

LES CONTRÉES DE L'HORREUR™



HORREUR À
ARKHAM
UNIVERS

ERRATA ET FOIRE AUX QUESTIONS




Dernière mise à jour VF le 10 Septembre 2019. Le nouveau contenu est indiqué **en rouge**.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

ERRATA

BOÎTE DE BASE

- Fiche d'Investigateur **Mark Harrigan** : la capacité passive de Mark devrait être « Vous ne pouvez pas être Retardé ou gagner une Condition Détenu, sauf si vous choisissez de le faire. »
- Fiche d'Investigateur **Silas Marsh** : la capacité passive de Silas devrait être « Si vous êtes sur une case de Mer, les investigateurs sur votre case lancent 1 dé supplémentaire lorsqu'ils résolvent des tests. »
- Fiche Grand Ancien de **Cthulhu** : la section Mise en Place au recto de cette fiche devrait être « Mettez de côté 1 Monstre Profond, 1 Monstre Larve Stellaire et toutes les cartes Rencontre Spéciale de Cthulhu. »
- Carte Mystère Shub-Niggurath « **La Chasse aux Mille** » : le dernier paragraphe devrait être « À la fin de la phase de Mythe, si la résistance cumulée des Monstres sur cette carte est au moins égale au double du nombre de , élucidez ce Mystère. »
- Carte **Rencontre Générale n°8**, section « Ville » : le 2ème paragraphe devrait être « Pendant que vous faites la fête, vous vous apercevez à peine qu'on essaye de vous voler (). Si vous échouez, défaussez 1 possession **Objet**. »
- La carte Rencontre Autre Monde **Les Abysses** devrait s'appeler « L'Abîme ». De même, la première phrase de l'effet Réussite devrait être « Vous atteignez une trappe qui mène de l'Abîme à Sarkomand. »
- L'effet de la Ressource **Dynamite** devrait être « **Action** : Vous pouvez défausser cette carte pour obliger chaque Monstre sur votre case à perdre 3 Vies. »
- Le second effet de la Ressource **Eau Bénite** devrait être « **Action** : Vous pouvez défausser cette carte pour choisir un investigateur qui gagne une Condition Béni. »
- L'effet de la Ressource **Boîte à Puzzle** devrait être « Lorsque vous effectuez une action Se Reposer, vous pouvez tenter d'ouvrir la Boîte à Puzzle ( -2). Si vous réussissez, vous pouvez défausser cette carte pour gagner 1 Artefact. »
- Guide de Référence, page 10 : le 3e point de la section « Rumeur » devrait être « Lorsqu'une carte Mythe **Rumeur** est résolue, défaussez-la avec tous les pions qui sont dessus ainsi que tous les pions Rumeur, Monstre Épique et Surnaturel qu'elle a placés sur le plateau. » De plus, une puce devrait être ajoutée sous ce point et préciser « Ne défaussez aucun autre pion placé par la carte Mythe **Rumeur**, comme les pions Indice, Monstre non-Épique ou Portail générés par ses effets. Ne défaussez pas non plus les Conditions ou les pions gagnés par les investigateurs suite aux effets de la carte Mythe **Rumeur**. »

LES MONTAGNES HALLUCINÉES

- Carte Mythe « **Mystérieux Bienfaiteur** » : le texte de cette carte devrait être « L'Investigateur Principal gagne 1 Condition Financement. »

VESTIGES OCCULTES

- Carte **Rencontre de Syzygie n°16**, section « Ville » : la dernière phrase devrait être « Si vous échouez, il vous escroque : défaussez 1 possession **Babiole**. »

- Dans cette extension, les cartes Ressource Unique **Condamner les Grands Anciens** devraient s'appeler « Confiner les Grands Anciens ».
- À partir de l'extension *Vestiges Occultes*, la présentation des traits d'une carte est modifiée. Ceux-ci sont à présent séparés par des espaces, et non plus par des virgules.

LES SECRETS DES PYRAMIDES

- Plateau Additionnel Égypte : conformément aux règles de déplacement listées en page 4 du livret, le Désert du Sahara est relié à la case 10. Sur le plateau, la bannière « Vers la Case X » devrait donc en réalité indiquer « Vers la Case 10 ».
- Fiche d'Investigateur **Joe Diamond** : la seconde partie de la capacité active de Joe devrait être « Puis défaussez 1 Ressource de la réserve et remplacez-la par 1 Ressource au hasard du paquet possédant le trait choisi. ». Il manque le terme « au hasard » sur la fiche.
- Fiche Grand Ancien d'**Abhoth** : le premier effet de la section **La Source de Toute Impureté** au verso de cette fiche devrait être « À chaque fois que le Destin devrait avancer, générez à la place 1 Monstre Cultiste de cette fiche sur une case de Nature qui n'en contient pas déjà, si possible. Puis, s'il n'y a plus de Monstre Cultiste sur cette fiche, **les investigateurs perdent la partie**. »
- La carte Mythe **Le Poids de l'Avarice** devrait s'appeler « Excès de Cupidité » pour ne pas faire doublon avec celle qui porte ce nom dans la *Boîte de Base*.

LES CONTRÉES DU RÊVE

- Au verso de la carte Ressource Unique **Les Enfouir Profondément #1**, il manque la mention « Puis défaussez cette carte » à la toute fin du texte.
- Le second paragraphe de la carte Prélude **Entraînement Intensif** devrait être « Les Conditions **Talent** de la réserve peuvent être gagnées lors d'une action Acquérir des Ressources. Chacune d'elles a une valeur de 1. En tant que coût supplémentaire pour gagner une Condition **Talent** de la réserve, vous devez dépenser 1 Concentration. »
- Le premier paragraphe de la carte Mythe **Ça Pourrait Être Pire** devrait être « Quand cette carte entre en jeu, l'Investigateur Principal perd toute sa Santé Mentale sauf 1. »

CITÉS EN RUINE

- Le texte de la carte Mythe **Abandonner tout Espoir** devrait être « Prenez 3 cartes Mythe jaunes inutilisées dans la boîte et résolvez chacun de leurs effets de texte. Puis défaussez ces cartes. »

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

- Livret de Règles page 7, section « **Parties Subséquentes** » : le 3e paragraphe devrait faire référence au Prélude **Dans la Brèche** (et pas **Sur le Fil du Rasoir**) pour la sixième et dernière partie de la campagne.

Des erreurs d'orthographe et de formulation ont également été repérées sur certaines cartes de la VF, mais elles ne perturbent pas la mécanique de jeu et ne déséquilibrent donc pas les parties. Vous pouvez toutefois télécharger les PDF corrects de ces cartes sur notre site FantasyFlightGames.fr afin de rectifier les éléments de votre boîte de jeu.

FOIRE AUX QUESTIONS

Vous trouverez ci-après un certain nombre des questions les plus fréquemment posées, organisées par sujet.

MÉCANIQUES DE BASE

Q - Un investigateur peut-il résoudre plusieurs fois un effet déclenché ?

R - Non. Un effet déclenché est résolu une seule fois pour chaque moment où il est déclenché.

Par exemple, l'effet « Emprunt Bancaire » ne se déclenche qu'une fois lorsqu'un investigateur effectue l'action Acquérir des Ressources. Ainsi, un investigateur ne pourra résoudre cet effet plus d'une fois pour ajouter plus de deux succès à son résultat au test.

Q - Un investigateur peut-il utiliser une capacité qui lui permet de lancer des dés « supplémentaires » après qu'il ait déjà lancé les dés pour un test ?

R - Non. Lorsqu'un investigateur résout un test, il doit annoncer tous les dés supplémentaires qu'il souhaite utiliser avant de lancer les dés.


Q - Quand la règle « lancez au minimum un dé lors des tests » s'applique-t-elle ?

R - Lorsqu'il résout un test, l'investigateur détermine tout d'abord sa Réserve de Dés. Pour ce faire, il ajoute ceux qui correspondent à sa compétence, ses Améliorations, son modificateurs au test, ses bonus et ses dés supplémentaires. Il lance ensuite sa Réserve de Dés. À ce moment-là, si le total de celle-ci est inférieur ou égal à zéro dé, il lance un dé à la place.

Q - Que se passe-t-il si un effet permet à un investigateur de relancer jusqu'à deux dés mais qu'il n'en a lancé qu'un seul ?

R - L'investigateur peut utiliser cet effet pour relancer son unique dé. Mais il ne peut pas l'utiliser pour relancer un seul dé plus d'une fois.

Q - Chaque lancer de dés est-il considéré comme un test ?

R - Non. Un effet qui vous indique de lancer un nombre de dés spécifique (tel que l'effet  d'une Condition **Maudit**) n'est pas un test. Ces lancers de dés ne peuvent pas être relancés ou modifiés par des effets qui affectent les tests.

Q - Les effets qui utilisent les termes « ou » et « sauf si », ainsi que le verbe « pouvoir », sont-ils optionnels ?


R - Oui. Les effets qui utilisent ces termes vous offrent le choix. Si l'effet utilise le verbe « pouvoir » il vous donne la possibilité de choisir de le résoudre ou non. Si un effet utilise le mot « ou », il vous donne au moins deux possibilités entre lesquelles choisir.


Si un effet indique « sauf si », il vous donne la possibilité de résoudre l'effet qui vient après « sauf si ». Par contre, si vous décidez de ne pas résoudre cet effet, vous devez résoudre celui qui précède « sauf si » à la place.

Q - Si un investigateur choisit un effet, celui-ci peut-il être prévenu ?

R - Oui. L'effet choisi par un investigateur peut être prévenu par un autre effet. Dans une situation comme celle-ci, le choix de l'investigateur n'est pas annulé. Par exemple, un investigateur doit défausser son Sort sauf s'il perd 2 Santé Mentale. S'il choisit de perdre 2 Santé Mentale, cette perte peut être évitée par la Ressource **Whisky** ou le Sort **Insuffler du Courage**.

Q - Un investigateur peut-il choisir de ne pas appliquer un bonus passif lorsqu'il résout un test ?

R - Non. Un bonus passif, tel que « gagnez +3  », doit être appliqué lorsque l'investigateur résout un test impliquant la compétence indiquée.

Certains bonus, tel que « vous pouvez gagner +5  lors d'une Rencontre Combat », utilisent le verbe « pouvoir ». De ce fait, ils sont optionnels et il n'est pas nécessaire de les appliquer en résolvant un test.

INVESTIGATEURS

Q - Si un investigateur utilise un effet qui s'applique aux « investigateurs » ou à « un investigateur », s'applique-t-il aussi à lui-même ?

R - Oui. À moins que l'effet indique aux « autres investigateurs » ou à « un autre investigateur », il s'applique à tous les investigateurs, même celui qui l'utilise.

Q - Que se passe-t-il si les possessions de départ d'un nouvel investigateur sont déjà utilisées par un autre investigateur ?

R - Lorsqu'un joueur choisit un nouvel investigateur, il reçoit ses possessions de départ depuis les paquets, les piles de défausse ou la réserve. Si elles ne se trouvent pas dans l'un de ces endroits, par exemple si c'est un autre investigateur ou un investigateur terrassé qui les a, le nouvel investigateur ne peut pas commencer avec ces possessions.

Q - Si un investigateur dispose d'une capacité qui fonctionne « une fois par tour », celle-ci peut-elle affecter la mise en place ?

R - Non. La mise en place se déroule avant le début du premier tour. De ce fait, les effets assortis de la restriction « une fois par tour » ne peuvent pas être utilisés pendant la mise en place.

Q - Lorsqu'un investigateur est terrassé, le nouvel investigateur choisit-il recevoir le pion Investigateur Principal à la fin de la phase de Mythe ?

R - Oui. Le choix du nouvel investigateur et le changement d'Investigateur Principal se produisent tous les deux « à la fin de la phase de Mythe ». C'est l'Investigateur Principal qui choisit dans quel ordre sont résolus les effets qui se produisent en même temps, alors le nouvel investigateur peut être choisi, puis le pion Investigateur Principal lui être transmis.

Q - Si tous les investigateurs sont terrassés en même temps, ont-ils perdu la partie ?

R - Non. À la fin de la phase de Mythe, chaque investigateur terrassé choisira un nouvel investigateur à incarner. Cependant, si être terrassé devait causer l'élimination d'un joueur, par exemple après le réveil du Grand Ancien, tous les joueurs seraient éliminés. Dans ce cas, les investigateurs perdent la partie.

Q - Comment fonctionne la capacité d'action de Finn Edwards ?

R - Lorsque Finn Edwards utilise sa capacité d'action, il doit se choisir lui-même, un autre investigateur sur sa case, ou les deux. Si Finn se choisit lui-même, il se déplace sur une case adjacente reliée par une voie Maritime ou de Chemin de Fer. Si Finn ne choisit qu'un autre investigateur sur sa case, celui-ci peut se déplacer sur une case adjacente reliée par une voie Maritime ou de Chemin de Fer.

Si Finn se choisit avec un autre investigateur sur sa case, Finn se déplace sur une case adjacente reliée par une voie Maritime ou de Chemin de Fer, et l'investigateur choisi peut décider de se déplacer également sur cette même case. Finn et l'investigateur choisi ne peuvent pas aller sur des cases différentes.

Q - Que se passe-t-il si Finn Edwards utilise sa capacité passive pour éviter de défausser une Ressource Unique retournée lorsqu'on le lui demande ?

R - Après avoir résolu les effets au dos d'une Ressource Unique, si l'investigateur n'a pas reçu pour consigne de « retourner cette carte », celle-ci est mélangée dans le paquet Ressource Unique. Cela arrive plus fréquemment lorsque Finn Edwards utilise sa capacité passive pour éviter de défausser une Ressource Unique, mais peut également se produire d'autres manières. Indépendamment de la façon dont cela arrive, la Ressource Unique est mélangée dans le paquet Ressource Unique.

Q - Comment fonctionne la capacité passive d'Ursula Downs ?

R - Une fois par tour, Ursula peut décider de dépenser une Concentration de moins lorsqu'elle paye pour un effet, y compris défausser de la Concentration pour relancer des dés lorsqu'elle résout un test. Ceci peut réduire à zéro le coût en Concentration d'un effet.

Q - La capacité passive de Wilson Richards lui permet-elle de relancer deux fois un même dé ?

R - Non. Si Wilson ou un autre investigateur sur sa case dépense de la Concentration pour relancer un dé et que sa réserve n'est que d'un dé, cet investigateur ne peut pas utiliser la capacité passive de Wilson.

Q - Comment fonctionne la capacité d'action de Charlie Kane ?

R - La capacité d'action de Charlie Kane peut permettre à un autre investigateur d'effectuer une action supplémentaire, qu'il en ait déjà effectué une durant le tour ou non. Cependant, elle ne peut affecter un investigateur Retardé.

*Q - Tant que le Mystère **Ravitailier le Nord** est en jeu, Charlie Kane peut-il acquérir une Ressource Unique **Provisions** pour un autre investigateur ?*






R - Non. L'effet qui permet à un investigateur de gagner une Ressource Unique Provisions se déclenche lorsque celui-ci effectue l'action Acquérir des Ressources, mais cela ne fait pas partie de cette action. Ainsi, Charlie Kane est incapable d'acquérir une Ressource Unique Provisions et de permettre à un autre investigateur de gagner cette possession.




De la même manière, Charlie Kane ne peut pas dépenser deux succès durant une action Acquérir des Ressources pour déplacer un autre investigateur vers l'Avant-poste Miskatonic.



Q - « Skids » O'toole peut-il relancer un 1 si ce dé a déjà été relancé ?



R - Oui. Lorsqu'il résout un test, « Skids » O'toole peut relancer n'importe quel dé affichant un 1. Il n'y a aucune limite au nombre de dés qu'il peut ainsi relancer, ni au nombre de fois où un dé peut l'être.


Q - Comment fonctionne la capacité passive de Hank Samson ?

R - Lorsque Hank Samson rencontre un Monstre, si celui-ci dispose à la fois d'un test  et d'un test , il résout le test  en premier. Il ne résout ensuite le test  que s'il a perdu au moins 1 Vie lors du test .

Si le Monstre dispose d'un  ou d'un autre test à la place du test , Hank résout ce test en premier, puis le test  s'il a perdu au moins 1 Vie.

Si le Monstre dispose d'un  ou d'un autre test à la place du test , la capacité passive de Hank n'a aucun effet sur la rencontre.

Q - Si Hank Samson terrasse un Monstre et perd de la Vie lors du même test , résout-il le test  ?

R - Non. Lorsqu'un Monstre est terrassé au cours d'une Rencontre Combat, celle-ci s'achève immédiatement. Hank Samson ne résoudra pas le test . (Note : Cette règle prend le pas sur toute autre règle qui la contredirait.)

Q - Comment fonctionne la capacité d'action d'Harvey Walters ?

R - En tant qu'action, Harvey Walters choisit un autre investigateur sur sa case. Celui-ci améliore une compétence de son choix, si la valeur d'Harvey concernant cette compétence est supérieure ou égale à la sienne. Cette comparaison est effectuée en utilisant la valeur modifiée de la compétence, en incluant les pions Amélioration et Handicap. Les bonus de compétences, comme ceux des Ressources, n'affectent pas la valeur modifiée d'une compétence.

Q - L'Indice supplémentaire accordé par la capacité passive de Mandy Thompson est-il gagné grâce à la Rencontre Recherche ?

R - Non. Après avoir résolu une Rencontre Recherche, la capacité passive de Mandy peut lui permettre de gagner un Indice supplémentaire. Toutefois, cet Indice est octroyé par sa capacité passive, pas par la Rencontre Recherche.

Q - Minh Thi Phan peut-elle utiliser sa capacité d'action pour gagner un Billet de Transport même si sa case n'est pas reliée à une autre par la voie appropriée ?

R - Oui. La capacité d'action de Minh lui permet de gagner un Billet de Transport de son choix, même si elle ne pourrait pas en obtenir un de ce type en effectuant l'action Se Préparer. En outre, Minh peut utiliser sa capacité d'action même si elle n'occupe pas une case de Ville.

Q - Comment fonctionne la capacité passive de Rex Murphy ?

R - Si, à n'importe quel moment, Rex Murphy ne possède pas de Condition Maudit, il gagne immédiatement un Indice et améliore une compétence de son choix, puis gagne une Condition Maudit.

Q - Comment fonctionne la capacité passive de Sœur Marie ?

R - Sœur Marie et chaque autre investigateur sur sa case ajoutent 1 au résultat de chaque dé lancé pour résoudre l'effet imprimé d'une carte Condition possédant le trait **Fléau** ou **Bienfait**. Cette modification s'applique que le dé soit lancé dans le cadre d'un test ou non.

Q - Jenny Barnes peut-elle utiliser sa capacité d'action pour autoriser un investigateur (elle-même ou un autre) à effectuer l'action Acquérir des Ressources s'il ne se trouve pas sur une case de Ville, ou s'il occupe une case contenant un Monstre ?

R - Non. Un investigateur ne peut effectuer l'action Acquérir des Ressources que s'il occupe une case de Ville, et uniquement si celle-ci ne contient pas de Monstre.

Q - Michael McGlen peut-il utiliser sa capacité d'action s'il possède déjà une Condition Recherché ?

R - Oui. Michael McGlen peut utiliser sa capacité d'action s'il détient une Condition Recherché. S'il choisit de le faire, il résout tous les effets de la capacité, à l'exception du gain d'une autre Condition Recherché.

Q - La capacité passive de Michael McGlen lui permet-elle de relancer le dé utilisé pour résoudre l'effet Sentence d'un Sombre Pacte ?

R - Oui. La capacité passive de Michael McGlen lui permet de relancer n'importe quel dé utilisé pour résoudre l'effet d'une Condition **Affaire** ou **Poursuite**, même si le dé n'est pas lancé dans le cadre de la résolution d'un test. Cela comprend le dé unique lancé pour résoudre l'effet ☞ d'une Condition Sombre Pacte ou d'une Condition Promesse de Pouvoir.

Q - La capacité passive de Wendy Adams peut-elle l'empêcher de gagner une Condition qu'elle choisit de gagner ?

R - Oui. Si un effet autorise Wendy Adams à gagner une Condition dans le cadre de l'application d'un coût, comme « vous pouvez gagner une Condition **Folie** » ou « sauf si vous gagnez une Condition **Perfidie** », elle peut à la place utiliser sa capacité passive pour ne pas gagner cette Condition. Si elle choisit de le faire, le coût requis (gagner la Condition) a quand même été payé.

Q - La capacité d'action d'Amanda Sharpe permet-elle d'améliorer plusieurs fois la même compétence ?

R - Oui. Si la capacité d'action d'Amanda Sharpe est utilisée pour défausser plusieurs Conditions Talent, elle peut améliorer plus d'une fois la même compétence. Toutefois, il lui est impossible d'améliorer une compétence au-delà de sa valeur imprimée +2.

Q - Que se passe-t-il si Kate Winthrop est sur une case qui contient une Arche Onirique et qu'un Portail devrait y être généré ?

R - La capacité passive de Kate et l'effet de l'Arche Onirique tenteront tous deux d'impacter cette génération. L'Investigateur Principal décide de l'effet qui s'applique en premier. Ainsi, il peut choisir que la capacité passive de Kate entraîne la défausse du Portail à la place de sa génération.

Q - Dans le cadre de la capacité passive de Luke Robinson, qu'est-ce qui est considéré comme « rencontrer un Portail » ?

R - Lorsqu'il choisit une rencontre, Luke peut utiliser sa capacité passive pour ignorer les Monstres sur sa case. Cependant, il doit alors choisir de rencontrer un Portail.

La manière la plus classique de rencontrer un Portail est de piocher et résoudre une carte Autre Monde. Toutefois, résoudre une rencontre qui nécessite que Luke occupe une case contenant un Portail est considéré comme rencontrer un Portail. Par exemple, le Mystère Pris dans la Toile propose une option différente pour rencontrer un Portail.

Q - Comment déterminer la case de départ de Luke Robinson, si le plateau contient plusieurs Portails ou n'en contient aucun ?

R - Le pion Investigateur de Luke n'est pas disposé comme d'habitude au cours de l'étape 3 de la mise en place. Après avoir résolu l'intégralité de cette préparation, Luke choisit une case qui contient un Portail et place son pion Investigateur dessus. Si le plateau ne contient aucun Portail, il pose son pion sur une case de son choix à la place.

GRANDS ANCIENS & MYSTÈRES

Q - Les effets qui vous permettent d'« avancer le Mystère actif » ou de « résoudre le Mystère actif » affectent-ils le Mystère Final ?

R - Non. Le Mystère Final n'est ni une carte Mystère, ni considéré comme un Mystère actif. C'est pourquoi les effets qui avancent ou résolvent le Mystère actif n'affectent pas le Mystère Final.

Q - Si le 3^{ème} Mystère devait être résolu à la fin de la phase de Mythe mais que les investigateurs perdent la partie durant la phase de Mythe, ont-ils à la fois gagné et perdu la partie ?

R - Non. Si les investigateurs perdent la partie tandis qu'ils tentent de résoudre une carte Mythe, la phase de Mythe n'est alors pas encore terminée et le 3^{ème} Mystère pas encore résolu.

Un exemple à la fois de victoire et de défaite des investigateurs serait que le seul investigateur restant résolve une Rencontre Combat contre le Monstre Épique Cthulhu, et que le résultat de son test ☞ cause la défaite du Monstre Épique **Cthulhu** et celle des investigateurs au même moment.

Q - Face à Azathoth, à quoi servent les pions Surnaturel placés sur la piste Présage ?

R - Lorsque le Présage avance sur la case verte, le Destin avance de 1 pour chaque pion Surnaturel sur cette case. Notez bien que les pions Surnaturel placés sur la case verte de la piste Présage ne remplacent pas cette case de la piste. Cet avancement du Destin s'ajoute à l'avancement causé par chaque Portail sur le plateau correspondant au symbole Présage vert.

Q - Face à Yig, que se passe-t-il lorsqu'un investigateur est terrassé alors que Yig s'est éveillé ?

R - Contrairement aux autres Grands Anciens, une fois Yig éveillé, un joueur n'est pas éliminé lorsque son investigateur est terrassé. Le joueur sélectionne un nouvel investigateur comme si le Grand Ancien ne s'était pas encore réveillé.

Q - Lorsqu'ils jouent contre Syzygie, les investigateurs doivent-ils élucider deux Mystères pour remporter la partie ?

R - Non. Lorsque la fiche Grand Ancien de Syzygie est retournée, un Indice est placé dessus pour chaque Mystère résolu. Cependant, les Rencontres Spéciales Sceller le Portail placeront également des Indices sur la fiche Grand Ancien.



Élucider des Mystères n'est pas obligatoire pour entreprendre les Rencontres Spéciales ou gagner la partie. Toutefois, cela réduit considérablement la difficulté du Mystère Final.

Q - Si un investigateur terrasse un Monstre Cultiste en résolvant une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth lors de la phase de Rencontre, peut-il résoudre une autre rencontre ?

R - Oui. Si un investigateur terrasse tous les Monstres sur sa case lors de la phase de Rencontre, il peut résoudre une rencontre supplémentaire de son choix.

Q - Lorsqu'il résout une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth, un investigateur peut-il bénéficier d'un bonus qui s'applique lors d'une Rencontre Combat ?

R - Non. Une Rencontre Spéciale Progéniture d'Abthoth n'est pas une Rencontre Combat. Ainsi, les bonus qui stipulent « lors d'une Rencontre Combat » ne s'appliquent pas aux tests résolus au cours de la Rencontre Spéciale.

Q - Si un investigateur se trouve déjà sur La Pyramide Penchée lorsque l'effet Sentence de Nephren-Ka se déclenche, doit-il perdre de la Santé Mentale ?

R - Oui. L'effet ☞ de la fiche Grand Ancien de Nephren-Ka permet d'abord à chaque investigateur de se déplacer d'une case vers La Pyramide Penchée. Chaque investigateur qui ne s'est pas déplacé doit ensuite perdre 1 Santé Mentale. Étant donné qu'un investigateur se trouvant déjà sur La Pyramide Penchée ne peut pas se rapprocher davantage de l'espace qu'il occupe, il est incapable de se déplacer et perdra donc 1 Santé Mentale.

Q - La capacité du Monstre Épique Larve d'Hastur l'empêche-t-elle de perdre au moins 2 Vies lors d'une Rencontre Combat ?

R - Oui. Si n'importe quel effet, y compris celui d'une Rencontre Combat, devrait obliger le Monstre Épique Larve d'Hastur à perdre au moins 2 Vies, il n'en perd que 1 à la place.



POSSESSIONS & CONDITIONS

Q - Un investigateur peut-il choisir de défausser une possession dont il ne veut pas ?

R - Non. Un investigateur ne peut pas simplement défausser les possessions dont il ne veut pas. Cependant, il peut les échanger avec un autre investigateur ou les défausser si un effet l'y oblige.

Q - Comment fonctionne la Ressource Tromblon ?

R - Comme pour le **Fusil à Double Canon**, un investigateur avec le **Tromblon** compte deux succès pour chaque 6 qu'il obtient à son test ☞ lors d'une Rencontre Combat. Par contre, chaque 1 qu'il obtient annule un succès. Cela signifie que lorsqu'il calcule son total de succès, il enlève un au résultat de son test pour chaque 1 qu'il a obtenu, jusqu'à un minimum de zéro.

Q - L'Artefact **Statue Grottesque** peut-il empêcher les autres investigateurs de perdre de la Santé Mentale ?

R - Non. Le second effet de l'Artefact **Statue Grottesque** permet à l'investigateur de dépenser un Indice afin de prévenir pour lui-même la perte de Santé Mentale due à un seul effet. Il ne lui permet pas d'éviter à un autre investigateur de perdre de la Santé Mentale.

Q - La Ressource **Quarantaine de l'Agence** ou le Sort **Flétrissement** peuvent-ils obliger un Monstre Épique à perdre de la Vie ?

R - Oui. Les effets qui entraînent la perte de Vie d'un Monstre, tels que la Ressource **Quarantaine de l'Agence** ou le Sort **Flétrissement**, peuvent contraindre les Monstres Épiques à perdre de la Vie.

Q - Un investigateur peut-il avoir plusieurs exemplaires d'une même Ressource Unique ?

R - Oui. Il n'y a pas de limite au nombre de Ressources Uniques qu'un investigateur peut avoir. Le terme Unique indique le statut de la Ressource que la carte est censée représenter.

Q - Un investigateur peut-il gagner une Ressource Unique lorsqu'il reçoit pour instruction de piocher une Ressource au hasard ?

R - Non. Si un effet indique « gagnez 1 Ressource au hasard du paquet », l'investigateur la gagne du paquet Ressource, pas du paquet Ressource Unique. Un investigateur ne gagne une Ressource Unique que lorsqu'un effet lui indique spécifiquement de le faire.

Q - Les effets au recto d'une carte recto-verso peuvent-ils être utilisés lorsque la carte est face cachée ?

R - Non. Seul le côté actuellement visible d'une carte recto-verso doit être pris en compte. Lorsqu'une carte recto-verso est posée face cachée, les effets sur son recto sont ignorés et ne peuvent pas être utilisés.

Q - Les investigateurs peuvent-ils s'échanger des Ressources **Tâche** ?

R - Oui. Les Ressources **Tâche**, comme toutes les autres Ressources, peuvent être échangées en utilisant l'action Échanger. Si la Ressource **Tâche** a au moins un pion sur elle, ces pions restent sur la carte qui est échangée.

Q - Que se passe-t-il lorsqu'un investigateur gagne la Ressource Unique **Envoi par Coursier** et qu'il n'y a pas d'Indice correspondant à une case de Ville dans la réserve ?

R - L'investigateur doit défausser l'Indice sur la case de Ville la plus proche et le placer face visible sur sa Ressource Unique **Envoi par Coursier**.

Q - Un effet qui octroie un bonus de ☞ en résolvant les effets d'un Sort s'applique-t-il au test ☞ sur le recto de la carte Sort ?

R - Oui. Tous les textes d'une carte Sort, à la fois au recto et au verso, sont considérés comme l'effet de cette carte Sort. Ainsi, en résolvant le test ☞ sur le recto du Sort, l'investigateur ajoute un bonus à son ☞.



Q - Si un investigateur échoue à lancer le Sort **Atrophie**, peut-il quand même utiliser un autre Sort ou Ressource pour obtenir un bonus à son test de ☛ durant une Rencontre Combat ?

R - Oui. Choisir de résoudre le Sort **Atrophie** n'empêche pas l'investigateur d'utiliser d'autres effets pour modifier son test ☛.

Q - Un investigateur peut-il lancer le Sort **Brumes de Releh** s'il n'y a pas de Monstre sur sa case ?

R - Oui. Le Sort **Brumes de Releh** ne nécessite pas que l'investigateur se trouve sur la même case qu'un Monstre. Cependant, cet investigateur subira malgré tout les conséquences de la résolution de ce Sort.

Q - Un investigateur peut-il utiliser le Sort **Brumes de Releh** pour rencontrer uniquement certains des Monstres présents sur sa case ?

R - Non. Si un investigateur réussit le test ☛ du Sort **Brumes de Releh**, il peut décider soit de choisir une rencontre comme s'il n'y avait pas de Monstre sur sa case, soit de rencontrer normalement tous les Monstres sur sa case.

Q - Le Sort **Clairvoyance** permet-il à un investigateur d'ignorer les Monstres sur sa case ?

R - Non. L'effet du Sort **Clairvoyance** permet à un investigateur de choisir de rencontrer un Indice sur une autre case. L'investigateur est considéré comme étant sur cette case pour tous les effets qui s'appliquent durant cette rencontre.

Q - Lorsqu'un Sort **Bénédition d'Isis** ou **Sonder le Vide** est lancé, à quel moment l'investigateur est-il choisi ?

R - En résolvant les effets d'un Sort **Bénédition d'Isis** ou **Sonder le Vide**, vous choisissez un investigateur avant de résoudre le test ☛. Ce choix se fait indépendamment de la réussite ou de l'échec du test.

Q - Un investigateur peut-il bénéficier à la fois du Sort **Tempête d'Esprits** et d'une Ressource **Arme** ?

R - Non. Le Sort **Tempête d'Esprits** permet à un investigateur de résoudre un test ☛, à la place d'un test ☛ lors d'une Rencontre Combat. S'il le fait, les bonus à sa ☛ ne s'appliquent pas au test ☛. Par contre, les bonus à son ☛ s'appliquent pour le test.

Q - Si un investigateur gagne une Condition au cours d'une action **Se Reposer**, peut-il résoudre un effet « quand vous effectuez une action **Se Reposer** » de cette Condition ?

R - Non. Tous les effets qui se déclenchent « quand vous effectuez une action **Se Reposer** » le font au moment-même où l'investigateur effectue cette action. Toute Condition qu'il gagne par la suite ne se déclenchera pas avant la prochaine fois où il effectuera une action **Se Reposer**.

Q - Un investigateur avec une **Condition Perdu dans le Temps et l'Espace** peut-il être déplacé par un autre investigateur utilisant le Sort **Sonder le Vide** ?

R - Non. Si un effet établit qu'un investigateur ne peut pas bouger, par exemple une Condition **Perdu dans le Temps et l'Espace** ou **Détenu**, cet investigateur ne peut se déplacer ni par ses propres moyens, ni par un quelconque effet.

Q - À quel moment un investigateur peut-il défausser une Condition **Dette** grâce à une Condition **Financement** ?

R - Si un investigateur doit gagner une Condition **Dette** et qu'il a déjà une Condition **Financement**, il peut défausser cette dernière au lieu de gagner la **Dette**.

Si un investigateur a à la fois une **Dette** et un **Financement**, il peut défausser ces deux Conditions ensemble à tout moment tant que l'effet d'aucune d'entre elles n'est en cours de résolution.

Par exemple, l'une des cartes **Mythe** indique aux investigateurs de résoudre les effets ☛. Un investigateur peut choisir de défausser les deux Conditions avant de résoudre les effets ☛ de chacune d'entre elles, mais ne peut en aucun cas commencer à résoudre celui de sa Condition **Dette**, décider ensuite qu'il n'aime pas ce qu'il lit au verso, et défausser finalement les deux Conditions avant d'avoir terminé d'appliquer l'effet.

Q - Un investigateur récupère-t-il des Vies supplémentaires grâce à des effets tels que celui de la Ressource **Unique Provisions**, s'il a une Condition **Hypothermie** ou **Infection** ?

R - Non. Un investigateur avec une Condition **Hypothermie** ou **Infection** ne récupère pas de Vie d'une action **Se Reposer**, pas plus qu'il ne récupère de Vies supplémentaires d'autres effets lors d'une telle action.

Cependant, les effets qui permettent à un investigateur de récupérer des Vies sans action **Se Reposer**, comme celui de la Ressource **Assurance Personnelle**, affectent normalement l'investigateur.

Q - Lorsqu'un investigateur se déplace sur une autre case en utilisant l'effet de l'Artefact **Khépech des Abysses**, doit-il rencontrer les Monstres sur sa nouvelle case ?

R - Non. L'investigateur rencontre chaque Monstre sur sa case. Ensuite, s'il les terrasse tous, il peut se déplacer sur la prochaine case contenant un Monstre. Il ne rencontrera pas ces Monstres durant le même tour. S'il reste sur sa nouvelle case jusqu'à la Phase de Rencontre, il rencontrera alors normalement chaque Monstre sur cette case.

Q - L'Artefact **Cristal des Choses Très Anciennes** de l'extension **Légendes Oubliées** annule-t-il la Vie perdue à cause de la carte **Mythe Hors des Âges** ?

R - Oui. Un investigateur en possession de l'Artefact **Cristal des Choses Très Anciennes** ne peut perdre ni Vie ni Santé Mentale à cause d'effets de texte des cartes **Mythe**, même si cette perte ne peut être évitée. Le **Cristal** ne génère pas un effet de « prévention » évitant



la perte de Vie ou de Santé Mentale qui devrait se produire. Il empêche plutôt les effets de texte des cartes Mythe d'obliger l'investigateur à perdre de la Vie ou de la Santé Mentale.

Q - Si un investigateur possédant la Ressource Unique Cerner votre Ennemi gagne plus d'un Indice lors d'une Rencontre Recherche, peut-il placer plusieurs pions Surnaturel sur sa tâche ?

R - Oui. Un investigateur place un pion Surnaturel sur une Ressource Unique Cerner votre Ennemi pour chaque Indice qu'il gagne en résolvant une Rencontre Recherche.

Toutefois, les Indices octroyés par d'autres effets, comme la capacité passive de Mandy Thompson, ne sont pas gagnés en résolvant la Rencontre Recherche et n'autorisent pas l'investigateur à placer un pion Surnaturel sur la Ressource Unique Cerner votre Ennemi.

Q - Que se passe-t-il si un investigateur gagne une Ressource Unique Carte au Trésor et que la réserve d'Indices est vide ?

R - L'investigateur doit défausser l'Indice occupant la case la plus proche et le poser face visible sur sa Ressource Unique Carte au Trésor.

Q - Si un effet de jeu, comme celui de la Ressource Brigade de Sécurité, permet à un investigateur de résoudre un autre test à la place du test lors d'une Rencontre Combat, peut-il malgré tout relancer les dés lorsqu'il résout l'effet « 3+ » au verso de la carte Sort Entrave #4 ?

R - Oui. Même s'il teste une compétence différente grâce à un quelconque effet de jeu, cet investigateur peut appliquer l'effet de cette carte de la même manière que s'il avait effectué un test lors de la Rencontre Combat.

Q - Après avoir appliqué l'effet de la Condition Clairvoyant et regardé le dos de la Condition non-Commune gagnée par l'autre investigateur, quelle est la carte qu'il faut retourner ?

R - La phrase « Puis retournez cette carte » à la fin de l'effet concerne la carte Condition Clairvoyant. C'est la formulation qui est utilisée sur tous les éléments du jeu pour déclencher ce type d'effet. S'il s'était agi de la Condition non-Commune de l'autre investigateur, la phrase aurait été « Puis retournez-la », ou « Puis retournez celle-ci/cette dernière ».

ACTIONS & RETARDÉ

Q - L'action « supplémentaire » d'un investigateur peut-elle être utilisée pour effectuer une action qu'il a déjà effectuée durant ce tour ?

R - Non. Un investigateur ne peut effectuer une même action qu'une seule fois par tour, même s'il est autorisé à en effectuer une supplémentaire, par exemple grâce à l'Artefact **Rubis de R'lyeh** ou à la capacité d'action de Charlie Kane.

Q - Un investigateur peut-il être Retardé plus d'une fois ?

R - Non. Être Retardé lorsque l'on est déjà Retardé n'a aucun effet. Un investigateur ne peut pas choisir d'être Retardé pour payer un effet s'il est déjà Retardé.

Q - Que se passe-t-il si un investigateur est Retardé durant son action ?

R - Si un investigateur est Retardé durant la phase d'Action, il termine immédiatement son action actuelle, perd toutes ses actions restantes, et son tour prend fin à la place. Si l'investigateur n'a pas

d'actions restantes à perdre, il n'est pas Retardé et sera capable d'effectuer des actions durant le prochain tour.

*Q - Si l'Investigateur Principal ou les investigateurs en tant que groupe choisissent qu'un investigateur soit Retardé, celui-ci peut-il annuler cet effet avec la Ressource **Montre à Gousset** ?*

R - Oui. La Ressource **Montre à Gousset** ou la capacité passive de Mark Harrigan empêchent un investigateur d'être Retardé, sauf s'il choisit de l'être pour payer un effet. Dans ce cas, cela implique un choix, mais celui-ci ne paye pas pour un effet. Cela reste vrai indépendamment du rôle de cet investigateur dans la prise de décision, et ce même si l'Investigateur Principal est Mark Harrigan ou l'investigateur avec la Ressource **Montre à Gousset** et qu'il se choisit lui-même.

Q - S'il est Retardé, un investigateur peut-il résoudre des effets assortis de la restriction « pendant la phase d'Action » ?

R - Non. Les effets qui précisent « pendant la phase d'Action » peuvent être résolus avant ou après avoir effectué une action. Un investigateur qui est Retardé au début de la phase d'Action peut redresser son pion Investigateur mais n'a le droit d'effectuer aucune action. De ce fait, il ne lui est pas possible de résoudre des effets qui précisent « pendant la phase d'Action ».

Q - L'action Échanger peut-elle amener un investigateur à « gagner » les possessions qui lui sont données ?

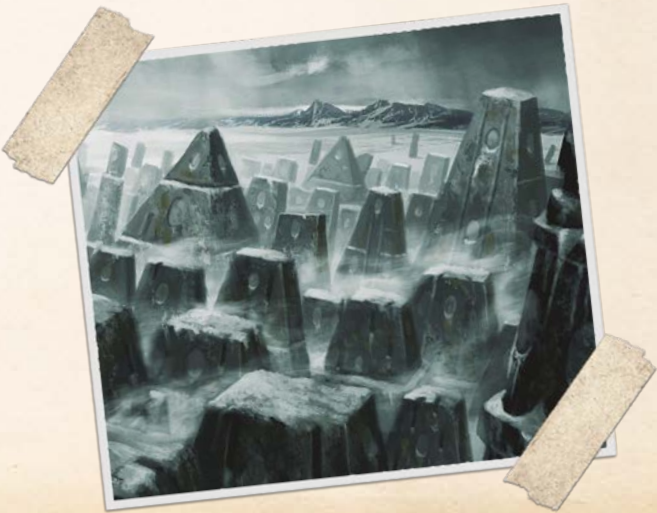
R - Non. Au cours de l'action Échanger, les deux investigateurs peuvent se donner l'un l'autre n'importe quel nombre de leurs possessions. Ces possessions ne sont cependant pas gagnées pendant l'action, et aucun effet « quand vous gagnez ce/cette X » ne peut donc être résolu.

Q - Un investigateur peut-il user plusieurs fois d'Actions d'Élément de Jeu s'il a accès à plusieurs exemplaires du même Élément de Jeu ?

R - Oui. Un investigateur peut User d'Actions de chaque Élément de Jeu auxquels il a accès jusqu'à une fois par tour.

Par exemple, un investigateur peut User de l'Action Locale de la Condition Détenu d'un autre investigateur sur sa case en tant que première action, puis User de la même Action Locale de la Condition Détenu d'un troisième investigateur en tant que deuxième action.

De la même manière, si un investigateur possède deux exemplaires de la Ressource Unique Traîneau, il peut User des Actions de ces deux Ressources Uniques durant le même tour.



RENCONTRES & COMBATS

Q - Un investigateur peut-il résoudre un effet « comme rencontre » s'il y a au moins un Monstre sur sa case ?

R - Non. Les effets qui indiquent « comme rencontre » sont considérés comme n'importe quelles autres possibilités de rencontre à votre disposition. S'il y a un Monstre sur sa case, l'investigateur doit le rencontrer. Par contre, si le Monstre est terrassé et qu'il n'y en a pas d'autre sur la case, la rencontre supplémentaire de l'investigateur peut être de résoudre cet effet.

Si un effet indique « au lieu de résoudre une rencontre » (comme la Condition **Détenu**), ceci peut être résolu même sur une case contenant au moins un Monstre.

Q - Pourquoi certaines Rencontres Recherche n'octroient-elles pas l'Indice à l'investigateur ?

R - Certaines Rencontres Recherche ne permettent pas à l'investigateur de « gagner cet Indice ». Cependant, elles proposent souvent d'autres effets bénéfiques pour l'investigateur, comme gagner un Artefact ou reculer le Destin.

Q - Un investigateur peut-il utiliser plusieurs armes pendant un combat ?

R - Oui, mais il ne peut appliquer que le meilleur bonus lors d'un test. Par contre, il peut utiliser toutes sortes d'autres effets de ses autres armes. Par exemple, s'il possède les Ressources **Fouet** et **.45 Automatique**, il peut appliquer le bonus de +3 de son **.45 Automatique** à sa **☛** au lieu du +1 du **Fouet**, mais il peut toujours relancer un dé en utilisant l'autre effet de son **Fouet**.

Q - Quels effets sont annulés par l'Immunité Physique et l'Immunité Magique ?

R - En résolvant une Rencontre Combat face à un Monstre possédant une Immunité Physique ou Magique, un investigateur ne peut pas appliquer les bonus de sa Réserve de Dés, comme décrit dans le livret de règles des *Montagnes Hallucinées*.

Les bonus sont des effets de cartes ou d'autres éléments qui offrent des dés supplémentaires lors d'un test de compétence. Ils sont toujours indiqués sous la forme suivante : « Gagnez +X Compétence », où X correspond au nombre de dés et Compétence à la compétence affectée. Par exemple, la Ressource **Revolver .38** stipule « Gagnez +2 **☛**... ».

Tout autre effet qui autorise les relances de dés (telle que la Ressource **Patte de Lapin**), la manipulation de dés (comme la Ressource **Étui à Cigarettes Porte Bonheur**) ou des « dés supplémentaires » (telles que les capacités passives de Jim Culver et Agnes Baker) s'appliquent toujours.

Q - L'Immunité Physique ou Magique empêche-t-elle un investigateur d'utiliser les Sorts **Tempête d'Esprits**, **Flétrissement** ou **Bannissement** ?

R - Non. Le Sort **Tempête d'Esprits** permet à un investigateur de tester son **☛** au lieu de sa **☛** durant les Rencontres Combat. Ce n'est pas un bonus et, en tant que tel, il n'est pas affecté par l'Immunité Physique ou Magique. De la même manière, les Sorts **Flétrissement** et **Bannissement** n'appliquent pas de bonus au cours d'une Rencontre Combat et ne sont donc pas affectés non-plus par ces Immunités.

MYTHES, PORTAILS & MONSTRES

Q - Si l'effet d'une carte Mythe entraîne la résolution d'une autre carte Mythe, les icônes de cette carte doivent-elles également être résolues ?

R - Oui. Pour résoudre une carte Mythe, tous les éléments de la carte doivent être résolus, si possible. Si l'effet d'une carte Mythe est de résoudre une carte Mythe supplémentaire, tous les éléments de cette carte supplémentaire doivent également être résolus.

Q - Fermer un Portail et le défausser signifie-t-il la même chose ?

R - Non. Bien que la fermeture d'un Portail entraîne sa défausse, le fait de défausser un Portail ne signifie pas qu'il soit fermé pour autant. Par exemple, si un effet devrait entraîner la défausse d'un Portail pendant que la carte Mythe **Lueurs Mystérieuses** est en jeu, cet effet est quand même résolu, défaussant ainsi le Portail malgré le fait que « Les Portails ne peuvent pas être fermés ».

Q - Quand l'effet de génération d'un Monstre est-il résolu ?

R - Lorsqu'un Monstre est généré, son effet « Quand ce Monstre est généré » est immédiatement résolu, en tant que partie des effets qui l'ont généré.

Q - Si la résistance d'un Monstre ou d'un Monstre Épique est réduite à zéro, celui-ci est-il terrassé ?

R - Oui. Un Monstre ou un Monstre Épique est terrassé s'il a perdu au moins autant de Vies que sa résistance. Si la résistance d'un Monstre est réduite à zéro, il est terrassé. Même s'il n'a perdu aucune Vie, une résistance réduite à zéro signifie zéro Vie restante.

Q - Que se passe-t-il si un effet devrait faire avancer le Présage sur la case rouge mais que le pion est déjà sur cette case ?

R - « Avancez le Présage sur la case rouge de la piste » signifie avancer le Présage jusqu'à ce qu'il soit sur la case rouge. Si le Présage commence sur la case rouge, il avancera en tout quatre fois et retournera sur la case rouge de la piste Présage.

Si Syzygie est le Grand Ancien, cela déclenchera son effet « Lorsque le Présage avance sur la case rouge de la piste Présage ».

Q - Qu'arrive-t-il aux Portails de la pile de Portails après qu'ils ont été révélés ?

R - Les Portails révélés restent à leur place dans la pile, à moins que l'effet qui a déclenché leur révélation ne stipule le contraire. La pile de Portails n'est pas mélangée, et les Portails révélés ne sont ni défaussés ni déplacés dans la pile.

Une fois qu'un Portail de la pile a été révélé, il reste face visible jusqu'à ce qu'il soit retiré de la pile de Portails ou que cette dernière soit mélangée.



PRÉLUDES

Q - Si le pion Destin commence sur une case de la piste qui contient un pion Surnaturel placé par la carte Prélude « Nuit d'Apocalypse », résout-on une carte Désastre ?

R - Non. Le Prélude précise qu'une carte Désastre n'est résolue que lorsque le Destin avance sur une case contenant un pion Surnaturel. Pour que l'effet se déclenche, le Destin doit avancer.



CASES & VOIES

Q - De quel type sont les cases sur le plateau additionnel Antarctique ?

R - Les cases du plateau additionnel Antarctique n'ont pas de type. Lorsqu'un investigateur rencontre un Indice sur ce plateau, il pioche et résout une carte Rencontre Recherche en Antarctique.

Q - Deux cases reliées par une voie Locale sont-elles adjacentes ?

R - Oui. Deux cases reliées par une voie Locale sont adjacentes.

Q - Les voies qui s'achèvent sur un côté du plateau sont-elles connectées à celles du côté opposé ?

R - Oui. Les voies qui se terminent sur un côté du plateau sont connectées aux voies correspondantes de l'autre côté. Par exemple, Tokyo et la case 2 sont adjacentes, connectées par une voie Maritime.

Q - Peut-il y avoir plusieurs Indices sur une même case ?

R - Oui. Certains effets déplacent les Indices vers d'autres cases, ou génèrent des Indices sur des cases spécifiques. Il n'y a pas de limite au nombre d'Indices qu'une case peut contenir. Cependant, chaque Indice est rencontré séparément.

Q - Un investigateur peut-il interrompre l'une de ses actions pour se déplacer le long d'une voie Locale ?

R - Oui. Une fois par tour, lors de la phase d'Action, un investigateur peut se déplacer le long de n'importe quel nombre de voies Locales interconnectées. Ce déplacement peut être résolu avant, après ou pendant n'importe laquelle des actions effectuées par l'investigateur.

Q - Les villes dévastées sont-elles toujours appelées « cases de Ville avec un nom » ?

R - Les cases dévastées ne sont plus des cases de Ville : elles ne correspondent à aucun type. Cependant, une case dévastée conserve son nom. Un effet qui se réfère à une « case de Ville avec un nom » concerne une case qui est à la fois une Ville et qui possède un nom. De ce fait, une case dévastée n'est pas une case de Ville avec un nom puisqu'elle n'est plus une case de Ville.





VARIANTE DES CARTES DE RÉFÉRENCE

Avec l'introduction de nouvelles mécaniques dans les extensions pour *Les Contrées de l'Horreur*, certains pourraient désirer une expérience de jeu plus ou moins laborieuse en fonction du nombre de joueurs dans leur groupe. La variante des cartes de Référence peut être utilisée pour accroître ou décroître la difficulté du jeu.

Note : Pour les parties à 2, 3 ou 6 joueurs, la difficulté reste actuellement inchangée malgré l'ajout des extensions.

POUR 1 OU 5 JOUEURS

Les groupes qui souhaitent profiter d'une expérience moins pénible à 1 ou 5 joueurs peuvent utiliser les cartes de Référence suivantes, au lieu de celles proposées dans la boîte de base.



POUR 4, 7 OU 8 JOUEURS

Les groupes qui souhaitent profiter d'une expérience plus stimulante à 4, 7 ou 8 joueurs peuvent utiliser les cartes de Référence suivantes, au lieu de celles proposées dans la boîte de base.

