

1. Entretien

1. Rafraîchir des Cartes Épuisées
2. Exécuter les Actions d'Entretien
3. Ajuster ses Compétences

2. Mouvement

- Se déplacer dans Arkham
- Échapper aux Monstres
- Récupérer des Indices
- Se déplacer dans les Autres Mondes

3. Rencontres dans Arkham

1. Pas de Portail
2. Portail

4. ...dans les Autres Mondes

5. Mythe

1. Ouvrir un Portail et engendrer un Monstre

- A. Il y a un signe des anciens
- B. Il y a un portail ouvert
- C. Ni signe ni portail
 - a. Le marqueur destin avance
 - b. Un portail s'ouvre
 - c. Un monstre apparaît

Le portail ouvre sur des investigateurs

2. Placer un jeton Indice

3. Déplacer des Monstres

Mouvement de monstres et Investigateurs

Mouvements spéciaux des monstres

Normal (Noir): déplacement normal.

Stationnaire (Jaune): ne se déplacent jamais.

Rapide (Rouge): se déplacent deux fois.

Unique (Vert): mvmt unique, instructions.

Volant (Bleu): se déplacent directement vers

l'investigateur le plus proche dans une rue/ vers le « Ciel » sinon.

4. Activer la Compétence du Mythe

1. Entretien

1. Rafraîchir des Cartes Épuisées

Retourner les cartes utilisées (pas défaussées of course).

2. Exécuter les Actions d'Entretien

Exécuter les actions d'entretien de ses cartes.

3. Ajuster ses Compétences

On peut ajuster les compétences de son investigateur en utilisant les 3 anneaux de compétence placés sur sa feuille d'investigateur. Le nombre total de déplacements d'anneaux est, au maximum, de **Concentration**.

2. Mouvement

On choisit une des deux actions:

Se déplacer dans Arkham

On se déplace de sa **vitesse** entre deux zones connectées par une ligne jaune.

Lieux = illustrations circulaires, rues = boîtes rectangulaires.

Échapper aux Monstres

Chaque fois qu'un investigateur essaie de quitter/ termine son mouvement dans un endroit occupé par un ou plusieurs marqueurs de monstre, l'investigateur doit combattre ou échapper à chacun des monstres présents.

Si l'échappée est un **échec**: on applique les dommages de combat et il entre immédiatement en combat. Une fois engagé dans un combat son mouvement est terminé.

Récupérer des Indices

Terminer son mouvement dans un lieu qui contient des marqueurs Indice: il peut en prendre un ou plusieurs (pas quand on fait que passer).

Se déplacer dans les Autres Mondes

On y pénètre souvent par des portails.

Dans un Autre Monde au début de la Phase de Mouvement, il ne reçoit pas de points de mouvement:

- Si l'investigateur est dans la **première** zone, il va dans la deuxième zone.
- Si l'investigateur est dans la **deuxième** zone, il retourne à Arkham dans un lieu qui contient un portail menant à l'Autre Monde qu'il quitte.

Il y place son marqueur avec un **“exploré”** au-dessous (il reste ainsi tant que l'on reste dans le lieu).

Sans portail ouvert vers ce monde: il est perdu dans le temps et l'espace.

Investigateurs retardés

Le marqueur est renversé. Le mouvement se résume juste à redresser le pion, c'est tout.

3. Rencontres dans Arkham

Pour chaque investigateur dans un lieu (pas une rue ou un Autre Monde), réaliser une des actions suivantes.

1 Pas de Portail

Piocher une carte d'emplacement de la couleur de son voisinage et exécute les actions du lieu puis la remet dans le deck.

Si un **monstre** apparaît, il faut aussitôt l'éviter/combatte. Après la fin de la rencontre, ce monstre retourne dans la tasse.

2. Portail

L'investigateur est aspiré, il se rend sur la première case du Monde, sauf s'il l'a **exploré** (jeton sous son pion). S'il quitte le lieu du portail « exploré », il perd ce marqueur et sera aspiré s'il revient ici.

Capacités Spéciales de certains Lieux

Quand un investigateur pénètre dans un tel Lieu, le joueur peut choisir de se servir de la capacité spéciale du Lieu **au lieu** d'y faire une rencontre. S'il y a un portail ouvert dans ce Lieu, les investigateurs ne peuvent pas utiliser sa capacité spéciale.

4. ...dans les Autres Mondes

On en fait normalement **une** sauf si on est aspiré.

On pioche une carte de l'Autre Monde jusqu'à obtenir une carte de la couleur d'une des pastilles de ce monde (visible dans le cercle). On place les correspondances pas vont sous le deck.

Soit on exécute l'action spécifique, sinon l'action « Autre », puis on le place sous le deck.

Si un **monstre** apparaît, il faut aussitôt l'éviter/combatte. Après la fin de la rencontre, ce monstre retourne dans la tasse.

Mouvement: on ne peut pas recevoir des pts de mouvement ou utiliser des objets requérant des pts de mouvement.

5. Mythe

Le premier *joueur* tire une carte de mythe et exécute les actions.

1 Ouvrir un Portail et engendrer un Monstre

Coin inférieur gauche de la carte: où les forces dimensionnelles attaquent Arkham à ce tour:

A. Il y a un signe des anciens

Rien n'arrive.

B. Il y a un portail ouvert

Vague de monstre! On pioche (le nombre le plus haut entre les portails ouverts et les investigateurs) monstres. On les répartit dans les portails (le portail qui s'ouvre en ayant plus que les autres). Attention à la limite de monstres présents.

C. Ni signe ni portail

Un nouveau portail s'ouvre et un monstre en émerge:

a. *Le marqueur destin avance*

Ajout d'un jeton destin avec le symbole de l'oeil.

Si le marqueur est placé sur le dernier espace disponible sur la piste de destin, le Grand Ancien est réveillé et la fin du jeu commence dès maintenant!!!

b. *Un portail s'ouvre*

Le premier joueur prend un marqueur de portail dans la pile et le place sur le Lieu. Défausser tous les jetons Indice qui

étaient en ce lieu.

c. *Un monstre apparaît*

Le premier joueur tire au hasard un marqueur de monstre de la tasse et le place sur le lieu.

Le portail ouvre sur des investigateurs

Il est attiré immédiatement par le portail à la première zone de l'Autre Monde correspondant et est **retardé** (penché).

2. Placer un jeton Indice

Placer un jeton Indice sur l'emplacement indiqué à moins qu'il n'y ait un portail ouvert là-bas. Si un ou plusieurs investigateurs sont à cet endroit, l'un d'eux (ils doivent décider entre eux) peut prendre tout de suite ce jeton Indice.

3. Déplacer des Monstres

Dans le coin inférieur droit de la carte de mythe: les monstres se déplacent selon les flèches (noire/blanche: sens unique ou non) selon que leur symbole dimensionnel est dans l'encadré (noir/blanc), vers le secteur adjacent.

Mouvement de monstres et Investigateurs

Si un monstre est avec un investigateur ou s'il arrive dans une telle case, il s'arrête, mais rien ne se passe ce tour (l'investigateur devra échapper/combatte au prochain « mouvement »).

Mouvements spéciaux des monstres

Couleurs des liserés du côté mouvement des marqueurs:

Normal (**Noir**): déplacement normal.

Stationnaire (**Jaune**): ne se déplacent jamais.

Rapide (**Rouge**): se déplacent deux fois.

Unique (**Vert**): mouvement unique, suivre les instructions.

Volant (**Bleu**): se déplacent directement vers l'investigateur le plus proche dans une rue/ vers le « Ciel » sinon. S'il y a plusieurs cases possibles => investigateur ayant la plus faible valeur de Discrétion. A égalité, le premier joueur décide.

4. Activer la Compétence du Mythe

En haut de la carte, on exécute les actions des cartes Mythe:

Gros titre

Le premier joueur applique tout de suite le texte spécial d'une carte de mythe Gros Titre. Il défausse ensuite la carte de mythe sous le deck de cartes mythe. Seule une Rumeur peut être en jeu à la fois (sinon on la résout normalement sans appliquer le texte spécial).

Autres Effets

Si c'est indiqué, placer un ou plusieurs marqueurs "en activité" ou "fermé" sur des emplacements spécifiques.

Fin du tour

Une fois que le premier joueur a réalisé toutes les étapes de la Phase de Mythe, le tour est terminé et un nouveau commence avec la Phase d'Entretien. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Fin du jeu

A. Fermer les Portails

- fermer le dernier portail sur le plateau, de sorte qu'il n'y ait plus aucun portail ouvert.
- alors, les joueurs doivent avoir au moins autant de trophées de portail que de joueurs, avec celui qui vient d'être gagné.

B. Sceller les Portails

Six ou plus signes des anciens sur le plateau, les joueurs gagnent immédiatement.

C. Bannir le Grand Ancien

Si le Grand Ancien se réveille mais que les investigateurs réussissent à le battre, les joueurs gagnent immédiatement.

Score en cas de Victoires

Le joueur ayant le plus de trophées portail reçoit le titre honoraire de Premier Citoyen d'Arkham.

Score: prenez le plus grand nombre de la piste de destin du Grand Ancien. Lui enlever le niveau de terreur atteint à la fin du jeu. Puis appliquer les modificateurs suivants:

- 1 pour chaque prêt Bancaire impayé
- 1 pour chaque signe des anciens joué pendant la partie
- +1 pour chaque trophée portail non dépensé à la fin de la partie.
- +1 pour chaque groupe de trois trophées monstre non dépensés à la fin de la partie.
- +1 pour chaque investigateur sain d'esprit, survivant à la fin de la partie.

Défaite

Si le Grand Ancien se réveille et bat tous les investigateurs, le continuum espace-temps est rompu, le Grand Ancien est déchaîné, et toute l'humanité souffrira à cause de l'échec des investigateurs.

Compétences

Valeur de compétence = nombre de dés lancés .
Chance, Combat, Connaissance (lancer les sorts), Discrétion (échapper aux monstres), Pouvoir (tests d'Horreur en début de combat), Vitesse.

Tests de compétence

On jette (score de compétence +/- modificateur) dés et on doit faire au moins 1 succès: dé à 5 ou 6.

Important: Si le modificateur réduit le niveau d'un investigateur à 0 dé ou moins, il échoue automatiquement au test. Le joueur peut néanmoins toujours dépenser des jetons Indice pour faire le test.

Difficulté

C'est le nombre de succès (5 ou 6 sur le dé) qu'un investigateur doit faire aux dés pendant un test de compétence pour le réussir. Si rien est indiqué: c'est 1.

Dépenser des Jetons Indice pour les Tests de Compétence

Un joueur peut dépenser les jetons Indice, un par un, après le test de compétence raté. Chaque jeton indice dépensé permet au joueur de lancer un dé supplémentaire; si le résultat est un succès, il est ajouté au total du lancer original.

Échapper à un monstre

Par exemple, pour entrer dans un portail.

Test en discrétion modifié par la valeur de Conscience du monstre, notée dans le coin supérieur droit du côté de mouvement du marqueur du monstre, difficulté de 1.

Si **échec**: le monstre lui applique immédiatement ses dommages de combat et le combat avec le monstre commence.

S'il y a **plus** d'un monstre dans une zone, l'investigateur doit leur échapper à tous dans le tour, dans l'ordre qu'il choisit.

Combat

1. Test d'horreur

Test en Volonté modifié par le niveau d'horreur du monstre (noté dans le coin inférieur gauche de son marqueur, côté combat), difficulté de 1 sauf capacité spéciale.

Si **échec**: il perd la quantité de santé mentale indiquée sous la valeur d'horreur du monstre.

2. Combattre ou fuir

a. Fuir

Test d'évasion comme décrit dans le précédent paragraphe. S'il échoue: dommages du monstre et le combat continue.

b. Combattre

Test de combat modifié par la valeur de combat du monstre (noté dans le coin inférieur droit de sa carte côté combat).

Difficulté = résistance du monstre, qui est représenté par le nombre de « gouttes de sang » qui apparaissent au centre de la carte du monstre côté combat.

Si réussite, il le garde en trophée.

Si échec, le monstre lui inflige ses dommages.

Important : Si la résistance d'un monstre est supérieure à 1, les succès partiels n'ont pas d'effet. Le monstre doit être totalement vaincu avec UN test de combat.

3. Dégâts des monstres

La quantité de dommage qu'inflige un monstre est indiquée en dessous de sa valeur de combat + capacités spéciales.

Utiliser les armes et les sorts en combat

Les armes donnent des bonus de combat physique, qui n'ont aucun effet contre nombre de monstres du mythe.

Les sorts donnent au contraire des bonus de combat magique (mais il faut réussir à les lancer).

Limites des armes et des sorts

Cette limite est représentée par l'icône « main » dans le coin inférieur gauche de chaque carte arme et sort.

Un investigateur peut utiliser n'importe quelle combinaison d'armes et de sorts, et additionner leurs bonus, tant que le nombre d'icône « main » additionné ne dépasse pas deux.

Lancer des sorts

- payer la SAN
- test en Connaissance ajusté par le modificateur au lancer du sort. Si le jet de sort échoue, le sort n'a aucun effet.

Capacités Spéciales des Monstres

Embuscade: une fois qu'un combat a commencé avec cette créature, l'investigateur n'a plus la possibilité de fuir, il doit continuer le combat jusqu'à ce qu'un ou l'autre soit vaincu.

Inépuisable: le monstre ne peut pas être récupéré comme trophée de monstre (retourne à la tasse).

Résistance physique/magique: Une Arme ou un Sort qui ajoute un bonus du type résisté fournit seulement la moitié de son bonus normal (arrondi au dessus).

Immunité physique/magique: Une Arme ou un Sort qui ajoute un bonus du type désiré ne fournit plus aucun bonus.

Cauchemardesque X: un investigateur qui réussit un test d'Horreur face à ce monstre perd tout de même X points de Santé mentale.

Irrésistible X: un investigateur qui bat ce monstre dans un combat perd tout de même X points d'Endurance.

État de l'investigateur

Santé mentale et Endurance

Les maximums sont les valeurs de départ.

Fou dans Arkham: SAN à 0

- se défausser de la moitié de ses objets (qu'il choisit) et de ses jetons indice (arrondi à l'inférieur), et de toutes ses redevances.

- déplace son investigateur jusqu'à l'asile d'Arkham.

- SAN à 1, et pas de rencontres durant ce tour. L'investigateur joue normalement au tour suivant.

Inconscient dans Arkham: Endurance à 0

- se défausser de la moitié de ses objets (qu'il choisit) et de ses jetons indice (arrondi à l'inférieur), et de toutes ses redevances.

- déplace son investigateur jusqu'à l'hôpital St Mary.

- Endurance à 1, et ne fait plus de rencontres durant ce tour.

L'investigateur joue normalement au tour suivant.

Fou ou inconscient dans un autre monde

Il est perdu dans « le temps et l'espace ».

- se défausser de la moitié de ses objets (qu'il choisit) et de ses jetons indice (arrondi à l'inférieur), et de toutes ses redevances.

- endurance et/ou santé mentale reviennent à un 1.

- se déplace jusqu'à la zone « perdu dans le temps et l'espace » et l'investigateur est retardé.

Important : Dans le total des objets, il faut compter les objets communs, les objets Uniques et les sorts.

Investigateurs retardés

Un investigateur dont le marqueur est placé sur le côté a été retardé. Pendant la phase de mouvement, le joueur se contente de redresser le marqueur de son investigateur.

Investigateurs arrêtés

- se place son investigateur dans la cellule (et pas dans la zone principale du poste de police).
- perd la moitié de son argent (arrondi à l'inférieur) et est retardé.

- passe complètement le tour suivant, se contentant juste de redresser le marqueur de l'investigateur et de le placer dans la zone principale du poste de police pendant la phase de mouvement. Il joue normalement au tour suivant.

Perdu dans le temps et l'espace

Déplacé dans la zone correspondante du plateau de jeu, il est retardé. Il perd le tour suivant (il redresse juste son marqueur pendant la phase de mouvement) et reste dans cette zone. Au tour suivant, au début de la phase d'entretien, le joueur peut placer son investigateur dans le Lieu ou la Rue d'Arkham de son choix.

Investigateurs dévorés

Le joueur se débarrasse de toutes ses cartes (sauf les trophées non joués), tire au hasard une nouvelle fiche d'investigateur et procède comme s'il commençait une nouvelle partie.

Investigateurs bénis et maudits

Béni: réussite sur 4-5-6.

Maudit: réussite sur 6.

Un investigateur ne peut jamais être à la fois béni et maudit.

Si un investigateur béni est maudit, il se débarrasse de la bénédiction. Si un investigateur maudit est béni, il se débarrasse de la malédiction.

Fermer et sceller un portail

Fermer un portail

Il faut l'avoir **exploré** d'abord! Ceci donne à l'investigateur l'opportunité de détruire et de fermer le portail au cours de la prochaine phase de rencontre dans Arkham.

-> soit un test de Connaissance, soit un test de Combat modifié par le nombre noté sur le portail.

- Si réussit: il ferme le portail et prend le marqueur de portail comme trophée.

- Si raté, le portail reste ouvert, il pourra tenter de le fermer à nouveau à la prochaine phase de Rencontre dans Arkham.

Sceller un portail

Il faut l'avoir **fermé** d'abord!

En utilisant des jetons **Indice**:

1. Réussir son jet de dés pour fermer le portail.
2. Dépenser 5 jetons Indice.
3. Prendre le marqueur de portail comme trophée
4. Prendre 1 signe des anciens dans la pile des jetons inutilisés et le mettre sur l'emplacement où le portail a été scellé.

En utilisant un signe des **anciens**, un joueur doit:

1. Défausser la carte Signe des anciens (aucun jet de dés pour fermer le portail n'est nécessaire).
2. Prendre le marqueur de portail comme trophée
3. Prendre 1 jeton Destin de la piste de terreur sur la feuille du Grand Ancien, le retourner du côté du signe des Anciens et le mettre sur l'emplacement où le portail a été scellé.

Le portail est maintenant scellé, pour le reste de la partie, aucun portail ne peut s'ouvrir et aucun monstre ne peut apparaître dans ce lieu.

Monstres et portails fermés

Quand un portail est fermé, tous les monstres dans Arkham, le Ciel et la Périphérie qui ont le même symbole dimensionnel (voir mouvement des monstres) que le portail fermé ou scellé sont enlevés du plateau de jeu et retournent dans leur tasse.

Signes des Anciens

C'est un Article Unique.

Pour utiliser un signe des Anciens, suivre les étapes suivantes:

- -1 en Santé Mentale et en Endurance. Ceci peut rendre l'investigateur fou ou inconscient, mais le signe des anciens entre tout de même en vigueur.
- Le joueur prend un jeton Destin de la piste de terreur de la feuille du Grand Ancien (et pas du tas de jetons Destin inutilisés), le tourne du côté du signe des anciens, et le place sur l'emplacement où le portail a été scellé. Cela fait baisser le niveau de Destin de 1 et c'est la seule façon de le faire.
- Défausse de la carte du signe des Anciens dans la boîte de jeu. Cette carte spécifique ne pourra plus être tirée et utilisée encore pendant cette partie.

Monstres Gardant des Portails

Pendant le tour où il retourne à Arkham en revenant d'un Autre Monde, un investigateur n'a pas à éviter ou combattre des monstres à l'emplacement du portail. Par contre, dans les tours suivants, si l'investigateur reste dans le Lieu, il devra éviter ou combattre les monstres là-bas normalement.

Nb limite de Monstres & Périphérie

Il y a une limite au nombre de monstres qui peuvent être dans Arkham (Arkham + Ciel) à la fois = nombre de joueurs dans le jeu +3.

Les monstres qui apparaissent dans un Lieu et sont ensuite enlevés du plateau ne comptent pas, ni les monstres dans la Périphérie.

Niveau de terreur = 10, Arkham est envahi et la limite de monstre n'est plus en compte pour le reste de la partie.

Si ajouter un monstre sur le plateau amènerait le nombre de monstres dans Arkham au-dessus de la limite, le monstre est placé dans la Périphérie. Les monstres dans la Périphérie y restent jusqu'à ce que la Périphérie devienne trop remplie.

Nb de Joueurs > Nb max. de Monstres en Périphérie

1 > 7	2 > 6	3 > 5	4 > 4
5 > 3	6 > 2	7 > 1	8 > 0

Quand nombre de monstres dans la Périphérie > limite: remettre tous les monstres de la Périphérie dans leur tasse de monstres et niveau de **terreur+1**.

Piste de Terreur

"Margie, fais les valises!"

Pour chaque point de terreur atteint, choisir une carte d'Allié au hasard et la défausser. Cet Allié ne sera plus disponible pour le reste du jeu. Une fois que tous les Alliés ont été retournés à la boîte ou pris par les investigateurs, cette règle ne s'applique pas.

"C'est décidé. Je déménage la boutique à Boston."

3: marqueur « fermé » sur le Bazar. Les monstres et investigateurs actuellement au Bazar sortent aussitôt dans la Rue de Rivertown.

6: marqueur « fermé » sur la Boutique de Curiosités. Monstres et investigateurs -> la Rue de Northside.

9: marqueur « fermé » sur la Boutique des Vieux Objets Magiques. Monstres et investigateurs -> Rue Uptown.

"Regarde tous ces Monstres!!!"

10: plus aucune limite au nombre de monstres qui peuvent se déchaîner en ville et un Jeton destin est placée sur la piste de destin du Grand Ancien.

Le Grand Ancien se réveille!

1. La Piste de Destin est Remplie

Quand un jeton de destin est placé sur le dernier espace libre de la piste de destin, le Grand Ancien se réveille aussitôt.

2. Trop de Portails Ouvert

Le nombre de portails ouverts qui réveillera immédiatement le Grand Ancien dépend du nombre de joueurs:

Nombre de Joueurs > Nombre de portails ouverts

1 - 2 > 8 3 - 4 > 7

5 - 6 > 6 7 - 8 > 5

Très Important : Si le Grand Ancien se réveille de cette façon, remplir sa piste de destin avec les jetons de destin avant de procéder au combat final.

3. Plus de marqueurs Portail

Le Grand Ancien se réveille immédiatement quand un nouveau portail ouvre et il n'y a plus de marqueurs portails inutilisés dans le tas. Ainsi, si les marqueurs portails commencent à manquer, les joueurs doivent dépenser un ou plusieurs trophées pour réapprovisionner le tas.

Le Combat Final

Tous les investigateurs perdus dans le temps et l'espace: dévorés et éliminés du jeu.

Le Combat avec le Grand Ancien est divisé en rounds.

1. Phase d'Entretien

- rafraîchir leurs cartes, utiliser n'importe quelle capacité de leur personnage, et ajuster leurs anneaux de compétence comme si c'étaient la Phase d'Entretien.

- échanger des objets entre eux comme s'ils étaient au même endroit.

2. Les investigateurs Attaquent

Premier joueur puis sens d'une montre:

- chaque joueur dont l'investigateur participe toujours au combat peut faire un test de Combat contre le Grand Ancien en utilisant le niveau de combat de ce dernier comme modificateur.

-> compter chaque succès des investigateurs contre le Grand Ancien. Quand on atteint un nombre succès = nombre de joueurs assis autour de la table (dévorés ou pas): enlever un jeton de destin de la piste de destin du Grand Ancien. Si le dernier jeton de destin est enlevé de la feuille du Grand Ancien, les investigateurs l'ont battu!

3. Le Grand Ancien attaque

Après que tous les joueurs en vie aient fait un test de Combat, il déchaîne son assaut sur chacun des investigateurs: selon le grand Ancien.

N'importe quel investigateur réduit à 0 en Santé Mentale ou en Endurance est dévoré et est éliminé du jeu. Si tous les investigateurs sont dévorés, le Grand Ancien se déchaîne sur le monde et les joueurs perdent la partie.

Une fois que l'assaut du Grand Ancien est accompli pour chaque investigateur, un nouveau round commence.

Compléments

Défausser des Cartes

Quand vous défausser une carte, remettez-la sous le deck approprié. Les decks d'emplacement sont mélangés à chaque fois qu'un joueur en tire une carte.

Limitations des cartes spéciales

Dans la plupart des cas, un joueur ne peut jamais avoir plus d'un exemplaire d'une carte spéciale à la fois: Redevances, aux Prêts Bancaires, aux Adhésions à la loge du crépuscule Argenté, et aux cartes de Bénédiction/Malédiction.

Dépenser des Trophées

Trophées de monstre et de portail, par exemple aux River Docks pour gagner 5\$. Les monstres dépensés de cette façon retournent à la tasse de monstres, tandis que les trophées de portail sont mis sous la pile de marqueurs de portail.

Échanger son Équipement

Des investigateurs dans la même rue, le même Lieu ou le même secteur d'un Autre Monde peuvent échanger de l'argent, des objets Communs, des objets Uniques, et des Sorts. Ce peut être fait avant, pendant, ou après un mouvement, mais pas pendant un combat.

Mise en place du Jeu

1. Préparer la zone de jeu

Disposer tout. Placer le marqueur terreur sur le "0" de la piste de terreur.

2. Placer les Indices Initiaux

Placer un jeton Indice sur chaque emplacement du plateau représentant un diamant rouge.

3. Choisir le Premier Joueur

Choisir un joueur au hasard pour être le premier joueur. Lui donner le marqueur de premier joueur.

4. Déterminer les Investigateurs

Au hasard ou au choix.

5. Révéler le Grand Ancien

On le pioche (ou on choisit) parmi les 8 et on applique la compétence de début du jeu.

(Yig convient pour un jeu plus court, par exemple, alors que Cthulhu rend le jeu particulièrement difficile.)

6. Séparer les decks

Mettre les cartes d'investigateur et de Grands Ancien en des tas séparés et les placer près du plateau de jeu.

7. Recevoir les Possessions Fixes

Chaque joueur récupère les possessions fixes de sa fiche.

8. Mélanger les decks de cartes

Les joueurs mélangent les decks d'Article Commun,

d'Articles Uniques, de Sorts, de Compétence.

9. Recevoir des possessions aléatoires

Chaque joueur pioche les possessions aléatoires de sa fiche. A noter: les Compétences qui affectent les tirages de cartes d'un deck, telles que la compétence d'Archéologie de Jack Monterey, sont valables aussi dans ce cas.

10. Finir d'équiper l'Investigateur

Pions SAN et Endurance, gélules sur les compétences.

11. Créer une tasse de monstres

Mettre les marqueurs monstre dans un récipient opaque et les mélanger.

Exception: ne pas placer les cinq monstres « Masque » dans le récipient à moins que Nyarlathotep ne soit le Grand Ancien (le Pharaon Noir en est un).

12. mélanger Grands Anciens et marqueurs de Portail

Disposer en tas.

13. Placer les marqueurs Investigateur

Chaque joueur place son marqueur sur sa « maison ».

14. Tirer et appliquer une Carte Mythe

Enfin, le premier joueur tire la première carte du deck de mythe et applique ses effets comme décrit dans la section de Phase de Mythe des règles.

Errata & Précisions

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.

Quand une carte lieu dit "un **portail** et un **monstre** apparaissent", le portail apparaît en premier -> investigateurs aspirés. Puis le monstre apparaît. 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.

Un Portail est **exploré** si, dans la première zone, on est « renvoyé » à Arkham ou que l'on utilise le sort Trouver un Portail.

Portail sur un lieu **fermé**: tant que le portail est ouvert il n'y a pas de lieu clos où le monstre pourrait être enfermé. On place le portail sur le marqueur fermé. Si le portail était fermé par la suite, on résout les effets d'un lieu fermé.

Véhicule de **Patrouille**: peut traverser une case avec des monstres, par contre, si on s'arrête ou débute sur un monstre...

Esprit fort: 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.

Le **Couvre-feu** est Renforcé! n'affecte pas l'adjoint du shérif.

Les cartes qui affectent les monstres à l'**Université** Miskatonic n'affectent pas ceux générés par la Terrible expérience.

Maigre Bête de la Nuit: si elle apparaît quand on est dans un Autre Monde, on est aspiré vers Arkham, lieu exploré.

Chthonien: sa perte de Résistance ne s'applique pas dans un Autre Monde.

Fiche Récapitulative des Monstres de Horreur à Arkham

Byakhee	-2	-1		0			Immunité physique Attaque l'invest. le plus proche dans un lieu.	
Chien de Tindalos	-1	-2		-1			Si combat raté, défausser une arme ou un sort.	
Chose très ancienne	-2	-3		0			Lancer 1D6, sur 4 à 6, perte de 1 Endurance pour tous les invest.	
Chthonien	1	-2		-3			Masque Inépuisable Irrésistible 1 Cauchemardesque 1	
Cultiste	-3	-	-	1			Résistance physique Résistance magique Cauchemardesque 1 Irrésistible 1	
Dieu de la langue sanglante	1	-3		-4			Immunité physique Mort-vivant	
Dhole	-1	-1		-3			Embuscade	
Fantôme	-3	-2		-3			Immunité magique	
Goule	-3	0		-1			Irrésistible 1	
Grand prêtre	-2	1		-2			Masque Inépuisable Test de Volonté (-2) rate=horreur & combat echec systématique.	
Gug	-2	-1		-2			Masque Inépuisable Utiliser savoir au lieu de Combat.	
La femme boursouflée	-1	-1		-2			Masque Inépuisable Test de Chance (-1) ou invest. devore Réussi = 2 pions indice.	
Le pharaon noir	-1	-1		-3			Immunité physique	
L'homme en noir	-3	-	-	-	-		Si combat raté, investigateur expédié dans le portail le + proche.	
Larve amorphe	0	-1		-2			Immunité magique	
Larve stellaire	-1	-3		-3			Si combat réussi, Mi-go dans la boîte et piocher un objet unique.	
Maigre bête de la nuit	-2	-1		-2	-		Résistance physique Cauchemardesque 1	
Maniaque	-1	-	-	+1			Immunité magique Si combat réussi, Sorcier dans la boîte & 2 pions indice.	
Mi-go	-2	-1		0			Résistance magique	
Polype volant	0	4	-	3			Si combat raté, investigateur perdu dans l'espace-temps	
Sombre rejeton	-2	0		-1			Mort-vivant Résistance physique	
Sorcier	-2	-1		-3			Embuscade Immunité physique	
Sorcière	-1	-	-	-3			Résistance physique Cauchemardesque 1	
Vagabond dimensionnel	-3	-2		-2	-		Masque Inépuisable Si carte 'Nuit la + Sombre' en jeu, = Combat du Monstre (-5)	
Vampire	-3	0		-3			Mort-vivant	
Vampire de feu	0	-	-	-2			Mort-vivant	
Shoggoth	-1	-1		-1				
Tourmenteur des ténèbres	-3	-2		-2				
Zombie	1	-1		-1				