

Fermer ou Sceller un Portail ?

La décision de sceller un lieu lors de la fermeture d'un Portail est couteuse en termes d'Indices. Or tous les lieux instables d'Arkham n'ont pas la même probabilité de recevoir un Portail. Il est donc important de bien évaluer quels sont les lieux qui sont les plus fréquemment visés par les cartes Mythe : y mettre un Signe des Anciens permettra de limiter le nombre de Vagues de Monstres et l'apparition d'un nouveau Portail.

De manière complémentaire, lorsqu'il s'agit de fermer un Portail, il est préférable de fermer en priorité ceux qui produisent plus fréquemment des pions Indices pour une fréquence d'ouverture de Portail faible. En prenant ces deux principes comme hypothèse, on a construit les deux listes suivantes de priorité pour aider à prendre la décision de fermer ou de sceller un Portail.

Sceller un Portail

	Lieu	Portail	%	Indices	%
1	Les Bois	10	14,9 %	6	9,0 %
2	L'Île Inexplorée	10	14,9 %	5	7,5 %
3	Le Square de l'Indépendance	10	14,9 %	4	6,0 %
4	La Maison de la Sorcière	10	14,9 %	1	1,5 %
5	La Caverne Noire	6	9,0 %	10	14,9 %
6	L'Innommable	6	9,0 %	9	13,4 %
7	Le Cimetière	6	9,0 %	2	3,0 %
8	La Société des Historiens	2	3,0 %	8	11,9 %
9	Le Département Scientifique	2	3,0 %	8	11,9 %
10	Le Relais Routier de Hibb	2	3,0 %	5	7,5 %
11	La Loge du Crépuscule d'Argent	2	3,0 %	2	3,0 %
	Rumeur	0	0,0 %	6	9,0 %
	Mélange	1	1,5 %	1	1,5 %
	Total	67	100 %	67	100 %

Fermer un Portail

	Lieu	Portail	%	Indices	%
1	La Société des Historiens	2	3,0 %	8	11,9 %
2	Le Département Scientifique	2	3,0 %	8	11,9 %
3	Le Relais Routier de Hibb	2	3,0 %	5	7,5 %
4	La Loge du Crépuscule d'Argent	2	3,0 %	2	3,0 %
5	La Caverne Noire	6	9,0 %	10	14,9 %
6	L'Innommable	6	9,0 %	9	13,4 %
7	Le Cimetière	6	9,0 %	2	3,0 %
8	Les Bois	10	14,9 %	6	9,0 %
9	L'Île Inexplorée	10	14,9 %	5	7,5 %
10	Le Square de l'Indépendance	10	14,9 %	4	6,0 %
11	La Maison de la Sorcière	10	14,9 %	1	1,5 %
	Rumeur	0	0,0 %	6	9,0 %
	Mélange	1	1,5 %	1	1,5 %
	Total	67	100 %	67	100 %

Le Combat

Effectuer un test d'Horreur
Volonté + compétences + Valeur d'Horreur du Monstre Raté : l'Investigateur perd X Santé mentale ; s'il perd toute sa santé mentale, il va à l'Asile
Choisir de Combattre ou de Fuir
Fuir
Effectuer un Test d'Evasion contre la Conscience du monstre Discrétion + Compétences/équipement + Conscience du Monstre Réussi : le combat prend fin Raté : L'Investigateur perd X résistance ; s'il perd toute sa résistance, il va à l'Hôpital ; S'il survit, il doit combattre
Combattre
Effectuer un Test de Combat + Armes/Sorts + Valeur de combat du Monstre Difficulté = Force du Monstre (nombre de gouttes de sang) Réussi : l'Investigateur récupère le Trophée de monstre Raté : L'Investigateur perd X résistance; s'il perd toute sa résistance, il va à l'Hôpital ; S'il survit, il repart à Choisir de Combattre ou Fuir

Multiple monstres
Si plusieurs monstres sont présents sur la zone, il faut tous les affronter (dans l'ordre de son choix) ou s'évader. Pour quitter un lieu avec plusieurs monstres, il faut réussir un test d'évasion contre tous les monstres.

Bonus au combat des Armes et des Sorts
Les bonus au combat donnés par les Armes et les Sorts (et la compétence Tireur d'Elite) ne peuvent s'appliquer que lors des combats contre les monstres. Ces bonus ne s'appliquent pas lors de la fermeture d'un Portail, Ces bonus ne s'appliquent pas dans un Autre Monde pour un test de Combat, Ces bonus ne s'appliquent pas aux rencontres à Arkham pour un test de Combat SAUF pour ces trois rencontres : Banque d'Arkham (avec les trois hommes à mitraillette), Hôpital Sainte-Marie (avec le cadavre pas tout à fait frais), Cimetière (contre le vampire dans le mausolée).

Capacités spéciales des monstres	
Embuscade	l'Investigateur ne peut pas fuir le combat
Inépuisable	l'Investigateur ne gagne pas de trophée pour avoir vaincu le monstre
Résistance physique	les bonus physiques sont divisés par deux contre ce monstre
Résistance magique	les bonus magiques sont divisés par deux contre ce monstre
Immunité physique	les bonus physiques sont annulés contre ce monstre
Immunité magique	les bonus magiques sont annulés contre ce monstre
Cauchemardesque X	l'Investigateur perd X santé mental s'il réussit son test d'horreur
Irrésistible X	l'Investigateur perd X résistance s'il réussit son test de combat

