

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES



Notes, Errata et Foire Aux Questions

Version 1.9 Juin 2021 – Renouveau Le Cercle Brisé

Ce document contient des éclaircissements sur des cartes, des errata, des clarifications de règles et une foire aux questions pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. La version la plus récente de ce document est considérée comme une extension du Guide de Référence du jeu.

Les modifications par rapport à la FAQ précédente sont indiquées en rouge.

Mises à jour (v1.9) : Errata de cartes (Amulette de Wendy, Appât, La Lame Affamée, Cristallisoir de Rêves, L'Étendue Noire, Guidé par l'Invisible, Chercher des Réponses, Acte 1a — Retour dans les Profondeurs), (1.21) Être dans Aucun Lieu, (1.21) Cartes « Cachées » en Main et Élimination de Joueur, (2.12) Signification du terme « vous » quand des dégâts sont subis ou infligés ; Foire aux Questions ; Liste des Tabous ; Aide-Mémoire

Changeant, Fluctuant, Évoluant

Les sciences, dont chacune tend dans une direction particulière, ne nous ont pas fait trop de mal jusqu'à présent ; mais un jour viendra où la synthèse de ces connaissances dissociées nous ouvrira des perspectives terrifiantes sur la réalité et la place effroyable que nous y occupons : alors cette révélation nous rendra fous, à moins que nous ne fuyions cette clarté funeste pour nous réfugier dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge de ténèbres.

- H.P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Notes et Errata

Cette section regroupe des notes et des errata relatifs à des cartes spécifiques ou à des sections des livrets de règles. Est précisée la version de la FAQ dans laquelle est apparue chaque entrée afin que vous disposiez d'un historique détaillé des changements effectués.

Un erratum remplace le texte de la carte tel qu'il a été initialement imprimé. Si une carte ne fait pas l'objet d'un erratum ci-dessous, c'est sa version imprimée en langue anglaise et toutes les informations figurant dessus qui sont valides et qui priment sur toutes les autres impressions. Cela inclut les cartes traduites, les cartes promotionnelles ou imprimées dans le cadre du jeu organisé et les impressions qui peuvent exister dans des produits alternatifs.

Errata des Livrets de Règles

(v1.0) Guide de Référence page 7, colonne 1, « Coûts »

La troisième puce devrait indiquer : « Quand **un joueur** incline, sacrifie ou manipule des cartes de n'importe quelle autre manière pour payer un coût, seules les cartes en jeu et **sous le contrôle de ce joueur** peuvent être utilisées, sauf si le coût spécifie le contraire. »

(v1.0) Guide de Référence page 10, colonne 1, « Élimination »

Ajoutez la mention suivante en tant qu'étape 0 (i.e. avant l'étape 1) : « **0. Concernant la résolution des cartes Faiblesse, la partie est considérée comme terminée pour l'investigateur éliminé. Déclenchez toute capacité « Quand la partie se termine » sur chaque faiblesse en jeu possédée par l'investigateur éliminé. Ensuite, retirez ces faiblesses de la partie.** »

(v1.0) Guide de Référence page 11, colonne 2, « Faiblesse »

La cinquième puce devrait indiquer : « Si une faiblesse est ajoutée à la main, à la **zone de menace** ou au deck d'un joueur au cours d'un scénario, elle demeure partie intégrante du deck de l'investigateur pour le reste de la campagne. (Sauf si elle est retirée de la campagne par une capacité de carte ou une conclusion de scénario.)

(v1.1) Guide de Référence page 17, colonne 1, « Permanent »

La quatrième puce devrait indiquer : « Une carte avec le mot-clé Permanent ne peut pas quitter le jeu (sauf en cas d'élimination du joueur).

(v1.3) Guide de Référence page 10, colonne 1, « Emplacements »

Le dernier paragraphe devrait indiquer : « Si le fait de jouer ou de prendre le contrôle d'un soutien devrait amener un investigateur à dépasser sa limite d'emplacement pour ce type de soutien, l'investigateur doit choisir et défausser d'autres soutiens sous son contrôle afin que le nouveau soutien puisse rentrer dans l'emplacement (cela est effectué simultanément). »

Errata des Guides de Campagne

(v1.1) Du Sang sur l'Autel

Page 3, colonne 1, dans la section « Si aucune conclusion n'est atteinte », entre la troisième puce et la quatrième puce, ajoutez la puce suivante :

- ☉ Si Dr Henry Armitage n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth », indiquez que le Dr Henry Armitage a survécu à L'Héritage de Dunwich.

(v1.2) Les Échos du Passé

Page 2, colonne 1, dans la section « Conclusion 2 », la deuxième phrase de la dernière puce devrait indiquer : « Ensuite, ajoutez 2 pions ♣ dans la réserve du Chaos. »

(v1.2) Le Serment Indicible

Page 4, colonne 1, « Interlude II : Âme Perdue », le début de cette section devrait être :

Si un investigateur a abandonné alors que la version Soutien de Daniel Chesterfield était sous son contrôle, continuez à **Daniel a Survécu**.

Si la version Ennemi de Daniel Chesterfield était en jeu quand le scénario s'est terminé, continuez à **Daniel était Possédé**.

Si aucune des deux entrées précédentes n'est vraie, continuez à **Daniel n'a pas Survécu**.

(v.1.41) Les Profondeurs de Yoth, « Introduction 8 »

À la fin du texte de cette introduction, ajoutez la phrase suivante :

« Dans votre Carnet de Campagne, rayez la mention *les investigateurs ont trouvé la relique perdue et indiquez que la relique a disparu.* »

(v1.5) Par-delà les Limites, encadré « Voyage Silencieux »

L'effet de cette section devrait indiquer :

« Chaque investigateur débute ce scénario avec 2 cartes en moins dans sa main de départ. »



(v1.5) Les Profondeurs de Yoth, Interlude V : Les Ténèbres, encadré « Préoccupation Grandissante »

L'effet de cette section devrait indiquer :

« Selon votre mode de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne : Facile : -3, Standard : -4, Difficile : -5, Expert : -7 »

(v1.5) Le Cercle Brisé, Scénario I : L'Heure des Sorcières, section Mise en Place

La troisième puce devrait indiquer :

« Mettez en jeu 5 lieux Bois Ensorcelés de la manière suivante :

Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur prend au hasard 1 lieu Bois Ensorcelés et le met en jeu en face de lui jusqu'à ce qu'il y ait exactement 5 lieux Bois Ensorcelés en jeu. (Voir « Perdus et Séparés » ci-dessous).

Exemple : dans une partie à 1 joueur, il doit y avoir 5 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur. Dans une partie à 2 joueurs, il doit y avoir 3 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur principal et 2 Bois Ensorcelés en face de l'autre investigateur. Dans une partie à 3 joueurs, il doit y avoir 2 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur principal, 2 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur suivant et 1 Bois Ensorcelés en face du dernier investigateur. Dans une partie à 4 joueurs, il doit y avoir 2 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur principal et 1 Bois Ensorcelés en face de chaque investigateur. »

(v1.5) Le Salaire du Pêché, section Conclusions

La toute première ligne devrait indiquer :

« **Si aucune conclusion n'a été atteinte et qu'au moins un investigateur a abandonné :** lisez la **Conclusion 1.** »

(v1.8) Renouveau : Les Fils du Destin

Ajoutez le point suivant à la conclusion de ce scénario :

☞ Si le Héraut de Valusia est entré en jeu lors de ce scénario :

- ☞ S'il est dans la pile de Victoire, rayez la mention « *Le Héraut est toujours vivant* » de votre Carnet de Campagne.
- ☞ S'il est toujours en jeu ou mis de côté, précisez entre parenthèses le nombre de blessures sur le Héraut de Valusia à côté de la mention « *le Héraut est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne. Ce nombre remplace le précédent nombre qui était entre parenthèses.



Errata de Cartes

(v1.0) .38 Spécial de Roland (★ 6)

Le Fourre-Tout de Daisy (★ 8)

En Cavale (★ 10)

Héritage d'Hyperborée (★ 12)

Amulette de Wendy (★ 14)

Ces cartes n'ont pas de niveau (au lieu d'être de niveau 0).

(v1.0) Wendy Adams (★ 5)

La réaction de Wendy devrait indiquer : « Quand vous révélez un pion Chaos, choisissez et défaussez 1 carte de votre main : annulez ce pion et remettez-le dans la réserve du Chaos... » (il faut annuler entièrement le pion : sa révélation et son effet).

Amulette de Wendy (★ 14)

La capacité **Forcé** de cette carte devrait indiquer : « **Après que vous avez joué un événement ou défaussé un événement qui était en jeu : ...** »

(v1.0) Châtier le Mal (♠ 7)

La capacité **Forcé** de cette carte devrait indiquer : « Quand la partie se termine, si l'ennemi attaché est en jeu : Zoey Samaras subit 1 traumatisme mental. »

(v1.0) À la Recherche d'Izzie (♠ 11)

La capacité **Forcé** de cette carte devrait indiquer : « Quand la partie se termine, si À la Recherche d'Izzie est en jeu : Jenny Barnes subit 1 traumatisme mental. »

(v1.1) Ruines Calcinées (♠ 205)

La première capacité de cette carte devrait être un effet **Forcé** et non pas une réaction, on devrait lire : « **Forcé** – Après avoir échoué à un test de compétence pendant que vous enquêtiez dans les Ruines Calcinées : retournez 1 pion indice de ce lieu pour que sa face fatalité soit visible. »

(v1.1) Dés Porte-Bonheur (♠ 230)

La réaction de cette carte devrait indiquer :

☞ Quand vous révélez un pion Chaos non-♣, dépensez 2 ressources : ignorez ce pion Chaos et révélez-en un autre à résoudre. Si cet autre pion a un symbole ♣, retirez les Dés Porte-Bonheur de la partie.

(v1.2) Peter Clover (♠ 79), Crapule d'O'Bannion (♠ 97), Malfrat (♠ 98)

Le trait **Humain** de ces cartes a été modifié en **Humanoïde**.

(v1.2) Chef de Salle du Club du Trèfle (♠ 78)

Les traits de cet ennemi devraient être : « **Humanoïde. Criminel. Élite.** »

(v1.2) Dr. William T. Maleson (♠ 302)

La capacité ☞ de cette carte devrait indiquer : « Quand vous piochez une carte Rencontre du deck Rencontre... »

(v1.2) La Montre Gousset en Or (♠ 305)

Chaque symbole ⚡ de cette carte devrait être ☞.

(v1.2) Corrosion (♣ 102)

La capacité **Révélation** de cette carte devrait indiquer : « Défaussez de votre zone de jeu et/ou de votre main des soutiens **Objet...** »

(v1.2) Intrigue 1a - La Vérité est Cachée (♣ 121), Intrigue 2a - Le Manoir Mis à Sac (♣ 122), Intrigue 3a - Des Secrets qu'il Vaut mieux Taire (♣ 123)

La première capacité de l'intrigue devrait indiquer : « Ignorez l'étape "Placez 1 pion Fatalité sur l'intrigue en cours" de la phase du Mythe. »

(v1.2) Société des Historiens (Musée des Historiens) (♣ 130)

La capacité de ce lieu devrait indiquer : « Tant que vous enquêtez dans ce lieu, votre ♣ ne peut pas être augmentée. »

(v1.2) **Cellule d'isolement** (♣ 178-181)

Ces 4 lieux ne devraient pas avoir le trait **Asile d'Arkham** (sur aucune de leur face).

(v1.3) **La Folie se Meurt** (♣ 319)

La deuxième capacité de cet Acte devrait indiquer : « Hastur ne peut pas être vaincu, sauf si un investigateur « connaît le secret ».

(v1.3) **Dr Henry Armitage** (♠ 40)

La capacité ♠ de cette carte devrait indiquer : « Après que vous avez pioché une carte non-faiblesse, défaussez-la et... »

(v1.4) **Raccourci (niveau 2)** (♣ 232)

La capacité ⚡ de cette carte devrait indiquer : « ... N'importe quel investigateur dans ce lieu peut déclencher cette capacité. »

(v1.4) **Vortex Temporel** (♣ 311)

La deuxième partie de la capacité de cette carte devrait indiquer : « Invalidez cette action (*remettez la partie dans l'état exact où elle se trouvait avant que l'action ne soit effectuée, sauf en ce qui concerne l'utilisation de Vortex Temporel et le paiement de son coût*). »

(v1.4) **Royaume de la Folie** (♣ 338)

La capacité Révélation de cette carte devrait indiquer : « Défaussez des cartes de votre zone de jeu et/ou de votre main... »

(v1.4) **Père Mateo** (♠ 4)

La capacité ♠ de cette carte devrait indiquer : « Quand un investigateur révèle un pion chaos ♠... »

(v1.4) **Yaotl** (♠ 35)

La capacité ⚡ de cette carte devrait indiquer : « Défaussez la carte du dessus de votre deck. (Limite d'une fois par phase.) »

(v1.41) **La Clé Squelette** (♠ 270)

La capacité ➡ de cette carte devrait indiquer : « Si la Clé Squelette est dans votre zone de jeu, attachez-la à votre lieu... »

(v1.4) « **Hérait** » (♠)

Toutes les occurrences du terme « Hérait » dans l'extension *La Civilisation Oubliée* devraient en réalité indiquer « Hérait », dans les règles comme sur les cartes.

(v1.4) **Barricade** (♣ 4)

La capacité permanente de cette carte devrait indiquer : « ... Chaque fois qu'un ennemi non-Élite devrait être généré dans le lieu attaché, générez-le dans un lieu connexe à la place, si possible. »

(v1.4) **Cour du Temple** (♠)

Dans le scénario *Éternelle Torpeur* du paquet *Gardiens de l'Abîme*, la première capacité de la carte Cour du Temple devrait indiquer : « ... chaque exemplaire de l'Humble Suppliant perd Distant. »

(v1.5) **Instinct de Survie** (♠ 235)

La capacité de cette carte devrait indiquer : « ... l'investigateur qui s'échappe a le droit d'échapper immédiatement à chaque autre ennemi... »

(v1.5) **Zoey Samaras** (♠ 1)

La section **Construction du Deck** de Zoey devrait indiquer : « ... jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♣, ♠, ♠ et/ou ♣). »

(v1.5) **Rex Murphy** (♠ 2)

La section **Construction du Deck** de Rex devrait indiquer : « ... jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♣, ♠, ♠ et/ou ♣). »

(v1.5) **Jenny Barnes** (♠ 3)

La section **Construction du Deck** de Jenny devrait indiquer : « ... jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♣, ♠, ♠ et/ou ♣). »

(v1.5) **Jim Culver** (♠ 4)

La section **Construction du Deck** de Jim devrait indiquer : « ... jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♣, ♠, ♠ et/ou ♣). »

(v1.5) « **Ashcan** » **Pete** (♠ 5)

La section **Construction du Deck** de Pete devrait indiquer : « ... jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♣, ♠, ♠ et/ou ♠). »

(v1.5) **Inspiration Surnaturelle** (∞ 33)

La condition pour jouer cette carte devrait indiquer : « À jouer quand vous devriez résoudre un effet sur une carte ♠ qui se déclenche « quand », « si » ou « après que » un symbole ♣, ♠, ♠, ♣ ou ♣ est révélé. »

(v1.5) **Effets de Jeu « soit vous... soit vous... »**

Les options proposées par la formule « soit vous... soit vous... » sur les cartes suivantes devraient être assorties du verbe « devoir », de sorte que le joueur soit **obligé** de choisir et résoudre une option qui ait le potentiel de modifier l'état de la partie.

Aux Frontières du Visible (♠ 236a et 236b), **Portail Dimensionnel** (♠ 328), **Conjuteur Possédé** (♣ 140), **Les Murs se Referment** (♣ 188), **Grand-Guignol** (♣ 211), **Soleils Jumeaux** (♣ 223), **Destin Funeste** (♣ 224), **Puits des Âmes** (♣ 251), **Bassins d'Eau Glacée** (♣ 255), **L'Ombre Derrière Vous** (♣ 261), **Marches Brisées** (♣ 289 et 290), **Chercheur de Failles** (♣ 301), **Hystérie Collective** (POD ♠ 31), **Perdu dans Venise** (POD ♠ 32), **Enlèvement** (POD ♠ 36) et **Miasme Âcre** (POD ♠ 37).

(v1.6) **Assistante de Laboratoire** (♠ 20)

La première capacité de cette carte devrait indiquer : « La taille limite de votre main est augmentée de 2. »

(v1.6) **Acte 1b – Un Sacrifice Accompli** (♠ 277)

Les deux instructions de cette carte devraient être inversées et apparaître ainsi :

« Retirez tous les indices de chaque lieu en jeu. La présence mystique qui dissimulait le chemin gravissant la colline a disparu. Révélez le Chemin Ascendant. »

(v1.6) **Tracer le Signe** (♣ 41)

La deuxième capacité de cette carte devrait indiquer : « La taille limite de votre main est réduite de 5. »

(v1.6) **Dans le Passé** (♠ 165)

La dernière phrase de l'effet de cet Acte 1b devrait indiquer : « En cas d'échec, il doit chercher dans la collection une faiblesse de base **Folie** ou **Blessure** prise au hasard et la mélanger dans son deck. »

(v1.6) **Tunnels sous le Ngranek** (♠ 24), **Escalier vers Sarkomand** (♠ 25), **Cavernes Brumeuses** (♠ 26)

Le dernier paragraphe au verso de ces cartes devrait indiquer : « Quel que soit votre choix, peu importe que le test soit réussi ou non, retournez cette carte. »

(v1.6) **Intrigue 2a – La Mort se Rapproche** (∞ 163)

La capacité de cette carte devrait indiquer : « Les lieux ne peuvent pas être retournés pour afficher leur face non-**Spectral**. »

(v1.6) **Acte 1a – À la Poursuite des Morts** (∞ 164)

La capacité de cette carte devrait indiquer : « Les lieux ne peuvent pas être retournés pour afficher leur face **Spectral**. »

(v1.6) **Tâche Inachevée (Amenez-moi à lui...)** (∞ 178b)

(v1.6) **Tâche Inachevée (Brûlez... Laissez-la brûler...)** (∞ 178b)

(v1.6) **Tâche Inachevée (Ils me l'ont volée...)** (∞ 178b)

(v1.6) **Tâche Inachevée (Mes os...)** (∞ 178b)

La première capacité de chaque exemplaire de cette carte devrait indiquer : « Gardez cette carte dans votre zone de menace (cette face visible). Si vous êtes éliminé, retournez-la. »

(v1.6) **Esprit Guide** (∞ 236)

La capacité **Forcé** de cette carte devrait indiquer : « Quand l'Esprit Guide est vaincu par des horreurs : bannissez-le. »

(v.1.9) Appât (niveau 3) (∞ 282)

Cette devrait avoir le trait *Ruse* au lieu de *Tactique*.

(v.1.7) Acte 1b – Palais des Grands Anciens (∞ 329)

Le premier paragraphe de cet Acte devrait indiquer : « Retirez l'Entrée Cosmique de la partie. Mélangez chaque espace vide dans le deck de son propriétaire, et mélangez dans le Cosmos chaque lieu en jeu autre que le Palais Hideux. Chaque investigateur... »

(v.1.7) Acte 2b – Noyau de l'Univers (∞ 330)

Le premier paragraphe de cet Acte devrait indiquer : « Retirez le Palais Hideux de la partie. Mélangez chaque espace vide dans le deck de son propriétaire, et mélangez dans le Cosmos chaque lieu en jeu autre que la Cour des Grands Anciens. Chaque investigateur... »

(v.1.9) La Lame Affamée (🐱 18)

(v.1.9) Cristallisoir de Rêves (🐱 24)

Le coût supplémentaire de ces cartes devrait indiquer : « En tant que coût supplémentaire pour jouer cette carte... »

(v.1.8) Corsaire de Leng (🐱 105)

L'instruction de Génération de cette carte devrait être « Lieu *Ville* ou *Surface* le plus proche » au lieu de « Lieu *Cité* ou *Surface* le plus proche ».

(v.1.7) Winchester .35 (🐱 195)

La capacité de cette carte devrait indiquer : « ➔ Dépensez 1 munition : **Combattre**... »

(v.1.9) L'Étendue Noire (🐱 253)

La capacité **Forcé** de cette carte devrait indiquer : « Après qu'un ennemi avec au moins 1 indice sur lui est vaincu : prenez le contrôle de chacun de ces indices. »

(v.1.7) Intrus d'un Autre Monde (🌀 29)

La première capacité de ce Soutien devrait indiquer : « **Forcé** – Quand l'Intrus d'un Autre Monde devrait subir les dégâts d'une attaque : retirez 1 fatalité de l'Intrus d'un Autre Monde. Ensuite, diminuez de 1 les dégâts subis. »

(v.1.8) Randall Cho (🐱 2)

Le symbole ⚡ de cette carte devrait être un symbole 🌀 à la place.

(v.1.8) Amanda Sharpe (🐱 2) Le symbole 🌀 de cette carte devrait être un « **Forcé** – » à la place.

(v.1.9) Guidé par l'Invisible (🐱 223)

La capacité ⚡ devrait indiquer : « (Limite d'une fois par test.) »

(v.1.9) Acte 1a – Retour dans les Profondeurs (🐱 315)

La capacité **Objectif** de cette carte devrait indiquer : « ...vous pouvez choisir d'avancer. » au lieu de « ...avancez. »

(v.1.9) Chercher des Réponses (niveau 2) (🐱 27)

La capacité de cette carte devrait indiquer : « ...En cas de réussite, au lieu de découvrir un indice dans votre lieu, découvrez un total de 2 indices parmi votre lieu et les lieux connexes. »

Définitions et Termes

Cette section regroupe les définitions des termes importants qui ont un rôle précis dans le jeu, le tout classé par ordre alphabétique.

Cartes Signature

Les « cartes Signature » d'un investigateur sont les cartes qui sont spécifiques à cet investigateur et elles ne peuvent pas être incluses dans le deck d'un autre investigateur. Cela comprend les cartes Joueur ayant le texte « deck de (Nom de l'investigateur) uniquement, » ainsi que les faiblesses, autres que les faiblesses de base, inscrites sous la mention « Exigences du Deck » et qui ne peuvent donc être incluses que dans le deck de cet investigateur.

Les cartes Signature sont régies par les règles *supplémentaires* suivantes :

- ❖ Le nombre de chaque carte Signature inscrit sous la mention « Exigences du Deck » de l'investigateur est le nombre exact d'exemplaires de la carte qui doivent être inclus dans le deck de cet investigateur. Si aucun nombre n'est indiqué, ajoutez 1 seul exemplaire.
Exemple : Sous la mention « Exigences du Deck » de Roland Banks, les cartes suivantes sont inscrites : « .38 Spécial de Roland, Effacer les Traces, 1 faiblesse de base au hasard. » Roland Banks doit inclure seulement 1 exemplaire de ses cartes Signature - .38 Spécial de Roland et Effacer les Traces. Il n'a pas le droit d'inclure plus de 1 exemplaire de chacune de ces cartes.
- ❖ Un investigateur ne peut pas contrôler des cartes Signature d'un autre investigateur.

Exemple : Roland a la carte .38 Spécial de Roland en jeu. Il a la carte « Travail d'Équipe » qui permet à des investigateurs dans le même lieu de s'échanger ou de se donner des soutiens. Cependant, Roland ne peut échanger ou donner son .38 Spécial puisqu'il s'agit de l'une de ses cartes Signature.



- ❖ Les cartes Signature ne sont pas soumises aux restrictions classiques de construction de deck et ne comptent pas dans les limitations de construction de deck si d'autres cartes partagent le même titre.

« Dans votre Carnet de Campagne, indiquez... »

Les joueurs sont régulièrement invités à consigner une phrase clé dans le Carnet de Campagne. Inscrivez-la dans la section « Notes de Campagne » sauf si on vous dit explicitement autre chose. La phrase en question doit être inscrite telle qu'elle apparaît sans aucune modification puisque les joueurs pourront être amenés à vérifier ultérieurement leur Carnet de Campagne à la recherche de cette phrase spécifique.

Exemple : S'il est demandé aux joueurs d'indiquer dans leur Carnet de Campagne que « les investigateurs ont quatre heures de retard, » il ne faut pas écrire « les investigateurs sont très en retard, » car le nombre exact d'heures peut être important dans un scénario ultérieur.

« Souvenez-vous que... »

Parfois, une carte Scénario demandera aux investigateurs de se souvenir d'une phrase clé, souvent basée sur une action qu'ils ont faite ou une décision qu'ils ont prise durant ce scénario. Cette phrase peut resurgir plus tard au cours du scénario et déclencher des effets différents ou supplémentaires. Il n'est nul besoin d'inscrire cette phrase dans le Carnet de Campagne dans la mesure où elle ne joue un rôle qu'au cours de ce scénario ou lors de sa conclusion. Les joueurs n'ont pas besoin de « se souvenir » d'une telle phrase après la fin du scénario au cours duquel elle apparaît.

Si un effet « souvenez-vous que » utilise le mot « vous » dans la suite de la phrase, il s'applique spécifiquement à l'investigateur qui est en train de le résoudre.


Règles et Éclaircissements

Cette section propose des ajouts et éclaircissements relatifs aux règles de base du jeu. Chaque entrée est précédée d'un numéro unique, ce qui permet de l'identifier facilement quand il faut prendre une décision liée aux règles, répondre à des questions ou tout simplement se référer à l'entrée considérée.




Ce document a vocation à être utilisé conjointement avec le Guide de Référence pour constituer les règles du jeu. Le texte de ce document fait autorité lorsqu'il contredit directement le texte du Guide de Référence.

1. Mécaniques de Jeu

(1.1) Attaques d'Opportunité


Les attaques d'opportunité ne sont déclenchées que lorsqu'au moins 1 action d'un investigateur est dépensée ou utilisée pour déclencher une capacité ou une action. Les capacités  avec un indicatif d'action en gras ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.



(1.2) Capacités Déclenchées


Un investigateur a le droit d'utiliser des capacités déclenchées (,  et ) à partir des sources suivantes :

- ❖ Une carte en jeu et sous son contrôle. Cela inclut sa carte Investigateur.
- ❖ Une carte Scénario qui est en jeu et dans le même lieu que l'investigateur. Cela inclut le lieu lui-même, les cartes Rencontre placées dans ce lieu et toutes les cartes Rencontre dans la zone de menace de tout investigateur situé dans ce lieu.
- ❖ Les cartes Acte et Intrigue en cours.
- ❖ Toute carte qui autorise explicitement l'investigateur à l'activer.

(1.3) Opportunités de Réaction (🛡)

Quand une condition de déclenchement se résout, les investigateurs se voient offrir l'opportunité de résoudre des capacités  en réponse à cette condition de déclenchement. Ce n'est qu'après que tous les investigateurs ont passé leur opportunité de réaction que la partie peut se poursuivre.


Utiliser une capacité  en réponse à une condition de déclenchement n'empêche pas l'utilisation d'autres capacités  en réponse à cette même condition de déclenchement.

Exemple : Roland vient juste de vaincre un ennemi et souhaite déclencher sa capacité  : « Après que vous avez vaincu un ennemi : découvrez 1 indice dans votre lieu. » Il découvre 1 indice dans son lieu. Il a ensuite le droit de jouer Preuve ! (★ 22) en réponse pour avoir vaincu cet ennemi. Comme les deux cartes ont la même condition de déclenchement (« Après que vous avez vaincu un ennemi »), activer l'une de ces réactions n'empêche pas Roland d'activer l'autre.




(1.4) Séquences Imbriquées

Chaque fois qu'un déclenchement de condition se produit, suivez la séquence suivante :

- (1) Exécutez les effets « Quand... » qui interrompent cette condition de déclenchement,
- (2) résolvez la condition de déclenchement, et ensuite,
- (3) exécutez les effets « Après... » en réponse à cette condition de déclenchement.

Au sein de cette séquence, si l'utilisation d'une capacité  ou **Forcé** entraîne l'apparition d'une nouvelle condition de déclenchement, la partie se met en pause et débute une nouvelle séquence : (1) Exécutez les effets « Quand... » qui interrompent la nouvelle condition de déclenchement, (2) résolvez la nouvelle condition de déclenchement, et ensuite, (3) exécutez les effets « Après... » en réponse à la nouvelle condition de déclenchement. Cette séquence est appelée **séquence imbriquée**. Une fois cette séquence imbriquée achevée, la partie revient là où elle s'était arrêtée et l'on poursuit la séquence de la condition de déclenchement initiale.

Il est possible qu'une séquence imbriquée génère elle-même d'autres conditions de déclenchement (et donc d'autres séquences imbriquées). Il n'existe aucune limite au nombre de séquences imbriquées qui peuvent se produire mais chaque séquence imbriquée doit être achevée avant de pouvoir retourner à la séquence qui l'a générée. En effet, ces séquences sont résolues à la manière d'un « Dernier Arrivée, Premier Sorti » (LIFO en anglais : *Last In, First Out*).

*Exemple : Roland et Agnes mènent une féroce bataille. Roland a un Chien de Garde dans sa zone de jeu et est engagé avec un Rejeton de la Chèvre qui a subi 2 dégâts. Agnes est engagée avec un Serviteur Goule. Roland souhaite jouer un .45 Automatique, ce qui provoque une attaque d'opportunité du Rejeton de la Chèvre infligeant 1 dégât à Roland. Roland assigne ce dégât à son Chien de Garde qui dispose d'une capacité  : « Quand une attaque ennemie inflige des dégâts au Chien de Garde : infligez 1 dégât à l'ennemi attaquant. » Avant de résoudre l'entrée en jeu du .45 Automatique, la capacité du Chien de Garde est résolue et 1 dégât est infligé au Rejeton de la Chèvre qui est vaincu. Le Rejeton de la Chèvre dispose de la capacité **Forcé** suivante : « Quand le Rejeton de la Chèvre est vaincu : chaque investigateur dans ce lieu subit 1 horreur. » Avant de résoudre le dégât infligé au Chien de Garde, 1 horreur est infligée à chaque investigateur dans le lieu, ce qui inclut Agnes qui dispose d'une capacité  : « Après qu'au moins 1 horreur a été placée sur Agnes Baker : infligez 1 dégât à un ennemi dans votre lieu. » Avant de résoudre la défaite du Rejeton de la Chèvre, Agnes inflige 1 dégât au Serviteur Goule engagé avec elle. Maintenant qu'il n'y a plus de capacités  ou **Forcé** à déclencher, les joueurs retournent à la condition de déclenchement précédente et résolvent la défaite du Rejeton de la Chèvre ainsi que les effets « Après... » qui pourraient se produire lorsqu'il est vaincu. Ensuite, les joueurs résolvent le dégât infligé au Chien de Garde ainsi que les effets « Après... » qui pourraient se produire suite à ce dégât. Enfin, les joueurs retournent à la condition de déclenchement initiale et Roland peut enfin mettre en jeu son .45 Automatique.*

(1.5) Choix et Sombre Règle

Quand des investigateurs sont obligés de faire un choix et qu'il existe plusieurs options valides, l'investigateur principal doit effectuer un choix parmi ces options. La sombre règle ne joue aucun rôle dans ces choix.

Exemple : Porte Verrouillée indique « Attachez la Porte Verrouillée au lieu qui contient le plus d'indices et qui n'a pas déjà une Porte Verrouillée d'attachée. » S'il y a 3 lieux ex aequo pour le plus grand nombre d'indices, et qu'aucun d'entre eux ne dispose d'une Porte Verrouillée, l'investigateur principal choisit un des 3 lieux. Les joueurs ne sont pas forcés d'opter pour l'option qui serait objectivement la pire.

La sombre règle ne prend effet que si les joueurs ne parviennent pas à trouver la réponse à un point de règles ou un problème de timing qui les empêche de continuer la partie. Cette règle a été conçue pour ne pas briser le rythme d'une partie lorsque la recherche de la réponse correcte prendrait trop de temps ou serait trop contraignante pour les joueurs. Elle n'a pas vocation à être une réponse exhaustive aux problèmes de règles ou de timing.

(1.6) Coûts Supplémentaires

Certaines cartes ajoutent des coûts supplémentaires qui doivent être payés pour effectuer certains effets ou actions. Ils se présentent sous la forme : « Vous devez (coût supplémentaire) en tant que coût supplémentaire pour (action/effet spécifié) » ou « Vous devez (coût supplémentaire) pour (action/effet spécifié). »

Les coûts supplémentaires sont des coûts qui peuvent être payés en dehors des moments normalement spécifiés pour payer des coûts (par exemple lors de la résolution d'un effet). Si un effet qui nécessite un coût supplémentaire devrait être résolu, le coût supplémentaire doit être payé à ce moment là. Si le coût supplémentaire ne peut pas être payé, cette partie de l'effet ne peut pas être résolue.

Les coûts supplémentaires n'ont pas à être payés quand un effet **Forcé** ou une instruction obligatoire (comme on en trouve dans le Guide de Campagne ou au dos des cartes Acte et Intrigue) oblige un investigateur à résoudre un effet.

*Exemple : « Ashcan » Pete est dans la Cour de l'Université et active la deuxième capacité de Duke qui indique : « ➤ Inclinez Duke : **Enquêter**. Vous enquêtez avec une compétence de base de 4. Vous avez le droit de vous déplacer vers un lieu connexe juste avant d'enquêter avec cet effet. » Pete paye le coût pour activer cette capacité qui est de dépenser une action et d'incliner Duke. Ensuite, Pete résout la capacité, d'abord en se déplaçant vers la Bibliothèque Orne, puis en enquêtant. La Bibliothèque Orne indique : « Vous devez dépenser 1 action supplémentaire pour enquêter dans la Bibliothèque Orne. » Il s'agit d'un coût supplémentaire qui doit être payé pour enquêter dans la Bibliothèque Orne. Ce coût supplémentaire est payé lorsque l'action Enquêter devrait être résolue, hors du moment normalement spécifié pour payer les coûts. Si Pete ne peut pas dépenser d'action supplémentaire, la résolution de cette partie de l'effet de Duke échoue.*

(1.7) Résultats d'un Test de Compétence et Timing Avancé

Lors de l'étape 7 du Timing d'un test de compétence (« Appliquer les résultats du test de compétence »), tous les effets de la réussite du test de compétence sont déterminés et résolus un à la fois. Cela inclut les effets du test lui-même (comme la découverte d'indice lors d'une enquête ou les dégâts infligés lors d'une attaque) mais aussi les effets « En cas de réussite... » des capacités de carte ou des cartes Compétence attribuées à ce test.

Les capacités **Forcé** ou **Forcé** avec une condition de déclenchement dépendant de la réussite ou non du test (comme les « Après que vous avez enquêté avec succès » ou « Après avoir échoué à un test de compétence avec une différence de 2 ou plus » ne se déclenchent pas à ce moment. Ces capacités sont déclenchées lors de l'étape 6, « Déterminer la réussite/l'échec du test de compétence. »

(1.8) Coût en Expérience des Cartes de Niveau 0

Quand il achète une nouvelle carte en cours de campagne, un investigateur doit payer au minimum 1 point d'expérience. Aussi, les cartes de niveau 0 coûtent 1 point d'expérience à l'achat. Ce minimum ne s'applique que lorsque la carte est achetée. Il ne modifie pas de façon permanente le niveau de la carte ou son coût en expérience, et ne s'applique pas quand une carte est améliorée pour une version de niveau supérieur.

(1.9) Icônes de Compétence Libre (?)

Une icône de compétence Libre (?) sur une carte Joueur peut être utilisée en tant que n'importe quelle autre icône de compétence et compte à la fois pour les capacités de carte et le nombre d'icônes correspondantes attribuées au test de compétence. Quand une icône de compétence Libre est utilisée dans le cas de la résolution d'une capacité de carte, le joueur doit préciser à quelle icône elle correspondant au moment d'utiliser la carte.

Les icônes Libre attribuées à un test de compétence sont considérées comme des icônes correspondantes pour ce qui concerne les capacités de carte.

(1.10) Effectuer et Perdre des Actions Supplémentaires

Des capacités de carte peuvent accorder des actions supplémentaires aux investigateurs. Si un investigateur bénéficie d'une ou plusieurs actions supplémentaires pendant son tour, la première action qu'il effectue qui peut être qualifiée d'action supplémentaire utilise automatiquement cette action supplémentaire.

*Exemple : Daisy Walker indique : « Vous avez le droit d'effectuer une action supplémentaire durant votre tour, qui ne peut être utilisée que pour activer les capacités de cartes **Livre**. » La première fois que Daisy effectue une capacité d'un **Livre** à chaque tour, elle utilise automatiquement cette action supplémentaire au lieu d'une de ses trois actions normales.*

Si une action est éligible pour être qualifiée d'action supplémentaire et que l'investigateur a plusieurs actions supplémentaires utilisables, il utilise l'action supplémentaire de son choix.

Si un effet oblige un investigateur à perdre une ou plusieurs actions, il aura autant d'actions normales en moins à utiliser pendant son tour (les trois actions normales de l'investigateur sont celles qui sont perdues en premier). S'il ne lui reste que des actions supplémentaires, ce sont elles qui sont ensuite perdues, dans l'ordre de son choix.

Exemple : un effet oblige Daisy à perdre deux actions. Elle a donc deux actions normales en moins à effectuer pendant son tour. Elle ne peut pas choisir de « perdre » son action supplémentaire sauf si c'est la seule action qui lui reste à perdre.

(1.11) Transférer des Investigateurs d'une Campagne à une Autre

Cette section détaille la manière de transférer des investigateurs d'une campagne à une autre tel qu'indiqué à la fin de la campagne La Nuit de la Zélatrice dans le chapitre « La Fin... ou Pas ? »

Note : les règles standards stipulent que les joueurs débutent chaque campagne avec de nouveaux decks et 0 point d'expérience. Les règles ci-dessous proposent une variante qui peut modifier l'équilibre du jeu. Cette variante est destinée aux joueurs les plus téméraires qui n'ont pas peur d'affronter des situations chaotiques et désespérées !

Quand vous souhaitez transférer un ou plusieurs investigateurs d'une campagne terminée à une autre campagne, respectez les points suivants :

- ❖ Vous n'êtes pas obligés de transférer tous les investigateurs survivants. Vous pouvez en transférer certains et utiliser de nouveaux investigateurs tout « neufs ».
- ❖ le deck Investigateur reste le même. Il comprend les faiblesses et les soutiens d'histoire obtenus lors de la campagne précédente, ainsi que l'expérience acquise et les traumatismes subis. Tout ce qui est inscrit dans le Carnet de Campagne sous la rubrique Soutiens d'histoire / Faiblesses obtenu(e)s de l'investigateur est à noter dans le nouveau Carnet de Campagne.
- ❖ Toutes les autres notes du Carnet de Campagne sont à ignorer et ne sont pas transférées au nouveau Carnet de Campagne.
- ❖ La réserve du Chaos est réinitialisée. Cela inclut d'enlever tous les pions qui ont pu y être rajoutés au cours de la précédente campagne.

- ❖ Les cartes et les Carnets de Campagne sont rédigés sans prendre en compte que des investigateurs ont pu être transférés d'une campagne précédente. Parfois, des expressions peuvent se référer aux mots « la campagne » (*par exemple, « ... pour le reste de la campagne... »*) ; quand vous avez affaire à ce type d'expression, considérez que chaque campagne est distincte de la précédente. Cependant, certains effets devraient être interprétés comme si les campagnes étaient liées entre-elles et ne formaient qu'une seule et même campagne. Cela comprend les règles qui expliquent le fonctionnement d'une faiblesse ou d'un soutien d'histoire, ou des règles supplémentaire qui devraient respecter un investigateur spécifique. (Par exemple, « *pour le reste de la campagne, le détenteur de X faiblesses ne peut parler qu'en Vieux Français.* »)

(1.12) Faiblesses de Type Rencontre

Les faiblesses de type Rencontre (comme les ennemis ou les traîtres) sont considérées comme des cartes Joueur tant qu'elles se trouvent dans le deck de leur détenteur, et comme des cartes Rencontre une fois qu'elles sont entrées en jeu et pendant leur résolution. Avant qu'une faiblesse de type Rencontre ne soit résolue, elle est encore considérée comme étant une carte Joueur.

(1.13) Mélanger une Carte dans un Deck Joueur/ Rencontre Vide

Une carte seule ne peut pas être mélangée dans un deck Joueur ou Rencontre vide par un effet de carte. Si cela devrait se produire pendant l'utilisation ou la révélation d'une carte habituellement défaussée après avoir été résolue (comme un événement ou une traîtrise), cette carte est défaussée. Sinon, elle reste dans sa zone de jeu actuelle.

(1.14) Contrôle des Attachements

Le contrôle d'un attachement peut changer en fonction de la carte à laquelle celui-ci est attaché.

- ❖ Si un investigateur attache une carte Joueur à une carte Joueur sous son contrôle, il conserve le contrôle de l'attachement.
- ❖ Si un investigateur attache une carte Joueur à une carte Joueur contrôlée par un autre investigateur, c'est cet autre investigateur qui prend le contrôle de l'attachement.
- ❖ Si le contrôle d'une carte Joueur assortie d'au moins 1 attachement change, le nouveau contrôleur de cette carte prend le contrôle des attachements de l'autre joueur.
- ❖ Si un investigateur attache une carte Joueur à une carte Rencontre, il conserve le contrôle de l'attachement (mais ne prend pas le contrôle de la carte Rencontre attachée).

(1.15) Construction du Deck

La section suivante clarifie la manière dont fonctionnent les options de construction du deck de certains investigateurs.

- ❖ Si l'une des catégories d'options de construction du deck d'un investigateur contient le terme « autre(s) », les cartes n'appartiennent à cette catégorie que si elles ne peuvent se rapporter à aucune autre. (*Exemple : si les options de construction du deck d'un investigateur indiquent « cartes Gardien de niveaux 0 à 5, jusqu'à 10 autres cartes Arme », une carte Gardien avec le trait Arme n'occuperait pas l'un de ces 10 emplacements limités car elle appartient avant tout à la catégorie Gardien.*)
- ❖ Si l'une des catégories d'options de construction du deck d'un investigateur liste un texte de carte, les cartes appartiennent à cette catégorie si le texte cité apparaît dessus – dans n'importe quelle capacité, y compris les capacités circonstancielles. (*Exemple : si les options de construction du deck d'un investigateur indiquent « cartes qui « soignent de l'horreur » de niveaux 0 à 5 », toute carte dotée d'une capacité qui soigne n'importe quel montant d'horreur appartient à cette catégorie même si ce soin d'horreur ne fonctionne que dans certaines circonstances.*)

(1.16) Cartes Multi-Classes

Une carte multi-classes est une carte qui comporte plusieurs icônes de classe au lieu d'une seule et qui appartient à chacune de ces classes. Par exemple, une carte dotée d'une icône Truand (♠) et Gardien (♣) est à la fois une carte Truand et une carte Gardien concernant tous les effets de jeu. En général, une carte multi-classes peut être incluse dans le deck d'un investigateur si ce dernier a accès à l'une ou l'autre des classes auxquelles cette carte appartient.

Si un investigateur a un accès limité à l'une des classes d'une carte multi-classes et un accès illimité à l'une de ses autres classes, cette carte occupera quand même un emplacement limité de cet investigateur à moins que ses options de construction du deck contiennent le terme « autre(s) » (*voir la section 1.15 ci-dessus*).

La section suivante clarifie la manière dont agissent les cartes multi-classes selon la présentation des options de construction du deck d'un investigateur.

- ❖ **Investigateurs ayant un accès illimité à plus d'une classe (ceux de la boîte de base ainsi que Minh Thi Phan, Sefina Rousseau, William Yorick, Leo Anderson, Joe Diamond, Preston Fairmont et Diana Stanley)** : une carte multi-classes peut être incluse dans le deck de ces investigateurs si elle appartient à l'une ou l'autre des classes listées.
- ❖ **Investigateurs de l'extension L'Héritage de Dunwich (Zoey Samaras, Rex Murphy, Jenny Barnes, Jim Culver et « Ashcan » Pete)** : une carte multi-classes n'occupera aucun des cinq emplacements « extra-classe » de ces investigateurs s'ils ont un accès illimité à l'une des classes de la carte. Quel que soit le nombre d'icônes de classe que comporte la carte, elle ne peut pas occuper plus d'un emplacement « extra-classe ».
- ❖ **Investigateurs avec un accès illimité à une classe et un accès limité à une ou plusieurs « autres » classes (Marie Lambeau, Finn Edwards, Carolyn Fern, les investigateurs d'Aux Confins de la Terre)** : une carte multi-classes n'occupera aucun des emplacements limités de ces investigateurs car elle appartient à la catégorie illimitée (*voir la « Construction du Deck » étendue, ci-dessus*).
- ❖ **Lola Hayes** : en ce qui concerne les exigences du deck de Lola, une carte multi-classes comptera comme une carte appartenant à chacune des classes dont elle porte l'icône.

(1.17) Tests de Compétence Imbriqués

Un test de compétence ne peut pas être initié pendant la résolution d'un autre test de compétence. Si cela devrait se produire, le second test n'est pas initié tant que le premier n'a pas été résolu dans son intégralité. Si le premier test faisait partie d'une action, le second n'est initié qu'une fois l'action entièrement résolue.

Exemple : Ursula effectue une action Enquêter qui implique d'accomplir un test de Faible. Pendant la résolution de ce test de compétence, elle joue Révéler le Point Faible, un événement rapide qui initie un autre test de Faible. Au lieu de le résoudre pendant le premier, l'initiation du second test de Faible est retardée jusqu'à ce que le premier (et donc l'action Enquêter tout entière) soit intégralement résolu.

(1.18) Conserver la Taille Légale du Deck

Si une ou plusieurs cartes sont retirées de force de son deck et renvoyées dans la collection (comme lorsqu'une carte est exilée, ou si un effet de campagne oblige un investigateur à en retirer de son deck), l'investigateur doit en acheter autant que nécessaire pour que la taille légale du deck soit conservée. Lorsqu'il achète des cartes de cette manière, il peut en choisir de niveau 0 pour un coût en expérience de 0 jusqu'à atteindre la taille légale de son deck.

- ❖ Cette règle s'applique également si un effet altère la taille, les restrictions ou les options de construction du deck d'un investigateur en ajoutant ou retirant une ou plusieurs cartes de ce deck.

(1.19) Limite de Cartes Liées

Si le deck d'un investigateur contient une carte permettant d'invoquer une ou plusieurs cartes liées, ces dernières sont mises de côté au début de chaque partie. Le nombre d'exemplaires de chaque carte liée différente que l'investigateur écarte de cette manière est égal à celui de la boîte ou du paquet où se trouvait à l'origine la carte liée. En revanche, cette limite ne concerne pas le nombre de cartes du deck qui invoquent chaque carte liée en question.

Exemple : un investigateur ne peut mettre que 3 exemplaires de Mélodie Apaisante (♣ 314) de côté au début de la partie, car l'extension dans laquelle se trouve cette carte en contient trois. De même, il ne peut écarter que 1 exemplaire d'Essence Onirique (♣ 113), quel que soit le nombre de Journal des Rêves (♣ 112) qu'il a inclus dans son deck.

(1.20) Cartes Myriade en Mode Indépendant

Pour calculer le montant total d'expérience dans votre deck, ne prenez pas en compte les exemplaires de chaque carte Myriade au-delà du premier.

(1.21) Être dans Aucun Lieu

Lors d'une partie, les ennemis et les investigateurs doivent toujours être présents dans un lieu (sauf si un effet de jeu mentionne explicitement le contraire). Si un effet, tel que « ne peut pas se déplacer », obligeait un ennemi ou un investigateur à ne pas être dans un lieu, ignorez cet effet.

(1.21) Cartes « Cachées » en Main et Élimination de Joueur

Quand un investigateur est éliminé, chaque carte Rencontre dotée du mot-clé « Cachée » qu'il a en main sont à placer dans la pile de défausse Rencontre, tout comme les cartes Rencontre qu'il possède dans sa zone de menace.

2. Interprétation des Capacités de Carte

(2.1) « Vous/Votre » (précisions supplémentaires)

Les paragraphes ci-dessous ont pour but de vous aider à déterminer l'investigateur qui est désigné par les mots « vous » ou « votre ».

- ❖ Une capacité **Révélation** qui indique « vous/votre » se réfère à l'investigateur qui a pioché la carte et résout la capacité.
- ❖ Lors de la résolution d'une capacité déclenchée (♣, ♣ ou ♣), « vous/votre » se réfère à l'investigateur qui déclenche la capacité.
- ❖ Si une capacité contient une mention identifiant qui est ciblé, « vous/votre » se réfère à ce ou ces investigateur(s). Par exemple, *Détective Obstiné* (♣ 103) indique : « Tant que le Détective Obstiné est dans votre lieu... », cette mention identifie « vous » comme étant tout investigateur dans son lieu. *Jeune Profond* (♣ 181) indique « Après que le Jeune Profond vous a engagé... », cette mention identifie « vous » comme étant tout investigateur qui engage le Jeune Profond.
- ❖ Toute autre mention de « vous/votre » qui ne correspond à aucun des cas présentés ci-dessus se réfère à l'investigateur qui contrôle la carte, qui a la carte dans sa zone de menace ou qui est actuellement en train d'interagir avec la carte.

Une carte peut posséder plusieurs capacités différentes dans lesquelles les termes « vous/votre » peuvent être interprétés de manière différentes. « Vous/votre » peut se référer à différents investigateurs dans chacune de ces capacités.

Exemple : Rêves de R'lyeh (♣ 182) indique :

« **Révélation** – Mettez Rêves de R'lyeh en jeu dans votre zone de menace.

Vous perdez -1 ♣ et -1 santé mentale.

➔ : effectuez un test de ♣ (3). En cas de réussite, défaussez Rêves de R'lyeh. »

Ces trois capacités se réfèrent à « vous/votre » de différentes manières. Pour la capacité **Révélation**, « votre » se réfère à l'investigateur qui a pioché Rêves de R'lyeh et est en train de résoudre sa capacité **Révélation**. Pour la capacité

permanente, « Vous » se réfère à l'investigateur qui a Rêves de R'lyeh dans sa zone de menace. Pour sa capacité ➔, le « vous » implicite (« défausser » étant conjugué à la deuxième personne du pluriel de l'impératif) se réfère à l'investigateur qui effectue la capacité ➔.

(2.2) Timing des Capacités « À » ou « Si »

Certaines capacités ont une condition de déclenchement qui utilise les mots « à » ou « si » au lieu d'utiliser, respectivement, « quand » ou « après », comme par exemple « à la fin du round » ou « si le Prêtre Goule est vaincu. » Ces effets se déclenchent entre toute capacité « quand... » et toute capacité « après... » possédant la même condition de déclenchement.

(2.3) Limites liées aux Zones de Jeu

Certaines limites se réfèrent à une zone de jeu précise, comme « Limite de 1 par deck », « Limite de 1 dans la pile de victoire », « Limite de 1 en jeu ». Cette limite restreint le nombre d'exemplaires de cette carte (même titre) qui peuvent être présents dans la zone de jeu spécifiée. Un autre exemplaire de cette carte *ne peut pas* entrer dans la zone de jeu spécifiée si la limite a déjà été atteinte. N'oubliez pas que ces limites sont propres à chaque joueur, sauf mention contraire. Par exemple, une carte avec « Limite de 1 par deck » peut être incluse dans deux decks Investigateur différents.

Note : « Limite de X par investigateur » est une limite qui se réfère à la zone de jeu de l'investigateur.

(2.4) Engager des Ennemis vs Être Engagé par des Ennemis

Lorsqu'un investigateur engage un ennemi, ce dernier a aussitôt engagé l'investigateur, et vice-versa. Il n'existe aucune différence entre le fait d'engager un ennemi et celui d'être engagé par un ennemi. Les effets qui se déclenchent « après qu'un ennemi vous a engagé » se produiront donc en même temps que les effets qui se déclenchent « après que vous avez engagé un ennemi ».

(2.5) Résoudre Plusieurs Pions Chaos Révélés

Si un investigateur est invité à « résoudre » plusieurs pions Chaos révélés, tout effet de carte ou de jeu qui fait référence au « pion Chaos révélé » au singulier doit être interprété comme s'appliquant à chacun des pions Chaos révélés. Par exemple, lorsque vous appliquez les effets des symboles du Chaos pendant l'Étape 4 d'un test de compétence (ou les modificateurs à la valeur de compétence d'un investigateur pendant l'Étape 5), les effets et modificateurs de tous les pions Chaos résolus doivent s'appliquer même si la règle indique « le pion Chaos révélé ». De la même manière, tout effet de carte qui se réfère au « pion Chaos révélé » s'applique en réalité à tous les pions Chaos résolus.

Exemple : un investigateur joue Prémonition (♣ 199), qui indique « Mettez en jeu Prémonition, révélez un pion Chaos pris au hasard dans la réserve du Chaos et scellez-le sur Prémonition. » Cet investigateur utilise ensuite Olive McBride (♣ 197) pour « révéler 3 pions Chaos au lieu de 1, en choisir 2 à résoudre et ignorer l'autre. » Dans ce cas, les deux pions Chaos résolus devraient être scellés sur Prémonition, même si l'effet de cette carte emploie le singulier et considère qu'un seul pion Chaos est révélé. De même, quand Prémonition indique à cet investigateur « résolvez le pion Chaos scellé ici comme s'il venait d'être révélé de la réserve du Chaos à la place », l'investigateur doit alors résoudre les deux pions scellés sur cette carte.

En outre, quand vous résolvez plusieurs pions Chaos, tout effet de carte ou de jeu déclenché par la révélation d'un certain type de pion Chaos – comme le texte « Si le pion Chaos nommé est révélé lors de ce test... » du soutien *Se Souvenir du Futur* (♣ 158) – se déclenche si n'importe lequel des pions Chaos résolus remplit les conditions spécifiées. Toutefois, ce genre d'effet ne se déclenche pas une seconde fois si deux des pions résolus remplissent ces conditions.

Note : cette entrée ne s'applique que dans le cas où plusieurs pions Chaos sont « résolus ». En revanche, elle n'a pas lieu d'être lorsque plusieurs pions Chaos sont révélés mais que tous sauf 1 sont annulés ou ignorés.

(2.6) Remplacer une Main de Départ

Si une capacité remplace la main de départ d'un investigateur par un set différent de cartes, ce dernier est considéré comme étant sa nouvelle main de départ en ce qui concerne les effets modifiant le nombre de cartes dans la main de départ de l'investigateur.

Si une capacité remplace la main de départ d'un investigateur par un nombre de cartes « conservées » à partir d'un set de cartes plus important, un effet qui modifie le nombre de cartes dans la main de départ de l'investigateur altère à la fois les cartes piochées à l'origine pour remplacer cette main de départ et le nombre de cartes « conservées » à partir de ce set plus important.

Exemple : la capacité de Sefina Rousseau (♣ 3) indique : « Quand vous devriez piocher votre main de départ : piochez 13 cartes à la place. Choisissez jusqu'à 5 événements à placer sous cette carte et conservez 8 cartes comme main de départ. Défaussez le reste. » Si un effet de carte ou de jeu modifie le nombre de cartes dans la main de départ de Sefina, il altère le nombre de cartes qu'elle pioche grâce à sa capacité mais aussi le nombre de cartes qu'elle conserve comme main de départ.

(2.7) Prendre le Contrôle de Cartes Mises de Côté

Si un effet indique à un investigateur de prendre le contrôle d'une carte actuellement mise de côté, l'effet en question met cette carte en jeu dans la zone de jeu de cet investigateur.

(2.8) Compter les Ressources

Si une capacité fait référence au nombre de « ressources que vous possédez », à « vos ressources » ou à toute autre formulation semblable, elle ne concerne que le nombre de ressources dans la réserve de cet investigateur. À moins que le contraire ne soit spécifié, les ressources qui se trouvent sur d'autres cartes que l'investigateur contrôle ne comptent pas dans ce total.

(2.9) Réussite/Échec Automatique, expansion

Plusieurs effets de cartes permettent à un investigateur de réussir ou d'échouer automatiquement à un test de compétence. Si cela se produit, certaines étapes du test peuvent être intégralement ignorées en fonction du timing de l'effet concerné.

- ❖ S'il est évident que la réussite ou l'échec automatique survient avant l'étape 3 (« Révélez un pion Chaos »), cette étape et la 4^e sont ignorées. Aucun pion Chaos n'est révélé de la réserve du Chaos et l'investigateur passe immédiatement à l'étape 5. Toutes les autres étapes du test sont résolues normalement.



- ❖ Si l'effet d'un pion Chaos permet de réussir ou d'échouer automatiquement à un test de compétence, l'investigateur résout normalement les étapes 3 et 4.
- ❖ Une capacité qui indique « échappez automatiquement » à un ou plusieurs ennemis n'est pas la même chose qu'une réussite automatique à un test d'évasion. Comme le précise l'entrée « Évasion, Échapper à » du Guide de Référence, si une capacité permet d'échapper automatiquement à un ou plusieurs ennemis, aucun test de compétence n'est effectué pour la tentative d'évasion. Ainsi, qu'aucun test n'est résolu, cet effet n'est pas considéré comme une évasion « réussie » et l'investigateur se contente de suivre les étapes pour échapper à un ennemi (en l'inclinant et en rompant l'engagement).

Exemple : Patrice utilise la capacité d'Espoir (♣ 31), qui indique « ► Si Espoir est redressé, inclinez-le ou défaussez-le : Échappez à. Tentez une évasion avec une compétence ♣ de base de 5. (Si vous avez défaussé Espoir, ce test réussit automatiquement.) ». Si elle choisit de défausser Espoir, le test réussit automatiquement avant la révélation des pions Chaos ; les étapes 3 et 4 sont donc ignorées, mais le test est bel et bien résolu. Des cartes peuvent lui être attribuées et la valeur de ♣ totale modifiée doit être déterminée, car elle peut avoir une incidence sur d'autres capacités de cartes. Toutefois, si Patrice utilise à la place le Chat Errant (♣ 76) qui indique « ⚡ Défaussez le Chat Errant : échappez automatiquement à un ennemi non-Élite dans votre lieu », aucun test de compétence n'est effectué.

(2.10) « Comme si... »

Certains effets de cartes autorisent un investigateur à résoudre une capacité ou effectuer une action comme si un aspect de l'état du jeu était modifié ; cette différence est signalée par les termes « comme si... ». La capacité ou l'action indiquée est résolue en gardant à l'esprit que l'état du jeu est altéré, bien qu'il reste en vérité inchangé.

- ❖ On considère que l'état de la partie est altéré pendant toute la durée de la capacité ou de l'action considérée, depuis son initiation (ce qui inclut le paiement de ses coûts, les attaques d'opportunité, etc.), lors de la résolution de tous les aspects de son effet et jusqu'à sa complétion.
- ❖ Toute capacité de carte ou effet de jeu qui est résolu pendant cette durée est résolu en tenant compte de cet état altéré de la partie.
- ❖ L'état de la partie n'est pas physiquement modifié. (exemple : si vous êtes considéré comme étant dans un lieu, vous ne déplacez pas votre mini-carte vers ce lieu, les ennemis situés dans ce lieu ne viennent pas automatiquement dans votre zone de menace, etc.)



Exemple : Luke Robinson (♣ 4) veut jouer Croquis Absurdes (♣ 186), mais il se trouve dans un lieu sans indices. Un lieu adjacent possède un indice, il utilise donc sa capacité pour jouer Croquis Absurdes comme s'il était dans ce lieu et engagé avec chaque ennemi dans ce lieu. L'état de la partie est considéré comme altéré pendant toute la durée où il joue Croquis Absurdes, depuis son initiation jusqu'à sa résolution. Cela signifie, entre autres, que : (a) s'il y a un ennemi dans ce lieu, Luke subit une attaque d'opportunité, (b) si ce lieu possède une capacité qui altère le coût pour jouer la carte, il doit le payer et (c) d'autres capacités de carte qui peuvent se déclencher quand Luke pioche 1 ou plusieurs cartes le feront en considérant qu'il est dans ce lieu connexe et engagé avec cet ennemi, etc. Après que Croquis Absurdes a été résolu et placé dans la défausse, Luke n'est plus considéré comme étant dans ce lieu ni engagé avec chaque ennemi de ce lieu.

(2.11) « ...à moins que tous les indices sur (tel lieu) n'aient été découverts »

Certains lieux possèdent une capacité qui empêche d'y entrer ou d'utiliser un ennemi en particulier tant que tous les indices n'ont pas été découverts sur un lieu spécifié, comme la Locomotive (♣ 175-177), par exemple. Lorsque vous faites face à une telle capacité, si le lieu spécifié n'est pas révélé (et n'a donc pas d'indices sur lui), cela ne satisfait pas la condition de la capacité ; le lieu doit d'abord avoir été révélé à un moment donné.

(2.12) Signification du terme « vous » quand des dégâts sont subis ou infligés



Lorsqu'une capacité se réfère à « vous » en réponse au fait de subir ou de se voir infliger des dégâts, elle prend également en compte les soutiens qui sont sous votre contrôle.



Exemple : la capacité  du Couteau de Survie () indique « Après qu'une attaque ennemie vous a infligé au moins un dégât lors de la phase des Ennemis... » Cette capacité peut être déclenchée si les dégâts de l'attaque ont été attribués à votre carte Investigateur ou à l'un ou plusieurs de vos soutiens. Par contre, si tous les dégâts de l'attaque sont attribués à un autre investigateur ou à un soutien contrôlé par un autre investigateur (via l'utilisation d'une carte qui permet de faire cela), alors aucun dégât ne vous est infligé (et vous ne pouvez donc pas utiliser la capacité du Couteau de Survie).

Foire Aux Questions

Cette section répond à un certain nombre de questions couramment posées au sujet du jeu. Chaque entrée est présentée sous la forme d'une « question/réponse », les plus récentes figurant en toute fin de liste.

Puis-je enquêter dans un lieu dans lequel il n'y a pas d'indice ? Si oui, que se passe-t-il ?


Oui. Vous pouvez enquêter dans un lieu même s'il n'y a pas d'indice dessus. Cependant, vous ne pourrez pas découvrir d'indice ainsi étant donné qu'il n'y a pas d'indices à découvrir. Enquêter dans un lieu sans indice peut toutefois être utile pour déclencher certaines capacités de carte comme Cambriolage () ou Récup' ()


Les indices sur Effacer les Traces () sont-ils considérés comme étant « dans mon lieu » vis-à-vis de la capacité  de Roland ?


Non. En général, les cartes (comme les investigateurs, les soutiens sous votre contrôle, les ennemis dans votre zone de menace) sont « dans » un lieu. Les indices ne sont « dans » un lieu que si les pions se trouvent physiquement sur ce lieu (voir « Indices », Guide de Référence, page 13).

Y a-t-il une différence entre « dans un lieu » et « sur un lieu » ?




Non. Les deux termes ont la même signification et sont interchangeables.


*Si je joue un événement avec une capacité **Combattre** comme Attaque par Derrière () , cela provoque-t-il une attaque d'opportunité ?*



Non. Les capacités avec un indicatif d'action en gras (comme **Combattre**, **Échapper à** ou **Enquêter**) comptent comme une action de ce type. Dans ce cas, comme Attaque par Derrière compte comme une action **Combattre**, aucune attaque d'opportunité n'a lieu car une action **Combattre** ne provoque pas d'attaque d'opportunité. C'est la même chose pour les capacités **Combattre** inscrites sur des soutiens comme le .45 Automatique () par exemple.

*Si j'utilise une capacité  ou joue un événement avec une action en gras (comme **Combattre**, **Échapper à** ou **Enquêter**), dois-je dépenser une action pour utiliser la capacité et une action supplémentaire pour initier l'action désignée ? Ou juste une seule action ?*

Payer le coût d'une capacité est suffisant pour initier l'action désignée. Il n'est pas nécessaire de dépenser une action supplémentaire.

Puis-je déclencher la capacité  sur deux exemplaires du .45 Automatique () pour +2  et +2 dégâts ?

Non. Chaque capacité  est une action séparée qui doit être résolue en entier avant que vous n'ayez la possibilité d'effectuer une autre action.

Puis-je déclencher la capacité  sur une carte comme Entraînement Physique () plus d'une fois par test de compétence ?


Oui. À moins qu'une capacité ne dispose d'une limitation indiquée dans son texte, vous avez le droit de l'utiliser aussi souvent que vous le souhaitez, tant que vous êtes en mesure de payer le coût de la capacité à chaque fois.


S'il y a des indices ou des cartes sur un lieu non-révéle et que ce lieu est ensuite révélé, qu'advient-il de ces pions ou cartes ?


Tout indice ou carte sur un lieu non-révéle demeure où il est quand le lieu est révélé. Cela inclut les indices physiquement placés sur le lieu, les ennemis et soutiens dans ce lieu et les cartes attachées à ce lieu. Les indices placés sur le lieu nouvellement révélé à partir de sa valeur d'Indice sont simplement ajoutés aux indices qui étaient déjà sur ce lieu.


Si un effet de carte demande de soigner des dégâts ou des horreurs mais n'indique pas sur qui, puis-je l'utiliser pour soigner un soutien ou un investigateur autre que moi-même.





Non. « Soignez X dégâts/horreurs » est un raccourci pour « Soignez X dégâts/horreurs de votre investigateur. » Si une carte indique simplement « Soignez X horreurs » ou « Soignez X dégâts » vous ne pouvez l'utiliser que pour soigner des horreurs ou des dégâts de votre investigateur. Les cartes qui vous permettent de soigner d'autres investigateurs ou des soutiens le préciseront explicitement.

Qui bénéficie des effets d'une carte Compétence attribuée au test de compétence d'un autre investigateur ? Si j'attribue Maîtrise () au test de compétence d'un autre investigateur, est-ce que je pioche 1 carte, ou est-ce que c'est l'investigateur qui a effectué le test de compétence qui pioche 1 carte ?


En général, c'est le joueur qui a attribué la carte Compétence qui bénéficie des effets de toute capacité présente sur cette carte Compétence. Dans votre exemple, c'est vous qui piocherez 1 carte et non l'investigateur qui a effectué le test. Cependant, lorsqu'une carte Compétence modifie ou apporte des ajouts au résultat même d'un test de compétence, c'est l'investigateur qui effectue le test qui reçoit les bénéfices de cette capacité. Par exemple, si vous attribuez Déduction () au test de compétence d'un autre investigateur, cet investigateur découvrira l'indice supplémentaire, pas vous, parce que vous altérez les effets de son test de compétence.

Quand j'utilise la capacité de Chat Errant () , puis-je choisir n'importe quel ennemi dans mon lieu, même s'il est engagé avec un autre investigateur ?

Oui. Quand vous effectuez une action « Échapper à » standard, vous ne pouvez essayer d'échapper qu'aux ennemis avec lesquels vous êtes engagé. Cependant des effets de carte (comme Chat Errant ou Habile Diversion ()) peuvent modifier ou supplanter cette restriction.

Quand j'attaque en utilisant Flétrissement () et que je révèle un symbole  ,  ou  , quand dois-je subir 1 horreur ?

Vous devrez prendre 1 horreur au moment où vous révélez le symbole, lors de l'étape « TC.3 Révélez un pion Chaos » (cf. « Timing d'un Test de Compétence », Guide de Référence, page 26). Si vous avez des effets en réaction à cette horreur (comme la capacité d'Agnes Baker) vous devrez les déclencher maintenant, avant de résoudre le reste de l'attaque.

Si j'échoue automatiquement à un test (en révélant un symbole  par exemple), je considère ma valeur de compétence comme étant égale à 0. Si la difficulté du test est de 0, cela signifie-t-il que je le réussis ?

Non. Dans tous les cas, si vous échouez automatiquement à un test, vous avez échoué au test peu importe votre valeur de compétence ou la difficulté.

Comment fonctionne la « recherche dans la collection » d'une faiblesse de base ? Dois-je utiliser la même réserve de faiblesses que j'ai utilisée lors de la construction du deck ? Ou dois-je chercher parmi toutes mes faiblesses ?

Chaque fois qu'il est demandé aux joueurs de chercher une faiblesse de base – que ce soit lors de la construction du deck, lors de la mise en place d'un scénario, sa conclusion ou durant le scénario lui-même – les joueurs doivent utiliser la même réserve de faiblesses constituée à partir de toutes les faiblesses de base provenant d'un seul exemplaire de chaque produit qu'ils possèdent.

Si chaque investigateur possède sa propre collection de cartes, ils devraient utiliser chacun leur propre réserve de faiblesses constituée de la même manière afin d'éviter de mélanger accidentellement les cartes des différents joueurs.

Exemple : Olivier et Sébastien ont chacun construit un deck en utilisant la collection de Sébastien qui consiste en 2 exemplaires de la Boîte de Base. Lors de la construction des decks, ils incluent chacun 1 faiblesse de base depuis une réserve de faiblesses constituée uniquement avec les 10 faiblesses de base présent dans un seul exemplaire de la Boîte de Base. Il reste donc 8 cartes faiblesses de base dans la réserve. Si plus tard on leur demande d'aller chercher chacun une faiblesse de base aléatoire dans la collection, ces faiblesses doivent être prises parmi les 8 faiblesses restantes dans la réserve.

J'ai attribué *Quitte ou Double* (👁️ 26) et *Perception* (🔮 90) à un test de compétence lors d'une *Enquête* et je dispose du Dr. Milan Christopher (🔮 33) en jeu. En cas de réussite, quels effets sont résolus deux fois ?

Les effets induits par la réussite d'un test sont appliqués durant l'étape 7 et *Quitte ou Double* provoque la résolution deux fois de chacun de ces effets. La capacité du Dr. Milan Christopher est une réaction à la réussite d'un test de compétence, elle est donc déclenchée et résolue durant l'étape 6, après la détermination de la réussite. Lors de l'étape 7, le résultat de l'enquête (découverte de 1 indice) et le résultat « En cas de réussite » de *Perception* sont tous les deux résolus deux fois suite à l'effet de *Quitte ou Double*.

Est-ce que *Terreur de l'Au-Delà* (👁️ 101) peut provoquer la défausse des faiblesses qui sont dans la main de l'investigateur ?

Terreur de l'Au-Delà peut vous obliger à défausser des faiblesses, même si c'est vous qui êtes à l'origine du choix. *Terreur de l'Au-Delà* demande à un investigateur de choisir un type de carte, puis tous les investigateurs sont obligés de défausser toutes les cartes du type choisi. Ici, on ne vous demande pas de choisir et défausser 1 ou plusieurs cartes ; vous sélectionnez une catégorie de cartes à défausser, et cette défausse est obligatoire.

Puis-je jouer *Sort de Protection* (niveau 5) (👁️ 307) pour annuler et défausser un ennemi qui se trouve sur le verso d'une carte *Acte* ou *Intrigue* ?

Non, vous ne pouvez pas. Quand vous retournez un acte ou une intrigue pour afficher sa face b et que cette face est du type carte *Rencontre* (traîtrise, ennemi ou lieu) vous devez suivre les règles qui concernent la pioche de cette carte *Rencontre* seulement pour déterminer la manière dont cette carte entre en jeu et pour résoudre les effets *Révélation* appropriés. Vous n'avez pas la possibilité de déclencher des effets qui se base sur le fait de piocher une carte, puisque cette carte n'est pas vraiment piochée et qu'il est impossible de savoir précisément qui l'aurait piochée.

Si j'utilise la capacité de *Duke* (👁️ 14) pour *Enquêter* et que je me déplace vers un lieu connexe qui met « immédiatement fin à » mon tour, est-ce que la capacité de *Duke* continue de se résoudre ?

Oui. Si votre tour se termine (« Immédiatement » ou pour une autre raison) alors qu'une capacité est en cours de résolution, vous continuez de résoudre le reste de la capacité. Le reste de la capacité n'est pas annulé. Cependant, tout effet qui dure « jusqu'à la fin de votre tour » s'arrête immédiatement puisque votre tour est terminé, mais vous continuerez de résoudre le reste de la capacité de *Duke*.

En quoi consiste la mention « test de compétence sur une carte *Sort* » que l'on trouve sur des cartes comme *l'Athamé Spirituel* (👁️ 35) ou *Inébranlable* (👁️ 113) ?

Un « test de compétence sur une carte » est toute capacité qui demande un test de compétence, soit sous la forme « effectuez un test de [symbole] (X) », soit en initialisant une action qui est elle-même un test de compétence (par exemple, toute carte ayant une action **Combattre**, **Échapper** à, **Enquêter**).

Un lieu qui n'a pas de chemin valide vers mon lieu, peut-il être considéré comme « le plus proche » ou « le plus éloigné » de mon lieu ?

Oui, mais seulement s'il n'existe pas d'autres lieux avec un chemin valide vers votre lieu. S'il existe d'autres lieux avec un chemin valide vers votre lieu, le plus proche ou le plus éloigné de ces lieux sera considéré comme étant « le plus proche » ou « le plus éloigné ».

Si un ennemi est dans un lieu sans chemin valide vers mon lieu, peut-il être considéré comme l'ennemi « le plus proche » pour des effets de carte comme *Mystérieuse Mélopée* (🔮 171) ou *Danse du Roi en Jaune* (👁️ 97) ?

Même s'il n'existe pas de chemin valide vers un investigateur, un ennemi peut toujours être qualifié d'ennemi « le plus proche », s'il n'y a aucun autre ennemi plus proche. Cela étant dit, un effet qui précise à un ennemi de suivre un chemin vers un investigateur (comme *Danse du Roi en Jaune*) ne pourra pas déplacer cet ennemi s'il n'existe pas de chemin valide.

Comment *Vortex Temporel* (👁️ 311) interagira-t-il avec les cartes qui sont renvoyées dans les decks ?

Dans la mesure où ces cartes peuvent être remises dans l'état où elles étaient avant que *Vortex Temporel* ne soit joué, elles devraient l'être. Par exemple, si vous utilisez *Divination* (🔮 61) pour réorganiser les 3 cartes du dessus du deck *Rencontre* et qu'un investigateur joue ensuite *Vortex Temporel*, vous devriez faire marche arrière et remettre ces 3 cartes dans leur ordre d'origine. De la même manière, si vous avez pioché 1 carte avant de jouer *Vortex Temporel*, la carte que vous aviez piochée devrait être renvoyée au-dessus de votre deck. Si vous êtes incapable de remettre la partie dans l'état exact où elle se trouvait avant que l'action soit effectuée, l'effet de *Vortex Temporel* échoue.

Toutefois, si un joueur a mélangé et/ou cherché une (ou plusieurs) carte(s) dans un deck, il n'existe aucun moyen de savoir exactement dans quel ordre étaient les cartes auparavant ; vous pouvez donc laisser ce deck mélangé. Vous ne connaissez toujours pas l'ordre précis des cartes qui le composent, et l'état de la partie est donc concrètement le même. Par exemple, disons que vous avez utilisé *Retourner Chaque Pierre* (👁️ 26) pour chercher une carte dans votre deck, l'avez piochée et avez ensuite mélangé le deck. Dans ce cas, si un investigateur joue *Vortex Temporel*, vous pouvez simplement remélanger dans votre deck la carte que vous y avez prise. En ce qui concerne l'état de la partie, votre deck est à nouveau identique à ce qu'il était avant que la carte *Retourner Chaque Pierre* n'ait été jouée.

Vortex Temporel (👁️ 311) est-il renvoyé dans ma main une fois que je l'ai utilisé ?

Non. Lorsque vous résolvez l'effet de *Vortex Temporel*, la carte n'est ni en jeu, ni dans votre main ou votre pile de défausse, et son état n'est pas altéré. Une fois que vous avez fini de résoudre ses effets, *Vortex Temporel* doit être placé dans la pile de défausse comme d'habitude.

Que se passe-t-il si un test de compétence fait simultanément l'objet d'une réussite automatique et d'un échec automatique ?

Si un test de compétence devrait simultanément réussir et échouer automatiquement, c'est l'échec qui l'emporte et le test échoue automatiquement.

Si j'achète une carte de mon deck avec le mot-clé Permanent, comme Obole pour Charon (♣ 308), pourrai-je la retirer de mon deck par la suite ?

Non, à moins qu'un effet ne vous y autorise spécifiquement. En général, les cartes ne sont retirées de votre deck que si vous en achetez une nouvelle et devez donc en retirer une existante pour respecter la taille du deck de votre investigateur. Toutefois, puisque les cartes avec le mot-clé Permanent ne comptent pas dans cette taille du deck, elles ne peuvent pas être échangées de cette façon contre d'autres. Quoi qu'il en soit, il n'existe aucune règle qui vous autorise à retirer des cartes de votre deck comme bon vous semble.

Si j'utilise la capacité de Glyphes Archaïques (Annonciateurs de Prophétie) (♥ 193) pour « échapper automatiquement à un ennemi engagé », cette capacité concerne-t-elle un ennemi engagé avec moi ou avec n'importe quel investigateur ?

Par défaut, un « ennemi engagé » est un ennemi qui est actuellement engagé avec vous. Si une carte vous autorise à interagir avec n'importe quel ennemi engagé avec un autre investigateur, elle le précise spécifiquement.

Si j'incarne Carolyn Fern (BLVN 10) et que je réussis le test de compétence de Courage Liquide (♠ 24), puis-je déclencher deux fois la capacité ♠ de Carolyn ou seulement une ?

Vous ne la déclenchez qu'une seule fois. Le terme « supplémentaire » dans la deuxième partie de l'effet de soin suppose que les deux horreurs soignées doivent être réunies en un seul et même effet de soin, et non pas considérées comme deux instances distinctes de « soigneur 1 horreur ».

Lors d'un même test de compétence, puis-je utiliser deux cartes qui permettent de révéler plusieurs pions Chaos révélé au lieu d'un seul, comme Olive McBride (♠ 197) et Statue Grottesque (♣ 71) ?

Oui. Lorsque vous utilisez plusieurs effets qui remplacent « révéler un pion Chaos » par autre chose, vous devez d'abord déclarer vos intentions afin de réagir à ce que vous piochez dans la réserve du chaos, car chacun de ces effets doit être déclenché avant de prendre les pions dans la réserve.

Si vous déclarez que vous allez déclencher la capacité d'Olive en premier, vous devez alors préciser lesquels des 3 pions que vous vous apprêtez à révéler grâce à Olive seront remplacés par les 2 pions de la statue. (Par exemple : « Je vais révéler 3 pions avec la capacité d'Olive mais, pour le premier d'entre eux, j'utiliserai ma Statue Grottesque pour en révéler 2 au lieu de 1. ») Vous ignorez ensuite l'un des 2 pions révélés avec la statue et il vous en reste 3 au total, dont 1 que vous ignorerez ensuite. (Tous ces pions sont considérés comme étant révélés simultanément ; vous ne pouvez donc pas révéler les 2 premiers avec Olive, puis décider d'utiliser ou non la statue.)

Si vous déclenchez au contraire la capacité de la Statue Grottesque en premier, agissez de même et déclarez vos intentions. (Par exemple : « Je vais révéler 2 pions avec ma statue mais, pour le second, j'utiliserai la capacité d'Olive pour en révéler 3 au lieu de 1. ») Choisissez ensuite entre résoudre le premier pion ou les 3 révélés par Olive. (Cela peut paraître étrange dans cette situation car la Statue Grottesque indique « Choisissez 1 de ces pions et ignorez l'autre », ce qui implique que vous en résolvez 1 et en ignorez 1 ; mais en ce qui concerne la résolution de ce type d'effets, les 3 pions révélés par la capacité d'Olive doivent être considérés comme 1 pion révélé.) Si vous décidez de résoudre les 3 pions d'Olive, vous en choisissez alors 2 à résoudre et vous ignorez l'autre, comme d'habitude.

Lorsque je retire Sombre Pacte (♠ 38) de mon deck pour y ajouter Le Prix de l'Échec (♠ 39), Sombre Pacte est-il renvoyé dans la réserve de faiblesses de base disponibles ?

Lors de ce type d'intervention, Sombre Pacte est renvoyé dans votre collection mais pas dans la réserve de faiblesses disponibles – ainsi, il pourra potentiellement être à nouveau interverti avec Le Prix de l'Échec par la suite au lieu d'être indisponible. Il en va de même si Condamné (♠ 40) est retiré de votre deck de cette façon.

La capacité d'Ursula Down (♠ 2) me permet-elle d'effectuer une action Enquêteur sur une carte Soutien ou Événement ?

Oui. La capacité ♠ d'Ursula vous autorise à effectuer n'importe quelle action Enquêteur, y compris celles que vous accomplissez par l'intermédiaire des actions Activer ou Jouer.

L'action Enquêteur effectuée grâce à la capacité d'Ursula Down (♠ 2) provoque-t-elle des attaques d'opportunité ?

Oui. Si une capacité vous autorise à « effectuer une action », c'est comme si vous gagniez une action et la dépensiez immédiatement pour l'accomplir. Cela ne fonctionne pas comme les réactions ou les capacités déclenchées qui appliquent simplement et directement les effets d'une action, comme la réaction du Couteau de Survie (♠ 17).

Puis-je utiliser « Laissez-moi Régler ça ! » (♣ 22) ou « Occupe-toi de celui-là ! » (♠ 28) sur une faiblesse ?

Non. Ces deux cartes sont jouées après que vous ou un autre investigateur avez pioché une carte Rencontre non-Péril, mais avant de résoudre ses effets. Les faiblesses de type Rencontre (comme les ennemis ou les traîtresses) sont considérées comme des cartes Rencontre une fois qu'elles sont entrées en jeu et pendant leur résolution, mais pas au moment où « Laissez-moi Régler ça ! » et « Occupe-toi de celui-là ! » sont jouées. De ce fait, les faiblesses sont encore considérées comme des cartes Joueur et ne sont pas des cibles légales lorsque ces 2 cartes sont jouées, et vous ne pouvez pas les utiliser dessus.

Si une capacité fait référence à « vos cartes », concerne-t-elle les cartes que l'on contrôle ou celles qui nous appartiennent en propre ? Par exemple, la capacité de Carolyn Fern (♠ 1) fonctionne-t-elle uniquement si une carte que je contrôle soigne des horreurs, ou marche-t-elle aussi avec une carte dont je suis propriétaire mais qui n'est pas sous mon contrôle ?

En règle générale, la formule « vos cartes » se rapporte aux cartes que vous contrôlez actuellement. Si vous possédez une carte mais ne la contrôlez pas, elle n'est plus « à vous » en ce qui concerne les capacités.

Puis-je utiliser la capacité ♠ des Chaussures de Course (♠ 36) après m'être déplacé vers un lieu qui ne contient aucun ennemi ?

Oui. La partie « avant que les ennemis dans votre nouveau lieu ne vous engagent » de cette capacité ne fait référence qu'au moment spécifié où les ennemis devraient vous engager ; elle ne signifie pas forcément que le nouveau lieu doit contenir des ennemis pour que la capacité soit déclenchée.

Pendant la phase d'Entretien, Patrice Hathaway (♣ 5) pioche-t-elle ses cartes d'un seul coup ou l'une après l'autre ? Que se passe-t-il si je pioche une faiblesse comme Amnésie (♣ 96) ?

Chaque fois que vous piochez une ou plusieurs cartes, cette pioche est simultanée à moins que l'effet ne précise « une à la fois ». Une fois que toutes les cartes ont été piochées, vous devez alors résoudre toutes les capacités Révélation qu'elles comportent, dans l'ordre où vous les avez piochées.

La capacité de Patrice Hathaway (♣ 5) peut-elle l'obliger à défausser des cartes Rencontre Cachées de sa main ?

Non. Une carte Cachée ne peut être défaussée de la main du joueur par aucun autre moyen que ceux décrits sur la carte.

Si le coût d'une carte est 0 ou vierge, ce coût est-il pair ou impair ?

Zéro étant un chiffre pair, une carte coûtant 0 a un coût pair.

Les cartes Compétence et toutes celles dotées d'un « - » n'ont pas de coût du tout, de sorte qu'il n'est ni pair ni impair.

Est-il possible de placer des pions (comme les primes de Tony Morgan) sur les cartes de nuée ?

Oui. Chaque carte de nuée compte comme un exemplaire de sa carte hôte et peut contenir ses propres pions.

Que signifie « résoudre 1 cible supplémentaire de la recherche » dans la réaction de Mandy Thompson (♣ 2) ?

Les effets de recherche vous demandent généralement de résoudre un effet en utilisant la (ou les) carte(s) ciblées par la recherche. Par exemple, si vous utilisez un effet pour « chercher une carte parmi les 3 du dessus de votre deck et la piocher », le fait de piocher la carte cherchée revient à résoudre la cible de cette recherche. Si vous utilisez la réaction de Mandy dans ce cas-là, vous pouvez soit chercher une carte parmi les 6 du dessus de votre deck et la piocher, soit en chercher deux parmi les 3 premières cartes de votre deck et les piocher toutes deux. (Vous devez choisir une option avant d'initier la recherche.)

Puis-je jouer une carte avec un coût de « - » ?

Non. Des cartes avec un coût de « - » n'ont pas de coût pouvant être payé et ne peuvent donc pas être jouées. Exemple : si le Pendentif de la Reine (♣ 22) est défaussé du jeu, puis mélangé dans votre deck et enfin pioché, vous n'aurez aucun moyen de le jouer depuis votre main. (Une carte qui le mettrait directement en jeu sans tenir compte de son coût pourrait, par contre, le mettre en jeu.)

Les cartes avec un coût de « - » qui sont jouées en tant que copie d'une autre carte comme Mémoire Eidétique (♥ 306) utilisent le coût en ressources de la carte copiée et ignorent donc cette restriction.

Les pions et ont-ils un modificateur ou une valeur quand ils sont révélés en dehors d'un test de compétence ?

Non. Les pions et n'ont ni modificateur ni valeur quand ils sont révélés en dehors d'un test de compétence.

Si ajouter à la réserve du Chaos un certain nombre de pions ou fait partie de l'effet d'une capacité, mais qu'il n'y a pas assez de pions ou restants pour remplir cet effet, que se passe-t-il ?

Vous effectuez autant que possible la capacité en ajoutant des pions ou jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Si ajouter à la réserve du Chaos un certain nombre de pions ou fait partie du coût d'une capacité/carte, mais qu'il n'y a pas assez de pions ou restants pour payer ce coût, que se passe-t-il ?

Si le coût ne peut pas être payé, la carte/capacité ne peut pas être jouée/déclenchée.

Que se passe-t-il si la carte sous Amanda Sharpe est censée entrer dans une zone de jeu différente alors qu'elle est attribuée à un test ?

Elle entre bien dans cette zone de jeu ; elle ne reste sous Amanda que si elle est censée être défaussée (comme à la fin d'un test de compétence).

Quand une carte comme Coup Bas (♣ 23) est renvoyée dans ma main, depuis quelle(s) zone(s) peut-elle être renvoyée ? Si elle est mélangée dans mon deck, puis-je quand même la renvoyer dans ma main ?

En général, et à moins que le contraire ne soit spécifié, les joueurs peuvent « renvoyer » une telle carte depuis n'importe quelle zone de jeu, à condition que la zone en question permette de trouver et d'identifier la carte.

Par exemple, si Coup Bas est dans la pile de défausse ou attaché à une autre carte (comme le Cristalliseur de Rêves (♣ 24)) et que vous pouvez le trouver, vous pouvez le renvoyer dans votre main depuis cette zone. Cependant, si la carte se trouve dans une zone où sa position ne peut être déterminée (mélangée dans votre deck par exemple) ou si elle est face cachée dans une situation où vous n'êtes pas autorisé à regarder au verso (comme une carte de nuée par exemple), vous ne pouvez pas la renvoyer dans votre main et cet aspect de l'effet échoue.

En outre, si Coup Bas est retiré de la partie, à moins qu'il ne soit spécifiquement indiqué le contraire, aucun effet de jeu ne peut plus interagir avec cette carte jusqu'à la fin de la partie.

Lors d'une campagne, les pions et sont-ils conservés dans la réserve du Chaos d'un scénario à l'autre ?

Non, les pions et ne sont pas conservés d'un scénario à l'autre.

Si j'utilise le Totem Macabre (∞ 119) après avoir attribué la carte sous Amanda Sharpe (♣ 2), combien de temps reste son icône bonus ?

L'icône bonus conférée par le Totem Macabre n'a pas de durée définie ; ses effets sont donc actifs jusqu'à ce que la carte attribuée quitte le jeu. La vraie question est donc : à quel moment la carte attribuée entre ou quitte-t-elle le jeu ?

En général, les cartes placées sous d'autres cartes (comme celle sous Amanda Sharpe) sont hors jeu. Les cartes attribuées n'entrent jamais réellement en jeu, mais tant qu'elles sont attribuées à un test, leurs icônes sont ajoutées à la compétence correspondante de l'investigateur et leur texte est actif. Donc, tant que la carte sous Amanda est attribuée à un test, ses icônes et son texte peuvent être modifiés par des effets de jeu (comme si elle était attribuée de votre main) comme n'importe quelle autre carte en jeu. Mais dès que le test se termine, elle retourne dans un état hors jeu et l'effet persistant prend fin.

En résumé, l'icône bonus conférée par le Totem Macabre ne s'applique que pour le test lors duquel le Totem est utilisé. Après quoi, la carte retourne dans un état hors jeu et l'icône bonus disparaît.

Si un ennemi « Nuée » engage Zoey Samaras, peut-elle déclencher sa capacité une fois pour chaque ennemi ou le fait-elle une seule fois pour l'intégralité de la nuée ?

Bien que les ennemis d'une nuée se déplacent et s'engagent en tant qu'une seule entité, chaque carte de nuée est un ennemi distinct. Si un ennemi « Nuée » engage Zoey, chacune de ses cartes de nuée est un ennemi qui a engagé Zoey. Elle peut donc déclencher sa capacité une fois pour chaque carte de nuée.

Puis-je regarder des cartes face cachée qui sont dessous ou attachées à d'autres cartes que je contrôle ? Si j'utilise la capacité de Connaissance Ancestrale (♣ 2) pour piocher une des cartes attachées, puis-je regarder les cartes ou dois-je piocher une des cartes au hasard ?

Sauf mention contraire, Les investigateurs ont le droit de regarder les cartes qui sont attachées ou situées sous des cartes qu'ils contrôlent, comme Connaissance Ancestrale, Sac à Dos (♣ 37) ou Diana Stanley (∞ 4). S'il vous est accordé la possibilité de piocher, jouer ou d'interagir avec une de ces cartes, vous avez le droit de les regarder pour choisir celle que vous souhaitez jouer ou piocher.

Mais cela n'est pas possible pour des cartes attachées face cachée à des cartes Rencontre ou placées face cachée via un effet de scénario, comme les cartes de nuée, les cartes placées dans des emplacements vides ou les cartes Livre sous les lieux du scénario défi « Lire ou Mourir ». Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les faces cachées de ces cartes sauf s'ils en reçoivent l'autorisation au cours de la partie.

Du Sang sur l'Autel

Attention ! Les questions suivantes contiennent quelques informations qui peuvent vous gâcher le plaisir de la découverte du scénario « Du Sang sur l'Autel ».

Est-ce que la pile de « sacrifices potentiels » est en jeu ou hors jeu ? Sous le contrôle d'un joueur ? Qu'en est-il des cartes qui ont été placées sous le deck Intrigue ?

La pile de « sacrifices potentiels » et les cartes sous le deck Intrigue sont considérées comme étant en jeu, mais ces cartes ne sont sous le contrôle d'aucun joueur. (Les cartes étant face cachée, vous devez essayer de vous souvenir quels alliés uniques ont été kidnappés et ajoutés à la pile de « sacrifices potentiels » sans avoir à la consulter.) De plus, les cartes dans la pile de « sacrifices potentiels » et sous le deck Intrigue ne peuvent pas être affectées par des effets de carte Joueur ou par des actions des investigateurs.

Aussi, si un soutien unique est Kidnappé ! (A 220), un investigateur ne peut pas jouer un autre exemplaire de ce soutien unique. De plus, si un joueur abandonne ou est vaincu, toute carte qu'il possède qui est dans la pile de « sacrifices potentiels » ou sous le deck Intrigue reste où elle est.

Que se passe-t-il si Duke est inscrit sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth » ? « Ashcan » Pete est-il encore jouable sans Duke ?

Si une carte exigée pour la construction d'un deck (comme Duke) est retirée de façon permanente de votre deck, cela retire également son nom des « Exigences du Deck » de votre investigateur. Si Duke ne peut pas être inclus au deck de « Ashcan » Pete, cette « Exigence du Deck » n'existe plus, et Pete peut continuer la campagne sans Duke.

Bien sûr, puisque cela risque d'amoinrir l'efficacité de Pete, vous pouvez choisir de retirer Pete et de continuer en utilisant un nouvel investigateur avec 0 expérience.

Le Dernier Roi

Attention ! Les questions suivantes contiennent quelques informations qui peuvent vous gâcher le plaisir de la découverte du scénario « Le Dernier Roi ».

*Un soutien **Passant** sans aucun indice sur lui compte-t-il comme un soutien **Passant** ayant le moins d'indices sur lui dans le cas de la capacité de Diane Devine (♥ 81) ?*

Oui. Un soutien **Passant** avec 0 indice sur lui peut être « le soutien **Passant** avec le moins d'indices sur lui ».

Le Serment Indicible

Attention ! Les questions suivantes contiennent quelques informations qui peuvent vous gâcher le plaisir de la découverte du scénario « Le Serment Indicible ».

Les instructions de mise en place, précisant quelle version de l'Acte 2 — « Les Vrais Méchants » utiliser, sont-elles correctes ? Comment est-ce que je peux déclencher la capacité Discussion de l'ennemi Daniel Chesterfield (... Ou du Moins ce qu'il en Reste) ?

Oui, elles sont correctes. Et non, il n'existe aucun moyen de déclencher cette capacité Discussion (du moins dans cette réalité !).

La Civilisation Oubliée

Attention ! Les questions suivantes contiennent quelques informations qui peuvent vous gâcher le plaisir de la découverte des scénarios de la campagne « La Civilisation Oubliée ».

*Que se passe-t-il si j'effectue une action **Explorer** et que je parcours tout le deck Exploration sans trouver ni carte Traîtrise ni Lieu spécifié par la capacité **Explorer** ?*

Dans cette situation, l'exploration prend tout simplement fin : elle n'est ni réussie, ni ratée. Tous les lieux piochés pendant sa résolution doivent être remélangés dans le deck Exploration, et l'action de l'investigateur se termine.

Si on m'indique de rejouer un scénario, les effets d'un interlude ou d'une conclusion précédents qui font référence au « scénario suivant » s'appliquent-ils ? Qu'en est-il des effets d'introduction qui mentionnent « ce scénario » ?

La réponse est oui aux deux questions. Si l'interlude ou la conclusion que vous avez résolu(e) auparavant affecte « le scénario suivant », ou encore si l'introduction actuelle affecte « ce scénario », ces effets s'appliquent à n'importe quelle session de jeu sur ce scénario. Si les investigateurs sont contraints d'y rejouer, ces effets s'appliquent à chaque fois.

Si un interlude ou une conclusion comporte des effets qui font référence au « scénario suivant », s'appliquent-ils à une aventure annexe ?

Non, ils ne concernent que le scénario suivant dans l'ordre naturel de la campagne (par exemple, le Scénario II : « Le Fléau des Eztli » après avoir joué le Scénario I : « Une Contrée Sauvage »). En outre, pour les besoins de ces effets, les Scénarios V-A et V-B sont bien distincts l'un de l'autre.

Les effets de l'Obole pour Charon (♥ 308) se déclenchent-ils si une conclusion m'indique de rejouer un scénario ? Qu'en est-il entre les Scénarios V-A et V-B ?

Ces effets se déclenchent « Quand vous recevez de l'expérience lors de la conclusion d'un scénario... » De ce fait, l'Obole pour Charon ne se déclenchera pas si vous êtes amené à rejouer un scénario, car ce genre de conclusion précise que « Aucun point d'expérience n'est reçu pour votre partie précédente ».

En revanche, vous gagnez bel et bien de l'expérience entre les Scénarios V-A et V-B. L'Obole pour Charon se déclenchera donc dans ce cas-là, même si les joueurs ne sont pas autorisés à dépenser cette expérience tant qu'ils n'ont pas terminé le Scénario V-B.

Le Salaire du Pêché

Attention ! Les questions suivantes contiennent quelques informations qui peuvent vous gâcher le plaisir de la découverte du scénario « Le Salaire du Pêché ».

Lorsqu'un lieu est retourné de sa face non-Spectral vers sa face Spectral (ou l'inverse), qu'arrive-t-il aux pions, attachements ou autres cartes dans ce lieu ?

Lorsqu'un tel lieu est retourné d'une face à l'autre, il ne quitte pas le jeu. Par conséquent, tous les pions posés dessus restent dans ce lieu (sur sa nouvelle face), tous les attachements y restent attachés et tous les ennemis, investigateurs et ressources qui se trouvaient dans ce lieu y restent eux aussi.

En ce qui concerne la résolution de ce scénario, les cartes Tâche Inachevée dans la zone de menace d'un investigateur comptent-elles comme des Hérétiques en jeu ? (En d'autres termes, combien d'Hérétiques ont été lâchées sur Arkham ?)

Non, seules les Hérétiques face visible sont prises en compte. (Notez toutefois que les cartes Tâche Inachevée dans la zone de menace d'un investigateur ne rapportent pas non plus de points de victoire.)

Devant le Trône Noir

Attention ! Les questions suivantes contiennent quelques informations qui peuvent vous gâcher le plaisir de la découverte du scénario « Devant le Trône Noir ».

Lorsqu'un lieu devient connexe grâce au Cosmos ou parce que la position d'un lieu change pendant ce scénario, peut-il être déplacé à un endroit dépourvu d'espace vide ?

Oui. Les espaces vides constituent un moyen de calculer la distance d'un lieu à un autre, mais aussi un endroit que certains ennemis traversent ou dans lequel ils sont générés. Il n'est pas nécessaire que l'emplacement où le lieu entre en jeu ou est déplacé contienne un espace vide.

La Liste des Tabous

Il s'agit d'une liste de cartes pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* comportant des restrictions de construction du deck ou des changements de texte optionnels. Cette liste est conçue pour établir un meilleur équilibre entre la puissance des investigateurs et la difficulté du scénario, tout en appliquant des modifications dans la manière de construire son deck au fil du temps.

Adhérer à la Liste des Tabous est entièrement optionnel. Les investigateurs ne sont pas obligés de se conformer aux restrictions indiquées ici ; mais s'ils choisissent de le faire, ils doivent les appliquer dans leur intégralité (au lieu de choisir celles qu'ils souhaitent utiliser et celles qu'ils veulent laisser de côté).









Enchaînées/Déchaînées

Les cartes de cette liste voient leur coût en expérience augmenté par le nombre de points à côté de leur titre, tel que listé ci-dessous. Le niveau de chaque carte reste le même : seule l'expérience dépensée pour l'acheter évolue. Cette expérience supplémentaire doit être prise en compte lorsque vous améliorez une carte de cette liste (depuis une moindre version vers celle-ci, ou depuis celle-ci vers une meilleure version).

- ☞ Machette (★ 20) : +1 expérience
- ☞ Éclaireur (♣ 108) : +2 expérience
- ☞ Cran d'Arrêt (niveau 2) (♣ 152) : +1 expérience
- ☞ Études Supérieures (♣ 187) : +3 expérience
- ☞ Débrouillard (♣ 189) : +3 expérience
- ☞ Bagarreur (♣ 193) : +1 expérience
- ☞ Lance-Flamme (♣ 305) : +1 expérience
- ☞ Partir Perdant (∞ 26) : +3 expérience
- ☞ M. « Rook » (∞ 153) : +4 expérience
- ☞ Le Savoir c'est le Pouvoir (∞ 231) : +2 expérience
- ☞ Le Necronomicon (*Traduction de Petrus de Dacia*) (♣ 33) : +3 expérience

Mutées

Les cartes de cette liste subissent un ajout ou une modification de texte, tel que décrit ci-dessous.

- ☞ **Dr. Milan Christopher** (★ 33) – La capacité  de cette carte indique désormais : « Après que vous avez enquêté avec succès, inclinez le Dr. Milan Christopher... »
- ☞ **Insaissable** (★ 50) – La capacité de cette carte indique désormais : « Désengagez-vous de chaque ennemi engagé avec vous et déplacez-vous vers un lieu connexe sans ennemi. »
- ☞ **Rex Murphy** (♣ 2) – La capacité  de cette carte gagne : « Limite d'une fois par round. »
- ☞ **Creuser Trop Profondément** (♣ 111) – Cette carte gagne : « Limite collective de 2 exemplaires de Creuser Trop Profondément dans la pile de victoire. »
- ☞ **Springfield M1903** (♣ 226) – La capacité  de cette carte gagne : « Cette attaque peut cibler un ennemi non-Élite éloigné jusqu'à un lieu de sa portée standard, en ignorant les mots-clés Distant et Riposte. »
- ☞ **Présence d'Esprit** (♣ 229) – Cette carte gagne : « max. une fois par round. » à la fin de sa capacité.
- ☞ **Un Atout dans la Manche** (♣ 266) – Cette carte gagne : « max. une fois par round. »
- ☞ **Tour de Passe-Passe** (♣ 29) – La capacité de cette carte indique désormais : « Mettez en jeu un soutien **Objet** de niveau 0 à 3 de votre main. »
- ☞ **Clé d'Ys** (♣ 315) – Cette carte gagne le mot-clé Exceptionnel.
- ☞ **Le Tout pour le Tout** (♣ 309) – Cette carte gagne : « Retirez Le Tout pour le Tout de la partie. » à la fin de sa capacité.
- ☞ **Parchemin des Secrets** (les trois versions) (∞ 116, 188, 189) – Les capacités  de ces cartes sont désormais des capacités .
- ☞ **Viseur Téléscopique** (∞ 230) – Cette carte perd le texte : « Le soutien attaché ne peut pas être utilisé pour attaquer des ennemis engagés avec vous. »
- ☞ **Eucatastrophe** (∞ 324) – La capacité de cette carte gagne : « Retirez Eucatastrophe de la partie. »
- ☞ **Pendentif de la Reine** (♣ 22) – La capacité permanente de cette carte indique désormais : « Si cette carte n'a pas de charges, retirez-la de la partie. »
- ☞ **Winchester .35** (♣ 195) – La capacité  de cette carte dit désormais : «  Dépensez 1 munition : **Combattre**. Vous gagnez +2  pour cette attaque. Si un pion Chaos avec un modificateur non-négatif est révélé lors de cette attaque, cette attaque inflige +2 dégâts. »
- ☞ **Brelan d'As** (♣ 199) – La capacité de cette carte gagne : « Retirez de la partie, chaque exemplaire de Brelan d'As attribué au test de compétence. »
- ☞ **Une Brève Accalmie** (♣ 269) – La capacité de cette carte gagne : « Retirez Une Brève Accalmie de la partie. »
- ☞ **Sanctifier** (♣ 301) – La capacité de cette carte gagne : « Retirez Sanctifier de la partie. »

Interdites

Les cartes de cette liste ne peuvent pas être incluses dans votre deck.

- ☞ **Quitte ou Double** (♣ 26).

Aide-Mémoire

Cette section regroupe des informations de jeu standard dans un format abrégé, sous forme d'aide-mémoire, ce qui peut se révéler utile pour clarifier certaines situations fréquentes lors d'une partie.

Générer un Ennemi

1. Si un ennemi est généré sans qu'un investigateur ne le pioche, l'effet qui génère l'ennemi vous indiquera normalement où cet ennemi doit être généré. Après avoir généré l'ennemi dans ce lieu, il engagera automatiquement les investigateurs dans ce lieu en respectant les règles d'Engagement des Ennemis (Guide de Référence, page 10) sauf s'il est Distant.

2. Si un investigateur pioche un ennemi, vérifiez si l'ennemi dispose d'une instruction « Génération – ».

- ❖ Si l'ennemi dispose d'une instruction « Génération – », il est généré dans le lieu indiqué. Après avoir généré l'ennemi dans ce lieu, il engagera automatiquement les investigateurs dans ce lieu en respectant les règles d'Engagement des Ennemis (Guide de Référence, page 10) sauf s'il est Distant.
- ❖ Si l'ennemi ne dispose pas d'une instruction « Génération – », l'investigateur qui pioche cet ennemi le génère engagé avec lui sauf s'il est Distant.

Les instructions « Proie – », n'ont aucune influence directe sur le lieu dans lequel un ennemi est généré. Le seul moment où une instruction « Proie – » a une influence sur ce processus est lorsqu'un ennemi est généré non-engagé dans un lieu où se trouvent plusieurs investigateurs et que vous utilisez les règles d'Engagement des Ennemis (Guide de Référence, page 10) pour déterminer quel investigateur cet ennemi doit engager.

Îcônes des Campagnes

Cette section liste le nom de chaque campagne assorti de l'icône correspondante, de sorte que les joueurs pourront déterminer au premier coup d'œil à quelle campagne appartient une carte en particulier.

- ✦ Boîte de Base (La Nuit de la Zélatrice)
- ✦ Renouveau – La Nuit de la Zélatrice
- 🏠 L'Héritage de Dunwich
- 🏠 Renouveau – L'Héritage de Dunwich
- 👁 La Route de Carcosa
- 👁 Renouveau – La Route de Carcosa
- 🕒 La Civilisation Oubliée
- 🕒 Renouveau : La Civilisation Oubliée
- ∞ Le Cercle Brisé
- 🐾 Les Dévoreurs de Rêves
- 🔒 La Conspiration d'Innsmouth

Îcônes des Scénarios Indépendants

Cette section liste le nom de chaque scénario indépendant assorti de l'icône correspondante, de sorte que les joueurs pourront déterminer au premier coup d'œil à quel paquet appartient une carte en particulier.

- 👁 La Malédiction du Rougarou
- 🕒 Le Carnaval des Horreurs
- 👁 Les Labyrinthes de la Folie
- 🕒 Les Gardiens de l'Abîme
- 👁 Le Dévoreur de Toute Chose
- 👁 Meurtre à l'Hôtel Excelsior

Îcônes des decks de départ Investigateur

Cette section liste le nom de chaque deck de départ Investigateur assorti de l'icône correspondante, de sorte que les joueurs pourront déterminer au premier coup d'œil à quel paquet appartient une carte en particulier.

- 👁 Nathaniel Cho
- 👁 Harvey Walters
- 👁 Winifred Habbamock
- 👁 Jacqueline Fine
- 👁 Stella Clark

Îcônes des produits promotionnels

- 📖 Roman
- 👁 Investigateurs Parallèles

Nom des Pions Chaos



Signe des Anciens



Échec Automatique



Chose Très Ancienne



Cultiste



Crâne



Tablette



Béni



Maudit