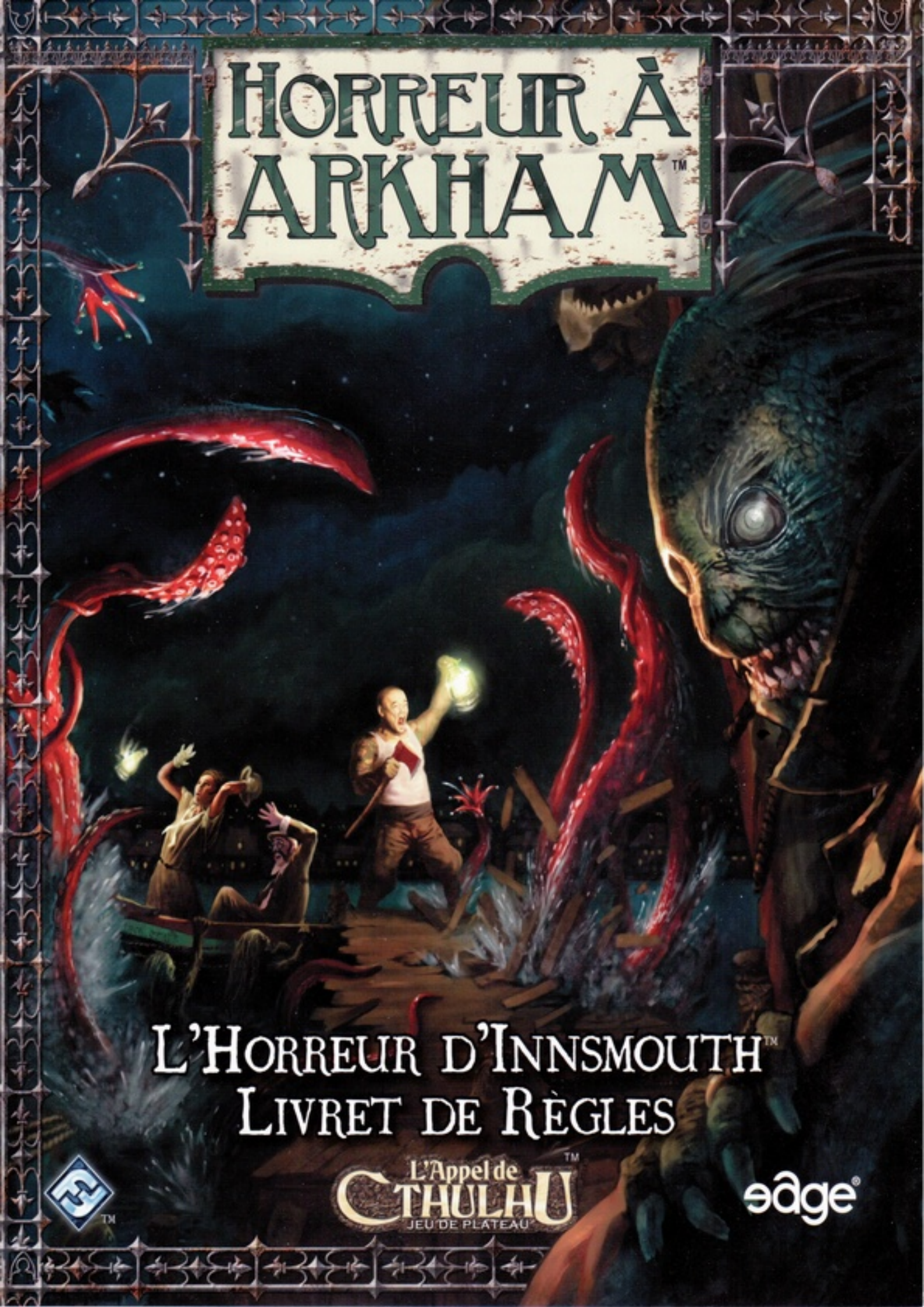
Horreur à Arkham™



L'Horreur d'Innsmouth™
Livret de Règles

L'Appel de Cthulhu™ Jeu de plateau

edge®

Bienvenue a Innsmouth

Village décati de pêcheurs sur la côte du Massachusetts, Innsmouth est dévoré de l'intérieur par un cancer. La famille Marsh, grandement respectée par tous dans la ville, a amené la prospérité sur ce petit village, mais eux seuls savent à quel prix. Car au large, sous les vagues, se cache un secret si terrible que les Marsh sont prêts à tout pour le protéger. Les investigateurs doivent s'aventurer dans ce trou perdu xénophobe, craignant pour leur vie, pour mettre fin aux plans du Grand Ancien. Les investigateurs ne trouveront pas d'alliés à Innsmouth, et guère plus qu'une poignée de lieux sûrs. Mais s'ils veulent arrêter l'avancée des terribles Profonds, ils n'ont pas d'autre choix.

Cette extension permet d'ajouter la ville voisine d'Innsmouth 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, de nouveaux hérauts et des cartes histoire personnelle pour chaque investigateur, ainsi que l'échelle de Soulèvement des Profonds.

Utiliser ce Livret

La première partie de 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 visant à améliorer le jeu.

Le symbole de cette extension

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

Matériel

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

- Ce livret de règles
- 1 plateau
- 16 feuilles Investigateur
- 16 marqueurs Investigateur
- 16 bases en plastique Investigateur
- 96 cartes Investigateur
  - » 96 histoires personnelles
- 8 feuilles Grand Ancien
- 2 feuilles Héraut
- 176 cartes Grand Ancien
  - » 36 cartes Lieu d'Arkham
  - » 42 cartes Lieu d'Innsmouth
  - » 36 cartes Mythe
  - » 16 cartes Portail
  - » 24 cartes Complot du Grand Ancien
  - » 10 cartes Engeance d'Innsmouth
  - » 12 petites cartes Poussière
- 32 marqueurs de Monstre
- 6 pion Soulèvement
- 2 marqueurs Aquatique
- 8 pions Visage de Ghatanothoa
- 1 pion Zhar

Utiliser Uniquement des Parties de Cette Extension

Si l'extension ***L'Horreur d'Innsmouth*** est prévue pour être jouée dans sa globalité, les joueurs peuvent tout à fait n'utiliser que certains éléments de cette extension. Spécifiquement, il est aisé d'utiliser les nouveaux investigateurs et Grands Anciens sans jouer avec le plateau d'Innsmouth ou les nouvelles cartes Grand Ancien. De même, les cartes Histoire Personnelle sont facilement utilisables sans le reste du matériel de cette extension.

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 d'Innsmouth. Comme celui d'Arkham, le plateau d'Innsmouth est composé de lieux et de zones de rues. Il est divisé en trois quartiers. D'un côté, on trouve l'échelle de Soulèvement des Profonds et l'échelle d'Intervention des Fédéraux sur Innsmouth, qui servent à suivre les sombres desseins des Profonds.

Le Récif du Diable et Y'ha-nthlei ne sont pas reliés au reste de la carte et on ne peut y accéder que par des moyens particuliers, comme louer un bateau à Falcon Point.

Nouveaux Marqueurs et Feuilles d'Investigateur

Ces feuilles et marqueurs introduisent les seize nouveaux investigateurs.

Nouvelles Cartes Investigateur

Les nouvelles cartes investigateur ajoutent un nouveau concept ; les histoires personnelles. Chaque investigateur, y compris ceux de la boîte de base et des extensions ***L'Horreur de Dunwich*** et ***L'Horreur de Kingsport***, a maintenant son propre objectif à atteindre durant la partie.

Plus de détails sur ces cartes à la page 10.

Cartes Histoire Personnelle

Nouvelles Feuilles de Grand Ancien

Ces feuilles introduisent les huit nouveaux Grands Anciens. Plus de détails en page 9.

Nouvelles Cartes Grand Ancien

Les nouvelles cartes Portail, Mythe, et Lieu d'Arkham sont des ajouts aux paquets existants. Les cartes Lieu d'Innsmouth forment trois 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 d'Innsmouth.

Les 10 cartes Engeance d'Innsmouth sont utilisées pour représenter le lignage et les ancêtres cachés des investigateurs qui s'aventurent dans ce petit village de pêcheurs. Plus de détails sur ces cartes à la page 7.

Les 12 petites cartes Poussière ne servent que lorsque Quanchil Uttaus est le Grand Ancien et indiquent à quel point il est proche d'attraper et de détruire sa victime.

Cartes Complot du Grand Ancien

Ces cartes servent avec les Grands Anciens de cette extension pour jouer la variante Bataille Épique que l'on trouve dans ***L'Horreur de Kingsport***. Il faut l'extension ***L'Horreur de Kingsport*** pour pouvoir les utiliser.

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 Héraut de la page 9.

Nouveaux Marqueurs de Monstre

Il y a 32 nouveaux marqueurs de monstre dans cette extension, dont deux nouveaux monstres «Masque» et cinq nouveaux monstres Rejeton. Cette extension ajoute plus de monstres ayant le mouvement **aquatique**, un type de mouvement de monstre indiqué par un bord orange. Le mouvement aquatique est détaillé à la page 7.

Pions Soulèvement

Ces pions servent à marquer les progrès du dessein des Profonds à Innsmouth sur l'échelle de Soulèvement des Profonds. Plus de détails à la page 8.

Pion Zhar

Ce pion ne sert que durant la bataille finale si Zhar est le Grand Ancien.

Pions Visage de Ghatanothoa

On ne sert de ces pions que si le Grand Ancien est Ghatanothoa. Ils représentent l'effet destructeur de la vue du terrible visage de Ghatanothoa.

Marqueurs Aquatique

Ces deux marqueurs servent à identifier deux lieux originaux d'***Arkham*** (les Quais et l'Île Inexplorée) en tant que lieux aquatiques. Ce sont les même que ceux de l'extension ***L'Horreur de Kingsport***.

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 seize 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 deux étapes suivantes avant d'utiliser ***L'Horreur d'Innsmouth***. Si les éléments de cette extension restent avec ceux du jeu de base, on n'effectue ces étapes qu'une seule fois.

1. Préparer les Paquets

On mélange les nouvelles cartes Lieu d'Arkham, Mythe, et Portail dans leur paquet respectif.

2. Préparer les Marqueurs de Monstre

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

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 d'Innsmouth au-dessus de celui d'Arkham, de façon à ce que les Autres Mondes et l'échelle de Soulèvement des Profonds soient du même côté. On place les deux marqueurs Aquatique sur les lieux **Les Quais** et l'**Île Inexplorée** du plateau d'Arkham. On place les pions soulèvement à côté du plateau d'Innsmouth.

6. Séparation des Paquets

Voir le schéma «Préparation de l'Extension L'Horreur d'Innsmouth» de la page suivante pour le placement des nouvelles cartes de ***L'Horreur d'Innsmouth***.

Préparation d'une partie avec l'extension L'Horreur d'Innsmouth

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

1. Le plateau d'Innsmouth est placé à côté de celui d'Arkham. Des pions Indice sont placés sur chaque lieu 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, ni les cinq monstres Rejeton) sont ajoutés à la tasse des monstres.

4. Les trois nouveaux paquets Lieu d'Innsmouth sont placés à côté du plateau d'Innsmouth.

5. Les nouvelles cartes Portail sont mélangées dans le paquet Portail.

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

7. Les six pions soulèvement sont placés à côté du plateau d'Innsmouth.

8. Si vous utilisez la variante Héraut, placez la feuille de Héraut à côté de la feuille du Grand Ancien.

11. Création de la Tasse des Monstres

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

De plus, on met de côté les cinq monstres Rejeton. Ces monstres n'entrent en jeu que lorsque c'est précisé (cf. page 8).

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.

Combiner Plusieurs Extensions

Si vous utilisez plusieurs plateaux d'extension à la fois (par exemple, ceux de Dunwich et d'Innsmouth), placez-les au-dessus du plateau d'Arkham lors de la préparation, en les alignant comme indiqué (les Autres Mondes et l'échelle de Soulèvement des Profonds doivent être du même côté). 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 Innsmouth (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 des choses 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 doivent jouer avec plus d'investigateurs.

Enfin, en cas d'utilisation de Dunwich et d'Innsmouth ensemble, on augmente de 1 le nombre de portails qui doivent être ouverts en même temps pour réveiller le Grand Ancien.

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 de L'Horreur d'Innsmouth

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

Le Plateau d'Innsmouth

Les règles suivantes indiquent comment interagit le plateau d'Innsmouth 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 d'Innsmouth. Donc, par exemple, une carte Environnement qui ajoute +1 aux **tests de Combat** et retire –1 aux **tests de Volonté** à Arkham affectent aussi les investigateurs qui sont dans un lieu ou une zone de rues d'Innsmouth.

La Limite de Monstres et la Périphérie

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

Le Ciel

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

EXCEPTION : les investigateurs ne peuvent pas aller à Y'ha-nthlei en revenant de *Perdu dans le Temps et l'Espace*.

Être Arrêté à Innsmouth

Les investigateurs arrêtés sur le plateau d'Innsmouth sont envoyés à la Prison d'Innsmouth et non au Poste de Police d'Arkham. Ils perdent la moitié de leur argent (arrondi à l'inférieur) et sont retardés. Cela se produit même si normalement l'investigateur est immunisé au fait d'être retardé, à cause de la sévérité très particulière de la police d'Innsmouth.

Sawbone Alley

Les investigateurs détenus dans la Prison d'Innsmouth peuvent y rester coincés plusieurs tours. Les autres investigateurs peuvent de l'extérieur aider à leur libération en allant à Sawbone Alley et en y suivant les instructions.

Important : Sawbone Alley est une zone de rue, pas un lieu.

Récif du Diable et Y'ha-nthlei

Ces deux lieux ne sont pas reliés au reste du plateau d'Innsmouth. On ne peut y aller qu'avec le mouvement aquatique. Les investigateurs peuvent utiliser la capacité de Falcon Point pour faire un mouvement aquatique si nécessaire.

Loi Martiale

Innsmouth, contrairement aux autres cités d'***Horreur à Arkham***, est totalement sous le contrôle des forces du mythe. Les investigateurs courent donc un grand risque dans cette ville.

Quand au moins la moitié de l'échelle du destin du Grand Ancien est remplie, la loi martiale est déclarée à Innsmouth pour le reste de la partie. Dès que cela arrive, les investigateurs ne peuvent plus se déplacer dans Innsmouth librement. Chaque fois qu'un investigateur termine son mouvement dans un lieu ou zone de rue d'Innsmouth, il doit vérifier s'il y a un modificateur de perception en dessous (tout sauf un tiret). Si c'est le cas, l'investigateur

doit réussir un test d'Évasion en utilisant ce modificateur ou être arrêté et envoyé à la Prison d'Innsmouth.

Par exemple, si un investigateur termine son déplacement à la Raffinerie Marsh une fois que la loi martiale a été déclarée, il doit réussir un ***test de Discretion (-1)*** *ou être arrêté.*

Voyager entre les Villes

Pour se déplacer d'Arkham vers d'autres villes (comme Innsmouth), 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 $. Désirant aller à Innsmouth, il va d'abord à la Gare pour 1 point de mouvement. Ensuite, il prend le train pour Innsmouth, ce qui lui coûte 1$ et 1 point de mouvement pour aller à la gare d'Innsmouth, qui se trouve à la Station de Bus de Joe Sargent. Il lui reste 2 points de mouvement, qu'il peut dépenser comme bon lui semble. 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, on place un monstre sur chaque lieu ayant un portail ouvert. C'est que l'on appelle une vague de monstres. Plusieurs cartes de cette extension font référence aux «vagues de monstres».

Nouvelle Capacité de Monstre

Une nouvelle capacité de monstre, **Immunité aux *Armes***, apparait sur plusieurs monstres de cette extension. Un monstre ayant cette capacité réduit à 0 les bonus de combat des ***Armes*** **Magiques** ou **Physiques**. Les Sorts ne sont pas affectés.

L'Engeance d'Innsmouth

Certaines personnes, à leur insu, descendent des horribles Profonds, et certains événements peuvent amener leurs gènes à se manifester, les transformant en Profonds. Parfois, un investigateur doit piocher une ou plusieurs cartes Engeance d'Innsmouth. Ce joueur mélange les 10 cartes Engeance d'Innsmouth et en pioche autant que demandé. Si aucune d'entre elles n'indique qu'il est une Engeance d'Innsmouth, il ne se passe rien et les cartes retournent dans le paquet. Mais s'il pioche la carte indiquant que l'investigateur est une Engeance d'Innsmouth, il suit les instructions de la carte avant de remettre toutes les cartes dans le paquet.

Mouvement Aquatique

L'Horreur d'Innsmouth réintroduit 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 dans 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.

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.

Monstres Rejeton

Les monstres Rejeton sont indiqués par un cercle rouge dans le coin inférieur gauche sur leur côté mouvement, à côté de leur symbole dimensionnel. Comme les Masques, les monstres Rejeton ne sont pas mis dans la tasse de monstres. Ils entrent en jeu selon des règles particulières. Par exemple, les Êtres d'Ib sont placé sur la feuille du Grand Ancien Bokrug au début du jeu.

De plus, les monstres Rejeton ne comptent pas dans la limite de monstres et ne vont jamais dans la Périphérie. On ne peut pas non plus les prendre comme trophées de monstre.

Le Soulèvement des Profonds

Innsmouth ajoute la menace des Profonds aux problèmes que doivent gérer les investigateurs, sous la forme de l'échelle de Soulèvement des Profonds. Si cette échelle est totalement remplie, le Grand Ancien se réveille immédiatement.

Il y a deux façons principales de faire avancer l'échelle de Soulèvement des Profonds. Chaque fois que l'ouverture d'un portail est contrecarrée, comme par un pion signe des anciens ou la capacité d'un investigateur, on ajoute un pion soulèvement à l'échelle de Soulèvement des Profonds.

De plus, il y a des cases spéciales vortex sur le plateau d'Innsmouth. Un investigateur ne peut jamais entrer dans un vortex, même en utilisant un objet. Un monstre qui entre dans un vortex retourne immédiatement dans la tasse de monstres. Pour chaque monstre remis dans la tasse de cette manière, le niveau de terreur augmente de 1 et on ajoute un pion soulèvement sur l'échelle de Soulèvement des Profonds.

Intervention des Fédéraux

Pour empêcher le soulèvement des Profonds, les investigateurs peuvent collecter des preuves dans la ville d'Innsmouth pour convaincre les Fédéraux d'agir. Cette collecte de preuves est représentée par le remplissage de l'échelle d'Intervention des Fédéraux sur Innsmouth.

Lors de la **phase d'entretien**, tout investigateur dans un quartier d'Innsmouth (un lieu ou une zone de rue) peut dépenser 1 ou plusieurs pions Indice pour les placer sur les cases de l'échelle d'Intervention des Fédéraux sur Innsmouth qui sont de la même couleur que le quartier sur lequel il se trouve. Quand cette échelle est totalement remplie par des pions Indice (il faut un total de 6 pions Indice), on vide alors l'échelle d'Intervention des Fédéraux sur Innsmouth ainsi que celle de Soulèvement des Profonds. Bien entendu, l'échelle de Soulèvement des Profonds peut à nouveau être remplie mais cela permet aux investigateurs de gagner du temps.

Nouveaux Grands Anciens

Les clarifications suivantes concernent les huit nouveaux Grands Anciens de cette extension.

Bokrug

En aucune circonstance les Êtres d'Ib ne peuvent apparaitre sur le plateau. Ils ne servent qu'à améliorer la puissance de Bokrug jusqu'à ce qu'un investigateur s'en occupe en dépensant des trophées de monstre et/ou de portail comme indiqué sur la feuille de Bokrug.

Échelles de Soulèvement des Profonds / Intervention des Fédéraux

William Yorrick est dans le Quartier de la Fabrique lors de la **phase d'entretien**.

En dépensant 1 ou 2 pions Indice, il peut les placer sur les deux cases correspondant à la couleur du Quartier de la Fabrique sur l'échelle d'Intervention des Fédéraux sur Innsmouth. Quand les six cases de cette échelle sont remplies, on retire les pions sur cette échelle ainsi que ceux sur l'échelle de Soulèvement des Profonds.

Mais si les six pions soulèvement sont placés sur l'échelle de Soulèvement des Profonds avant que l'échelle d'Intervention des Fédéraux sur Innsmouth ne soit remplie, le Grand Ancien se réveille !

Chaugnar Faugn

Les investigateurs ne souffrent pas de la pénalité de Chaugnar Faugn à moins qu'ils ne soient dans le même quartier qu'un portail scellé ou qu'ils ne transportent un Signe des Anciens. Être dans le même quartier ou lieu qu'un autre investigateur transportant un Signe des Anciens n'a pas d'effet.

Cthugha

Les investigateurs ne souffrent pas de la pénalité de Cthugha à moins de dépenser plus de 3 points de mouvement lors d'un tour. Avoir une Vitesse élevée n'a pas d'importance.

Ghatanothoa

On laisse les pions visage visibles après les avoir révélés jusqu'à ce que l'on révèle le visage de Ghatanothoa ou que quatre pions visage soient révélés.

Nyogtha

En tant que monstre Rejeton, la Griffe de Nyogtha ne peut en aucun cas être récupéré comme trophée de monstre. Elle représente Nyogtha attaquant depuis le sous-sol, attirant un investigateur sous la terre par attaque. L'investigateur qui est attaqué, a tout de même l'opportunité d'attaquer Nyogtha, avec un modificateur de –3 au lieu de –8 pour lui.

Quachil Uttaus

Durant la partie, le marqueur de premier joueur n'est jamais passé jusqu'à ce que Quachil Uttaus attrape enfin le premier joueur et le **dévore**.

Rhan-Tegoth

Pour plus de commodité et s'ils le veulent, les investigateurs peuvent placer les pions Résistance drainés par Rhan-Tegoth durant la Bataille Finale sur sa feuille pour noter les succès supplémentaires qu'ils doivent infliger pour battre la créature.

Zhar

En ce qui concerne Zhar, un double c'est deux fois le même nombre sur les deux dés. Par exemple, deux 6, deux 3, etc. Pour expliquer la Bataille Finale, Zhar est en réalité deux créatures séparées reliées par des milliers de tentacules. Si Zhar se réveille, les investigateurs doivent battre la première incarnation, puis la deuxième.

Variante «Héraut»

Avec cette variante, des êtres surnaturels puissants connus sous le nom de Hérauts entravent les actions des investigateurs. Les Hérauts rendent le jeu plus difficile en ajoutant des éléments qui ralentissent les joueurs.

Préparation

Pour utiliser cette variante, après le choix du Grand Ancien, les joueurs peuvent choisir un Héraut.

Les joueurs peuvent le choisir ou le prendre au hasard. La feuille de Héraut est placée à gauche de la feuille de Grand Ancien. La feuille de Héraut indique les cartes et pions additionnels nécessaires à la partie.

Déroulement

On applique les règles indiquées sur la feuille du Héraut 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 feuille utilisée.

Variante Histoire Personnelle

Dans cette variante, chaque investigateur (dont ceux de ***Horreur à Arkham***, ***L'Horreur de Dunwich***, et ***L'Horreur de Kingsport***) a un objectif personnel qui lui est propre. Bien que ces histoires soient importantes, les investigateurs doivent faire attention à ne pas négliger leur objectif principal.

Préparation

Pour utiliser cette variante, après le choix des investigateurs, prenez les deux cartes Histoire Personnelle (les noms sont sur les cartes) de chaque investigateur en jeu et donnez-les aux joueurs appropriés. La première carte (celle avec l'histoire d'un côté et les conditions de réussite/échec de l'autre) de chaque investigateur est placée en jeu.

Déroulement

Chaque Histoire Personnelle a ses propres conditions de réussite/échec, agissant de la même façon qu'une carte Rumeur mais ne concernant que cet investigateur. Si la condition d'échec ou de réussite de la première carte Histoire Personnelle est remplie, on défausse cette carte et on met en jeu la seconde carte avec la face indiquée visible. Les effets indiqués sur cette seconde carte sont alors activés pour le reste de la partie.

Changements & clarifications de règles d'Horreur a Arkham

Les règle suivantes d'***Horreur à Arkham*** ont été changées ou clarifiées 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.

Rumeurs Lors de la Préparation du Jeu

Si on pioche une Rumeur lors de l'étape 14 de la préparation, on la défausse et on en pioche une autre jusqu'à ce que l'on pioche une carte mythe qui ne soit pas une carte Rumeur.

Les Investigateurs

Jenny Barnes: Jenny Barnes commence avec deux Objets Communs au lieu d'un.

Bob Jenkins : Bob Jenkins commence avec 9$ et non 8.

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

Cartes Spéciales et Entretien

Les cartes *Bénédiction*, *Malédiction*, Prêt Bancaire, et Acompte ne nécessitent pas de jet d'entretien lors de la première phase d'entretien après que l'investigateur les a acquis.

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

Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors des rencontres dans les Autres Mondes de cette extension sauf pour la rencontre dans les Contrées du Rêve avec le chevalier.

Il n'y pas de restriction pour les rencontres à Innsmouth.

Décharger & Épuiser

Décharger & Épuiser sont deux termes synonymes.

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 à 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.

Monstre insaisissable

Lors de la phase de mythe, un monstre insaisissable sur le même lieu qu'un investigateur doit se déplacer si son symbole dimensionnel le lui permet. Il ne reste pas sur le lieu de l'investigateur.

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) afin de 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 normale de monstres (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 et ne jettent plus les dés 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 :** Est-ce qu'un investigateur peut utiliser la capacité spéciale d'un lieu s'il ne peut pas remplir les conditions nécessaires ?*

R : Non. Pour choisir d'exécuter la capacité spéciale d'un lieu (au lieu de faire une rencontre à ce lieu), l'investigateur doit remplir les conditions indiquées. Par exemple, un personnage n'ayant pas assez de trophées ne peut pas éviter une rencontre au Poste de Police en choisissant d'exécuter la capacité spéciale de ce lieu et ne pouvant finalement pas le faire car il ne remplit les conditions de cette capacité.

***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 donc 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 demande à un investigateur d'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", comment résout-on ce cas ?*

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 qu'un 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 demande à un investigateur de "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 cet 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 et supplante l'ancienne.

Sorts au Combat

***Q :** Lors d'un combat, combien de temps une tentative ratée pour lancer un sort occupe-t-elle la (ou les) main(s) d'un investigateur ?*

R : une tentative ratée pour lancer un sort occupe le nombre spécifié de mains pendant 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 pour 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 marqueur 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 à son emplacement, mais qu'il ne l'est pas s'il entre dans le portail normalement ?*

R : Si l'investigateur n'était pas retardé par l'ouverture d'un portail à son emplacement, 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 un 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 à un lieu fermé ? Ou si l'endroit ferme alors qu'on y trouve un monstre et un portail ? Est-ce que le monstre est emprisonné dans le lieu fermé ?*

R : Le portail 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 pion 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 au 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 un 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 d'un Autre Monde) font une rencontre qui leur demande de piocher 2 cartes et d'en choisir une à rencontrer ?*

R : Quand on leur demande 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!» ? En d'autres termes, 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 avoir 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.

Crédits

Création du jeu : Richard Launius et Kevin Wilson

Développement : Kevin Wilson

Cartes : Daniel Lovat Clark, Tim Uren, et Kevin Wilson

Maquette et relecture : Mark O'Connor

Création graphique : Andrew Navaro et Brian Schomburg

Direction artistique : Zoë Robinson

Illustration de couverture : Cyril Van Der Haegen

Illustrations du plateau : Henning Ludvigsen aidé de Ryan Barger

Illustrations supplémentaires : Ryan Barger, Katherine Dinger, Cris Griffin, Henning Ludvigsen, et Tony Shasteen

Les autres illustrations sont l'œuvre des artistes du *jeu de cartes évolutif L'Appel de Cthulhu.*

Testeurs : Matthew Cary, Thyme Ludwig, John Skogerboe, l'équipe FFG Staff, et Team XYZZY

Responsable de production : Gabe Laulunen

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 JCE L'Appel de Cthulhu, sans qui rien n'aurait été possible.

© 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 d'Innsmouth, 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*. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 00 33 534 364 050. Gardez ces informations pour vos archives.

www.EdgeEnt.com

L'Appel de Cthulhu
Le Jeu de Cartes

Des horreurs anciennes et sans nom hantent les ténèbres, grouillant sous la lune gibbeuse et dans les profondeurs chtoniennes, imperceptibles et indicibles…

Dans ***L'Appel de Cthulhu : Le Jeu de Cartes,*** les joueurs endossent le rôle des investigateurs, des adeptes maléfiques et des abominations inspirés du mythe créé par H.P. Lovecraft. Les détectives de l'Agence, les étudiants et les professeurs de l'Université de Miskatonic, et les membres du mystérieux Syndicat rejoignent la lutte contre des entités d'un autre monde : Cthulhu, Hastur, Yog-Sothoth et Shub Niggurath.

L'Appel de Cthulhu : Le Jeu de Cartes est un jeu personnalisable pour 2 joueurs, où chaque joueur contrôle des humains et des monstres. Comme il s'agit d'un Jeu de Cartes Évolutif, des centaines de cartes supplémentaires seront disponibles pour les sept factions dans des extensions à venir, ce qui permettra aux joueurs de personnaliser le contenu de cette boîte et de créer leurs propres decks originaux.

Le monde terrifiant de Lovecraft devient réalité dans L'Appel de Cthulhu : Le Jeu de Cartes !

LCG

Visitez notre site
WWW.EDGEENT.COM

edge

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. L'Appel de Cthulhu est publié sous licence Chaosium Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing. Édition française Edge, marque déposée d'UBIK, 6 rue du Canal, 31240 Saint Jean, France. Tel : 0534360050. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petites pièces pouvant être ingérées. Photo non contractuelle.