», ont un bonus qui dure jusqu'à la fin du combat où ils ont été lancés (donc pendant plusieurs rounds de combat jusqu'à la fin du combat), tant que l'investigateur continue à consacrer le nombre de mains nécessaires pour maintenir le sort. Si l'investigateur ne consacre pas le bon nombre de mains, le bonus disparait. Comme le sort est déchargé au moment où on le lance, il ne peut être utilisé que pour combattre un monstre à chaque tour. Lors de la bataille finale contre le Grand Ancien, les sorts de ce type doivent être relancés à chaque attaque (et ils

peuvent l'être, car ils sont restaurés au début de chaque round de la bataille finale).
Exemples : Flétrissement, Atrophie.

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) font 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 considérés comme étant 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** : 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 font que réduire et/ou éliminer 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 Cthonien d'infliger des pertes de Résistance au lieu de se déplacer 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 : Dans ce cas, on effectue les trois premières étapes de la phase de mythe selon ce qu'indique la carte Mythe (ouverture de portail et génération de monstres, placement du pion Indice, déplacement des monstres) mais on ignore sa capacité spéciale et on la défausse ensuite. On ne remplace pas (ni ne défausse) la carte Mythe originale.

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 Combat 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 (changement de premier joueur et possibilité pour les investigateurs d'échanger des objets).

Q : Lors de la bataille finale, est-ce que les succès des investigateurs contre le Grand Ancien peuvent être écartés, ou se cumulent-ils tout au long du combat ?

R : les succès des investigateurs contre le Grand Ancien ne disparaissent jamais. Il peut y a confusion car deux succès différents sont enregistrés lors de la bataille finale : (a) le nombre total de succès marqués par les investigateurs, et (b) le nombre ayant été marqué par le retrait du prochain pion destin. Chaque fois qu'un investigateur a un succès lors de l'étape «Attaque des Investigateurs» de la bataille finale, (a) et (b) augmentent. Mais quand la valeur de (b) est égale au nombre d'investigateurs, on retire un pion destin, et (b) est remis à zéro. Mais, cela n'affecte pas la valeur de (a), et ne change pas le nombre de succès que les investigateurs doivent accumuler lors de la bataille finale pour remporter la partie.
Le retrait des pions destin est juste un moyen d'aider les joueurs à enregistrer l'accumulation des succès au cours de la bataille finale.

Q : Au début de la bataille finale 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 : On fait un jet de dé pour chaque objet.

Divers
Q : Quand et où 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 de recevoir l'ordre «restez ici au prochain tour», qui signifie que vous êtes 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 d'un test de compétence ? 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.

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce jeu ne peut être recopiée sans autorisation. Publié sous licence de Skotos Tech. L'Appel de Cthulhu et Horreur à Arkham sont des marques commerciales de Chaosium, Inc., sous licence de Chaosium, Inc. L'Horreur de Kingsport, L'Horreur de Dunwich, La Malédiction du Pharaon Noir, et Le Roi en Jaune, sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc., en tant qu'extensions du jeu de plateau Horreur à Arkham. Edge, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 00 33 534 364 050. Gardez ces informations pour vos archives.

Crédits

Création du jeu : Richard Launius et Kevin Wilson
Développement : Kevin Wilson
Cartes : Robert A. Kouba, Jeff Tidball, et Kevin Wilson
Maquette et relecture : Michael Hurley et Jeff Tidball
Création graphique : Andrew Navaro
Direction artistique : Zoë Robinson
Illustration de couverture : Matt Dixon
Illustrations du plateau : Henning Ludvigsen avec Felicia Cano, Trevor Cook, Alex Eckman-Lawn, Germán Nóbile, et Loïc Zimmerman
Illustrations des nouvelles cartes et des feuilles : Felicia Cano, Cris Griffin, Rafał Hrynkiewicz, George Martzoukos, Patrick McEvoy, Linda Tso, et Loïc Zimmerman
Les autres illustrations sont l'œuvre des artistes du *jeu de cartes à collectionner L'Appel de C thulhu.*
Testeurs : Matthew Cary, John Skogerboe, Jason Allen Lee Smith, l'équipe FFG, et Team XYZZY
Responsable de production : Richard Spicer
Développeur exécutif : Christian T.Petersen
Éditeur : Christian T. Petersen
Édition Française
Traduction : Frédéric Bizet
Relecture : Olivier Prévôt et Marc Taillefer
Mise en page : Edge Studio

Remerciements Spéciaux à Chaosium, pour leur soutien constant, et aux artistes fantastiques du JCC L'Appel de Cthulhu, sans qui rien n'aurait été possible.

www.EdgeEnt.com

www.FantasyFlightGames.com