

LE SIGNE DES ANCIENS



FAQ LE SIGNE DES ANCIENS V3.0

Dernière mise à jour le 10/01/2019



CLARIFICATIONS DE RÈGLES

Cette section contient des clarifications de règles pour *Le Signe des Anciens*.

Cartes Aventure

Les effets de jeu qui font référence aux « cartes Aventure » peuvent affecter n'importe quelle(s) carte(s) en jeu (y compris les cartes Autre Monde). À l'inverse, les effets qui ciblent une sous-catégorie spécifique de cartes Aventure (comme les cartes Aventure à Arkham ou Autre Monde) ne concernent que la catégorie indiquée.

Effets Arrivée

Pendant sa phase de Mouvement, un investigateur peut toujours se déplacer sur une carte Aventure – quel que soit l'effet Arrivée qu'affiche cette carte. Si l'investigateur actif ne peut pas payer le coût de l'effet Arrivée, il l'ignore mais se rend quand même sur la carte choisie.

Dés

Le résultat Joker sur le dé rouge peut être utilisé comme un résultat « Savoir », « Péril », « Terreur » ou « 4 Investigations » (et non 1 Investigation, comme stipulé à la page 6 du livret de règles).

Sorts et Dés Sécurisés

Les sorts qui sécurisent des dés sont lancés après le jet du joueur, jamais avant. Le joueur consulte les résultats de son jet puis, s'il souhaite sécuriser un dé en particulier, il lance le sort et place ce dé dessus – après avoir résolu tout effet d'objet ou de capacité permettant de manipuler le résultat, mais avant d'appliquer les potentiels effets Terreur consécutifs à un jet raté (voir « Structure du Tour » à la page suivante). Une fois qu'un dé a été sécurisé sur un sort, son résultat ne peut plus être modifié par un effet d'objet ou de capacité. Le dé ainsi sécurisé reste sur la carte Sort jusqu'à ce qu'un joueur l'utilise pour résoudre une tâche ou jusqu'à ce qu'il en soit retiré d'une autre manière (comme décrit ci-dessous).

Un dé sécurisé sur une carte Sort peut soit en être retiré par simple ajout dans la réserve de dés utilisés pour accomplir quelque chose, soit être employé pour son effet après un jet de dés.

Dans le premier cas, un joueur peut retirer tout ou partie des dés sécurisés sur ses Sorts tant que ceux-ci sont éligibles à l'utilisation. Cela signifie que :

- Un joueur peut toujours retirer un dé vert d'une carte Sort et le lancer avec sa réserve de dés.
- Un joueur qui souhaite relancer un dé rouge ou jaune qui se trouve sécurisé sur un sort doit défausser un objet ou résoudre un effet qui l'autorise à relancer ce dé.
- Lors d'une partie avec l'extension Forces Occultes, un joueur qui souhaite relancer un dé blanc sécurisé sur un sort doit être béni pour pouvoir le faire.

Dans le second cas, après son jet de dés, un joueur peut employer tout ou partie des dés sécurisés sur ses cartes Sort pour bénéficier de leurs résultats sans avoir besoin que ces dés soient éligibles à l'utilisation. Cela signifie qu'il peut se servir d'un résultat de dé blanc sécurisé sur un sort même s'il n'est pas béni, et ainsi de suite. Aucun nouveau dé ne peut être ajouté sur une carte Sort pour remplacer ceux qui en ont été retirés.

Toute carte Sort qui n'héberge plus de dés est défaussée.

Si un joueur lance un sort qui permet de sécuriser plusieurs dés, il doit décider du nombre qu'il souhaite sécuriser sur la carte au moment où il utilise ce sort. Il est interdit d'ajouter d'autres dés sur cette carte Sort par la suite. *Par exemple, l'utilisation du sort « Terrible Malédiction d'Azathoth » permet de sécuriser jusqu'à 2 dés mais le joueur doit choisir combien il en sécurise au moment où il lance le sort.*

Si un dé devient verrouillé pendant qu'il se trouve sur un Sort, il est retiré de la carte et verrouillé. S'il ne reste plus aucun dé sur la carte Sort, celle-ci est défaussée.

Les résultats Terreur sur les dés sécurisés ne déclenchent pas d'effets Terreur. Tant qu'un dé est sécurisé sur une carte Sort, il n'est pas considéré comme faisant partie de la réserve de dés.





Structure du Tour et Tentative d'Aventure

La structure de timing suivante complète et développe la manière de résoudre un tour d'investigateur telle qu'elle est présentée dans les règles du jeu.

I. Phase de Mouvement

1. Un investigateur peut se rendre sur une nouvelle carte Aventure pendant sa phase de Mouvement. Si la carte dispose d'un effet face cachée (qui existe depuis l'extension *Les Portails d'Arkham*), celui-ci est résolu avant que la carte soit retournée face visible.
2. Si la carte Aventure sur laquelle le joueur vient d'entrer dispose d'un effet Arrivée (qui existe depuis l'extension *Forces Occultes*), celui-ci est résolu à la toute fin de la phase de Mouvement.

II. Phase de Résolution

Suivez la structure ci-dessous pour tenter d'accomplir une aventure, déterminer à quel moment les dés peuvent être ajoutés à la réserve et établir quels effets s'appliquent.

1. Résoudre des Événements (uniquement dans l'extension *Les Portails d'Arkham*).
2. Tenter l'aventure. L'investigateur actif – celui dont c'est le tour – décide de tenter l'aventure ou d'échouer. Pour échouer intentionnellement à résoudre une aventure, l'investigateur doit appliquer les pénalités, mettre fin à sa phase de Résolution (son marqueur Investigateur reste sur la carte Aventure) et passer à la phase Avancer l'Horloge.
3. Créer la réserve de dés. Pour créer la toute première réserve d'une phase de Résolution, ajoutez-y tous les dés verts disponibles ; l'investigateur peut ensuite la compléter avec des dés précédemment sécurisés sur des sorts, dépenser des objets pour gagner des dés, ou encore utiliser sa capacité spéciale (comme celle de Jenny Barnes) pour en obtenir d'autres. Pour créer les réserves suivantes (après la première de la phase), ajoutez tous les dés disponibles ; il est encore possible de dépenser des ob-

jets et d'ajouter des dés grâce à eux à ce moment-là. *Note : À moins que vous n'utilisiez une Relique de l'extension Présages du Pharaon, vous ne pouvez pas ajouter le dé rouge ou jaune à la réserve plus d'une fois par phase de Résolution.*

4. Lancer la réserve de dés.
5. Appliquer les relances ou les effets qui modifient le résultat (comme les objets ou les capacités d'investigateur).
6. Si vous êtes maudit (dans l'extension *Forces Occultes*), résolvez le dé noir.
7. Sécuriser des dés sur des cartes Sort.
8. Vérifier si une tâche peut être résolue. Si c'est le cas, assignez des dés de votre réserve pour recouvrir toutes les conditions de la tâche concernée. S'il s'agit de la dernière tâche d'une carte Aventure, passez à l'étape 9 ; sinon, retournez à l'étape 2. Si aucune tâche ne peut être résolue ou si le joueur actif ne veut pas en accomplir une, effectuez les choses suivantes dans l'ordre :
 - a. Résolez l'effet Terreur (obligatoire) : un même effet Terreur ne peut pas être résolu plus d'une fois par tentative d'aventure, quel que soit le nombre de résultats Terreur obtenus sur les dés (ainsi, une carte dont l'effet Terreur dit par exemple « ajoutez 1 pion Destin sur la piste du Destin » ne fera avancer le destin que de 1 même si le joueur a obtenu plusieurs résultats Terreur)
 - b. Concentrez-vous ou demandez de l'aide (optionnel)
 - c. Défaussez 1 dé de la réserve (obligatoire)
 - d. Retournez à l'étape 2 de la phase de Résolution
9. L'aventure est accomplie avec succès. L'investigateur actif effectue les choses suivantes dans l'ordre :
 - a. Déplacer son marqueur Investigateur sur l'Entrée
 - b. Gagner la carte Aventure accomplie comme Trophée (s'il ne s'agissait pas d'une carte Autre Monde) et la remplacer par une nouvelle sur la table
 - c. Gagner les récompenses listées au bas de la carte Aventure gagnée (et dans le cas où elle entraînerait l'apparition d'un monstre, celui-ci peut être placé sur la nouvelle aventure)
 - d. Passer à la phase Avancer l'Horloge





III. Phase Avancer l'Horloge

Les extensions dont le nom commence par *Présages* permettent aux joueurs de résoudre une capacité spéciale sur la carte Entrée afin que n'importe lequel d'entre eux gagne un bénéfice. La mention « n'importe quel investigateur » sur une carte Entrée se réfère à n'importe quel investigateur du groupe, même ceux dont la phase Avancer l'Horloge a déjà été résolue. Cette étape se produit avant d'avancer l'horloge.

De plus, les joueurs peuvent à ce moment-là utiliser des sorts et des objets ne disposant pas d'un timing de déclenchement spécifique (voir la section « Objets, Sorts, Indices & Alliés » en page 13 de cette FAQ). Si au moins un effet « À Minuit » s'est produit, les joueurs résolvent alors les effets « À Minuit ».

Minuit

Minuit ne sonne pas pendant le tour d'un joueur, mais immédiatement après le tour de n'importe quel joueur durant lequel l'horloge a avancé jusqu'à atteindre ou dépasser « XII ». Puisque l'effet « À Minuit » n'appartient pas au tour d'un joueur, la capacité « Science ! » de Kate Winthrop n'affecte pas l'apparition des monstres à minuit.

Timing des Effets « À Minuit »

Lorsque vous résolvez plusieurs effets qui se déclenchent à minuit, faites-le dans l'ordre suivant.

1. Résolvez tout effet « À Minuit » sur les cartes actuellement en jeu, dans cet ordre :
 - a. Effets « À Minuit » sur le Grand Ancien
 - b. Effets « À Minuit » sur les monstres, dans l'ordre choisi par les investigateurs
 - c. Effets « À Minuit » sur les cartes Aventure et Autre Monde, dans l'ordre choisi par les investigateurs
 - d. Effets « À Minuit » sur les autres cartes, dans l'ordre choisi par les investigateurs
2. Résolvez tout effet « La prochaine fois que l'horloge sonne minuit... » sur la carte Mythe active.
3. Piochez et résolvez une nouvelle carte Mythe. Une fois qu'elle a été résolue, restaurez toutes les capacités « Une fois par jour ».

Placement des Monstres

Lorsqu'un nouveau marqueur Monstre doit être généré mais qu'il ne reste aucune tâche Monstre vide en jeu, les investigateurs doivent placer ce marqueur au-dessous de la dernière tâche sur la carte Aventure de leur choix. Ce faisant, ils doivent faire en sorte de distribuer les monstres de la manière la plus équilibrée possible entre les aventures. Ainsi, un second marqueur Monstre ne peut pas être placé sous la dernière tâche d'une carte Aventure tant que toutes les autres cartes Aventure n'en ont pas reçu au moins un (et aucune aventure ne peut en se voir attribuer un troisième monstre avant que toutes les autres n'en aient deux, etc.). Les marqueurs placés sur des tâches Monstre **ne comptent pas** dans le nombre de monstres que contient une aventure lorsque les joueurs déterminent sur quelle carte placer un nouveau marqueur. Cependant, lorsqu'un monstre apparaît sur l'aventure **active** (par exemple suite à un effet « **Arrivée** : un monstre apparaît ici »), ce nouveau marqueur doit être placé sur l'aventure active même si celle-ci ne comporte aucune tâche vide et même si cela déséquilibre la répartition des monstres entre les cartes Aventure.

Combat contre le Grand Ancien

Aucun effet de jeu ne peut ajouter des pions Destin sur la piste du Destin au-delà de son maximum ; tout pion supplémentaire qui devrait être placé dessus est défaussé une fois cette piste pleine. Cette règle concerne les effets qui ajoutent plusieurs pions sur la piste en même temps lorsqu'il ne reste qu'une case libre, les pions Destin ajoutés pendant la bataille finale lorsqu'un investigateur est dévoré, ainsi que les capacités des Grands Anciens.

Lorsqu'un pion est placé sur une icône Destin Spécial de la piste pendant la bataille finale (par exemple, si un investigateur est dévoré après que certains pions Destin ont déjà été retirés de la piste), l'effet spécial de cette icône ne se déclenche pas.





ERRATA

Boîte de Base

Cette section contient les errata pour la boîte de base du *Signe des Anciens*.

Livret de Règles

- À la page 7, le 2^e paragraphe de la section « Phase de Résolution » devrait dire : « Après avoir résolu **ou échoué à résoudre une aventure (suite à un abandon direct ou par manque de dés dans la réserve alors qu'il reste des tâches non résolues sur la carte)** ou après qu'il a effectué l'une des actions indiquées sur la fiche Entrée du Musée, la phase de Résolution du joueur prend fin et il passe à la phase Avancer l'Horloge. »
- À la page 8, la 2^e phrase de la section « Lancer les Dés » devrait dire : « Au début de la **phase de Résolution**, la réserve contient les 6 dés verts (à moins d'une contre-indication, cf. « Dé Verrouillé » et « Objets » page 12). »
- À la page 9, le 2^e paragraphe de la section « Jet Raté » devrait dire : « Si un jet raté oblige un joueur à se défausser de son dernier dé **ou si ce joueur décide d'échouer à résoudre cette aventure**, l'aventure est ratée et il doit en subir les pénalités (cf. « Récompenses et Pénalités » ci-contre). »
- À la page 15, la Note à la fin de la section « Minuit » devrait dire : « **Note** : les effets « À Minuit » ne s'appliquent pas **pendant la préparation de la partie.** »

Cartes Investigateur

- La capacité de Carolyn Fern devrait dire : « **Une fois par jour, au début du tour de n'importe quel joueur**, Carolyn peut faire en sorte que 1 investigateur de son choix (y compris elle-même) récupère 1 Santé Mentale. »
- La capacité de Mandy Thompson devrait dire : « **Une fois par jour, après que n'importe quel joueur a lancé les dés**, Mandy peut lui faire relancer 2 dés avant de déterminer si le joueur actif a pu résoudre une tâche. »

- La capacité de Vincent Lee devrait dire : « **Une fois par jour, au début du tour de n'importe quel joueur**, Vincent peut faire en sorte que 1 investigateur de son choix (y compris lui-même) récupère 1 Résistance. »

Note : La formule « Une fois par jour » est clarifiée plus en détail dans la suite de cette FAQ.

Fiche « Entrée du Musée »

- La fiche Entrée du Musée est correcte, c'est le Livret de Règles qui fait erreur. Les investigateurs qui reçoivent les premiers soins peuvent soigner **soit** 1 Santé Mentale **soit** 1 Résistance gratuitement.

Cartes Grand Ancien

- Quand Hastur se réveille, le « X » sur sa tâche de combat Investigation est égal au nombre de monstres qui étaient en jeu lorsque le dernier pion Destin a été ajouté sur la piste (pour un minimum de 1).
- La capacité Attaque de Cthulhu devrait dire : « Quand Cthulhu attaque, chaque investigateur doit diminuer de 1 son maximum de Santé Mentale ou de Résistance. Ajoutez ensuite 1 pion Destin sur la piste du Destin. » La dernière phrase n'est qu'un rappel de la règle habituelle concernant la bataille finale.

Forces Occultes

Cette section contient les errata pour l'extension *Forces Occultes*.

Livret de Règles

- À la page 3, le texte de la section « Malédiction » et celui de l'exemple dans l'encadré sont contradictoires et ne donnent pas le bon timing de résolution du dé noir. Consultez l'**étape 6** de la phase de Résolution détaillée en page 3 de cette FAQ pour savoir à quel moment ce dé doit réellement être résolu.
- Le dé noir ne peut jamais être sécurisé sur une carte Sort.

Cartes de Substitution

- Les cartes de substitution (1 Aventure, 4 Autre Monde et 3 Investigateur) incluses dans *Forces Occultes* devraient être utilisées dans chaque partie, quelles que soient les extensions avec lesquelles vous jouez.





Les Portails d'Arkham

Cette section contient les errata pour l'extension *Les Portails d'Arkham*.

Livret de Règles

- À la page 4, l'avant-dernière section devrait s'appeler « Effets **Arrivée** » et non pas « Effets Entrée ». Toutes les occurrences du terme « Entrée » qui apparaissent dans cette section devraient donc elles aussi être remplacées par « **Arrivée** ».

De la même manière, toutes les occurrences à « l'effet d'Entrée » qui apparaissent sur les cartes (notamment Mythe) de cette extension devraient en réalité être « l'effet **Arrivée** ».

- À la page 5, les récompenses **Répît** et **Sursis** ont été inversées. Elles devraient donc apparaître comme suit :



Sursis : un investigateur regagne 1 Santé Mentale.



Répît : retirez 1 pion Destin de la piste du Destin du Grand Ancien.

Cartes Événement

- L'effet de la carte « Une Mystérieuse Opposition » devrait être : « Lors de la phase de Résolution, vous ne **pouvez** pas utiliser d'Objets... ». Il manque le mot « pouvez ».

Cartes Restreintes

- Les compétences « Chance » et « Bougeotte », de même que les cartes Autre Monde « La Face Cachée de la Lune », « L'Égypte Ancienne » et « Les Chambres de Zin » devraient comporter l'icône de restriction (🚫), car elles ne servent qu'avec le mode de jeu Les Rues d'Arkham.

Carte Entrée « Les Rues d'Arkham »

- Un investigateur qui utilise la capacité spéciale de la carte « Les Rues d'Arkham » pendant sa phase de Mouvement doit se déplacer sur une carte Aventure d'Arkham en jeu. Il ne peut ni décider de rester sur la carte Entrée pendant le reste de son

tour, ni choisir de se rendre sur une aventure Autre Monde. Un investigateur qui n'a pas utilisé la capacité spéciale des « Rues d'Arkham » pendant sa phase de déplacement actuelle est libre de rester sur cette carte jusqu'à la fin de son tour.

Présages de Glace

Cette section contient les errata pour l'extension *Présages de Glace*.

Pions Monstre

- Dans cette extension, le monstre « Progéniture Informe » devrait en réalité s'appeler « Rejeton Informe ».

Présages des Profondeurs

Cette section contient les errata pour l'extension *Présages des Profondeurs*.

Passage à l'Étape II

- Dans cette extension, avancer à l'Étape II n'est pas directement lié à l'accomplissement de « Échos du Rêve », la seconde Aventure Spéciale de l'Étape I. Vous pouvez passer à l'Étape II de 2 manières différentes :
 - Si l'Ultima Thulé est coulé par les Légions de Profonds. Cet effet est absolu et ne dépend pas d'une décision des joueurs ; dès que 4 Légions de Profonds sont en jeu, le navire sombre, la carte Entrée est retournée sur sa face « Épave de l'Ultima Thulé » et la partie avance à l'Étape II.
 - Si le pion Présage atteint la case la plus à droite de la piste des Eaux Sombres et que la capacité correspondante est résolue. Cet effet dépend d'une décision des joueurs ; ils peuvent choisir d'avancer à l'Étape II lorsque le pion entre sur cette case de la piste, ou bien de rester à l'Étape I. Dans ce dernier cas, ils pourront passer à l'Étape II en atteignant une nouvelle fois la case la plus à droite de la piste des Eaux Sombres.

Avancer à l'Étape II met en jeu la carte Aventure Spéciale « R'lyeh à Émergé » mais de défausse aucune autre aventure spéciale encore en jeu. Par exemple, si les joueurs passent à l'Étape II à cause du naufrage de l'Ultima Thulé alors que la carte Aventure Spé-





ciale « Appel » est en jeu, les deux cartes « Appel » et « R'lyeh a Émergé » se retrouveront en jeu en même temps.

Résoudre l'aventure spéciale « Échos du Rêve » pendant que les joueurs sont à l'Étape II ne permettra de gagner la récompense qu'une seule fois, puisque la piste des Eaux Sombres ne sera déjà plus en jeu à ce moment-là.

Présages du Pharaon

Cette section contient les errata pour l'extension *Présages du Pharaon*.

Sorts

- Le sort Augure (de l'extension *Forces Occultes*) permet à un joueur de regarder les 4 premières cartes du paquet Aventure, d'en défausser 1 et de remettre les 3 autres sur le paquet dans l'ordre de son choix. Lorsqu'ils jouent avec l'extension *Présages du Pharaon*, les joueurs ne peuvent recourir à l'Augure que pour manipuler le paquet Aventure actif (celui de l'Étape I si la face « Le Caire » de la carte Entrée est visible, ou celui de l'Étape II si c'est la face « Dahchour » qui est visible).

FAQ

Cette section contient les réponses aux questions les plus fréquentes à propos du *Signe des Anciens*. Certaines parties sont scindées par extension, en plus de leur catégorie générale.

Cartes Aventure

Q : *Un joueur doit-il lancer sa réserve de dés pour résoudre une tâche dont les conditions ne nécessitent pas de dés ?*

R : Oui, un joueur doit toujours lancer ses dés avant d'entreprendre une tâche, même si celle-ci n'en nécessite aucun. Même s'il n'assigne aucun dé à la tâche, d'autres capacités ou effets de jeu sont résolus malgré tout. Le joueur peut par exemple sécuriser un dé sur une carte Sort et, s'il est maudit, le dé noir (de l'extension *Forces Occultes*) le forcera peut-être à défausser un dé.

Q : *Un investigateur qui se trouve sur une carte Aventure au début de sa phase de Résolution peut-il décider de ne pas tenter de résoudre cette aventure ?*

R : Non. Un investigateur qui commence sa phase de Résolution sur une carte Aventure doit essayer de la résoudre. Cependant, il a le droit de la déclarer échouée d'office avant de lancer les dés pour la première fois (afin d'éviter le déclenchement d'effets Terreur, par exemple). Dans ce cas, le marqueur Investigateur reste sur l'aventure, les pénalités sont appliquées et la partie se poursuit directement avec la phase Avancer l'Horloge.

Boîte de Base

Q : *L'effet « Quand un joueur pioche cette carte » sur l'aventure « Toilettes Publiques » est-il résolu si cette carte entre en jeu pendant la préparation ? De plus, Kate Winthrop peut-elle empêcher ces deux monstres d'apparaître ?*

R : L'effet est résolu (et les monstres sont générés sur cette aventure) même si la carte est révélée pendant la préparation. En revanche, la capacité de Kate peut empêcher les monstres d'apparaître.





Grands Anciens

Q : Réussir à résoudre la tâche du Grand Ancien durant la bataille verrouille-t-il comme d'habitude les dés utilisés pour cette tâche ?

R : Oui.

Q : Un joueur peut-il utiliser des pions Indice, des alliés, des sorts, des objets et des capacités d'investigateur lorsqu'il combat le Grand Ancien ?

R : Oui.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'un investigateur est dévoré pendant la bataille contre le Grand Ancien ?

R : Un pion Destin est ajouté sur la piste du destin du Grand Ancien, comme d'habitude, et ce joueur est éliminé de la partie. Notez toutefois que l'horloge avance quand même durant le tour de cet investigateur, même s'il a été éliminé.

Q : Qu'arrive-t-il à la carte Mythe actuelle quand le Grand Ancien se réveille ?

R : Elle est défaussée. Ses effets continus prennent fin immédiatement, et tout dé verrouillé par cette carte est libéré.

Q : Les dés verrouillés sont-ils libérés quand le Grand Ancien se réveille ?

R : Les dés verrouillés sur la carte Mythe actuelle sont effectivement libérés. En revanche, ceux qui étaient verrouillés sur des monstres ou des cartes Aventure sont retirés de la partie.

Q : Les effets « À Minuit » continuent-ils à faire effet pendant la bataille contre le Grand Ancien ?

R : Non.

Q : Pendant la bataille contre le Grand Ancien, les icônes Destin Spécial sont-elles résolues lorsqu'un pion Destin les recouvre sur la piste ?

R : Non, aucun effet de destin spécial n'est résolu durant la bataille contre le Grand Ancien. De ce fait, aucun monstre ni portail ne pourra apparaître, aucun marqueur Tempête ne sera placé, etc. Lorsque vous affrontez le Grand Ancien, considérez les icônes Destin Spécial comme des cases Destin normales quand vous ajoutez des pions sur la piste du Destin.

Boîte de Base

Q : Comment fonctionne exactement la capacité « Chèvre Noire des Bois » de Shub-Niggurath ?

R : Cette capacité ajoute une nouvelle tâche – un symbole Terreur – à chaque monstre.

Q : En ce qui concerne la capacité « Vents Glacés » d'Ithaqua, un sort est-il considéré comme dépensé au moment où les dés sont sécurisés, ou lorsque le joueur les dépense du sort sur lequel ils étaient sécurisés ?

R : On considère que le sort est dépensé lorsque les dés sont sécurisés dessus. Utiliser des résultats de dés précédemment sécurisés sur des sorts ne déclenche pas « Vents Glacés ».

Q : Dans une partie contre Ithaqua, l'effet d'un objet est-il résolu dans son intégralité avant que la capacité « Vents Glacés » ne prennent effet ?

R : Oui, l'effet de l'objet est résolu en entier avant que les « Vents Glacés » d'Ithaqua n'entrent en scène. Par exemple, un investigateur qui utilise un objet pour restaurer sa Résistance jusqu'à son maximum commence par se soigner, puis il perd 1 point de Résistance à cause de « Vents Glacés ».

Q : Dans une partie contre Ithaqua, les effets qui obligent un joueur à défausser des objets déclenchent-ils la capacité « Vents Glacés » ? Et qu'en est-il des objets ou capacités dont l'effet n'est résolu qu'à la condition qu'on les défausse ?

R : Les effets qui forcent les joueurs à défausser des objets (comme ceux des cartes Mythe) ne déclenchent pas « Vents Glacés ». Toutefois, si la défausse d'une carte fait partie intégrante du coût à payer pour déclencher un effet (comme le gain d'un dé ou la capacité spéciale de Jenny Barnes), « Vents Glacés » est résolue dans ce cas-là.

Q : La capacité « Colère de Yig » (faire perdre 1 Signe des Anciens aux investigateurs) se déclenche-t-elle si un Cultiste est vaincu par l'effet spécial d'un sort (tel que Lier un Monstre) ou celui d'un objet (comme la Lance d'Argent de l'extension Les Portails d'Arkham) ?

R : Non.





Q : La capacité « Colère de Yig » (faire perdre 1 Signe des Anciens aux investigateurs) se déclenche-t-elle si un investigateur terrasse le Cultiste d'Ithaqua (dans l'extension Présages de Glace) ?

R : Oui. En règle générale, n'importe quel monstre « Cultiste » vaincu par un investigateur déclenche la capacité de Yig.

Q : La capacité de l'allié Duke peut-elle être utilisée pour empêcher Yog-Sothoth de renvoyer une aventure Autre Monde dans la boîte ?

R : Oui.

Extension Forces Occultes

Q : Pendant la bataille contre Abhoth, un monstre Progéniture d'Abhoth est-il généré chaque fois que l'horloge sonne minuit ?

R : Non, puisque les effets « À Minuit » ne sont plus résolus une fois que le Grand Ancien s'est réveillé.

Q : Lorsque Shudde M'ell est le Grand Ancien et qu'une carte Aventure verrouillant un ou plusieurs dés est ratée puis défaussée, les dés posés dessus sont-ils libérés ?

R : Oui. Quand la capacité « Fissure des Mondes » de Shudde M'ell oblige à défausser une carte Aventure, tous les dés verrouillés par cette carte sont libérés.

Q : Si la carte Mythe « Un Nouveau Départ... » est piochée alors que Shudde M'ell est le Grand Ancien, la partie prend-elle fin immédiatement ?

R : Non. La capacité « Fissure des Mondes » de Shudde M'ell ne se déclenche que lorsque les investigateurs échouent à résoudre une aventure.

Q : Si la carte Mythe « Un Nouveau Départ... » est piochée alors que Shudde M'ell est le Grand Ancien, les joueurs mettent-ils 6 nouvelles cartes Aventure en jeu même s'il y en a actuellement moins de 6 ?

R : Oui.

Extension Les Portails d'Arkham

Q : L'effet « À Minuit » sur la carte d'Atlach-Nacha fait référence à « 3 portails ou plus d'ouverts ». Est-il vraiment possible que plus de 3 portails soient ouverts en même temps dans une partie ?

R : Non, il n'est pas possible qu'une partie des Portails d'Arkham voie plus de 3 portails ouverts en même temps.

Q : Pendant la bataille contre Atlach-Nacha, comment fonctionne la capacité Attaque de ce Grand Ancien ?

R : Quand le Grand Ancien se réveille, avant de retirer les cartes Aventure de la partie, chaque investigateur perd 1 Santé Mentale par portail ouvert. (N'oubliez pas qu'un portail consiste en 2 marqueurs Portail ; la capacité d'Atlach-Nacha concerne le nombre de portails ouverts, pas le nombre de marqueurs Portail en jeu.) Tous les portails ouverts sont alors collectés et placés près de la carte Grand Ancien. Quand celui-ci attaque, 1 portail est placé sur sa carte et chaque investigateur perd ensuite 1 Résistance ou 1 Santé Mentale par portail sur la carte Grand Ancien. Cela signifie donc qu'Atlach-Nacha peut obliger les investigateurs à perdre 1 à 3 points de Résistance et/ou de Santé Mentale, selon ce que chacun d'eux décide.

Q : Pendant la résolution de la capacité « Le Regard Annihilateur » de Ghatanothoa, les investigateurs peuvent-ils utiliser des effets ou des capacités spéciales pour modifier le résultat du dé vert ?

R : Non, aucun effet ou capacité spéciale ne peut modifier le résultat de ce dé.

Q : Lorsque Yog-Sothoth (Le Rôdeur devant le Seuil) est le Grand Ancien, un investigateur qui se trouve actuellement sur une carte Autre Monde peut-il utiliser des dés qui étaient déjà sécurisés sur des sorts avant le début de sa phase de Résolution actuelle ?

R : Oui. La capacité de Yog-Sothoth empêche les investigateurs d'utiliser des cartes Sort pendant qu'ils se trouvent dans un Autre Monde, mais ne leur interdit pas d'employer des dés qu'ils ont précédemment stockés sur des sorts.

Q : Lorsque Yog-Sothoth (Le Rôdeur devant le Seuil) est le Grand Ancien, Jenny Barnes peut-elle défausser un sort pour gagner les dés jaune et rouge pendant qu'elle se trouve dans un Autre Monde ?

R : Oui.





Extension Présages de Glace

Q : Combien de fois la capacité spéciale de Rhan-Tegoth se déclenche-t-elle lorsqu'un investigateur réussit à accomplir une aventure fournissant au moins 2 Signes des Anciens ? Ces pions sont-ils gagnés un à la fois – de sorte que la capacité du Grand Ancien est résolue pour chaque pion gagné – ou l'investigateur gagne-t-il tous les Signes des Anciens en même temps ?

R : Pour ce qui est de la capacité de Rhan-Tegoth, gagner plusieurs Signes des Anciens grâce à une même récompense compte comme une seule occurrence de « gagner un ou plusieurs Signes des Anciens ». Ainsi, même dans le cas où la récompense d'une carte serait de générer un monstre et de fournir 2 pions Signe des Anciens, un seul investigateur perdrait 2 Résistance.

Extension Présages du Pharaon

Q : La capacité spéciale de Celui qui Hante les Ténèbres affecte-t-elle aussi les marqueurs Mission (de l'extension Présages des Profondeurs) ?

R : Non. La capacité de ce Grand Ancien est déclenchée par le fait qu'un investigateur conserve un marqueur Monstre comme Trophée ; or, accomplir une Mission ne fait pas de ce marqueur un Trophée.

Dés Jaune et Rouge

Q : Un joueur peut-il ajouter le dé jaune ou le dé rouge à sa réserve plus d'une fois par aventure ?

R : Non. Il n'y a qu'un dé jaune et qu'un dé rouge. Quand un joueur a utilisé un objet pour obtenir le dé jaune (par exemple), il lance ce dé avec sa réserve pour le reste de cette phase de Résolution jusqu'à ce qu'il soit utilisé pour résoudre une tâche, défaussé pour payer l'échec de l'accomplissement d'une tâche, ou lorsque l'aventure est accomplie avec succès.

Q : Un joueur peut-il défausser le dé jaune ou le dé rouge après avoir raté une tâche, puis utiliser un objet pour récupérer ce dé ?

R : Non. Lorsqu'un dé est défaussé à cause d'un échec dans l'accomplissement d'une tâche, il ne peut plus servir pour le reste de la phase de Résolution de ce joueur et ne peut pas être récupéré avec un objet ou une capacité avant le prochain tour. La seule exception à cette règle est l'utilisation des Reliques fournies dans l'extension Présages du Pharaon.

Dés Verrouillés

Q : Les dés peuvent-ils être verrouillés par plusieurs effets ?

R : Oui. Si un dé jaune ou rouge est verrouillé par plusieurs monstres, aventures ou effets de jeu et se retrouve libéré d'un verrou, il redevient aussitôt verrouillé par l'un des verrous restants. Il est donc possible que les investigateurs aient à résoudre plusieurs aventures ou à vaincre plusieurs monstres pour libérer un dé verrouillé.

Q : Plusieurs dés verts peuvent-ils se retrouver verrouillés en même temps ?

R : Oui, car chaque icône Dé Verrouillé verte un jeu verrouille un dé vert différent.

Q : Les capacités d'investigateurs ou les effets de jeu peuvent-ils libérer des dés pour utilisation ?

R : Les capacités de personnage et les effets de jeu offrant une utilisation de dés (comme la Sensibilité Psychique de Gloria Goldberg ou le Fond de Placement de Jenny Barnes, ou encore la dépense d'un objet pour ajouter un dé à la réserve) ne permettent pas d'utiliser les dés qui sont verrouillés, à moins que l'effet résolu ne l'indique spécifiquement. Par exemple, les dés verrouillés restent utilisables grâce à la capacité de l'allié Erich Weiss (*Présages du Pharaon*) ou à la capacité Ange Gardien de Sœur Marie.

Q : Que se passe-t-il si un dé devient verrouillé alors qu'il est sécurisé sur un sort ?

R : Le dé est retiré du sort et verrouillé. Si la carte Sort ne contient plus de dé, elle est défaussée.

Q : Si un investigateur terrasse un monstre qui verrouille un dé, ce dernier est-il libéré immédiatement ?

R : Non. Bien que les tâches du monstre aient été résolues, le marqueur n'est pas collecté et le dé reste verrouillé dessus jusqu'à la fin de la phase de Résolution. Une fois le monstre vaincu, son marqueur est retourné face cachée et le dé reste dessus en guise de rappel, jusqu'au moment où ce marqueur sera retiré à la fin de cette phase. Cependant, si un effet défausse un monstre qui verrouille un dé, ce dernier est aussitôt libéré (et peut être ajouté à la réserve de dés de la phase de Résolution actuelle).





Destin

Q : Si le dernier pion Destin et le dernier Signe des Anciens sont ajoutés en même temps, que se passe-t-il ?

R : Les investigateurs gagnent la partie.

Q : Si la mort d'un investigateur réveille le Grand Ancien, ce joueur choisit-il un nouvel investigateur ?

R : Non. Toutefois, l'horloge est quand même avancée durant le tour de l'investigateur mort pendant la bataille contre le Grand Ancien.

Q : La piste du Destin peut-elle contenir plus de pions Destin qu'elle n'a de cases ?

R : Non, le nombre de pions Destin que les joueurs peuvent placer sur cette piste est limité aux cases imprimées. Si un pion devrait y être ajouté alors qu'elle est déjà pleine, il n'est pas placé sur la piste.

Q : Les joueurs doivent-ils ajouter un pion Destin sur la piste à chaque fois que l'horloge sonne minuit ?

R : Non. Les pions Destin ne sont ajoutés sur la piste que lorsqu'un effet de jeu l'indique spécifiquement.

Investigateurs

Q : Les capacités des investigateurs peuvent-elles être utilisées pendant le tour des autres joueurs ?

R : La plupart des capacités d'investigateurs ont un déclencheur qui indique quand elles peuvent être utilisées. Par exemple, la capacité Vendeur Astucieux de Bob Jenkins indique : « À chaque fois que Bob reçoit au moins 1 Objet Commun après la préparation, il reçoit un Objet Commun supplémentaire. » Cette capacité peut se déclencher durant le tour de n'importe quel investigateur, à condition que Bob gagne un Objet Commun pendant le tour en question.

Q : Que signifie « une fois par jet » ?

R : Les capacités « une fois par jet » ne peuvent être utilisées que pendant le tour de l'investigateur concerné, et une fois par lancer de dés. Notez que les relances de dés autorisées par la dépense de pions Indice ou par d'autres effets ne permettent pas de réutiliser

ce genre de capacité. Un nouveau jet est considéré comme ayant commencé une fois que le précédent est entièrement appliqué, à savoir lorsque l'investigateur a résolu une tâche ou défaussé un dé suite à son échec – et que l'aventure a donc réussi ou échoué (voir l'étape 3 de la phase de Résolution détaillée dans la section « Structure du Tour » en page 3 de cette FAQ).

Q : Que signifie « une fois par jour » ?

R : Cela signifie qu'après qu'une capacité « une fois par jour » a été utilisée, son effet ne peut plus être résolu tant que minuit n'a pas de nouveau sonné. Ce genre d'effet peut être utilisé pendant le tour d'un autre investigateur, du moment que les conditions qu'il décrit son remplies.

Boîte de Base

Q : Comment fonctionne la capacité Intuitions de Joe Diamond ?

R : Chaque fois que Joe dépense un pion Indice, il relance tous ses dés, une partie ou un seul d'entre eux (comme durant la résolution normale d'un indice). S'il n'est pas satisfait par le résultat de sa relance, il a alors le droit de résoudre une deuxième fois l'effet de cette dépense d'indice et de choisir à nouveau de relancer gratuitement tout ou partie de ses dés – comme s'il avait dépensé un second pion Indice. Pour mieux savoir ce qu'entraîne la dépense d'un pion Indice, consultez la question correspondante dans la section « Objets, Sorts, Indices & Alliés » à la page suivante.

Q : Si Ithaqua est le Grand Ancien et que Jenny Barnes utilise sa capacité à défausser un sort pour ajouter les dés jaune et rouge à sa réserve, perd-elle de la Résistance ?

R : Oui. Défausser une carte pour utiliser la capacité de Jenny compte comme si elle avait dépensé cette carte.

Q : Les objets peuvent-ils être dépensés avant et après que Jenny Barnes a utilisé sa capacité pendant la phase de Résolution ?

R : Oui. La mention « Au début de sa phase de Résolution » dans la capacité de Jenny correspond à l'étape 3 de la séquence de résolution présentée dans la section « Structure du Tour » en page 3 de cette FAQ. Pendant cette étape, tous les effets éligibles – quel que soit leur nombre – peuvent être résolus.





Extension Forces Occultes

Q : La capacité Chance Insolente de Jim Culver indique : « Une fois par tour, Jim peut se concentrer ou apporter son aide, même après un jet de dés ayant permis de résoudre une tâche. » Que signifie « aider » ? A-t-il le droit de demander de l'aide pendant sa phase de Résolution, ou plutôt d'offrir son assistance ?

R : La capacité de Jim l'autorise à proposer son aide pendant la phase de Résolution de n'importe quel autre investigateur, tant que celui-ci résout la carte Aventure sur laquelle Jim se trouve.

Extension Les Portails d'Arkham

Q : Sa capacité École de la Vie permet à « Skids » O'Toole de relancer tous les dés qui affiche un résultat de son choix. Cela signifie-t-il qu'il a le droit de relancer tous les symboles Investigation, quelle que soit leur valeur ?

R : Si Skids souhaite relancer ses résultats Investigation, il doit en choisir un spécifique (à savoir 1, 2, 3 ou 4 Investigation). Il ne relance alors que les dés qui affichent ce résultat particulier. Par exemple, si Skids avait obtenu deux résultats 1 Investigation et deux 2 Investigation, il pourrait choisir de relancer soit ses deux dés 1 Investigation, soit ses deux dés 2 Investigation – mais pas les quatre.

Q : Que se passe-t-il si, pendant qu'il résout la première partie de sa capacité Offrandes des Morts, William Yorick pioche un monstre qui lui indique de remettre ce marqueur dans la tasse et de résoudre un effet différent ?

R : William gagne quand même ce monstre comme Trophée, et toute instruction spéciale au dos du marqueur est ignorée.

Extension Présages des Profondeurs

Q : À quel moment la capacité Instinct Meurtrier de Zoey Samaras se déclenche-t-elle exactement ?

R : La capacité de Zoey peut être résolue à n'importe quel moment de sa phase de Résolution, à condition qu'il y ait un monstre sur son aventure. Cela signifie que sa capacité peut se déclencher même après que le monstre a été vaincu, car le marqueur est retourné face cachée mais reste sur la carte Aventure jusqu'à ce que celle-ci ait été accomplie ou ratée. Notez que la capacité de Zoey ne peut pas être déclenchée après qu'un monstre a été défaussé par la résolution d'un effet de jeu.

Extension Présages du Pharaon

Q : Le Père Mateo peut-il dépenser 3 Trophées pour ouvrir automatiquement une Chambre Secrète ?

R : Non. Sa capacité Terre Sainte permet au Père Mateo de dépenser 3 Trophées pour ignorer un effet imprimé au dos d'une carte Aventure. Le verso des cartes Chambre Secrète comporte une liste de tâches, or une tâche n'est pas un effet.

Se Concentrer et Demander de l'Aide

Q : Un investigateur peut-il se concentrer ou demander de l'aide s'il a réussi à résoudre une tâche ?

R : Non, il ne peut le faire que s'il a échoué. La seule exception à cette règle est la capacité Chance Insolente de Jim Culver, qui lui permet de se concentrer ou d'offrir son aide même lorsqu'une tâche a été résolue avec succès.

Q : Un investigateur peut-il se concentrer à nouveau pendant la même phase de Résolution, s'il a utilisé son dé de concentration précédent ?

R : Non. Les investigateurs ne peuvent se concentrer qu'une seule fois par phase de Résolution.

Q : Un investigateur peut-il à la fois se concentrer et demander de l'aide lors du même jet de dés ?

R : Non, il peut faire l'un ou l'autre pendant un même jet, mais pas les deux.

Q : Un investigateur peut-il utiliser un dé de concentration pour résoudre une deuxième tâche lors d'un même jet ?

R : Non, les investigateurs ne peuvent résoudre qu'une seule tâche par lancer de dés. La seule exception à cette règle est la capacité Studieuse d'Amanda Sharpe, qui lui permet de résoudre n'importe quel nombre de tâches par jet de dés.





Objets, Sorts, Indices & Alliés

Q : *Que permet exactement la dépense d'un pion Indice pour un joueur qui utilise cette règle ?*

R : Après qu'un joueur a lancé sa réserve de dés mais avant de vérifier l'effet du dé Maudit et de décider s'il souhaite ou non utiliser un sort (voir l'**étape 5** de la phase de Résolution détaillée en page 3 de cette FAQ), il peut dépenser un pion Indice pour relancer tout ou partie de ses dés. Après cette relance, il peut dépenser un autre pion Indice s'il n'est toujours pas satisfait du résultat des dés (à nouveau en relançant soit un, soit une partie, soit tous ses dés), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne veuille ou ne puisse plus dépenser de pions Indice.

Q : *Un joueur peut-il utiliser des objets, des sorts, des indices et/ou des alliés pendant le tour d'un autre investigateur ?*

R : Aucun pion Indice ne peut être utilisé pendant le tour d'un autre joueur. De la même manière, l'usage des cartes Objet, Sort et Alliés est limité au tour de l'investigateur qui les détient, à moins que le contraire ne soit spécifié sur la carte.

Q : *Un résultat Terreur sécurisé déclenche-t-il un effet Terreur ?*

R : Non, car les dés sécurisés sur des sorts ne sont pas considérés comme faisant partie de la réserve.

Q : *Que signifie la mention « battre/vaincre un monstre » sur les objets et les sorts ?*

R : Lorsqu'un investigateur utilise un objet ou un sort capable de « battre/vaincre » un monstre, il choisit un monstre sur n'importe quelle carte Aventure (pas forcément celle sur laquelle il se trouve, sauf mention contraire) et retourne son marqueur face cachée. Toutes les conditions de ce monstre sont considérées comme remplies (y compris pour les monstres qui comportent une double tâche, comme lorsque Shub-Niggurath est le Grand Ancien). Si ce monstre avait des conditions de Résistance et/ou de Santé Mentale, elles sont également considérées comme satisfaites sans que l'investigateur ne perde de Résistance ou de Santé Mentale. Le monstre est récupéré comme Trophée à la fin de cette phase de Résolution, avant que l'investigateur ne gagne les récompenses pour avoir accompli l'aventure (ou ne subisse les pénalités pour avoir échoué). Notez que si un monstre ne recouvre que partiellement une tâche, toute condition visible est encore considérée comme non satisfaite et doit être remplie pour les besoins de l'accomplissement de l'aventure.

Q : *Les dés sécurisés peuvent-ils servir à accomplir une tâche même si, sans eux, l'investigateur n'aurait eu aucune réserve il a déjà défaussé ou utilisé le reste de ses dés ?*

R : Oui.

Q : *Lorsqu'un allié indique de placer des pions Indice, Résistance ou Santé Mentale sur sa carte, d'où viennent ces pions ?*

R : L'investigateur récupère ces pions dans les piles Indice, Résistance et Santé Mentale mises de côté pendant la préparation de la partie.

Q : *Certains sorts (tels que Soins, Lier un Monstre, Trouver le Portail ou Souvenirs Brumeux) et objets (comme l'Eau Bénite) ne précisent pas à quel moment un investigateur doit les utiliser. Quand peuvent-ils être joués ?*

R : Ces sorts et objets peuvent être utilisés par l'investigateur actif lors de son tour, et au cours des fenêtres suivantes :

- Pendant sa phase de Mouvement, avant de se déplacer ;
- Pendant l'**étape 3** (« Créer la réserve de dés »), l'**étape 7** (« Sécuriser des dés sur des cartes Sort ») et l'**étape 8d** de sa phase de Résolution, dont la structure est détaillée en page 3 de cette FAQ ;
- Pendant sa phase Avancer l'Horloge, après avoir utilisé la capacité de la carte Entrée (uniquement dans *Présages de Glace*, *Présages des Profondeurs* et *Présages du Pharaon*) et avant d'avancer l'horloge.

Q : *Certains sorts et objets (comme Bannissement Suprême ou Pierre de Soins) indiquent qu'ils sont utilisables « avant un jet de dés » ou « avant de lancer les dés ». Que signifie exactement cette précision ?*

R : Comme précisé dans la section « Structure du Tour » en page 3 de cette FAQ, ces objets et sorts ne peuvent être utilisés que durant l'**étape 3** de la phase de Résolution. C'est la seule fenêtre durant laquelle de tels effets peuvent être résolus.

Boîte de Base

Q : *Un investigateur peut-il utiliser les objets communs Whisky ou Nourriture pour payer le coût en Résistance ou en Santé Mentale d'une carte ?*





R : Oui, ces objets peuvent être utilisés pour éviter de perdre 1 point de Résistance ou de Santé Mentale. Puisque les conditions des tâches concernant la Résistance et la Santé Mentale sont des pertes, les investigateurs ont le droit d'utiliser le Whisky ou la Nourriture pour les éviter.

Q : À quel moment l'indice offert par l'usage de l'objet unique Necronomicon est-il gagné exactement ?

R : L'indice est gagné aussitôt après que la carte a été défaussée et le dé rouge ajouté à la réserve.

Extension Forces Occultes

Q : Défausser un monstre signifie-t-il la même chose que le vaincre ?

R : Non. Un monstre défaussé est immédiatement remis dans la réserve des monstres et ne peut pas être récupéré comme Trophée.

Extension Les Portails d'Arkham

Q : L'utilisation de l'objet Œil de Dragon sur une aventure qui contient un portail entraîne-t-elle la défausse de la carte Autre Monde correspondante ?

R : Oui. Lorsqu'un effet provoque la défausse d'un marqueur Portail sur une carte Aventure d'Arkham, la carte Autre Monde et le marqueur Portail associés sont également défaussés.

Q : Lorsque Grand-mère Orne est contrôlée par Patrice Hathaway, les autres utilisateurs peuvent-ils utiliser les indices placés sur elle ?

R : Non. Patrice peut faire usage des indices placés sur Grand-mère Orne mais les autres investigateurs non, car ces pions n'appartiennent pas réellement à Patrice.

Extension Présages des Profondeurs

Q : Les règles standard concernant le placement des monstres s'appliquent-elles toujours lorsqu'on résout l'effet de l'objet Khépech des Abysses ?

R : Non, car déplacer et placer un monstre sont deux choses différentes. Grâce au Khépech des Abysses, les investigateurs sont autorisés à déplacer le marqueur Monstre sur une autre aventure de leur choix (mais ils n'ont toujours pas le droit de le poser sur une carte Aventure Spéciale).

Q : Si un investigateur échoue à accomplir une aventure car il n'a plus assez de dés pour résoudre la dernière tâche, représentée par un marqueur Monstre, puis utilise l'objet Tromblon pour vaincre ce monstre, l'aventure est-elle quand même considérée comme ratée ?

R : Oui.

Cartes Mythe

Boîte de Base

Q : Les effets continus des cartes Mythe s'appliquent-ils encore après la fin du jour ?

R : Une seule carte Mythe possède un effet pouvant durer après minuit : « Les Étoiles s'Alignent... Au-Dessus d'une Porte Ouverte ». Elle fait apparaître une carte Aventure supplémentaire et reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit accomplie. Toutes les autres cartes Mythe dotées d'effets continus voient leurs effets s'arrêter à minuit.

Q : Comment fonctionne l'effet continu de la carte Mythe « Un Avertissement... d'une Conspiration » ?

R : Chaque condition Investigation sur chaque carte Aventure augmente de 1 jusqu'à minuit.

Extension Les Portails d'Arkham

Q : Les joueurs peuvent-ils choisir de résoudre l'effet immédiat de la carte Mythe « Contretemps... ou Obstacles » (dans la partie supérieure) s'ils ne possèdent aucun Signe des Anciens et que cette carte n'a donc pas d'effet ?

R : Non.

Extension Présages de Glace

Q : Les joueurs peuvent-ils choisir n'importe laquelle des deux options proposées lorsqu'ils résolvent une carte Mythe d'Alaska ?

R : Non, ils n'ont pas le droit d'opter pour l'effet inférieur s'ils sont incapables de résoudre entièrement son effet. Dans ce cas-là, ils doivent obligatoirement choisir l'option supérieure de la carte.





Extension Présages des Profondeurs

Q : Les joueurs peuvent-ils choisir n'importe laquelle des deux options proposées lorsqu'ils résolvent une carte Mythe d'Étapes, même si celle pour laquelle ils optent n'a pas d'effet ?

R : Oui, ils peuvent choisir librement la partie de la carte qu'ils souhaitent résoudre, même si cela implique qu'aucun effet ne sera appliqué. Notez que ces cartes Mythe d'Étapes fonctionnent différemment des cartes Mythe proposées dans les extensions précédentes.

Extension Présages du Pharaon

Q : Les joueurs peuvent-ils choisir n'importe laquelle des deux options proposées lorsqu'ils résolvent une carte Mythe d'Égypte, même si celle pour laquelle ils optent n'a pas d'effet ?

R : Oui, ils peuvent choisir librement la partie de la carte qu'ils souhaitent résoudre, même si cela implique qu'aucun effet ne sera appliqué. Notez que ces cartes Mythe d'Étapes fonctionnent différemment des cartes Mythe proposées dans la plupart des extensions précédentes.

Minuit et Effets « À Minuit »

Q : Minuit sonne-t-il au début de la partie ?

R : Non. Bien qu'une carte Mythe soit piochée pour commencer la partie, il n'est pas réellement « minuit » et les effets « À Minuit » ne se résolvent donc pas au début du jeu.

Q : Si un monstre ou un effet fait avancer l'horloge jusqu'à minuit ou au-delà pendant le tour d'un joueur, minuit sonne-t-il immédiatement ?

R : Non. Les effets « À Minuit » ne sont pas résolus avant la fin du tour de ce joueur (à savoir jusqu'à ce qu'il ait entièrement fini sa phase de Résolution et sa phase Avancer l'Horloge).

Q : Les effets « À Minuit » sont-ils résolus si aucun investigateur ne se trouve sur la carte Aventure ?

R : Oui. Tous les effets « À Minuit » en jeu se déclenchent lorsque sonne minuit, quel que soit l'endroit où se trouvent les investigateurs à ce moment-là.

Q : Les effets « À Minuit » s'appliquent-ils encore pendant la bataille contre le Grand Ancien ?

R : Non.

Q : Si un investigateur accomplit une aventure et qu'un effet « À Minuit » entre en jeu dès que l'horloge sonne minuit, ce nouvel effet est-il résolu immédiatement ?

R : Oui.

Monstres

Q : Les monstres ajoutés au bas des cartes Aventure sont-ils considérés comme étant la dernière tâche de ces cartes ?

R : Oui. Cela signifie que si une Aventure dispose d'une flèche d'ordre des tâches et qu'un marqueur Monstre est ajouté en bas de la carte, la tâche Monstre devra être résolue dernier (à moins que l'investigateur n'utilise un objet qui élimine le monstre ou un effet qui lui permet d'ignorer la flèche).

Q : Les monstres qui font partie d'une « récompense » peuvent-ils être placés sur la nouvelle carte Aventure qui entre en jeu ?

R : Oui. Lors du placement des monstres, commencez par mettre en jeu toute carte Aventure manquante avant de faire apparaître les monstres (voir les étapes 9b et 9c de la phase de Résolution détaillée dans la section « Structure du Tour » en page 3 de cette FAQ).

Q : Lorsqu'une carte Aventure est défaussée, qu'arrive-t-il aux monstres se trouvant dessus ?

R : Ils retournent dans la tasse des monstres, et tout dé éventuellement verrouillé sur la carte est aussitôt libéré.

Q : Si un monstre placé sur une tâche Monstre totale (ou partielle) est vaincu par un effet de jeu pendant la phase de Résolution, les joueurs doivent-ils assigner des dés pour résoudre la tâche qui se trouvait sous le marqueur Monstre ? Qu'en est-il si le monstre est défaussé et pas vaincu ?

R : Si un monstre placé sur une tâche Monstre totale (ou partielle) est vaincu pendant la phase de Résolution, son marqueur est retourné face cachée afin que toutes les conditions qu'il recouvrait restent invisibles, et les joueurs n'ont pas besoin de leur assigner des dés. Cependant, si un monstre est défaussé par un effet de jeu, son marqueur retourne immédiatement dans la tasse des monstres et les conditions qu'il recouvrait jusqu'alors sont désormais visibles ; elles doivent donc être résolues pour qu'un investigateur puisse accomplir cette aventure.





Questions Supplémentaires

Q : *Qu'arrive-t-il aux Trophées dépensés sur la carte Entrée ?*

R : Les marqueurs Monstre dépensés retournent dans la tasse, et les cartes Aventure sont placées au-dessous du paquet approprié.

Boîte de Base

Q : *Lorsqu'il achète des souvenirs à l'entrée du musée, un investisseur peut-il en acquérir un de chaque pendant le même tour, ou est-il limité à 1 en tout ?*

R : Chaque fois qu'un joueur visite le lieu « Acheter un Souvenir » de la fiche Entrée du musée, il a le droit d'effectuer un achat – et un seul.

Q : *Des objets ou d'autres capacités peuvent-ils modifier le jet de dés pour fouiller dans les objets perdus à l'entrée du musée ?*

R : Non, le jet effectué dans ce lieu ne peut être modifié par aucun effet de jeu ni capacité.

Extension Forces Occultes

Q : *Si le dé blanc est sécurisé (sur un sort ou sur un marqueur Investigateur qui s'est concentré ou a demandé de l'aide) et que le joueur qui l'a sécurisé perd sa carte Béni, le dé blanc est-il également défaussé ?*

R : Oui. Si un joueur a sécurisé le dé blanc et n'est plus béni, il doit le défausser. S'il se trouvait sur un sort et que celui-ci ne sécurise alors plus aucun dé, la carte Sort est elle aussi défaussée.

Q : *Que se passe-t-il si un joueur devient béni pendant une aventure mais échoue ensuite à accomplir cette aventure ?*

R : La carte Béni est gagnée dès que l'investigateur devient béni. Toutefois, le dé blanc n'est pas ajouté à sa réserve à ce moment-là (car il ne peut l'être qu'au début de la phase de Résolution, la première fois que la réserve de dés est créée). Si l'investigateur échoue à accomplir l'aventure, il défausse alors normalement sa carte Béni.

Q : *Un investigateur peut-il gagner une carte Béni pendant la bataille finale, après que les bénédictions ont été défaussées par l'utilisation d'un objet ?*

R : Bien qu'aucun effet de jeu ne l'empêche de gagner une carte Béni, le dé blanc ne pourra jamais être ajouté à la réserve de cet investigateur car la bataille finale n'est pas considérée comme étant une aventure.

Extension Présages de Glace

Q : *Qu'arrive-t-il aux marqueurs Tempête sur une carte Aventure qui se trouve défaussée par un effet de jeu ?*

R : Ils retournent dans la pile de marqueurs Tempête.

Extension Présages du Pharaon

Q : *Les investigateurs peuvent-ils se rendre sur une Chambre Secrète fermée ?*

R : Oui, mais ils ne pourront pas résoudre son effet. Seul l'investigateur qui ouvre une Chambre Secrète déclenche son effet, au moment où il l'ouvre.

Nous remercions tout particulièrement Adrea Dell'Agnesse & Julia Faeta, dont le dévouement a permis à cette FAQ d'exister.

