

HORREUR À ARKHAM[®]

LE JEU DE CARTES



LIVRET D'APPRENTISSAGE

Par-delà le Temps et l'Espace...

Si l'on admet que j'étais sain d'esprit et bien éveillé, mon expérience cette nuit-là fut telle qu'aucun homme n'en a jamais connue. Ce fut en outre une effroyable confirmation de tout ce que j'avais tenté de rejeter comme autant de fables et de rêves.

– H.P. Lovecraft, « Dans l'Abîme du Temps »

Aperçu du Jeu

Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes est un Jeu de Cartes Évolutif® (JCE®) coopératif dans lequel un à quatre investigateurs œuvrent main dans la main pour déjouer des conspirations et élucider des mystères occultes, tout en surmontant les démons personnels qui hantent leur passé.

Chaque joueur incarne un unique investigateur et construit un deck autour de ses capacités particulières. Une série de scénarios liés les uns aux autres créent une campagne narrative au travers de laquelle d'immenses mystères seront révélés. Dans chacun de ces scénarios, les investigateurs se déplacent et explorent un grand nombre de lieux menaçants à la recherche d'indices susceptibles de les faire avancer dans l'histoire. Ils cherchent également à échapper aux perfides forces du Mythe, ou à les vaincre.

Au fur et à mesure qu'ils progressent dans la campagne, les investigateurs gagnent de l'expérience qui leur permet de se renforcer de bien des manières en ajoutant de nouvelles cartes plus puissantes à leurs decks. Mais attention : s'exposer au monde ésotérique augmente le risque de perdre la raison. Les investigateurs doivent se protéger contre les griffes acérées de la folie, tout en tentant de survivre et d'élucider le mystère.

Utiliser ce Livret

Ce Livret d'Apprentissage est conçu comme une introduction à *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* pour les nouveaux joueurs. Il devrait être utilisé comme un guide lors de votre première partie afin d'apprendre à jouer. Nous recommandons aux nouveaux joueurs d'apprendre les bases du jeu en utilisant le scénario d'introduction et les decks pré-construits décrits dans la section « Decks de Départ des Investigateurs » à la page 20. Aux pages 18 et 19, vous trouverez une introduction aux règles de campagne et de personnalisation des decks. Un résumé des mots-clés, des icônes et des symboles importants du jeu peut être consulté au dos de ce livret.

Les règles complètes du jeu se trouvent dans le Guide de Référence qui aborde des sujets plus avancés, comme l'interprétation du texte des cartes, la résolution des conflits de timing et le déroulement détaillé des phases. Nous vous recommandons de vous familiariser avec le jeu en utilisant ce Livret d'Apprentissage et de ne chercher des précisions dans le Guide de Référence qu'au fur et à mesure que les cas se présentent durant la partie.

Un Jeu de Cartes Évolutif

Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes est un jeu coopératif pour un à quatre joueurs. Le contenu de cette boîte de base fournit tout le matériel pour jouer en solo ou jusqu'à quatre joueurs. *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* est également un Jeu de Cartes Évolutif® (JCE®), et votre expérience de jeu peut être personnalisée et améliorée grâce à l'achat d'extensions publiées de manière régulière. Ces extensions introduisent de nouveaux investigateurs, des scénarios et des campagnes supplémentaires, ainsi que de nouvelles cartes Joueur susceptibles d'apporter variété et profondeur à votre deck d'investigateur. Si accomplir une campagne entière représente la meilleure expérience possible, chacun des scénarios qui la composent peut être joué comme une aventure individuelle. Contrairement aux jeux de cartes à collectionner, toutes les extensions des JCE ont un contenu fixe sans distribution aléatoire.

Matériel

Le contenu du jeu est présenté ci-dessous. La description détaillée des cartes peut être consultée aux pages 28-31 du Guide de Référence.



44 pions Chaos



Sac en tissu
(Réserve du Chaos)



40 pions Dégât (1 et 3)



61 pions Ressource (1, 3 et 5)



57 pions Indice/Fatalité
(recto-verso) (1 et 3)



27 pions Horreur (1 et 3)



5 cartes Investigateur



5 mini-cards
Investigateur



Pion Investigateur
Principal

245 cartes Joueur



Carte de Référence
du Joueur



Carte Soutien



Carte Compétence



Carte Événement



Carte Faiblesse

111 cartes Scénario



Carte Intrigue



Carte Acte



Carte de Référence
du Scénario



Carte Lieu (révélée et non-révélée)



Carte Ennemi



Carte Traître

Notions Clés

Cette section introduit un certain nombre de notions fondamentales pour apprendre et jouer une partie.

Victoire et Défaite

Chaque partie correspond à un unique scénario lors duquel les investigateurs tentent de rassembler des indices pour résoudre un mystère. À force d'avancer dans le scénario, les investigateurs finissent par atteindre une conclusion. La plupart du temps, un scénario se termine en avançant soit le deck Acte, soit le deck Intrigue, comme décrit ci-dessous. Si les investigateurs avancent le deck Acte, la conclusion sera généralement favorable (et considérée comme une « victoire ») ; certaines conclusions le sont moins et laissent les investigateurs dans une situation encore plus critique...

Quand n'importe quelle carte Rencontre déclenche une conclusion — indiquée par le texte « (> C#) » —, les joueurs ont achevé le scénario et se réfèrent au texte de conclusion correspondant à ce numéro, dans le Guide de Campagne, pour découvrir ce qui se produit ensuite.

Si les investigateurs sont tous éliminés lors du scénario, lisez le paragraphe « Si aucune conclusion n'est atteinte » du Guide de Campagne.

Decks Scénario

Chaque scénario est représenté par trois decks de cartes distincts. Ces decks fournissent aux investigateurs des objectifs narratifs spécifiques au scénario, ainsi que toute une panoplie de monstres et autres dangers auxquels ils devront faire face.

Deck Intrigue

Le deck Intrigue représente la progression des forces occultes du Mythe. Au cours de la partie, le deck Intrigue avance petit à petit jusqu'à une conclusion qui sera souvent défavorable aux investigateurs. De manière générale, les investigateurs cherchent à empêcher cela.

Deck Acte

Le deck Acte représente la progression des investigateurs dans la résolution du mystère et l'accomplissement de leurs objectifs au cours d'un scénario. De manière générale, les investigateurs cherchent à faire avancer le deck Acte de manière à atteindre la conclusion la plus favorable du scénario.



Carte Intrigue

Carte Acte

Quand les decks Acte et Intrigue sont placés côte à côte dans l'aire de jeu, ils prennent la forme d'un livre ouvert et fonctionnent ensemble pour créer l'histoire de chaque scénario.

Deck Rencontre

Au cours de la partie, les investigateurs piochent des cartes Rencontre dans le deck Rencontre afin de matérialiser sous forme de cartes Ennemi ou Traîtrise, les dangers, monstres, folies et autres afflictions auxquels ils font face.



Carte Ennemi



Carte Traîtrise

Investigateur Principal

L'investigateur principal (choisi lors de la mise en place de la partie) est le joueur qui tranche lors des égalités et prend des décisions pour le groupe lorsque tous ne sont pas d'accord. L'investigateur principal peut être identifié grâce au pion Investigateur Principal qu'il place dans sa zone de jeu.



Si les joueurs sont amenés à faire un choix entre plusieurs propositions valides (par exemple, un ennemi doit se déplacer en direction de l'investigateur le plus proche et deux investigateurs sont équidistants), l'investigateur principal choisit entre ces options.

Si les joueurs ne sont pas sûrs de la manière de résoudre une règle ou un conflit de timing, l'investigateur principal doit résoudre le conflit de la manière qu'il perçoit comme étant la plus défavorable au regard des conditions de victoire du scénario, puis les joueurs poursuivent la partie. Cette « Sombre Règle » est utilisée afin d'éviter aux joueurs de devoir s'interrompre pour vérifier un point de règle à chaque fois qu'ils ont une hésitation.

« Dans l'Ordre des Joueurs »

La locution « dans l'ordre des joueurs » est utilisée pour imposer un ordre aux joueurs afin de résoudre ou accomplir une étape du jeu. Quand il est demandé aux joueurs de faire quelque chose « dans l'ordre des joueurs », l'investigateur principal agit en premier, suivi par chacun des autres joueurs dans le sens horaire.

Par Investigateur (♣)

Le symbole ♣ placé à côté d'une valeur chiffrée multiplie cette valeur par le nombre d'investigateurs qui ont entrepris le scénario. Le nombre d'indices placés sur un lieu et le nombre d'indices nécessaire pour avancer à l'Acte suivant sont souvent accompagnés de ce symbole.

Lieux

Ces cartes représentent différents endroits que les investigateurs explorent en quête d'indices lors d'un scénario. Chaque lieu a deux faces : une face révélée et une face non-révlée. La face non-révlée est reconnaissable au symbole en forme de trou de serrure sous son titre.

Un lieu entre en jeu face non-révlée visible. Quand un investigateur entre dans un lieu pour la première fois, ce dernier est révlé (retournez-le face révlée) et un nombre de pions Indice égal à sa valeur d'indice est placé dessus (depuis la réserve de pions).



Non-révlé

Révlé

Cette révléation peut s'effectuer lors de la mise en place, si les investigateurs débutent la partie dans ce lieu ou si les instructions de mise en place demandent au joueur de révléer ce lieu.

Redressée et Inclinée

Les cartes entrent en jeu « redressées » (verticalement, de manière à ce que le texte puisse être lu de gauche à droite). Afin d'utiliser certaines capacités, la carte doit « s'incliner » de 90 degrés (de sorte qu'elle soit à l'horizontale). Une carte inclinée ne peut pas être à nouveau inclinée tant qu'elle n'a pas d'abord été redressée (par une étape du jeu ou une capacité de carte).



Redressée

Inclinée

Tests de Compétence

Au cours de la partie, les investigateurs sont régulièrement amenés à effectuer des tests de compétence afin de déterminer le déroulement de diverses situations. Un test de compétence utilise les compétences d'un investigateur, lesquelles sont matérialisées par 4 icônes précédées d'un chiffre sur sa carte Investigateur : Volonté (🧠), Intelligence (📖), Lutte (👊) et Agilité (🦶). Plus la valeur d'une compétence est élevée, plus l'investigateur est doué dans cette compétence.



Compétences de l'investigateur

Lors d'un test de compétence, un ou plusieurs pions sont révlés de la réserve du Chaos, ce qui modifie la compétence d'un investigateur pour ce test. Pour réussir le test, la compétence de l'investigateur doit être supérieure ou égale à la difficulté du test. Les règles complètes régissant les tests se trouvent à la page 17 (voir « Compétences et Tests de Compétence »).

Réserve du Chaos

La réserve du Chaos est un sac en tissu (ou tout type de récipient opaque) dans lequel certains pions Chaos sont placés lors de la mise en place de la partie.

Au cours de la partie, les investigateurs seront régulièrement amenés à révléer des pions pris au hasard dans la réserve du Chaos afin de modifier leurs chances de réussite ou d'échec. Si lors d'un test de compétence un investigateur révlé un pion doté d'une valeur numérique, il applique ce modificateur à la compétence utilisée pour ce test. Si un symbole est révlé, reportez-vous à la carte de Référence du Scénario pour déterminer les effets de ce pion dans le cadre de ce scénario.



Cartes Faiblesse

Une carte Faiblesse est une carte du deck Investigateur qui a un effet négatif quand elle est piochée. Ces cartes sont identifiées par la mention « Faiblesse » ou « Faiblesse de Base » sous le titre ou l'illustration de la carte. Quand l'une de ces cartes est piochée, l'investigateur qui l'a piochée doit immédiatement résoudre la capacité « Révléation – ». (Voir « Faiblesse » à la page 11 du Guide de Référence pour plus de détails sur les cartes Faiblesse.)



Carte Faiblesse

Mise en Place de la Première Partie

Pour votre première partie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre. Pour apprendre les règles du jeu, il est conseillé de faire une partie à un ou deux joueurs.

1 Choisir son investigateur. Chaque joueur choisit un investigateur et prend le paquet de cartes correspondant. Si vous jouez seul, il est recommandé d'utiliser Roland Banks pour votre première partie.



Les Investigateurs

Roland Banks

Roland est un agent fédéral dépassé par la situation. Il excelle lorsqu'il s'agit d'en découdre avec les ennemis et de récupérer des indices abandonnés lors de l'affrontement.

Daisy Walker

Daisy est bibliothécaire à l'Université Miskatonic. Elle est efficace pour découvrir des indices et peut soutenir ses coéquipiers avec ses nombreuses cartes *Livre* ou *Sort*.

« Skids » O'Toole

« Skids » est un ex-détenu en cavale qui possède un cœur en or. Il peut générer des ressources et les utiliser pour effectuer des actions supplémentaires. Il est également capable de gérer les ennemis, soit en les combattant, soit en leur échappant.

Agnes Baker

Agnes est une serveuse dont les pouvoirs magiques viennent tout juste de se manifester. Elle est en mesure d'utiliser sa volonté contre les forces du Mythe, transformant sa propre peur en puissance brute.

Wendy Adams

Wendy est une jeune orpheline débrouillarde. Elle est particulièrement douée pour esquiver les ennemis et éviter les combats. Elle est même capable de réussir des tests alors que les probabilités ne sont pas en sa faveur.

2 Réunir les decks. Chaque joueur ouvre le paquet de son investigateur, lequel inclut sa carte Investigateur et son deck de départ. Chaque joueur place sa carte Investigateur devant lui dans sa zone de jeu, puis mélange son deck de départ. Vous trouverez une liste complète des cartes qui composent les cinq decks de départ à la page 20.



Mettez de côté la carte Investigateur et mélangez son deck de départ.

3 Choisir l'investigateur principal. Choisissez l'un des investigateurs pour être l'investigateur principal de cette partie et donnez-lui le pion Investigateur Principal et le Guide de Campagne.

L'investigateur principal est le joueur qui tranche en cas d'égalité et prend les décisions pour le groupe en cas de désaccord.



Pion Premier Joueur

Guide de Campagne

4 Former la réserve de pions. Placez les pions Dégât, Horreur, Indice/Fatalité et Ressource à portée de main de tous les joueurs.



La réserve de pions sert à entreposer tous les pions qui ne sont pas en jeu.

5 Former la réserve du Chaos. Placez dans le sac en tissu les 16 pions Chaos représentés ci-contre. Il s'agit de la réserve du Chaos. Remettez les autres pions Chaos dans la boîte de jeu. (Lors de la mise en place de vos futures parties, utilisez les pions correspondant au scénario/à la campagne et à la difficulté choisie.)



6 Prendre les ressources de départ. Chaque investigateur prend 5 ressources dans la réserve de pions et les place près de sa carte Investigateur. C'est la réserve de ressources de cet investigateur.



7 Piocher les mains de départ. Chaque investigateur pioche 5 cartes de son deck. Si une carte Faiblesse est piochée à n'importe quel moment durant cette étape, mettez-la de côté et piochez une carte supplémentaire.

Chaque joueur a le droit d'effectuer un seul mulligan, en mettant de côté jusqu'à cinq des cartes qu'il vient de piocher, puis en piochant un nombre équivalent de cartes, en mettant de côté les faiblesses comme précédemment. Effectuer un mulligan est recommandé quand un joueur a une mauvaise main de départ (une main sans carte Soutien par exemple).

À la fin de cette étape, toutes les cartes mises de côté sont remélangées dans le deck Investigateur.



Les faiblesses sont mises de côté, puis remélangées dans le deck.



Mise en Place du Scénario

Les étapes suivantes contiennent des informations spécifiques au premier scénario de la campagne *La Nuit de la Zélatrice*. Ouvrez le Guide de Campagne à la page 2 et suivez les instructions de mise en place pour « Le Rassemblement » tout en effectuant les étapes suivantes.

Ces instructions sont rédigées en imaginant une partie à deux joueurs avec Roland et Wendy comme investigateurs, mais vous pouvez utiliser une configuration d'investigateurs différentes ou être plus ou moins nombreux pour jouer votre première partie.

8 Réunir les Cartes Scénario. Ouvrez le paquet nommé « Le Rassemblement ». Ce paquet contient toutes les cartes nécessaires pour jouer le premier scénario. Si besoin, vous trouverez ci-contre une liste complète des cartes qui composent ce scénario.

Chaque carte pouvant être incluse dans un scénario fait partie d'un set de rencontre, identifiable à son icône de set. Pour vos futures parties, référez-vous au Guide de Campagne pour savoir quelles cartes Rencontre réunir en fonction du set de rencontre auquel elles appartiennent. (Voir l'explication ci-dessous.)

Cartes pour « Le Rassemblement »

Voici la liste des sets de rencontre et des cartes requises pour le scénario « Le Rassemblement » :

- 🌀 Le Rassemblement (16 cartes) : n° 104 à 109
- 🌀 Les Rats (3 cartes) : n° 159
- 🌀 Les Goules (7 cartes) : n° 160 à 162
- 🌀 Répandre la Peur (7 cartes) : n° 163 à 165
- 🌀 Antiques Fléaux (3 cartes) : n° 166
- 🌀 Un Froid Mordant (4 cartes) : n° 167 et 168



Sets de Rencontre

Pour mettre en place un scénario, les joueurs doivent réunir toutes les cartes de chacun des sets de rencontre requis pour ce scénario. Chaque set de rencontre est représenté par une icône qui apparaît sur chaque carte Rencontre de ce set.

Quand vous réunissez les cartes Rencontre, prenez tous les exemplaires de chaque carte des sets de rencontre listés. Utilisez les numéros de sets de rencontre (#/#) en bas de chaque carte Rencontre pour vous aider.



9 Préparer le deck Intrigue. Formez le deck Intrigue en empilant les cartes Intrigue du set de rencontre Le Rassemblement dans l'ordre séquentiel (afin que l'« Intrigue 1a » soit au-dessus de l'« Intrigue 2a », et ainsi de suite). Il s'agit des cartes « Que se Passe-t-il !? », « L'Émergence des Goules » et « Elles vont Sortir ! ».



10 Préparer le deck Acte. Formez le deck Acte en empilant les cartes Acte du set de rencontre Le Rassemblement dans l'ordre séquentiel (afin que l'« Acte 1a » soit au-dessus de l'« Acte 2a », et ainsi de suite). Il s'agit des cartes « Piégés », « La Barrière » et « Qu'avez-vous Fait ? ».



11 Préparer la Carte de Référence. Placez la carte de Référence du Scénario « Le Rassemblement » (carte 104a) à côté du deck Intrigue, face Facile/Standard visible.



12 Placer les Lieux. En suivant les instructions de la page 2 du Guide de Campagne, mettez en jeu l'Étude (carte 111). Quand un lieu est mis en jeu, il entre en jeu face **NON-RÉVÉLÉE** visible. Ensuite, mettez de côté tous les lieux restants.



La face non-révoilée est reconnaissable au symbole de verrou sous son titre.

13 Assembler le deck Rencontre. En suivant les instructions de mise en place du scénario, mettez de côté le Prêtre Goule (carte 116) et Lita Chantler (carte 117). Ensuite, prenez les cartes Rencontre restantes et mélangez-les pour constituer le deck Rencontre.



14 Lire l'Introduction du Scénario. Lisez l'introduction du scénario pour « Le Rassemblement », puis lisez le texte sur la face visible de la carte Intrigue et de la carte Acte (« Que se Passe-t-il ? » et « Piégés »).

Chapitre I : Le Rassemblement
 Vos aventures et vous sont impliqués sur des événements étranges qui se sont déroulés dans votre ville natale d'Arkham, Massachusetts. Ces événements étranges, plusieurs habitants de la ville ont indépendamment disparus. Votre corps est récemment découvert dans les bois, semblant et à paraître être mort. La police et les médias ont déclaré que des personnes disparues étaient à l'origine de ces meurtres, mais vous pensez qu'il se passe autre chose. Vous êtes donc rassemblement dans la division de l'investigation policière afin de résoudre ces événements étranges.

Mise en Place



15 Placer les Investigateurs. Chaque investigateur commence la partie dans l'Étude. Placez la mini-carte de chaque investigateur près de l'Étude afin d'indiquer qu'il est présent dans ce lieu. Quand les investigateurs sont placés dans l'Étude, elle est révélée. Suivez les règles normales de révélation des lieux, placez dessus un nombre de pions Indice égal à la valeur d'indice indiquée sur sa face révélée.



La valeur d'indice de l'Étude est de 2. Vous placez donc un nombre d'indices égal à deux fois le nombre de joueurs quand elle est révélée.

Deck Rencontre *Référence du Scénario* *Deck Intrigue* *Deck Acte* *Cartes Mises de Côté*

Pile de Défausse Rencontre

Zone de Rencontre

Zone de Jeu de Roland

Pile de Défausse de Roland

Soutiens de Roland

*Zone de Menace de Roland**

Mini-carte de Roland *Mini-carte de Wendy*

Lieu (Étude)

Réserve de Pions

*Zone de Menace de Roland** *Zone de Menace de Wendy**

** La zone de menace d'un investigateur est l'endroit où sont placés les ennemis engagés, les malédictions, les blessures et autres afflications.*

Zone de Jeu de Wendy

Soutiens de Wendy

Pile de Défausse de Wendy

*Zone de Menace de Wendy**

Déroulement d'un Round

Une partie d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* se déroule en plusieurs rounds, au cours desquels les investigateurs affrontent les terrifiantes forces du Mythe, se déplacent et explorent des lieux mystérieux, repoussent de dangereux ennemis et font le point sur leur progression. Chaque round est divisé en quatre phases :

1. La phase du Mythe *
2. La phase d'Investigation
3. La phase des Ennemis
4. La phase d'Entretien

* **Important** : lors du premier round de la partie, ignorez la phase du Mythe. Commencez directement à la phase d'Investigation. La phase du Mythe est décrite en page 16.

Une fois les quatre phases achevées, le round est terminé et vous passez à la phase du Mythe du round suivant.

La Phase d'Investigation

Lors de la phase d'Investigation, les investigateurs sont au cœur du jeu. Les choix qu'ils vont effectuer dépendent de la situation et de l'investigateur en question.

Lors de cette phase, chaque investigateur joue à tour de rôle. Les investigateurs décident collectivement lequel d'entre eux effectuera son tour en premier. Quand le tour d'un investigateur se termine, choisissez celui qui effectuera le tour suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque investigateur ait effectué son tour.

Durant son tour, chaque investigateur a trois actions à effectuer. Elles peuvent être utilisées pour accomplir des tâches variées. Un investigateur a le droit d'effectuer chacune des actions suivantes, autant de fois qu'il le souhaite et dans n'importe quel ordre, tant qu'il lui reste des actions disponibles. À son tour, un investigateur a le droit d'utiliser une action pour :

- ◆ Piocher 1 carte.
- ◆ Gagner 1 Ressource.
- ◆ Activer une capacité ►► (déclenchement d'action).
- ◆ Engager un ennemi situé dans le même lieu que lui.
- ◆ Enquêter dans le lieu où il se trouve.
- ◆ Se déplacer vers un lieu connexe.
- ◆ Jouer une carte Soutien ou Événement de sa main.
- ◆ Tenter d'Échapper à un ennemi engagé avec lui.
- ◆ Combattre un ennemi situé dans le même lieu que lui.

Si un investigateur est engagé avec un ou plusieurs ennemis redressés, effectuer toute action autre qu'Échapper à, Combattre ou Activer une capacité avec l'indicatif Discussion ou Abandon provoque une attaque de chacun de ces ennemis contre l'investigateur. (Voir « La Phase des Ennemis » à la page 15). Ce type d'attaque est appelé une **ATAQUE D'OPPORTUNITÉ**.

Un investigateur a le droit de mettre fin à son tour sans avoir effectué ses trois actions. Pour indiquer que le tour d'un investigateur est terminé, retournez sa mini-carte afin que son verso (illustration en noir et blanc) soit visible. Les actions non-utilisées sont perdues et ne peuvent pas être conservées pour un tour ultérieur. Quand chaque investigateur a terminé son tour, passez à la phase des Ennemis.

Chacune des actions est décrite en détail dans les pages suivantes.

Conseil aux Débutants

Au début de la partie, les investigateurs sont pris au piège dans l'Étude. Que devraient-ils faire ?

Dans cette situation, certaines actions sont meilleures que d'autres. Si un investigateur a en main des cartes Soutien qui semblent utiles, il devrait envisager d'utiliser l'action Jouer afin de jouer une ou deux de ces cartes — cela permettra aux investigateurs d'être prêts si un ennemi ou un défi inattendu se dresse sur leur route. L'Étude renferme également des pions Indice ; les investigateurs devraient envisager d'utiliser l'action Enquêter afin de récupérer ces indices et de faire avancer le deck Acte. L'action Piocher ou Ressource peut se révéler une bonne alternative afin d'amasser des cartes et des ressources pour la suite de la partie.

Piocher

L'investigateur qui utilise cette action pioche une carte du dessus de son deck.



Ressource

L'investigateur qui utilise cette action gagne une ressource depuis la réserve de pions. (Les ressources sont généralement utilisées pour payer des cartes ou des effets.)



Conseil : Dépenser des actions pour piocher des cartes ou gagner des ressources peut être utile quand vous avez besoin de jouer une carte spécifique, mais cela vous fait perdre du temps et est peu rentable. N'utilisez ces actions que quand vous ne savez pas quoi faire ou en dernier recours !

Activer

L'investigateur qui utilise cette action résout une capacité ➔ (déclenchement d'action) d'une carte en jeu qu'il contrôle, d'une carte Rencontre située dans son lieu, de l'Acte ou de l'Intrigue en cours. Les capacités sur des cartes qui ne sont pas en jeu (comme celles dans la main d'un investigateur) ne peuvent pas être activées.



Jouer

Quand un investigateur utilise cette action, il choisit une carte Soutien ou Événement dans sa main, paye son coût en ressources et la joue. Le type de carte et le coût en ressources se situent dans le coin supérieur gauche de la carte.



Le *.45 Automatique* est un soutien qui coûte 4 ressources.

Pour payer un coût en ressources, l'investigateur qui joue la carte doit déplacer un nombre de ressources égal au coût, de sa réserve de ressources personnelle vers la réserve générale de pions.

Les règles pour jouer chaque type de carte sont les suivantes :

- ❖ Si la carte jouée est une **carte Événement**, son effet est résolu et elle est ensuite placée dans la pile de défausse de son propriétaire.
- ❖ Si la carte jouée est une **carte Soutien**, elle est placée dans la zone de jeu de l'investigateur qui l'a jouée et reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité ou un effet lui fasse quitter le jeu.
- ❖ **Les cartes Compétence ne sont pas jouées.** Leurs capacités et icônes ne peuvent être utilisées que lorsque ces cartes sont attribuées à un test de compétence depuis la main d'un investigateur (voir « Modifier les Valeurs de Compétence lors des Tests » à la page 17).

Jouer des cartes avec le mot-clé Rapide ne coûte aucune action.

Emplacements

Les emplacements limitent le nombre de cartes d'une catégorie spécifique qu'un investigateur peut avoir en jeu en même temps. Si un soutien possède un ou plusieurs symboles, il ne peut entrer en jeu que si son contrôleur a ces emplacements disponibles. Les emplacements disponibles pour un investigateur sont les suivants : **1 emplacement d'allié**, **1 emplacement de corps**, **1 emplacement d'accessoire**, **2 emplacements de main** et **2 emplacements d'arcane**.



1 emplacement d'accessoire



1 emplacement de corps



1 emplacement d'allié



1 emplacement de main



2 emplacements de main



1 emplacement d'arcane



2 emplacements d'arcane

Les icônes ci-dessus indiquent que le soutien occupe le ou les emplacement(s) désigné(s). Si un soutien n'a pas de symbole d'emplacement, il n'en occupe aucun.

Si un investigateur souhaite jouer ou prendre le contrôle d'un soutien qui nécessite un emplacement et qu'il n'a plus d'emplacement libre approprié, cet investigateur doit choisir et défausser un ou plusieurs soutiens qu'il contrôle afin de faire de la place au nouveau soutien.

Se Déplacer

L'investigateur qui utilise cette action se déplace vers un lieu connexe. Déplacez la mini-carte de cet investigateur vers un autre lieu qui est relié au lieu actuel de cet investigateur (voir ci-dessous). Les connexions d'un lieu sont indiquées par les icônes au bas de cette carte Lieu, auxquelles correspond une icône identique dans la zone de titre de chaque lieu connexe.

Si le lieu connexe est non-révélé, il est retourné pour afficher sa face révélée quand un investigateur s'y déplace. N'oubliez pas de placer le nombre d'indices indiqué sur le lieu lorsqu'il est révélé (voir « Lieux » à la page 4).



Un investigateur peut se déplacer du Vestibule vers la Cave.

Enquêter

L'investigateur qui utilise cette action enquête dans son lieu actuel afin de trouver des indices. L'investigateur effectue un test d'intelligence (🧠) contre la valeur occulte de ce lieu.



Valeur Occulte

Si le test est réussi, l'investigateur a découvert un indice provenant de ce lieu. Quand un investigateur découvre un indice dans un lieu, le joueur prend l'un des pions Indice de ce lieu et le place sur sa carte Investigateur.

Si le test est un échec, aucun indice n'est découvert.

Avancer le deck Acte

Le deck Acte représente la progression des investigateurs dans le scénario. De manière générale, les investigateurs peuvent faire avancer le deck Acte en dépensant collectivement le nombre requis d'indices. Les indices dépensés sont pris sur les cartes Investigateur et remis dans la réserve de pions. Faire avancer le deck Acte de cette manière ne coûte aucune action et peut être effectué durant le tour de n'importe quel investigateur. Le nombre d'indices nécessaires pour avancer vers l'acte suivant se situe au bas de la boîte de texte de la carte Acte en cours.

Si l'acte en cours a une instruction en gras « **Objectif** - », cette instruction remplace le processus normal d'avancement du deck décrit ci-dessus.

Pour faire avancer le deck Acte, retournez l'acte en cours sur sa face « b ». Suivez les instructions inscrites au verso et mettez-le de côté, hors jeu. La carte suivante du deck Acte devient le nouvel acte en cours. Les investigateurs conservent les pions Indice qu'ils n'ont pas eu besoin de dépenser.

Engager

L'investigateur qui utilise cette action engage un ennemi situé dans le même lieu que lui (cela peut être un ennemi qui n'est pas actuellement engagé ou bien qui est engagé avec un autre investigateur). Pour engager un ennemi, l'investigateur prend la carte Ennemi la place dans sa zone de menace.



Conseil : Engager un ennemi vous permet de lui échapper ou de l'attaquer sans risque de blesser votre partenaire. Utilisez cette action pour protéger vos coéquipiers.

Échapper à

L'investigateur qui utilise cette action tente d'échapper à un ennemi avec lequel il est engagé. L'investigateur effectue un test d'agilité (♫) contre la valeur d'évasion de cet ennemi.



Si le test est réussi, l'investigateur parvient à échapper avec succès à l'ennemi. L'ennemi est incliné et l'engagement est rompu. Déplacez l'ennemi de la zone de menace de l'investigateur vers le lieu où se trouve actuellement l'investigateur, afin de montrer qu'il n'est plus engagé avec cet investigateur.

Si le test d'agilité échoue, l'investigateur n'échappe pas à l'ennemi et ce dernier reste engagé avec lui.

Conseil : Échapper à un ennemi peut être d'une importance cruciale pour votre réussite. Les ennemis inclinés n'engagent pas automatiquement les investigateurs, n'effectuent pas d'attaques d'opportunité et n'attaquent pas lors de la phase des Ennemis. Si vous êtes désarmé ou avez besoin de rester à distance d'un ennemi mortel, envisagez de vous échapper plutôt que d'effectuer une attaque inutile.

Combattre

L'investigateur qui utilise cette action attaque un ennemi situé dans le même lieu que lui. Cet investigateur effectue un test de lutte (♣) contre la valeur de combat de l'ennemi :



Si le test est réussi, l'attaque est un succès et l'investigateur inflige **1 dégât** à l'ennemi attaqué. Certains sorts, armes ou autres attaques spéciales peuvent modifier le nombre de dégâts infligés. Placez sur cet ennemi un nombre de pions Dégât égal au nombre de dégâts infligés. Si un ennemi a reçu un nombre de pions Dégât supérieur ou égal à sa vie, il est vaincu et placé dans la pile de défausse Rencontre. Si le bas de la boîte de texte de cet ennemi indique qu'il fournit des points de victoire (via le mot-clé « **Victoire X** »), mettez sa carte dans une pile de victoire commune au lieu de la défausser.

Si le test est un échec, aucun dégât n'est infligé à l'ennemi attaqué.

Important : si un investigateur échoue dans un test de lutte contre un ennemi engagé avec un autre investigateur, la valeur de dégâts de l'attaque ratée est infligée à l'investigateur engagé avec cet ennemi.

Un Jeu Coopératif

Il existe un grand nombre de choix à effectuer lors de la phase d'Investigation. Les investigateurs sont encouragés à agir ensemble et à planifier ce qu'ils envisagent d'accomplir lors de chaque round. L'ordre dans lequel les investigateurs effectuent leur tour et les actions que chacun d'eux accomplit durant son propre tour peuvent faire la différence entre une victoire et une défaite.

Même si les investigateurs peuvent planifier collectivement leurs tours, chaque joueur conserve toute autorité sur les actions que son propre investigateur effectue. Pour de plus amples informations, consultez l'encadré « Discussions » ci-dessous.

Discussions

Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes cherche à offrir une expérience de jeu de rôle dans lequel chaque joueur incarne un personnage spécifique : son investigateur. La nature du jeu encourage les joueurs à coopérer et à échanger, mais ils sont également invités à interpréter « leur personnage » autant que possible lorsqu'ils communiquent. Les zones de jeu qui ne sont pas publiques (les decks et les mains des joueurs) servent à maintenir la sensation que chaque investigateur est un individu spécifique dans l'univers du jeu, et prend ses propres décisions sans avoir une connaissance complète et parfaite de ce que les autres savent ou pensent. Un bon moyen de maintenir cette illusion est de ne pas nommer, lire ou faire allusion de manière directe aux cartes qui constituent des informations cachées (c'est-à-dire à celles qui se trouvent dans les decks ou les mains des joueurs).

Exemple : Wendy souhaite que son partenaire, Roland, effectue une action Enquêter, et elle veut lui faire comprendre qu'elle peut l'aider. Au lieu de dire quelque chose comme « Fais une action Enquêter, je peux jouer Perception » ou « Enquête dans notre lieu, je peux contribuer à hauteur de 2 icônes », Wendy incarne son personnage en disant « Tu devrais enquêter, j'ai t'aider ! »

La Phase des Ennemis

Lors de la phase des Ennemis, les ennemis en ont après les investigateurs et, s'ils les trouvent, ils les attaquent !

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre. S'il n'y a aucun ennemi en jeu, passez à la phase d'Entretien.

1. **Déplacement des ennemis Chasseur.** Certains ennemis ont le mot-clé Chasseur. Chacun de ces ennemis se déplace une fois, vers un lieu connexe, dans la direction de l'investigateur le plus proche. Les ennemis Chasseur inclinés ou qui se trouvent dans un lieu déjà occupé par un ou plusieurs investigateurs ne se déplacent pas.

Si un ennemi Chasseur se déplace vers un lieu dans lequel se trouvent un ou plusieurs investigateurs, cet ennemi engage immédiatement l'un de ces investigateurs. (Voir l'encadré « Engagement des Ennemis » à la page 16.)

2. **Attaques ennemies.** Chaque ennemi redressé et engagé effectue une attaque contre l'investigateur avec lequel il est engagé. Les investigateurs résolvent les attaques ennemies dans l'ordre des joueurs. Si un même joueur est engagé avec plusieurs ennemis, il peut résoudre les attaques de ces ennemis dans l'ordre de son choix.

Quand un ennemi attaque, inflige simultanément ses dégâts et ses horreurs à l'investigateur engagé. (Voir l'encadré « Dégâts et Horreurs » ci-contre.)

La quantité de dégâts et d'horreurs infligés par une attaque ennemie est indiquée en bas de la boîte de texte des ennemis :



Après qu'un ennemi a attaqué pendant la phase des Ennemis, inclinez-le pour indiquer que son attaque a été résolue. (Dans le cas d'autres attaques, comme les attaques d'opportunité par exemple, les ennemis ne s'inclinent pas.)

Dégâts et Horreurs

Un investigateur peut subir des dégâts et des horreurs pendant un scénario. Les dégâts réduisent la vie d'un investigateur, et les horreurs sa santé mentale.



Valeur de Vie Valeur de Santé Mentale

Quand un investigateur subit des dégâts, placez des pions Dégât sur sa carte Investigateur et/ou sur n'importe quelle carte Soutien qui dispose d'une valeur de vie (à hauteur de la quantité de dégâts que chaque carte peut supporter). Une carte qui n'a pas de valeur de vie ne peut pas subir de dégâts.

Quand un investigateur subit des horreurs, placez des pions Horreur sur sa carte Investigateur et/ou sur n'importe quelle carte Soutien qui dispose d'une valeur de santé mentale (à hauteur de la quantité d'horreurs que chaque carte peut supporter). Une carte qui n'a pas de valeur de santé mentale ne peut pas subir d'horreurs.

Si une carte a reçu une quantité de dégâts supérieure ou égale à sa vie, ou une quantité d'horreurs supérieure ou égale à sa santé mentale, cette carte est vaincue. Une carte Soutien vaincue est défaussée. Un investigateur vaincu est éliminé (Voir « Élimination » à la page 10 du Guide de Référence.)



La Phase d'Entretien

Lors de la phase d'Entretien, les héros et leurs adversaires font le point et se préparent pour le prochain round.

Résolvez chacune des étapes suivantes dans l'ordre :

1. Chaque investigateur retourne sa mini-carte face recto (illustration en couleur visible).
2. Redressez toutes les cartes inclinées. Chaque ennemi non-engagé qui se redresse dans un lieu où se trouve un investigateur l'engage à ce moment-là. (Voir l'encadré « Engagement des Ennemis » ci-contre.)
3. Chaque investigateur pioche 1 carte et gagne 1 ressource.
4. Chaque investigateur **avec plus de 8 cartes en main** choisit et défausse des cartes de sa main jusqu'à ce qu'il n'en ait plus que 8.

Une fois ces 4 étapes achevées, le round de jeu est terminé et vous passez à la phase du Mythe du round suivant.

La Phase du Mythe

Durant la phase du Mythe, des forces occultes se dressent contre les investisseurs et cherchent à faire avancer leurs propres intrigues.

La phase du Mythe comprend trois étapes, décrites ci-dessous.

1. Placez 1 pion Fatalité sur l'intrigue en cours.
2. Comparez le nombre total de pions Fatalité en jeu (placés sur l'intrigue en cours et sur d'autres cartes en jeu) au seuil de fatalité de l'intrigue en cours. Si le nombre de pions Fatalité en jeu est supérieur ou égal au seuil de fatalité de l'intrigue en cours, faites avancer le deck Intrigue. Pour avancer le deck Intrigue, défaussez **tous** les pions Fatalité en jeu, retournez la carte Intrigue en cours, suivez les instructions inscrites au verso, puis retirez-la du jeu. La face recto de la prochaine carte Intrigue devient la nouvelle carte Intrigue active. (**Important** : à moins qu'une carte ne précise explicitement qu'elle peut faire avancer l'intrigue, c'est uniquement durant cette étape que le deck Intrigue est autorisé à avancer.)



Pion Fatalité



Seuil de Fatalité

Il y a 3 pions Fatalité en jeu.
Par conséquent, l'intrigue avance.

3. Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur pioche la carte du dessus du deck Rencontre. La manière de résoudre chaque type de carte Rencontre est décrite ci-dessous.

Traîtrise – Quand une carte Traîtrise est piochée, sa capacité est résolue immédiatement, puis cette carte est placée dans la pile de défausse Rencontre, à moins qu'elle n'indique explicitement qu'elle doit être mise en jeu.

Ennemi – Quand une carte Ennemi est piochée, cet ennemi est généré engagé avec l'investigateur qui l'a pioché, sauf s'il dispose d'une instruction « **Génération** – ». Si c'est le cas, il est généré dans le lieu indiqué. Si au moins un investigateur se trouve dans ce lieu, l'ennemi engage un en suivant les règles d'engagement décrites ci-dessous.



Carte Traîtrise



Carte Ennemi

Engagement des Ennemis

Tant qu'une carte Ennemi est en jeu, soit elle est engagée avec un investigateur (et placée dans la zone de menace de ce joueur), soit elle est non-engagée (et placée dans un lieu). Chaque ennemi dans la zone de menace d'un investigateur est considéré comme occupant le même lieu que lui. Si l'investigateur se déplace, l'ennemi reste engagé avec lui et se déplace dans le nouveau lieu.

À chaque fois qu'un ennemi redressé et non-engagé se trouve dans le même lieu qu'un investigateur, il engage cet investigateur et est placé dans sa zone de menace. Si plusieurs investisseurs se trouvent dans le même lieu qu'un ennemi redressé et non-engagé, l'investigateur principal décide quel investisseur est engagé par cet ennemi.

Certains ennemis disposent d'une instruction « **Proie** – » qui précise quel investigateur engager s'il existe plusieurs choix possibles. (Voir « Proie » à la page 18 du Guide de Référence.)

Un ennemi sera immédiatement engagé si :

- ❖ Il est généré (en position redressée) dans le même lieu qu'un investigateur.
- ❖ Il se déplace (en position redressée) dans le même lieu qu'un investigateur.
- ❖ Un investigateur se déplace dans le même lieu qu'un ennemi redressé.
- ❖ Un ennemi incliné se redresse dans le même lieu qu'un investigateur.

Compétences et Tests de Compétence

Chaque investigateur possède quatre compétences : Volonté (☛), Intelligence (☞), Lutte (☜) et Agilité (☞). Plus la valeur d'une compétence est élevée, plus l'investigateur est doué dans cette compétence.

Un certain nombre de situations demandent à un investigateur de réaliser un **TEST DE COMPÉTENCE**. Un test de compétence confronte la valeur d'une des compétences de l'investigateur à une valeur de difficulté déterminée par la capacité ou l'étape du jeu qui a initié le test. Pour effectuer un test de compétence, l'investigateur révèle un pion Chaos pris au hasard dans la réserve du Chaos. Ce pion modifie la valeur de compétence de l'investigateur. Si la valeur de compétence ainsi modifiée est supérieure ou égale à la valeur de difficulté du test, l'investigateur a réussi le test. Les conséquences en cas de réussite ou d'échec du test sont indiquées par la carte ou l'action qui a initié le test.

Modifier les Valeurs de Compétence lors des Tests

Avant de piocher un pion Chaos lors d'un test de compétence, l'investigateur a le droit d'augmenter sa valeur de compétence. Il existe deux moyens pour cela :

Premièrement, l'investigateur peut attribuer des cartes de sa main au test. Une carte peut être attribuée au test si elle possède au moins une icône correspondant au type de test effectué. Une icône Libre (?) peut être utilisée pour tous les types de test. Chaque icône qui correspond au type de test augmente de 1 la valeur de compétence de l'investigateur pour ce test. L'investigateur qui effectue le test a le droit d'attribuer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. Chaque *autre* investigateur dans le même lieu que celui qui effectue le test a le droit d'attribuer 1 carte de sa main afin de l'aider.

Vous ne payez pas le coût d'une carte que vous attribuez à un test.



Icônes
de Compétence

Deuxièmement, l'investigateur qui effectue le test a le droit d'activer une capacité ⚡ (déclenchement gratuit) afin de modifier sa compétence pour le test.

Effets des Pions Chaos

Chaque pion Chaos représente un symbole ou un modificateur numérique qui impacte le résultat du test de compétence. L'effet de chaque pion Chaos est décrit ci-dessous.

☛, ☞, ☜, ☞ — Reportez-vous à la carte de Référence du Scénario et résolvez l'effet correspondant.

⚡ — Reportez-vous à votre carte Investigateur et résolvez la capacité ⚡ de ce dernier.

☞ — Indique un échec automatique au test de compétence.

Si le pion Chaos révélé (ou l'effet référencé par un pion Chaos) a un modificateur numérique, ce modificateur est appliqué à la valeur de compétence de l'investigateur pour ce test.

Achever un Test de Compétence

Si la valeur de compétence modifiée de l'investigateur est supérieure ou égale à la valeur de difficulté du test, l'investigateur réussit le test. Sinon, il échoue. La capacité ou l'étape de jeu qui a initié le test précise les conséquences en cas de réussite et/ou d'échec.

Certaines cartes Compétence ont une capacité qui se résout à la fin d'un test de compétence, si elles ont été attribuées lors de ce test.

À la fin d'un test de compétence, défaussez toutes les cartes attribuées à ce test et remettez le pion Chaos dans la réserve du Chaos.

Exemple de Test de Compétence

Wendy Adams pioche la carte Rencontre Mains Saisissantes, qui dit : « **Révélation** – Effectuez un test de ☞ (3). En cas d'échec, subissez 1 dégât pour chaque point manquant. »

La valeur d'agilité de Wendy est de 4, la difficulté de ce test est de 3. Wendy n'a plus beaucoup de vie, il est donc important qu'elle réussisse ce test ! Elle n'a en main aucune carte qui possède l'icône appropriée et puisse être attribuée à ce test. Son partenaire, Roland, est dans le même lieu et décide d'attribuer au test de compétence l'une de ses cartes ayant 1 icône ☞. Cela donne à Wendy un bonus de +1 en agilité pour ce test.

Wendy pioche maintenant un pion Chaos au hasard dans la réserve du Chaos et révèle un « -2 ». Ce modificateur est appliqué à la valeur d'agilité de Wendy pour ce test. Sa valeur est donc maintenant de 4 (valeur de base) +1 (de la carte attribuée par Roland) -2 (du pion Chaos), ce qui fait un total de 3. Puisque la valeur de compétence modifiée de Wendy est égale à la difficulté du test (3), elle réussit le test !

Comme Wendy a réussi, elle applique maintenant le résultat de ce test. La carte Mains Saisissantes n'a aucun effet (puisque'elle n'a pas échoué au test). La carte attribuée par Roland est maintenant défaussée et le pion Chaos remis dans la réserve du Chaos.

Et Ensuite ?

Une fois la phase du Mythe achevée, la partie reprend à la phase d'Investigation du round suivant. Continuez d'enchaîner les rounds jusqu'à ce que les joueurs aient atteint une conclusion du scénario. (Voir « Victoire et Défaite » à la page 4.)

Après avoir terminé la partie, vous aurez peut-être envie de continuer la campagne. Pour ce faire, lisez les « Règles de Campagne Avancées » aux pages 3 et 4 du Guide de Campagne. Ensuite, démarrez le scénario *Les Masques de Minuit* en utilisant les règles de mise en place présentées à la page 27 du Guide de Référence.

Certains joueurs préféreront s'exercer en utilisant des investigateurs différents avant de continuer la campagne. Pour ce faire, utilisez les règles « Construction de Deck Personnalisé » ci-dessous, ou utilisez les decks de départ présentés à la page 20 afin de rejouer le premier scénario, « Le Rassemblement. »

Un rapide résumé des mots-clés, icônes et symboles importants se situe au dos de ce livret. De plus, le Guide de Référence couvre les aspects les plus délicats du jeu. Assurez-vous d'utiliser ces références fréquemment pendant que vous jouez.

Construction de Deck Personnalisé

La boîte de base d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* est conçue pour offrir une expérience de jeu complète avec une rejouabilité conséquente. Après avoir appris les bases du jeu, les joueurs voudront peut-être construire des decks originaux.

Pourquoi Construire un Deck Personnalisé ?

La construction de deck est un procédé par lequel un joueur peut personnaliser son deck pour aborder les scénarios avec une stratégie et des idées originales. Cela permet aux joueurs d'explorer de nouvelles facettes du jeu ; au lieu d'adapter son jeu à la stratégie d'un deck de départ, chaque joueur peut construire celui qui fonctionne selon ses désirs. Quand un joueur construit un deck original, il ne se contente plus simplement de participer au jeu : il façonne la manière dont celui-ci est joué.

Règles de Personnalisation de Deck

Voici les règles de personnalisation de deck pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Carte*. Notez que pour disposer de plus d'options de personnalisation, les joueurs peuvent acquérir des extensions contenant de nouvelles cartes.

- ◆ Un joueur doit choisir exactement 1 carte Investigateur.
- ◆ Le deck d'un investigateur doit inclure le nombre exact de cartes Joueur standard, indiqué au dos de sa carte Investigateur sous la mention « Taille du Deck ». Pour chacun des investigateurs de la boîte de base, ce nombre est de 30. Les faiblesses, les cartes spécifiques aux investigateurs et les cartes du scénario qui sont ajoutées au deck du joueur ne comptent pas dans ce nombre.
- ◆ Chaque carte Joueur standard dans un deck doit être choisie en respectant les options de « Construction du Deck » disponibles au dos de sa carte Investigateur.
- ◆ Le deck d'un joueur ne peut pas inclure plus de 2 exemplaires de la même carte Joueur (c'est-à-dire qui possède le même titre).
- ◆ Toutes les autres « Exigences du Deck » au verso de la carte Investigateur doivent être respectées.
- ◆ Au début d'une campagne, un investigateur ne peut inclure que des cartes de niveau 0 dans son deck. (Voir « Niveau des Cartes » ci-dessous.)

Niveau des Cartes

Le niveau d'une carte est indiqué par la présence de points blancs sous son coût. Le niveau de la carte est égal au nombre de points blancs.



Un point blanc indique que c'est une carte de niveau 1.

Dans une partie en mode campagne, une fois le scénario terminé, un investigateur peut être récompensé par des points d'expérience. Ces points peuvent être dépensés pour acheter des cartes d'un niveau supérieur qui pourront être utilisées durant cette campagne. (Voir « Mode Campagne » à la page 15 du Guide de Référence.)

Faiblesse Aléatoire

La plupart des investigateurs ont une exigence de deck qui force le joueur à ajouter à son deck une faiblesse de base, piochée au hasard.

Contrairement à une faiblesse spécifique à un investigateur, une faiblesse de base est identifiée par ce symbole :



Pour sélectionner une faiblesse de base au hasard, prenez les 10 faiblesses de base de cette boîte, mélangez-les et piochez-en une pour l'ajouter au deck de votre investigateur. Des extensions d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* rajoutent de nouvelles faiblesses de base à la collection des joueurs. Ajoutez simplement ces cartes aux dix présentes dans la boîte de base quand vous sélectionnez vos faiblesses de base pour vos prochaines parties.

Exemple : Stéphanie possède la boîte de base, un exemplaire de la première extension de campagne deluxe et un exemplaire du premier paquet Mythe. Pour créer un paquet de faiblesses de base, elle prend toutes les faiblesses de base qui proviennent de sa boîte de base, de la boîte d'extension deluxe et du paquet Mythe. Elle les mélange ensemble et pioche sa faiblesse de base au hasard dans cette réserve de faiblesses de base.

La faiblesse sélectionnée est ajoutée au deck du joueur une fois celui-ci construit, après que toutes les autres cartes ont été sélectionnées. Dans le mode campagne, la faiblesse sélectionnée reste partie intégrante du deck du joueur pour la campagne entière, sauf si elle est retirée par une capacité de carte. Une nouvelle faiblesse n'est pas automatiquement ajoutée au début du scénario suivant de la campagne. En revanche, des capacités de cartes ou des instructions du scénario peuvent faire gagner à l'investigateur des faiblesses supplémentaires.



Decks de Départ

Enquêter sur les événements qui surviennent à Arkham est un exercice dangereux. Vous allez affronter des monstruosités qui échappent à tout entendement et les savoirs que vous convoitez peuvent causer des dommages irréparables à votre esprit. Vous aurez besoin des meilleurs outils, d'alliés puissants et de talents utiles si souhaitez triompher de la campagne à venir.

Afin de vous aider dans vos investigations, nous vous proposons un deck de départ pour chaque investigateur d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Carte*. Ces decks sont une porte d'entrée dans l'univers d'Arkham et sont des exemples de decks personnalisés. Ils sont parfaits pour les joueurs qui veulent se lancer dans l'action au plus vite, ou pour ceux qui préfèrent qu'on leur fournisse un deck pré-construit plutôt que d'en assembler un par eux-mêmes.

Chaque deck décrit ci-après est accompagné de conseils sur la manière de le jouer, expliquant comment faire le meilleur usage possible des capacités de l'investigateur ou explicitant les synergies entre différentes cartes au sein du deck.

Ces decks de départ sont censés être utilisés au début d'une campagne et ont donc été construits sans dépenser le moindre point d'expérience. Le nombre entre parenthèses à côté de chaque carte est son numéro d'identification. S'il n'est pas spécifié le nombre d'exemplaires d'une carte, n'utilisez qu'un seul exemplaire de cette carte. **Chacun de ces decks contient une faiblesse de base spécifique au lieu de la faiblesse de base aléatoire.** N'ajoutez donc pas d'autres faiblesse de base aléatoire.

Avec le contenu de cette boîte de base, les joueurs peuvent construire ces cinq decks simultanément.



Conseils stratégiques : Roland Banks

Roland est un combattant honorable doublé d'un collecteur d'indices. Puisque sa capacité lui permet de découvrir automatiquement des indices en vainquant des ennemis, vous aurez à cœur de pourchasser tous les ennemis peu coriaces que vous croiserez, en particulier s'ils se trouvent dans un lieu avec une valeur occulte élevée. Essayez de vous procurer une arme aussi vite que possible (comme le *.45 Automatique*, la *Machette* ou le *.38 Spécial de Roland*) pour être prêt à écraser tout ennemi qui pourrait apparaître. Le *Flic en Patrouille*, le *Chien de Garde* et l'*Entraînement Physique* peuvent également vous aider à venir à bout de vos ennemis.

Si malgré tout vous avez des difficultés à enquêter, vous voudrez peut-être vous équiper d'une *Loupe* ou avoir le *Dr Milan Christopher* avec vous pour vous assister. *Preuve !* et *Suivre son Intuition* peuvent également vous aider à découvrir automatiquement des indices dans les lieux dotés d'une forte valeur occulte.

Bien que Roland soit résistant physiquement, sa santé mentale est basse et il est particulièrement sensible aux horreurs. Des alliés comme le *Flic en Patrouille* ou le *Dr Milan Christopher* peuvent vous aider à encaisser quelques horreurs si vous découvrez quelque chose d'effrayant. Si vous êtes proches de la défaite, n'hésitez pas à jouer *Premiers Soins* et passez un tour entier à soigner vos horreurs — vous voudrez à tout prix éviter un traumatisme mental !

Si vous vous voyez contraint d'*Effacer les Traces* des étranges événements qui se déroulent dans votre entourage, n'oubliez pas que vous avez le droit d'utiliser des effets de carte comme la capacité de Roland, *Preuve !* ou *Suivre son Intuition* pour retirer ces indices sans avoir à enquêter.

Roland Banks, l'Agent Fédéral

Investigateur

- Roland Banks (★ 1)

Soutiens (17)

- *.38 Spécial de Roland* (★ 6)
- *.45 Automatique* (★ 16)
- *Entraînement Physique* (★ 17)
- *Flic en Patrouille* (★ 18)
- *Premiers Soins* (★ 19)
- *Machette* (★ 20)
- *Chien de Garde* (★ 21)
- *Loupe* (★ 30)
- *Vieux Grimoire* (★ 31)
- *Documentaliste* (★ 32)
- *Dr Milan Christopher* (★ 33)
- *Hyperconscience* (★ 34)
- *Ouvrages Médicaux* (★ 35)
- *2 ex. de Couteau* (★ 86)
- *2 ex. de Lampe-Torche* (★ 87)

Événements (8)

- *Preuve !* (★ 22)
- *Esquive* (★ 23)
- *Explosion de Dynamite* (★ 24)
- *Le Pouvoir de l'Esprit* (★ 36)
- *Suivre son Intuition* (★ 37)
- *Barricade* (★ 38)
- *2 ex. de Planque* (★ 88)

Compétences (6)

- *Coup Vicieux* (★ 25)
- *Déduction* (★ 39)
- *2 ex. de Cran* (★ 89)
- *2 ex. de Dextérité* (★ 92)

Faiblesses (2)

- *Effacer les Traces* (★ 7)
- *Acolyte du Crépuscule d'Argent* (★ 102)



Conseils stratégiques : Daisy Walker

Daisy est une investigatrice dotée d'une grande intelligence qui joue un rôle de soutien ou permet de récolter rapidement des indices. Étant donné que sa capacité dépend de vos soutiens *Livre*, votre première préoccupation devrait être d'en mettre un en jeu au plus tôt. Le *Vieux Grimoire* est le *Livre* idéal à sortir en début de partie, mais avec la grande intelligence de Daisy, les *Ouvrages Médicaux* peuvent également être utiles pour sauver des vies. Si vous ne piochez ni l'un ni l'autre en main de départ, un *Documentaliste* peut vous aider à aller en chercher un, puis se révéler bien pratique pour encaisser les dégâts quand les choses deviennent difficiles.

L'intelligence de Daisy est telle qu'elle n'a, en général, pas besoin d'aide lorsqu'elle enquête. Mais si vous envisagez de vous ruer sur les indices, équipez-vous d'une *Loupe* et mettez le *Dr Milan Christopher* en jeu dès que possible.

La confrontation avec des ennemis peut s'avérer difficile pour Daisy compte tenu de ses faibles valeurs de lutte et d'agilité. Heureusement, vous avez plus d'un tour dans votre sac. *Lumière Aveuglante* et *Flétrissement* vous permettent d'utiliser la volonté plutôt que la lutte ou l'agilité pour, respectivement, combattre les ennemis ou leur échapper. Vous pouvez également utiliser le *Saint Rosaire* pour augmenter votre volonté. Si vous découvrez un lieu avec beaucoup d'indices et qu'il y a des ennemis Chasseur aux alentours, vous pouvez utiliser *Barricade* le temps de récolter ces indices en relative sécurité. Enfin, *Le Pouvoir de l'Esprit* est votre carte de la dernière chance. Essayez de la conserver pour le tour où vous aurez le plus besoin de profiter de la terrible intelligence de Daisy !

Si vous avez déjà le *Vieux Grimoire* et les *Ouvrages Médicaux* en jeu, essayez d'obtenir le *Fourre-Tout de Daisy* avant de piocher le *Necronomicon*, sinon vous allez forcément perdre l'un de vos autres livres.

Daisy Walker, la Bibliothécaire

Investigateur

- Daisy Walker (★2)

Soutiens (17)

- Le Fourre-Tout de Daisy (★8)
- Loupe (★30)
- Vieux Grimoire (★31)
- Documentaliste (★32)
- Dr Milan Christopher (★33)
- Hyperconscience (★34)
- Ouvrages Médicaux (★35)
- Connaissance Interdite (★58)
- Saint Rosaire (★59)
- Flétrissement (★60)
- Divination (★61)
- Étude des Arcanes (★62)
- Initiée aux Arcanes (★63)
- 2 ex. de Couteau (★86)
- 2 ex. de Lampe-Torche (★87)

Événements (8)

- Le Pouvoir de l'Esprit (★36)
- Suivre son Intuition (★37)
- Barricade (★38)
- Attiré vers la Flamme (★64)
- Sort de Protection (★65)
- Lumière Aveuglante (★66)
- 2 ex. de Planque (★88)

Compétences (6)

- Déduction (★39)
- Sans Peur (★67)
- 2 ex. de Perception (★90)
- 2 ex. de Dextérité (★92)

Faiblesses (2)

- Le Necronomicon (Traduction de John Dee) (★9)
- Paranoïa (★97)



Conseils stratégiques : « Skids » O'Toole

« Skids » est un personnage équilibré capable de combattre, de s'échapper et d'enquêter efficacement. Sa capacité d'investigateur et sa faiblesse requièrent toutes deux d'avoir des ressources. Il est donc souvent pertinent d'en conserver une grande quantité. Vous pouvez générer des ressources supplémentaires en utilisant de manière judicieuse *Cambriolage* et *Planque*, ou en utilisant l'action « Gagner 1 Ressource » quand vous ne savez pas quoi faire d'autre.

« Skids » possède à la fois une valeur d'agilité élevée et une valeur de lutte honorable, vous pouvez donc choisir de pourfendre vos ennemis par la force brute, ou les esquiver totalement. Il est souvent préférable de choisir en s'adaptant à l'ennemi considéré — en affrontant les ennemis possédant une forte valeur d'évasion et en esquivant les ennemis disposant de valeurs de combat et de vie élevées. Puisque vous disposez de plusieurs armes dans votre deck, n'hésitez pas à adopter une approche musclée lorsque c'est nécessaire !

Les actions supplémentaires sont la meilleure arme de « Skids ». Entre *Leo De Luca* et la capacité de votre investigateur, vous pouvez avoir jusqu'à 5 actions par tour. Économisez vos ressources en début de partie pour pouvoir jouer *Leo* et vos autres soutiens, mais à partir du milieu de partie, dépensez vos ressources et utilisez vos actions supplémentaires pour vous débarrasser de vos ennemis, enquêter dans des lieux ou vous déplacer jusqu'à votre but.

Votre faible volonté implique que vous êtes plus à même de succomber aux nombreuses menaces du deck Rencontre. Si vous vous sentez débordé, *En Cavale* sera votre échappatoire. La capacité d'ignorer tous les ennemis non-Élite pour un round entier est extrêmement puissante. Utilisez *En Cavale* pour vous déplacer ou enquêter tout en étant engagé avec un ennemi, ou pour engager des ennemis actuellement engagés avec d'autres investigateurs sans risquer de représailles.

« Skids » O'Toole, l'Ex-Détenu

Investigateur

- « Skids » O'Toole (★3)

Soutiens (16)

- .45 Automatique (★16)
- Entraînement Physique (★17)
- Flic en Patrouille (★18)
- Premiers Soins (★19)
- Machette (★20)
- Chien de Garde (★21)
- Cran d'Arrêt (★44)
- Cambriolage (★45)
- Vol à la Tire (★46)
- Derringer .41 (★47)
- Leo De Luca (★48)
- Coups Durs (★49)
- 2 ex. de Couteau (★86)
- 2 ex. de Lampe-Torche (★87)

Événements (9)

- En Cavale (★10)
- Preuve ! (★22)
- Esquive (★23)
- Explosion de Dynamite (★24)
- Insaisissable (★50)
- Attaque par Derrière (★51)
- Attaque par Surprise (★52)
- 2 ex. de Planque (★88)

Compétences (6)

- Coup Vicieux (★25)
- Opportuniste (★53)
- 2 ex. de Cran (★89)
- 2 ex. de Maîtrise (★91)

Faiblesses (2)

- Frais d'Hôpitaux (★11)
- Sbire de la Pègre (★101)



Conseils stratégiques : Agnes Baker

Agnes est une puissante magicienne qui est particulièrement douée pour venir à bout des ennemis. Étant donné que sa capacité peut s'activer une fois par phase après qu'elle a subi une horreur, plus vous pouvez vous infliger d'horreurs volontairement, mieux c'est. *Connaissance Interdite* est probablement le meilleur moyen d'alimenter la capacité d'Agnes : subissez 1 horreur, gagnez 1 ressource et infligez 1 dégât à chaque fois que vous le désirez ! Vous pouvez également activer sa capacité grâce à *Sort de Protection*, voire même *Flétrissement* si vous êtes assez « chanceux » pour piocher un pion avec un symbole. Mais attention ! Dans la mesure où la capacité d'Agnes ne s'active que lorsque des horreurs sont effectivement placées sur elle, vous allez également devoir encaisser ou soigner ces horreurs. Le *Saint Rosaire* est une carte incontournable puisqu'elle augmente la volonté d'Agnes tout en vous fournissant un moyen de la protéger contre les horreurs quand vous ne souhaitez pas activer sa capacité.

Si vous éprouvez des difficultés à enquêter, vous pouvez utiliser « *Regardez ce que j'ai Trouvé !* » ou *Attiré vers la Flamme* pour découvrir jusqu'à 4 indices sans avoir à réussir le moindre test d'intelligence.

Enfin, vu que vous êtes dépendant de vos cartes *Sort*, mettre rapidement une *Initiée aux Arcanes* en jeu peut vous être d'une grande utilité. Assurez-vous que le seuil de fatalité de l'intrigue en cours n'est pas en passe d'être atteint, puis jouez l'*Initiée aux Arcanes*. N'hésitez pas à utiliser sa capacité à chaque tour. Quand le seuil de fatalité est presque atteint, si vous pouvez la défausser du jeu (en général en lui assignant des dégâts ou des horreurs), vous pourrez vous débarrasser du pion Fatalité qui se trouve dessus.

Agnes Baker, la Serveuse

Investigateur

- Agnes Baker (★ 4)

Soutiens (17)

- Héritage d'Hyperborée (★ 12)
- Connaissance Interdite (★ 58)
- Saint Rosaire (★ 59)
- Flétrissement (★ 60)
- Divination (★ 61)
- Étude des Arcanes (★ 62)
- Initiée aux Arcanes (★ 63)
- Manteau de Cuir (★ 72)
- Récup' (★ 73)
- Batte de Base-Ball (★ 74)
- Patte de Lapin (★ 75)
- Chat Errant (★ 76)
- Se Surpasser (★ 77)
- 2 ex. de Couteau (★ 86)
- 2 ex. de Lampe-Torche (★ 87)

Événements (8)

- Attiré vers la Flamme (★ 64)
- Sort de Protection (★ 65)
- Lumière Aveuglante (★ 66)
- Habile Diversion (★ 78)
- « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (★ 79)
- Chanceux ! (★ 80)
- 2 ex. de Planque (★ 88)

Compétences (6)

- Sans Peur (★ 67)
- Instinct de Survie (★ 81)
- 2 ex. de Perception (★ 90)
- 2 ex. de Courage Inattendu (★ 93)

Faiblesses (2)

- Sombre Souvenir (★ 13)
- Hanté (★ 98)



Conseils stratégiques : Wendy Adams

Wendy est une investigatrice insaisissable qui est douée pour éviter le danger. Pour Wendy, la clé du succès est de faire bon usage de sa capacité à annuler un pion chaos, et à en piocher un nouveau, lors des tests de compétence critiques. Veillez bien à conserver toujours assez de cartes en main pour pouvoir activer sa capacité. *Vol à la Tire* et *Patte de Lapin* sont deux cartes idéales à jouer en début de partie, vous permettant de piocher des cartes en échappant aux ennemis ou en échouant aux tests.

L'agilité élevée et la faible valeur de lutte de Wendy impliquent que vous devez en priorité échapper aux ennemis et les fuir, mais une *Attaque par Derrière* ou une *Attaque par Surprise* peut également venir à bout des ennemis gênants. *Chat Errant*, *Habile Diversion* et *Instinct de Survie* peuvent également vous sortir de situations délicates. Quand tout le reste a échoué, sortez un *Derringer .41* ou une *Batte de Base-Ball* et n'ayez pas peur d'attribuer des cartes à vos tests !

L'*Amulette de Wendy* est une carte complexe, mais jouer sur sa capacité et son effet forcé peut être très profitable. Il vaut mieux garder l'amulette dans votre main jusqu'à ce qu'il y ait quelques événements dans votre pile de défausse. Une fois qu'elle est en jeu, faites attention à l'événement qui est le plus proche du sommet de votre pile de défausse (en particulier si c'est *Chanceux !*) puisque vous pourrez le jouer en utilisant l'*Amulette de Wendy*. N'oubliez pas qu'une fois que l'*Amulette* est en jeu, les événements que vous jouez sont placés en dessous de votre deck (que vous jouiez l'événement depuis votre main ou en utilisant la capacité de l'*Amulette*).

Wendy Adams, la Gamine

Investigateur

- Wendy Adams (★ 5)

Soutiens (17)

- Amulette de Wendy (★ 14)
- Cran d'Arrêt (★ 44)
- Cambriolage (★ 45)
- Vol à la Tire (★ 46)
- Derringer .41 (★ 47)
- Leo De Luca (★ 48)
- Coups Durs (★ 49)
- Manteau de Cuir (★ 72)
- Récup' (★ 73)
- Batte de Base-Ball (★ 74)
- Patte de Lapin (★ 75)
- Chat Errant (★ 76)
- Se Surpasser (★ 77)
- 2 ex. de Couteau (★ 86)
- 2 ex. de Lampe-Torche (★ 87)

Événements (8)

- Insaisissable (★ 50)
- Attaque par Derrière (★ 51)
- Attaque par Surprise (★ 52)
- Habile Diversion (★ 78)
- « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (★ 79)
- Chanceux ! (★ 80)
- 2 ex. de Planque (★ 88)

Compétences (6)

- Opportuniste (★ 53)
- Instinct de Survie (★ 81)
- 2 ex. de Maîtrise (★ 91)
- 2 ex. de Courage Inattendu (★ 93)

Faiblesses (2)

- Seule et Abandonnée (★ 15)
- Amnésie (★ 96)

Crédits

Conception du jeu et développement : Nate French et MJ Newman

Production : Molly Glover

Rédaction technique : Adam Baker

Rédaction : Patrick Brennan et B.D. Flory

Relecture : Brad Andres, Christine Crabb, Erik Dahlman, Kristopher Fletcher, Alexander Hynes et Kevin Tomczyk

Responsable des jeux de cartes : Jim Cartwright

Groupe histoire d'Horreur à Arkham : Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark et Philip Henry

Direction créative et histoire : Katrina Ostrander

Conception graphique : Mercedes Opheim et Evan Simonet avec Monica Helland

Coordination de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Illustration de couverture : Ignacio Bazán Lazcano

Direction artistique : Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson et Zoë Robinson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Responsable de la production : Justin Anger et Jason Glawe

Directeur créatif : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Direction du studio : Chris Gerber

Adaptation Française par Edge Studio

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Sylvain Labetoule, Dadajef et Nelow

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Testeurs

Mark Anderson, Sam Bailey, Craig « Late to the Party » Bergman, Patrick Brennan, Mizuho Dahlman, Gareth Dean, Sunyi Dean, Andrea Dell'Agnese, Ali Eddy, Luke « Mining for Clues » Eddy, Julia Faeta, Jeff Farrell, Alex Filewood, Jeremy Fredin, Caleb Grace, Dominic Greene, Samuel Langenegger, Mark Larson, Lukas Litzinger, Rose Malloy, Ian Martin, Rick Meyer, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Teague « They Killed Me Again » Murphy, Alan Newman, Matt Pachefsky, Daniel Schaefer, Brian Schwebach, Pawel Smoczyk, Damon Stone, Mike « Autofail » Strunk, Zach « I Have Amnesia » Varberg, Aaron J. Wong et Jeremy « Vicious Blow » Zwirn



© & © 2021 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont © Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont © & © Gamegenic GmbH. Édité par Fantasy Flight Games, 1995 County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Phases

1. Phase du Mythe (à ignorer lors du premier round)
2. Phase d'Investigation
3. Phase des Ennemis
4. Phase d'Entretien

Mots-clés

Un mot-clé est un attribut qui confère des règles spécifiques à une carte. Vous trouverez ci-dessous un bref récapitulatif du fonctionnement de chaque mot-clé. Pour les règles complètes, reportez-vous au Guide de Référence.

Chasseur : chaque ennemi Chasseur se déplace de 1 lieu en direction de l'investigateur le plus proche au début de la phase des Ennemis.

Distant : un ennemi Distant n'engage pas les investigateurs de son propre chef. (Un investigateur peut utiliser une action ou une capacité de carte pour l'engager.) Un investigateur ne peut attaquer un ennemi Distant tant que celui-ci n'est pas engagé avec un investigateur.

Massif : un ennemi Massif est engagé avec chaque investigateur dans son lieu.

Péril : quand un investigateur pioche une carte avec le mot-clé Péril, il ne peut pas interagir avec les autres joueurs ni recevoir leurs conseils pendant qu'il résout la capacité de révélation de la carte et/ou la génère.

Rapide : un joueur a le droit de jouer une carte Rapide sans dépenser d'action.

Renfort : après qu'un investigateur a pioché et résolu une carte Rencontre qui a le mot-clé Renfort, il doit piocher et résoudre une carte supplémentaire.

Riposte : si un investigateur échoue à un test de compétence pendant qu'il attaque un ennemi redressé ayant le mot-clé Riposte, cet ennemi effectue une attaque (dégâts et horreurs) contre cet investigateur.

Utilisations (X « type ») : la valeur X indique le nombre de pions Ressource (pris dans la réserve de pions) à placer sur la carte quand elle entre en jeu. Ils ne sont alors plus considérés comme des pions Ressource mais comme des pions du type précisé entre parenthèses : charge, munition, provision, etc. Le fonctionnement de ces pions est expliqué par la capacité de la carte.

Instructions

Génération : indique où l'ennemi est généré lorsqu'il est pioché.

Proie : indique quel investigateur sera engagé par un ennemi (ou vers quel investigateur il se déplacera s'il a le mot-clé Chasseur) si plusieurs options valides sont possibles.

Timing des Déclenchements

Déclenchement d'action (➡) : utiliser cette capacité coûte une action.

Déclenchement gratuit (⚡) : utiliser cette capacité ne coûte aucune action.

Déclenchement en réaction (↻) : peut-être utilisée une fois à chaque fois que le moment spécifié se présente. Ne coûte aucune action.

Symboles et Icônes

Par investigateur



Classes de Personnage

Gardien



Chercheur



Mystique



Truand



Survivant



Compétences

Volonté



Intelligence



Lutte



Agilité



Libre



Pions Chaos

Signe des Anciens



Renvoie à la capacité de l'investigateur.



Échec Automatique



L'investigateur échoue automatiquement.



Crâne



Cultiste



Renvoie à la capacité correspondant au pion révélé sur la carte de Référence du Scénario.



Tablette



Chose Très Ancienne

