

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## SUIVRE LES RÈGLES

SCÉNARIO DÉFI

*Suivre les Règles* est un scénario spécial pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* conçu pour être joué avec Roland Banks. Ce scénario peut être joué en mode indépendant ou au sein d'une campagne en tant qu'aventure annexe. **Pour jouer à ce scénario, un exemplaire de la boîte de base d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* est nécessaire.**

### Investigateurs Parallèles

Les investigateurs parallèles sont des versions alternatives, à télécharger et à imprimer soi-même, d'investigateurs préexistants au sein de la gamme *Horreur à Arkham : le jeu de cartes*. Ces investigateurs sont fournis avec une version avancée de leurs cartes spécifiques et sont jouables dans n'importe quel scénario ou n'importe quelle campagne.

☞ Quand vous constituez un deck pour Roland Banks, vous pouvez choisir d'utiliser la version d'origine ou la version parallèle de sa carte Investigateur. Chaque version possède ses qualités et ses défauts. Vous pouvez même mélanger les faces des deux versions. Vous avez donc accès à quatre configurations possibles : utiliser le recto/verso de la carte d'origine, le recto/verso de la carte parallèle, ou encore le recto d'origine avec le verso parallèle ou le recto parallèle avec le verso d'origine.

☞ Quelle que soit la version de Roland que vous utilisez, vous pouvez également choisir d'améliorer ses cartes spécifiques pour jouer avec leur version avancée (ces versions avancées remplacent alors les cartes d'origine). Ces versions sont reconnaissables au mot-clé Avancée inscrit sur .38 Spécial de Roland et Effacer les Traces. Ces deux cartes vont ensemble et ne peuvent pas être séparées. Si vous choisissez de jouer la version avancée du .38 Spécial de Roland, alors vous devez également jouer la version avancée d'Effacer les Traces. Améliorer les cartes spécifiques ne coûte pas de point d'expérience et peut être fait n'importe quand lors d'une campagne. Cependant, une fois cette amélioration effectuée, elle est irréversible, sauf indications contraires.

### Scénarios Défis

Les scénarios défis sont des scénarios spéciaux à télécharger qui utilisent des extensions déjà publiées pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* et des cartes supplémentaires à imprimer, afin de créer un contenu nouveau. Ces scénarios sont conçus pour être joués avec certains prérequis de manière à offrir une expérience ludique particulière.

Le scénario défi *Suivre les Règles* est centré sur l'investigateur Roland Banks et nécessite les prérequis suivants :

☞ Un joueur doit choisir Roland Banks comme investigateur quand vous jouez ce scénario.

### Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant, suivez les étapes décrites à la page 16 du Guide de Référence. Consultez la section ci-dessous pour des instructions de mise en place supplémentaires. En mode Indépendant, *Suivre les Règles* dispose de quatre niveaux de difficulté. Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants :

☞ **Facile** : +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☞ **Standard** : +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☞ **Difficile** : 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -6, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☞ **Expert** : 0, -1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

### Aventure annexe (Mode Campagne)

Une aventure annexe est un scénario qui peut être joué entre n'importe quels scénarios d'une campagne d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Chaque joueur doit dépenser un certain nombre de points d'expérience pour se lancer dans une aventure annexe. Les joueurs conservent pour le reste de la campagne les faiblesses, l'expérience, les récompenses et les traumatismes obtenus en jouant une aventure annexe. Chacune d'elle ne peut être jouée qu'une seule fois au cours d'une campagne.

Quand vous jouez ce scénario durant une campagne, faites-le comme si vous mettiez en place le scénario suivant de la campagne, avec la même réserve du Chaos et en conservant les faiblesses, traumatismes et soutiens d'histoire acquis précédemment.

**Les investigateurs ne peuvent jouer *Suivre les Règles* en tant qu'aventure annexe que si Roland Banks est présent dans la campagne. Roland Banks doit dépenser 3 points d'expérience et chaque autre investigateur doit dépenser 1 point d'expérience pour jouer *Suivre les Règles* en tant qu'aventure annexe.**

### Icône d'Extension

Les cartes de la série « investigateurs parallèles » peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



## Scénario Défi : Suivre les Règles

*Ras-le-bol de la paperasse. Depuis que vous êtes arrivé à Arkham, les affaires sur lesquelles vous travaillez sont allées de mal en pis. Vous pensiez que vous auriez affaire à des malfrats ou à des contrebandiers, pas à des monstres imaginaires. Mais plus vous vous penchez sur ces affaires en apparence absurdes, moins elles vous paraissent absurdes, et moins les monstres vous paraissent imaginaires.*

*Le Bureau possède d'innombrables procédures afin de couvrir toutes sortes de cas, mais aucune ne concerne les sacrifices humains. Par conséquent, lorsque vous avez appris que des corps avaient été retrouvés dans la Grotte Noire, vous n'avez pas su par où commencer. Interroger les gens du coin et les proches des victimes ne mena nulle part. Pas plus que les indices découverts dans la grotte : des offrandes et des écrits désignant les sacrifices comme des cadeaux, sans compter des dessins représentant un arbre monstrueux. Alors vous avez fait ce que vous savez faire de mieux : vous avez fourré votre nez partout et tenté de relier les morts entre elles.*

*Un homme semble avoir un lien avec chacune des victimes : M. Damien Grey. Le député n'est pas natif d'Arkham, n'a aucune famille dans les environs et ne fait partie d'aucune organisation qui pourrait justifier sa présence en ville. Il réside pourtant à Arkham depuis plusieurs mois et il est connecté plus ou moins directement avec chaque victime. Tout cela vous semble particulièrement suspect. Plus suspect encore est l'escorte policière dont il bénéficie jour et nuit bien qu'il ne soit pas en mission officielle pour le Congrès.*

*Vous devez résoudre ce mystère, et vite. Maintenant vous voyez ce satané arbre partout. De plus en plus de gens disparaissent et d'autres prétendent avoir vu des monstres ressemblant à des chèvres rôder dans des ruelles sombres. Si M. Grey est bien derrière tout ça, vous allez devoir vous montrer prudent. Porter de fausses accusations à l'encontre d'un tel politicien pourrait mettre un coup d'arrêt à votre carrière. Il est temps de faire ce pour quoi vous êtes venu ici : creuser, trouver la vérité et interroger les suspects. Mettre les points sur les i et les barres sur les t.*

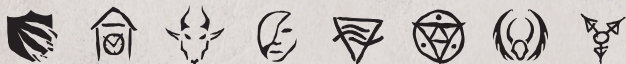
Passez à la Mise en Place.

## Capacités Régulation

Chaque soutien Directive inclus dans le set de cartes de *Suivre les Règles* possède une capacité « Régulation » qui représente une restriction que Roland doit suivre au cours de la partie. Le terme « Régulation » est un simple mot indicatif qui ne possède aucune règle propre. Les capacités Régulation sont considérées comme étant des capacités permanentes : elles sont toujours actives et ne sont pas initiées. Cependant des effets de carte (comme l'effet ✦ de Roland) peuvent se référer spécifiquement à la capacité Régulation d'un soutien Directive.

## Mise en Place du Scénario

☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Suivre les Règles*, *Les Masques de Minuit*, *Agents de Shub-Niggurath*, *Culte d'Umôrdhoth*, *Un Froid Mordant*, *Sombre Culte*, *Maigres Bêtes de la Nuit* et *Répandre la Peur*. Tous ces sets à l'exception de *Suivre les Règles* se trouvent dans la boîte de base. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☞ Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Les Masques de Minuit*, retirez-en la carte de Référence du Scénario. Utilisez la nouvelle de carte de Référence du Scénario *Suivre les Règles* fournie dans le set de rencontre téléchargeable du même nom.

☞ Retirez de la partie les decks Acte et Intrigue du set de rencontre *Les Masques de Minuit*. Constituez les decks Acte et Intrigue en utilisant uniquement les nouvelles cartes Acte et Intrigue fournies dans le set de rencontre téléchargeable *Suivre les Règles*.

☞ Retirez de la partie les cartes suivantes : le lieu *Votre Maison* et les deux exemplaires de la traîtrise *Mystérieuse Mélopée*. Ces cartes ne sont pas utilisées pour ce scénario défi.

☞ Prenez au hasard un des deux lieux *Centre-Ville* et un des deux lieux *Quartier Sud* et mettez-les en jeu. Retirez de la partie les autres versions de *Centre-Ville* et *Quartier Sud*. Mettez ensuite en jeu les lieux *Quartier Nord*, *Quartier Est*, *Quartier de la Rivière*, *Hôpital St. Mary*, *Cimetière*, *Université Miskatonic* et *Poste de Police d'Arkham*.

☞ Chaque investigateur commence la partie au *Poste de Police d'Arkham*.

☞ Mélangez ensemble les 9 ennemis *Cultiste* des sets de rencontre *Culte d'Umôrdhoth* et *Sombre Culte*. Placez ensuite un de ces ennemis face cachée sous chaque lieu en jeu, en tant que conspirateur.

☞ Vous pouvez également utiliser les cartes du set de rencontre *Renouveau : Culte d'Umôrdhoth* si vous le possédez dans votre collection. Ce set est reconnaissable à l'icône ci-contre. Mélangez les 3 cartes de ce set de rencontre avec les 9 ennemis *Cultiste* ci-dessus, puis retirez aléatoirement de la partie 3 de ces 12 cartes sans les regarder. Placez ensuite un des ennemis restants face cachée sous chaque lieu en jeu, en tant que conspirateur.



☞ Roland Banks commence la partie avec 1 indice (pris dans la réserve de pions).

☞ Mélangez les 24 cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

☞ **Vous êtes désormais prêt à commencer.**

Photocopie et impression autorisées à des fins personnelles uniquement.

© 2021 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ™ Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Studio. Distribution par Asmodee.



## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Si aucune conclusion n'a été atteinte et que Roland a abandonné :** lisez la **Conclusion 1**.

**Conclusion 1 :** *Vous avez présenté vos preuves et l'affaire a été classée. Vous voilà de retour aux affaires quotidiennes de contrebandes d'alcool et de crimes de droit commun. Les responsables de ces meurtres — ceux que vous avez pu attraper en tout cas — sont derrière les barreaux. Et avec les preuves que vous avez rassemblées, même les relations politiques de M. Grey n'ont pu leur éviter la prison.*

*Mais retourner à des affaires plus classiques s'avère difficile. Vous êtes toujours préoccupé à propos de M. Grey et des autres personnes impliquées dans ces crimes atroces. Comment peut-on vouloir sacrifier des êtres humains pour accomplir quelque sombre dessein ?*

*Il y a quelque chose de pourri dans cette ville, comme les fondations vermoulues de quelque vieille bicoque branlante. Avec tant d'inconnues dans l'équation, comment être sûr que les directives du Bureau s'appliquent bien à ce que vous avez vu ? Et si la prochaine fois vous deviez enfreindre les règles pour découvrir la vérité ?*

*Que feriez-vous donc ?*

☞ Roland Banks reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque ennemi dans la pile de victoire.

☞ Chaque autre investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque lieu dans la pile de victoire.

☞ Si le nombre d'ennemis *Cultiste* dans la pile de victoire est de...

☞ 4 ou 5 : Roland Banks commence le prochain scénario avec 1 carte supplémentaire dans sa main.

☞ 6 ou 7 : Roland Banks commence le prochain scénario avec 2 cartes supplémentaires dans sa main.

☞ 8 ou 9 : Roland Banks commence le prochain scénario avec 3 cartes supplémentaires dans sa main.

☞ 10 : Roland Banks commence le prochain scénario avec 3 cartes supplémentaires dans sa main. De plus, choisissez dans la réserve du Chaos un pion Chaos n'ayant pas de symbole et retirez-le pour le reste de la campagne.

☞ Si M. Grey est dans la pile de victoire, Roland Banks **a le droit** d'améliorer le .38 Spécial de Roland en sa version avancée ou à l'inverse de rétrograder sa version avancée d'Effacer les Traces en sa version d'origine.

**Conclusion 2 :** *Ni l'entraînement que vous avez reçu ni les procédures que vous avez apprises n'auraient pu vous préparer à affronter de tels monstres ; aussi bien les humains que les monstres au sens littéral. Malgré vos efforts, vous avez dû clore l'enquête et faire profil bas. Toute investigation supplémentaire aurait causé votre perte. M. Grey et ses sbires ne subiront sans doute jamais les conséquences de leurs terribles actes. Mais au moins vous connaissez désormais la lie qui se tapit sous la surface de cette ville. Vous serez mieux préparé la prochaine fois. Règles ou pas règles.*

☞ Roland Banks reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque ennemi dans la pile de victoire.

☞ Chaque autre investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X de chaque lieu dans la pile de victoire.

☞ Roland Banks **doit** soit améliorer Effacer les Traces en sa version avancée, soit rétrograder sa version avancée du .38 Spécial de Roland en sa version d'origine.