



## FAQ Version 3.0 Octobre 2020

Ce document liste les errata, la Foire Aux Questions et les clarifications de règles pour *Horreur à Arkham 3<sup>e</sup> Édition* et ses extensions.

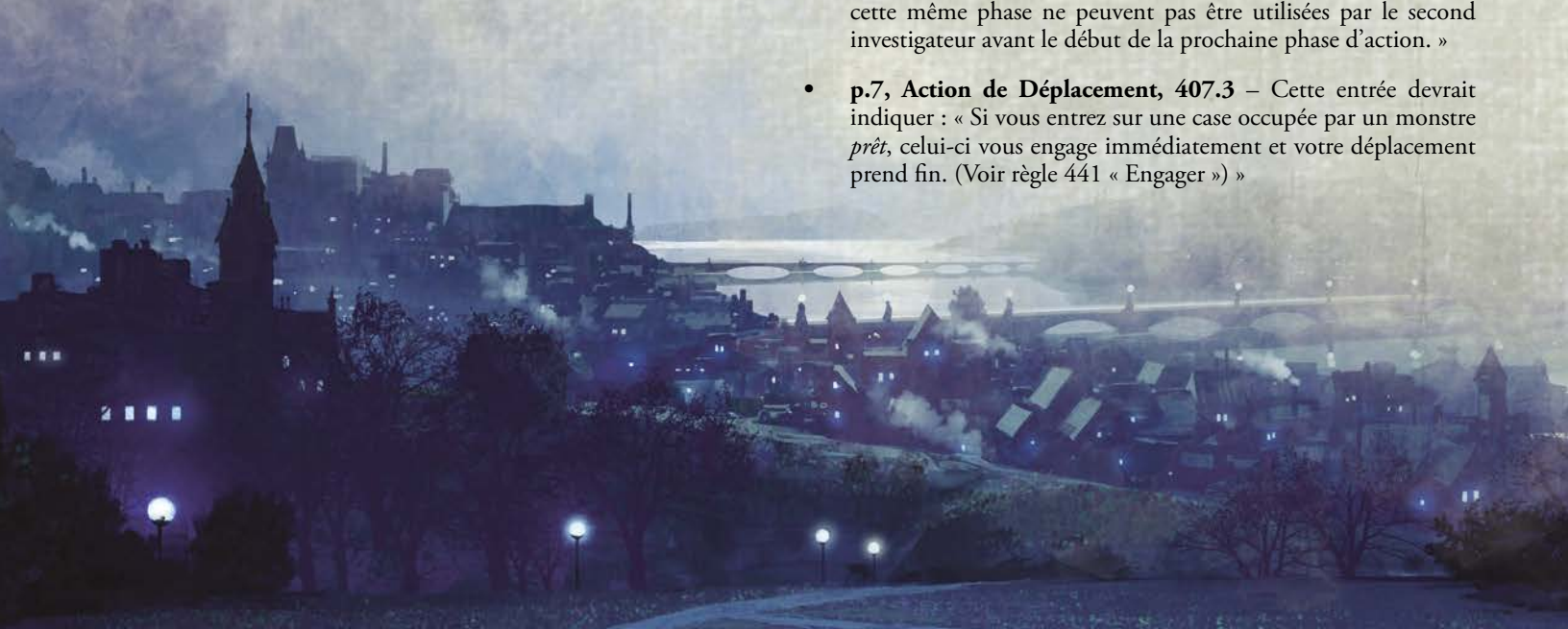
Le nouveau contenu relatif à cette mise à jour est indiqué en **rouge**.

## Errata

Cette section réunit les modifications à apporter au matériel de jeu imprimé ; les textes ajoutés ou mis à jour sont indiqués *en italique*.


### Guide de Référence

- **p.3, Phase de Monstre, 202.2d** – Cette entrée devrait indiquer : « Le texte d'activation d'un monstre peut indiquer une destination ou une proie vers laquelle ce monstre se déplace, qu'il engage ou qu'il affecte d'une manière ou d'une autre. *Un monstre se déplace vers sa destination ou sa proie en empruntant le plus court chemin possible.* (Voir règles 435 « Destination » et 477 « Proie ») »
- **p.3, Phase de Monstre, 202.2g** – Cette entrée devrait indiquer : « *Si plusieurs destinations ou cibles sont possibles pour un monstre, c'est l'option la plus proche de lui qui l'emporte.* Si une ou plusieurs cases sont à égale distance du monstre, les joueurs choisissent collectivement laquelle d'entre elles constitue la destination du monstre. »
- **p.4, Sentence (Pion Mythe), 204.12** – Ajoutez les entrées suivantes :
  - **204.12d** : *Lorsque ce pion Mythe est pioché dans le réceptacle, résolvez tous les effets Sentence en jeu, un à la fois et dans n'importe quel ordre. Chaque effet doit être appliqué dans sa totalité avant de passer au suivant.*
  - **204.12e** : *Si un élément assorti d'une icône Sentence entre en jeu pendant que les investigateurs résolvent ce pion, son effet n'est pas appliqué lors de cette résolution. Il deviendra actif la prochaine fois que le pion Sentence sera pioché dans le réceptacle du Mythe, pas avant.*
- **p.6, Action d'Échange, 404.4** – Cette entrée devrait indiquer : « Les ressources utilisées par un investigateur durant la phase d'action et échangées ensuite avec un autre investigateur pendant cette même phase ne peuvent pas être utilisées par le second investigateur avant le début de la prochaine phase d'action. »
- **p.7, Action de Déplacement, 407.3** – Cette entrée devrait indiquer : « Si vous entrez sur une case occupée par un monstre prêt, celui-ci vous engage immédiatement et votre déplacement prend fin. (Voir règle 441 « Engager ») »



- **p.7, Action de Matériel, 409.2** – Ajoutez l'entrée suivante :
  - **409.2a** : *Une action de matériel disponible sur une carte du codex peut être effectuée par n'importe quel investigateur.*
- **p.8, Archives, 415.5h** – Cette entrée devrait indiquer : « Lorsqu'une carte Archive est attachée à un autre élément de jeu, généralement un paquet District, placez-la à côté de cet élément de sorte que son effet reste visible. »
- **p.12, Engagé, 440** – Ajoutez les entrées suivantes :
  - **440.3a** : *Un monstre ne peut pas se déplacer tant qu'il est engagé, sauf si un effet indique que l'(es) investigateur(s) contre le(s)quel(s) il est engagé se déplace(nt) avec lui.*
  - **440.5a** : *Vous ne pouvez pas vous déplacer tant que vous êtes engagé contre un ou plusieurs monstres, sauf si un effet indique que le(s) monstre(s) contre le(s)quel(s) vous êtes engagé se déplace(nt) avec vous.*
- **p.12, Engager, 441.1** – Ajoutez l'entrée suivante :
  - **441.1a** : *Mécaniquement parlant, il n'y a aucune différence entre le fait qu'un monstre engage un investigateur ou l'inverse. Les locutions « lorsque vous engagez ce monstre » et « lorsque ce monstre vous engage » sont des synonymes.*
- **p.13, Événement, 447** – Ajoutez l'entrée suivante :
  - **447.11** : *Si un effet vous indique de piocher ou défausser une carte Événement mais que le paquet correspondant est vide, annulez intégralement cet effet et ajoutez à la place 1 pion Fléau sur la fiche Scénario. Mélangez ensuite le paquet Événement pour en constituer un nouveau.*
- **p.14, Guetteur, 452.2** – Ajoutez l'entrée suivante :
  - **452.2a** : *Un monstre Guetteur ne vous empêche pas de résoudre une rencontre si vous êtes engagé contre lui pendant la phase de rencontre. Cette capacité l'emporte sur la règle 440.6.*
- **p.15, Manchette, 458.8** – Ajoutez l'entrée suivante :
  - **458.8a** : *Le texte de mécanique d'une manchette Rumeur dans le codex affecte tous les investigateurs.*
- **p.21, Trait, 493** – Ajoutez les entrées suivantes :
  - **493.3** : *Un effet de jeu peut vous demander de révéler, générer ou gagner une carte dotée d'un trait spécifique. Pour ce faire, révéléz des cartes du paquet concerné jusqu'à en trouver une qui corresponde et mettez-la en jeu comme indiqué. Mélangez toutes les autres cartes que vous venez de révéler et remettez-les dans leur paquet.*
  - **493.3a** : *En ce qui concerne les paquet (comme celui des objets) depuis le dessus desquels vous piochez ou révéléz les cartes en temps normal, agissez de même pour les traits : révéléz des cartes du dessus et remettez-les dessous.*
  - **493.3b** : *En ce qui concerne les paquet (comme celui des monstres) depuis le dessous desquels vous piochez ou révéléz les cartes en temps normal, agissez de même pour les traits : révéléz des cartes du dessous et remettez-les dessus.*

## Cartes

- **Archive, Carte #5** – Le texte de mécanique précédé de l'icône  devrait indiquer : « Lorsque la fiche Scénario contient au moins 3 indices, *si l ne reste aucune balise sur le plateau*, ajoutez la carte #4 au codex. »

## Fiches Scénario

- **Tyrans de l'Abîme (extension Profondeurs Insondables)** – La case de départ pour ce scénario est en réalité *Gilman House*, l'hôtel situé sur la tuile Littoral d'Innsmouth.

# Foire Aux Questions

Cette section réunit les questions fréquemment posées par les joueurs. Elle est organisée par ordre alphabétique selon le sujet correspondant du Guide de Référence.


## Action

**Peut-on interrompre une action de déplacement pour en effectuer une autre différente ?**

Non. Vous devez finir de résoudre chaque action avant d'en entreprendre une autre.

## Action d'Échange

**Si un objet échangé a déjà été utilisé lors de cette phase d'action, il ne peut pas être réutilisé avant le début de la prochaine phase d'action. Que signifie exactement « utiliser » un objet ?**

Un objet est considéré comme utilisé lorsque son texte de mécanique a affecté l'état de la partie. Par exemple, la carte Sachiko Higa a été utilisée si un investigateur a bénéficié pendant ce round du bonus +2  dans le cadre d'une action d'attaque fourni par cette alliée. De même, la Cape en Lambeaux a été utilisée si son propriétaire s'en est servi pour éviter d'être ciblé ou engagé par un monstre durant ce round.



## Canalisation

**Puis-je dépenser 1 pion Canalisation pour relancer 1 dé pendant n'importe lequel de mes tests ?**

Oui : il n'est pas obligatoire que le pion dépensé corresponde à la compétence utilisée pendant le test.

**Mes pions Canalisation affectent-ils un monstre qui me considère comme sa proie ?**

Oui. Un pion Canalisation augmente la compétence associée à tous les niveaux, y compris en ce qui concerne les monstres.

*Exemple : Le texte d'activation d'un Thrall Colossal en jeu indique « Se déplace vers la plus haute  et l'engage ». Tommy et Norman ayant tous deux une Observation de 3, le monstre s'en prendra à l'investigateur le plus proche de lui. Étant un Gardien, Tommy canalise son  en prévision de la phase de monstre afin que le Thrall se déplace vers lui plutôt que vers Norman.*

## Carte de départ

### Puis-je échanger mes ressources de départ avec un autre investigateur ?

Oui. Ces cartes sont traitées comme n'importe quelle ressource ; les sorts, alliés et objets peuvent donc être transmis d'un investigateur à l'autre. Pour ce qui est des talents et des états, les règles standards interdisent de les échanger et cela s'applique aussi aux possessions de départ.

## Fléau

### Que se passe-t-il lorsqu'on place plusieurs pions Fléau en une seule fois ?

Si un effet de jeu place plusieurs fléaux, déposez les pions un à la fois dans l'ordre de votre choix. Si l'un d'entre eux déclenche un effet de jeu, résolvez-le avant de placer les fléaux restants.

*Exemple : Pendant un scénario qui fait usage des anomalies, le Quartier du Fleuve contient 3 fléaux – 2 à la Caverne Noire et 1 au Cimetière – lorsqu'une irruption de portail survient dans ce district et ajoute 1 fléau dans chaque lieu. Les investigateurs placent 1 pion Fléau sur le Cimetière, puis 1 autre sur la Caverne Noire – ce qui déclenche une anomalie dans le district. Le dernier fléau devrait être ajouté au Magasin Général, mais il est à la place posé sur la fiche Scénario à cause de l'anomalie.*

## Indice

### Le talent Suivi Minutieux m'indique de générer 1 indice. Où ce pion est-il placé ?

Chaque fois qu'un effet génère un indice, résolvez-le de la même manière que s'il s'agissait d'un pion Mythe Génération d'Indice : prenez la première carte du paquet Événement, placez 1 indice dans la zone centrale de la tuile District correspondante et mélangez la carte avec les deux premières de ce paquet District.

## Manchette

### Que se passe-t-il lorsque je pioche une carte Manchette tant que mon investigateur est vaincu ?

Résolvez autant que possible l'effet de cette manchette. Puisque vous n'avez plus d'investigateur, vous ne pouvez pas subir de dégâts/horreurs ou gagner d'état(s). Vous n'occupez pas non plus de case, de sorte que les effets qui génèrent un monstre ou ajoutent du fléau sur votre case seront nuls. Enfin, vous n'avez pas de compétences et

ne pouvez donc pas effectuer de test (votre valeur dans chaque compétence est inexistante, pas égale à 0) ; considérez que vous n'avez obtenu aucun succès et résolvez les conséquences applicables.

## Monstre

### Puis-je consulter les deux faces d'une carte Monstre ?

Oui, car il s'agit d'informations patentes lorsque le monstre est en jeu. Sauf mention contraire, les investigateurs peuvent à tout moment regarder n'importe quel côté des cartes Monstre en jeu. Il leur est en revanche interdit de consulter celles qui se trouvent dans le paquet Monstre.

## Pion Mythe

### Dois-je piocher mes 2 pions Mythe simultanément ? Dans quel ordre faut-il les résoudre ?

Piochez et résolvez vos pions l'un après l'autre. Appliquez tout l'effet du premier pion avant de piocher et résoudre le second.

## Rencontre

### Une rencontre permet à « vous ou l'un de vos alliés » de récupérer des vies ou de la santé mentale. Un autre investigateur peut-il en récupérer ?

Non. « Allié » est un type de carte ; lorsqu'un effet de jeu y fait référence, il ne concerne que ces cartes. Les joueurs sont exclusivement appelés « investigateurs » dans le jeu.

### Après avoir résolu une rencontre Anomalie, que dois-je faire de la carte ?

Comme toutes les rencontres non-événement, la carte est placée au-dessous du paquet dans lequel elle a été piochée.

## Ressource

### Une rencontre au Sanatorium d'Arkham autorise l'un de mes alliés à récupérer de la santé mentale. Puis-je choisir n'importe quel allié en jeu ?

À moins qu'il ne précise un lieu spécifique (comme « un allié sur n'importe quelle case » ou « un objet sur votre case »), un effet affectant une ressource ne peut cibler que les ressources contrôlées par l'investigateur qui le déclenche ou le résout. Toute ressource contrôlée par un investigateur se trouve sur la même case que lui.



## Test

**Puis-je utiliser un effet qui m'autorise à modifier un résultat de dé (comme celui de l'Étui à Cigarettes Porte-Bonheur) pour activer la capacité supplémentaire du Fusil à Pompe (« Chaque 6 que vous obtenez dans le cadre d'une action d'attaque compte comme 2 succès ») ?**

Oui. Modifier le résultat d'un dé déclenchera tout effet qui nécessite un résultat spécifique, y compris celui du Fusil à Pompe ou de l'état MAUDIT.

## Vestige

**Je viens d'utiliser le sort Flétrissement pour vaincre un monstre. Puis-je gagner 1 vestige ?**

Non. Vous ne gagnez un vestige pour avoir vaincu un monstre que si cela s'est produit dans le cadre d'une action d'attaque, pas si une action de matériel ou un autre effet en est responsable.

# Clarifications

Cette section réunit les clarifications de règles concernant des cartes et capacités spécifiques. Elle est organisée par ordre alphabétique selon le nom de l'élément de jeu (dont le type est indiqué entre parenthèses).

## Calvin Wright (Investigateur)

La capacité *Ami Dévoué* de Calvin fonctionne un peu comme du troc d'argent ou de vestiges pendant une action d'échange. Calvin et l'autre investigateur (ou allié) peuvent déplacer librement des pions Dégât et/ou Horreur entre leurs fiches Investigateur (ou carte Allié). Cet échange peut être à sens unique (*exemple : Calvin récupère 2 pions Dégât sur la carte Sachiko Higa et ne lui donne aucune horreur en retour*) ou dans les deux directions (*exemple : Calvin prend 2 pions Dégât sur la fiche de Tommy Muldoon tandis que Tommy en récupère 2 sur celle de Calvin*).

Puisque ces dégâts/horreurs ne sont pas « subis », ils ne peuvent pas être évités ou assignés à des ressources. De la même manière, Calvin ne peut pas échanger de dégâts ou d'horreurs avec un objet ou un talent : sa capacité indique spécifiquement qu'elle ne peut être résolue qu'avec un investigateur ou un allié.

## Du Sang de Sorcière (Talent de Départ)

Dans la 2e phrase, « l'action de cette carte » fait référence à l'effet mécanique « Vous pouvez effectuer une action que vous avez déjà accomplie pendant ce round » indiqué sur l'élément de jeu Du Sang de Sorcière. Elle ne permet pas à l'autre investigateur de résoudre l'action que Marie a effectuée deux fois, mais plutôt de réutiliser une action qu'il a lui-même accomplie précédemment lors de ce round.

*Exemple : Pendant son tour, Tommy Muldoon canalise l'une de ses compétences et attaque un monstre. Lorsque vient son tour, Marie régule le fléau sur sa case avant d'utiliser son talent Du Sang de Sorcière pour effectuer une seconde action de régulation durant ce même tour. Elle résout ensuite Velours Rauque, qui permet à Tommy d'utiliser l'action de cette carte ; il peut alors choisir de canaliser ou d'attaquer à nouveau.*

L'action de de matériel Du Sang de Sorcière ne peut pas être utilisée sur un investigateur qui n'a pas encore été activé pendant ce round, puisqu'il n'a accompli aucune action que ce talent puisse cibler.

## Gabriel et la Motocyclette (Objets de Départ)

Lorsque vous effectuez une action de déplacement, l'effet de l'objet utilisé remplace celui que cette action entraîne d'habitude. On considère toutefois que vous avez accompli l'action de déplacement, ce qui vous empêche d'utiliser Gabriel (ou la Motocyclette) et d'effectuer une action de déplacement standard pendant un même tour de jeu.

## Marie Lambeau (Investigateur)

Après qu'un investigateur a effectué l'action permise par la capacité *Velours Rauque*, il lui en reste toujours 2 à accomplir pendant son tour ; *Velours Rauque* fournit une action supplémentaire qui ne s'inscrit pas dans le cadre du tour de jeu de l'investigateur ciblé. Toutefois, la règle qui empêche les joueurs d'accomplir plus d'une fois la même action lors d'un même round s'applique toujours. Si vous avez effectué l'action de déplacement pendant votre tour avant que Marie n'utilise *Velours Rauque*, elle ne peut pas vous offrir d'action de déplacement supplémentaire ; de la même manière, vous ne pourrez pas accomplir cette action lors de votre tour si Marie vous l'a fournie plus tôt pendant ce round grâce à *Velours Rauque*.

Lorsque Marie vous permet d'effectuer une action alors que vous êtes retardé, vous redressez votre investigateur au lieu de résoudre cette action. En effet, le Guide de Référence (section 481.2) indique : « Tant que vous êtes retardé, vous ne pouvez effectuer aucune action. La prochaine fois que vous devriez en effectuer une, redressez à la place votre pion Investigateur et passez cette action ; vous n'êtes plus retardé. » Il vous sera toujours possible d'accomplir cette action pendant votre tour lors de ce round, puisque vous l'avez passée en vous remettant de votre retard.

## Rex Murphy (Investigateur)

Rex n'est doté d'aucune limite de canalisation, ce qui lui permet de bénéficier pleinement des effets de jeu pouvant l'autoriser à canaliser plusieurs fois une même compétence – dont le talent de départ Bousculer les Probabilités.

## Sombre Intuition (Talent de Départ)

Sa Sombre Intuition permet à Diana de modifier le résultat d'autant de dés différents que le nombre de pions Fléau sur sa case. Elle ne peut toutefois pas augmenter plus d'une fois le résultat d'un même.

*Exemple : Diana résout un test en lançant trois dés et obtient les résultats 3, 4 et 4. Puisque sa case contient deux fléaux, elle peut utiliser Sombre Intuition pour ajouter 1 au résultat de deux dés différents et elle choisit de transformer ses deux 4 en deux 5 (ce qui se traduit par deux réussites). Même si elle n'avait besoin que d'une seule réussite pour passer ce test, elle ne pourrait pas augmenter deux fois le résultat d'un même dé pour passer de 3 à 5 ou de 4 à 6.*

## Wendy Adams (Investigateur)

*Raccourci* ne constitue pas une action de déplacement. De ce fait, Wendy peut utiliser le déplacement supplémentaire octroyé par cette capacité lors d'un round où elle effectue une action de déplacement.