Horreur à Arkham®

Le jeu de cartes



Le Grimoire d'Arkham

Grimoire v1.1

Glossaire ; Règles Supplémentaires et Notions Clés ; Personnalisation de deck ; Notes et errata ; Foire aux questions ; Règles optionnelles ; Résumé

De sombres secrets restent cachés...

« La chose la plus miséricordieuse qui fut jamais accordée à l'homme est son incapacité à faire le rapprochement entre toutes ses connaissances. Nous vivons sur une île d'ignorance placide, au beau milieu de mers noires et infinies sur lesquelles il n'a jamais été prévu que nous naviguions très loin. »

– H.P. Lovecraft, « L'Appel de Cthulhu »

Utilisation de ce document

Le Grimoire d'Arkham est la référence définitive des règles du jeu, détaillant toutes les situations possibles rencontrées. En tant que document évolutif, il est disponible en ligne et mis à jour lorsque de nouvelles cartes et règles sont introduites ou des interactions/situations complexes sont découvertes. Ce document contient des informations concernant les sujets les plus avancés, tels que l'interprétation des cartes, la priorité de résolution des effets, les questions fréquentes, et une liste des mots-clés et autres règles.

Ce grimoire n'est pas conçu pour être une introduction aux règles du jeu. Les nouveaux joueurs devraient commencer par lire le Livre de Règles inclus dans la boîte de base d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*.

La première partie de ce guide est un glossaire des termes, règles et mots-clés du jeu. Viennent ensuite des diagrammes de timing détaillés pour la mise en place, les tests de compétences et les mécaniques de jeu, ainsi que la présentation de l'anatomie des cartes. La dernière partie contient les règles de construction de deck et du jeu en campagne, les errata, les questions fréquemment posées et les règles optionnelles et variantes de jeu. Une liste complète des symboles et icônes du jeu se trouve à la fin de l'ouvrage.

Le Grimoire d'Arkham ne concerne que les règles et questions propres au jeu *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* (paru en 2026). Toute référence à *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* concerne la version parue à partir de 2026, sauf mention contraire.

STOP !

Si vous êtes un nouveau joueur essayant de se familiariser avec les bases d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*, ce document n'est pas conçu pour vous apprendre à jouer. Pour votre première partie, il est recommandé de commencer par lire le Livre de Règles (que vous trouverez dans la boîte de base d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*).

Table des matières

Glossaire des termes et mots-clés 3
Règles Supplémentaires et Notions Clés 28
Timing et mécanique de jeu 29
Timing d'un Test de Compétence 32
Séquence d'Initiation 33
Mise en Place d'une Partie 33
Anatomie d'une carte 34
Jouer une Campagne 38
Personnalisation de deck 41
Notes et errata 43
Foire aux questions 43
Règles optionnelles 44
Réimpressions modifiées 46
Guide des Icônes 46
Guide des Icônes des Sets de Rencontre 46
Résumé 49
Index 50

Adaptation Française

Traduction : Michaël Hatik, Cyriac Benoit, Joffrey Beltran
Relecture : Jean-François Jet, Py 3.14
Mise en page : Luis E. Sánchez
Responsable de localisation : Jean-François Jet

Un grand merci à ceux qui ont un jour décidé de rôder derrière le seuil : Jérémy Fouques et Grégory Henriques.

® & © 2026 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® Fantasy Flight Games. Édité par Fantasy Flight Games, 1995 County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905.

I. Glossaire des termes et mots-clés

Cette section fournit des règles, termes et situations de jeu susceptibles d'intervenir en cours de partie, le tout classé par ordre alphabétique.

À/Au

Le mot « à/au » fait référence au moment simultané à la résolution du point de timing spécifié ou de la condition de déclenchement.

- Un effet qui se déclenche « si » une condition de déclenchement est remplie doit être traité comme se déclenchant « à » ce moment-là sous condition.
- Les capacités « à » et « si » se déclenchent entre les capacités « quand » et « après » qui sont déclenchées par la même condition.

(Exemple : une capacité dont le texte indique « à la fin du round » s'initie et se résout au moment où le round se termine, alors qu'une capacité dont le texte indique « si vous révélez un pion » s'initie et se résout au moment où un pion Chaos est révélé, mais uniquement si la condition de déclenchement spécifiée est remplie.)

Voir « Capacité » en page 5, « Priorités en Cas de Résolutions Simultanées » en page 21 et « Conditions de Déclenchement » en page 9.

Abandon

Certaines capacités sont identifiées par un indicatif d'action Abandon. De telles capacités sont initiées en utilisant l'action Activer.

- Un investigateur qui abandonne est éliminé du scénario, mais il n'est pas considéré comme ayant été vaincu. *(Par conséquent, les investigateurs qui ont abandonné ne sont pas concernés par les capacités faisant référence à chaque « investigateur survivant ».)*
- Effectuer une action Abandon ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Voir « Activer (Action) » en page 3 et « Élimination » en page 12.

Action

Par défaut, un investigateur gagne 3 actions au début de son tour. Il peut les dépenser pour effectuer des actions de base ou d'autres types d'action, activer des capacités déclenchées, ou pour payer un coût supplémentaire qui serait requis par un effet ou une capacité. Quand une action est effectuée, tous les coûts de cette action sont d'abord payés. Ensuite, les conséquences de l'action sont résolues.

- À la fin du tour d'un investigateur, celui-ci perd toute action non dépensée.
- Si une instruction demande à un investigateur de perdre 1 ou plusieurs actions en dehors de son tour, le nombre d'actions qu'il peut effectuer est réduit d'autant lors de son prochain tour.
- Si une instruction demande à un investigateur de gagner 1 ou plusieurs actions en dehors de son tour, le nombre d'actions qu'il peut effectuer est augmenté d'autant lors de son prochain tour.

Certaines capacités de carte indiquent à l'investigateur « d'effectuer immédiatement » une action. Lorsqu'il résout une telle capacité, on considère qu'il gagne immédiatement une action qu'il dépense dans la foulée pour effectuer une action valide (dont le type est généralement déterminé par la capacité elle-même). Ces effets se résolvent immédiatement, même si le tour en cours n'est pas celui de cet investigateur.

- Si un investigateur est engagé avec un ou plusieurs ennemis et qu'il résout une capacité qui lui fait effectuer immédiatement une action, cela déclenche des attaques d'opportunité de la part de ces ennemis.

Voir « Action de base » en page 3 et « Capacités Déclenchées » en page 5.

Actions de Base

Les actions de base sont des actions réalisables sans l'aide de modificateurs, cartes ou capacités. Les actions de base disponibles pour un joueur sont :

- **Piocher** 1 carte.
- Gagner 1 **ressource**.
- **Se déplacer** vers un lieu connexe.
- **Engager** un ennemi dans son lieu.
- **Combattre** un ennemi dans son lieu en utilisant .
- **Échapper** à un ennemi avec lequel il est engagé en utilisant .
- **Enquêter** dans son lieu en utilisant .

Jouer, **Activer**, **Discuter** et **Abandonner** ne sont pas des actions de base car elles nécessitent des cartes ou des capacités de carte pour être initiées.

Activer (Action)

« Activer » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour.

Quand cette action est effectuée, l'investigateur initie une capacité dont une partie du coût est indiquée par une ou plusieurs icônes . Le nombre d'icônes dans le coût de la capacité détermine le nombre d'actions que l'investigateur doit dépenser pour effectuer cette action. Quand une action Activer est exécutée, ses coûts sont payés en intégralité et simultanément. Ensuite, les conséquences de cette action sont résolues.

Un investigateur a le droit d'activer des capacités venant 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 **n'importe quel** investigateur qui occupe ce lieu.
- La carte Acte ou Intrigue en cours.

Une action Activer provoque une attaque d'opportunité, à moins que ce soit également un autre type d'action. *(Par exemple, déclencher la capacité de Flamme Cosmique compte comme une action Activer et une action Combattre, ne déclenchant donc pas d'attaque d'opportunité.)*

Alerte

Alerte est une capacité mot-clé.

Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence lorsqu'il tente d'échapper à un ennemi redressé ayant le mot-clé Alerte, après avoir appliqué tous les résultats du test de compétence, cet ennemi effectue une attaque contre l'investigateur ayant tenté de s'échapper. Un ennemi ne s'incline pas après avoir effectué une attaque consécutive au mot-clé Alerte.

- Cette attaque a lieu que l'ennemi soit engagé ou non avec l'investigateur qui tente de lui échapper, sauf si cet ennemi est en position « inclinée ».

Annulation

Certaines capacités de carte peuvent « annuler » d'autres effets de carte ou du jeu. Les capacités d'annulation interrompent l'initiation d'un effet et l'empêchent d'être initié.

Si un effet est annulé, il est considéré comme n'ayant pas eu lieu pour ce qui concerne les capacités de carte. *(Exemple : si tous les dégâts d'un effet sont annulés, l'investigateur n'est pas considéré comme ayant subi des dégâts pour la capacité de Jim Culver (n°60).)*

Après

Le mot « après » se réfère au moment situé immédiatement après que le moment spécifié ou la condition de déclenchement spécifiée a été complètement résolu, avant de passer à l'étape suivante du jeu.

(Exemple : une capacité qui dit « Après que vous avez pioché une carte Ennemi » est initiée immédiatement après avoir résolu toutes les étapes de la pioche d'un ennemi – résoudre sa capacité Révélation, le générer, etc.)

Voir « Capacité » en page 5, « Priorité en Cas de Résolutions Simultanées » en page 21 et « Conditions de Déclenchement » en page 8.

Attachements, Attachez à

Si une carte utilise les mots « Attachez à », elle doit être attachée à l'élément spécifié quand elle entre en jeu (placez la carte sous l'élément, en la décalant légèrement). Une fois attachée, une telle carte est référencée comme étant un attachement.

- On ne vérifie la validité de l'attachement qu'au moment où la carte est attachée à un élément de jeu (on ne le fait plus par la suite, une fois qu'elle a été attachée). Si la vérification de la validité de l'attachement montre qu'il n'est pas possible d'attacher la carte, elle n'est pas attachée et reste dans son état ou sa zone de jeu précédent(e). S'il est impossible que cette carte reste dans son état ou sa zone de jeu précédent(e), défaussez-la.
- Une fois en jeu, un attachement reste attaché jusqu'à ce que lui-même ou l'élément auquel il est attaché quitte le jeu (auquel cas l'attachement est défaussé), ou jusqu'à ce qu'une capacité de carte détache la carte de manière explicite.
- Un attachement s'incline et se redresse indépendamment de l'élément de jeu auquel il est attaché.

Attaquant, Attaqué

Un « attaquant » est une entité (en général un ennemi ou un investigateur) qui résout une attaque contre une autre entité. L'entité en train d'être attaquée est appelée « cible », « ennemi/investigateur/carte ciblé(e) » ou « ennemi/investigateur attaqué ».

Voir « Combattre (Action) » en page 8 et « Cible » en page 7.

Attaque d'Opportunité

Chaque fois qu'un investigateur qui est engagé avec un ou plusieurs ennemis redressés dépense une action (sauf si cette action est dépensée pour effectuer une action **Combattre**, **Échapper à**, **Discuter** ou **Abandonner**), chacun de ces ennemis l'attaque. C'est ce qu'on appelle une attaque d'opportunité.

- L'investigateur qui a provoqué ces attaques d'opportunité choisit l'ordre dans lesquelles les résoudre.
- Une attaque d'opportunité est effectuée immédiatement après que tous les coûts pour initier l'action qui a provoqué l'attaque ont été payés, mais avant la résolution des effets de cette action.
- Une capacité qui coûte plus d'une action ne déclenche qu'une seule attaque d'opportunité de la part de chaque ennemi engagé.
- Un ennemi ne s'incline pas lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité.
- Après que toutes les attaques d'opportunité ont été effectuées, l'investigateur résout la capacité qui a provoqué l'/les attaque(s).
- Les attaques d'opportunité sont considérées comme des attaques ennemies pour les besoins des capacités de carte.
- Un investigateur provoque une attaque d'opportunité s'il dépense 1 ou plusieurs actions pour réaliser une capacité ou action. Les capacités avec un indicatif en gras ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

Au lieu de / À la Place

Les locutions « au lieu de » ou « à la place de » indiquent un effet de remplacement. Un effet de remplacement est un effet qui remplace la résolution d'une condition de déclenchement par une autre résolution.

- Si plusieurs effets de remplacement sont initiés contre une même condition de déclenchement et créent un conflit dans la résolution, c'est l'effet le plus récent qui est utilisé pour résoudre la condition de déclenchement.
- Le conditionnel ou la locution « est censé » sont utilisés pour définir la condition de déclenchement de certaines capacités, et établissent une plus grande priorité pour ces capacités que pour celles qui se réfèrent à la même condition de déclenchement, mais qui n'utilisent pas le conditionnel ou la locution « est censée ». *(Exemple : « Quand X devrait arriver » ou « quand X est censé arriver » se résout avant « Quand X arrive ».)*
- Si un effet de remplacement qui utilise le conditionnel ou la locution « est censé » change la nature de la condition de déclenchement, la condition de déclenchement originelle est remplacée par cette nouvelle condition de déclenchement. Aucune autre capacité qui se réfère à la condition de déclenchement originelle ne peut plus être utilisée.

Avoir le Droit de

La locution « avoir le droit de » et ses dérivés indiquent que le joueur spécifié a la possibilité de faire ce qui suit. Si aucun joueur n'est spécifié, la possibilité est donnée au contrôleur de la carte sur laquelle est inscrite la capacité en question.

- Si une capacité établit qu'un joueur « a la droit » de choisir (ou choisir entre) une ou plusieurs possibilités, il a la possibilité de ne choisir aucune de ces possibilités.

Bannir

Bannir est une capacité qui peut apparaître sur certaines cartes Joueur et dans les instructions du Guide de Campagne.

Certaines cartes Joueur doivent être bannies quand elles sont utilisées. Quand une carte est bannie, elle est retirée du jeu et retourne dans la collection.

- En mode campagne, une carte d'un niveau autre que 0 qui a été bannie doit être de nouveau achetée avec des points d'expérience (entre deux scénarios) avant de pouvoir de nouveau l'ajouter à son deck.
- Si bannir une ou plusieurs cartes réduit le nombre de cartes dans le deck d'un investigateur sous la taille minimum, il doit, lors de l'achat de cartes entre deux scénarios, acheter des cartes pour revenir à la taille légale du deck (*rappel : en achetant des cartes de cette façon, un investigateur peut acheter des cartes de niveau 0 pour 0 point d'expérience jusqu'à ce que la taille légale soit atteinte*).

Cachée

Cachée est une capacité mot-clé.

Les cartes Cachée ont des capacités de **Révélation** qui les ajoutent secrètement à la main d'un investigateur. Cela doit être fait sans révéler cette carte ni son texte aux autres investigateurs. Tant qu'une carte Cachée est dans la main d'un investigateur, il la traite comme si elle était dans sa zone de menace. Ses capacités permanentes sont actives et les capacités inscrites dessus peuvent être déclenchées, mais seulement par cet investigateur.

- Une carte Cachée compte dans la taille de main maximale d'un investigateur, mais elle ne peut être défaussée de sa main par aucun moyen, excepté celui inscrit sur la carte.
- Quand une carte Cachée est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse Rencontre.

- Pour profiter de la meilleure expérience de jeu possible, les joueurs sont encouragés à « jouer le jeu » et à ne pas partager les informations d'une carte Cachée dans leur main.

Capacité

Une capacité est le texte qui indique spécifiquement la manière dont la carte affecte le jeu. Les divers types de capacités de carte sont : les capacités permanentes, les capacités forcées, les capacités Révélation, les capacités déclenchées, les capacités de mot-clé et les instructions des ennemis telles que Génération.

- Les capacités de carte interagissent avec le jeu uniquement si la carte sur laquelle est inscrite la capacité est en jeu, sauf si la capacité (ou les règles qui régissent ce type de carte) indique spécifiquement une utilisation possible depuis une zone hors jeu.
- Les capacités de carte interagissent uniquement avec les autres cartes qui sont en jeu, sauf si la capacité indique spécifiquement une interaction avec des cartes hors jeu.
- Si plusieurs exemplaires de la même capacité sont en jeu, chaque exemplaire interagit (ou a la possibilité d'interagir) de manière individuelle avec l'état de la partie.

Voir « Capacité Permanente » en page 5, « Capacité Forcée » en page 5, « Mots-Clés » en page 19, « Révélation » en page 23 et « Capacités Déclenchées » en page 5.

Capacité Forcée

Une capacité forcée est un type de capacité de carte.

Les capacités forcées sont identifiées par une instruction « **Forcé –** » en gras. Les capacités forcées se déclenchent lors d'un point de timing spécifique. Ce point de timing est généralement indiqué par des mots comme : « quand », « après », « si » ou « à/au ».

- Une capacité forcée ne se déclenche pas si elle ne peut pas affecter sa cible.
- Une capacité forcée **doit** se déclencher chaque fois que son point de timing spécifié apparaît.
- Une capacité forcée qui se déclenche « quand » son point de timing apparaît est déclenchée dès que ce point de timing spécifié apparaît, mais avant que son impact sur la partie ne soit résolu. *(Par exemple, un effet qui dit « **Forcé** – Quand vous jouez un soutien : subissez 1 horreur. », inflige 1 horreur quand le soutien est en train d'être joué, mais avant que le soutien n'entre en jeu.)*
- Une capacité forcée qui se déclenche « après » l'apparition de son point de timing est déclenchée immédiatement après que son impact sur la partie a été résolu.
- Les capacités forcées ont préséance sur les capacités de carte Joueur. Toutes les capacités forcées déclenchées lors d'un point de timing spécifique doivent être complètement résolues avant de déclencher toute capacité ↩ se référant au même point de timing.

Voir « Capacité » en page 5.

Capacité Permanente

Une capacité permanente est une capacité de carte.

Une capacité permanente interagit en continu avec d'autres éléments de jeu tant que la carte sur laquelle elle est imprimée est en jeu.

- Certaines capacités permanentes doivent satisfaire une condition spécifique pour s'activer. Ces capacités contiennent des mots comme « pendant » ou « tant que », et leurs effets ne sont actifs que si la condition est remplie.
- Les capacités permanentes ne se déclenchent à aucun moment spécifique.

Capacités Déclenchées

Une capacité déclenchée est une capacité précédée d'une icône ↯, ↩ ou ➤➤. Si la capacité a un ou plusieurs prérequis, tels que des coûts ou des conditions, ils sont précisés dans le texte qui suit immédiatement cette icône. Un joueur doit toujours satisfaire les prérequis d'une telle capacité afin de la déclencher. Toutes les capacités déclenchées sont gouvernées par les règles suivantes :

- Une capacité déclenchée sur une carte contrôlée par un joueur peut être **déclenchée de manière optionnelle** quand son point de timing apparaît, tel qu'indiqué par la capacité.
- Une capacité déclenchée peut seulement être initiée si une cible valide peut être choisie et que son coût de capacité (s'il y en a un) peut être entièrement payé.
- Une fois qu'une capacité est initiée, les joueurs doivent résoudre l'effet autant que possible, à moins que l'effet n'utilise la locution « a le droit » (ou un de ses dérivés).

Il existe trois types de capacités déclenchées :

- **Les capacités déclenchées gratuites** (↯) — Ces capacités peuvent être déclenchées en tant que capacités de joueur lors de n'importe quelle Fenêtre de Joueur ou comme spécifié par le texte de la capacité.
- **Les capacités déclenchées de réaction** (↩) — Ces capacités ont une condition de déclenchement spécifique et peuvent être déclenchées à chaque fois que cette condition de déclenchement est satisfaite . *(Par exemple : « ↩ Après que vous avez vaincu un ennemi : »)*
  - Une capacité ↩ qui se déclenche « quand » un point de timing apparaît peut être déclenchée dès que le point de timing indiqué apparaît, mais avant que l'impact de ce point de timing sur la partie ne se résolve.
  - Une capacité ↩ qui se déclenche « à » son point de timing ou « si » son point de timing ou sa condition de déclenchement apparaît, peut être déclenchée simultanément avec la résolution de l'impact de ce point de timing sur la partie.
  - Une capacité ↩ qui se déclenche « après » l'apparition de son point de timing peut être déclenchée immédiatement après que l'impact de ce point de timing sur la partie a été résolu.
  - Une capacité ↩ peut être déclenchée seulement une fois à chaque fois que la condition indiquée sur la capacité est satisfaite. Par exemple, une capacité qui est déclenchée « après l'apparition de X », peut être utilisée une seule fois à chaque fois que « X » apparaît.
- **Les capacités déclenchées d'action** ➤➤ — Ces capacités peuvent être déclenchées par l'utilisation de l'action Activer en dépensant une action pour chaque ➤➤ indiquée dans le coût de la capacité.

Cartes Acte

« Acte » est un type de carte.

Le deck Acte est constitué d'une ou plusieurs cartes numérotées qui représentent la progression des investigateurs dans le scénario en cours. En général, faire avancer le deck Acte est une bonne chose pour les investigateurs.

- Une carte Acte avance si les investigateurs dépensent des indices, remplissent une capacité « Objectif » ou résolvent un effet Forcé indiqués sur la face actuelle de la carte.
- Le deck Acte comporte habituellement un seuil d'indices nécessaires pour avancer. En tant que capacité de joueur ↯, les investigateurs peuvent dépenser collectivement les indices nécessaires, pour avancer pendant n'importe quelle fenêtre de joueur.
  - Une carte Acte peut indiquer une valeur absolue (comme « 4 ») ou rapportée au nombre d'investigateurs (indiquée par l'icône 👤).
  - *Rappel : même si 1 ou plusieurs investigateurs sont éliminés lors d'un scénario, la valeur de l'icône 👤 reste la même.*

- Certaines cartes Acte ont des objectifs additionnels qui peuvent indiquer quand et comment les investigateurs doivent avancer. Les instructions « **Objectif –** » remplacent ou ajoutent des exigences, en plus du nombre d'indices à dépenser pour avancer.
  - Si une carte a une capacité « Objectif », l'acte doit avancer au moment spécifié si les conditions sont réunies, sauf si la capacité indique que les joueurs « ont le droit d'» avancer.
  - Si une capacité « Objectif » précise que les joueurs « ont le droit » d'avancer sans préciser de fenêtre temporelle pour cette avancée, elle peut être réalisée lors de n'importe quelle fenêtre de joueur .
- Toute capacité permanente et/ou forcée sur la face « a » d'une carte Acte est encore active lorsque l'on résout le texte de sa face « b ».

Voir « Deck Acte et Deck Intrigue » en page 10 et « Types de carte » en page 25.

Cartes Compétence

Compétence est un type de cartes.

Les cartes Compétence représentent des aptitudes innées ou acquises ainsi que des traits de caractère qui permettent d'améliorer les tests de compétence des investigateurs.

- Les cartes Compétence ne sont pas jouées de la main d'un joueur. Ces cartes doivent être attribuées à un test de compétence afin de résoudre leurs capacités.
- Si une carte Compétence est attribuée à un test de compétence, sa capacité peut être utilisée pendant la résolution de ce test, tel qu'indiqué sur la carte.

Voir « Timing d'un Test de Compétence » en page 32.

Cartes Ennemi

Ennemi est un type de carte.

Les ennemis représentent les méchants, les cultistes, les sbires, les terribles monstres et les entités insondables venues d'une autre dimension ou d'au-delà du cosmos.

Quand une carte Ennemi est piochée par un investigateur, celui-ci doit générer l'ennemi en fonction des instructions Génération de la carte. Si l'ennemi rencontré n'a pas d'instruction Génération, il est généré engagé avec l'investigateur qui rencontre la carte et est placé dans la zone de menace de cet investigateur.

- Un ennemi non engagé et redressé engage un investigateur à chaque fois qu'il se trouve dans le même lieu que lui.
  - Les ennemis ayant les mots-clés Distant ou Massif sont une exception à la règle ci-dessus. Quand un investigateur rencontre un ennemi qui a Distant ou Massif, cet ennemi est placé sur le lieu où se trouve cet investigateur (plutôt que dans sa zone de menace).
  - Un ennemi ayant le mot-clé Distant n'engage pas automatiquement les investigateurs qui se trouvent dans le même lieu que lui.
  - Un ennemi ayant le mot-clé Massif est considéré comme engagé avec chaque investigateur dans son lieu tant qu'il est redressé, et engagés avec aucun investigateur lorsqu'il est incliné.
- Si un investigateur est engagé avec un ennemi redressé et qu'il effectue une action autre que **Combattre**, **Échapper à** ou Activer une capacité **Discussion** ou **Abandon**, cet ennemi effectue une attaque d'opportunité.
- Les ennemis qui ont le mot-clé Chasseur ou Patrouille se déplacent lors de l'étape 3.2 de la phase des Ennemis (Voir « Phase des Ennemis » en page 31).
- Les ennemis engagés attaquent lors de l'étape 3.3 de la phase des Ennemis.

Voir « Distant » en page 11, « Attaque d'Opportunité » en page 4, « Chasseur » en page 7, « Massif » en page 18 et « Patrouille » en page 19.

Cartes Événement

Les cartes Événement représentent les options stratégiques, les manœuvres, les sorts, les tours et autres effets instantanés dont dispose un joueur.

- Si une carte Événement n'a pas le mot-clé Rapide, elle peut uniquement être jouée depuis la main d'un joueur en effectuant une action Jouer lors de son tour. Vous devez respecter toutes les permissions/restrictions de jeu de cette carte.
- Une carte Événement qui a le mot-clé Rapide peut être jouée depuis la main d'un joueur dès que son texte de jeu le spécifie *(généralement, pendant n'importe quelle fenêtre de joueur ou en réponse au déclenchement d'une condition)*.
- À chaque fois qu'un joueur joue une carte Événement, ses coûts sont payés, ses effets résolus (ou annulés), et la carte est placée dans la pile de défausse de son propriétaire après la résolution de ces effets (ou leur annulation).
- Si les effets d'une carte Événement sont annulés, la carte est toujours considérée comme ayant été jouée et ses coûts restent payés. Seuls les effets sont annulés.
- Jouer une carte Événement depuis la main (ou ne pas la jouer) est toujours optionnel pour un joueur, sauf si l'événement utilise le verbe « devoir » dans ses instructions.

Cartes Histoire

Histoire est un type de carte. Ces cartes ont pour but d'accroître l'aspect narratif du jeu et apparaissent généralement au dos d'une autre carte Scénario.

Quand on vous demande de résoudre une carte Histoire, lisez simplement son texte narratif, puis résolvez son texte de jeu s'il y en a un.

- Retourner et résoudre une carte qui possède un texte d'histoire au verso n'équivaut pas à la « retourner » en ce qui concerne les effets de carte. Tout texte se trouvant au recto d'une carte Histoire est toujours considéré comme étant actif et aucun pion, ni attachement, ni aucun autre élément de jeu n'est modifié jusqu'à ce que le texte d'histoire au verso soit résolu.

Voir « Types de carte » en page 25.

Cartes Intrigue

Intrigue est un type de carte. Le deck Intrigue est constitué d'une ou plusieurs cartes numérotées, commençant par l'intrigue 1a qui recouvre l'intrigue 2a, qui recouvre la 3a, etc.

Les cartes Intrigue font partie du deck Intrigue et représentent la progression et les objectifs des forces des ténèbres qui s'en prennent aux investigateurs pendant le scénario. En général, faire avancer le deck Intrigue est une mauvaise chose pour les investigateurs.

- Toute capacité permanente et/ou forcée sur la face « a » d'une carte Intrigue est encore active lors de la résolution du texte de sa face « b ».

Voir « Deck Acte et Deck Intrigue » en page 10 et « Types de carte » en page 25.

Cartes Lieu

Les cartes Lieu représentent les différents endroits que les investigateurs pourront explorer durant un scénario.

- Utilisez le pion ou la mini-carte de l'investigateur afin d'indiquer dans quel lieu il se trouve.
- Tant qu'un investigateur est dans un lieu, cet investigateur, chacun de ses soutiens et chaque carte dans sa zone de menace sont dans le même lieu.

La plupart des lieux entrent en jeu dans un état « non-révélé », de sorte que la face sans valeur occulte ni valeur d'indice soit visible. Ne lisez pas la face « révélée » à ce moment-là.

- Quand un investigateur entre dans un lieu non-révélé, révélez ce lieu. D'autres capacités peuvent également demander aux joueurs de révéler un lieu.
- Quand un lieu est révélé, retournez-le sur son autre face et placez dessus un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice (cela peut se produire pendant la mise en place). La plupart des valeurs d'indice sont exprimées à travers une valeur « par investigateur » (🎩).

Un lieu dont la face comportant sa valeur occulte/d'indice est visible se trouve dans un état « révélé ».

- Certains lieux entrent en jeu dans un état déjà « révélé ». Quand cela se produit, des indices sont placés sur ce lieu comme s'il venait d'être révélé (cela peut se produire pendant la mise en place).

Cartes Multi-Classes

Certaines cartes Joueur appartiennent à plus d'une classe : Gardien (🛡), Chercheur (📚), Truand (🗝), Mystique (👁) ou Survivant (✋). Ces cartes peuvent être identifiées par leur couleur dorée et par la présence de plusieurs icônes de classes au lieu d'une seule. Une carte multi-classes est une carte de chacune de ces classes et n'est pas une carte neutre. Une carte multi-classes peut être incluse dans le deck d'un investigateur s'il accède à l'une ou l'autre des classes de cette carte.

- Si un investigateur a un accès illimité à une des classes d'une carte multi-classes et un accès limité à une des autres classes de cette carte, cette dernière n'occupe pas un des emplacements limités de cet investigateur, car elle appartient à la catégorie non limitée.

Cartes Soutien

Les cartes Soutien représentent les objets, alliés, talents, sorts et autres éléments qui peuvent aider ou être utilisés par un investigateur lors d'un scénario.

- Quand vous jouez un soutien, il est placé dans votre zone de jeu. Généralement, un soutien reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit défaussé par une capacité de carte ou une étape de jeu.
- Certains soutiens ont une valeur de vie et/ou de santé mentale. Quand un investigateur subit des dégâts ou des horreurs, il peut affecter tout ou partie de ces dégâts/horreurs à une carte Soutien éligible qu'il contrôle (Voir « Infliger des Dégâts/Horreurs » en page 16).
- La plupart des soutiens occupent un ou plusieurs emplacements quand ils sont en jeu (Voir « Emplacements » en page 12).
- Certains soutiens possèdent une icône de set de rencontre et aucun indicateur de niveau ; ils sont appelés soutiens d'histoire. Les soutiens d'histoire font partie d'un set de rencontre et ne peuvent pas être inclus dans le deck d'un joueur, sauf si la conclusion ou la mise en place d'un scénario indique que ce joueur en est le détenteur.

Cartes Traîtrise

Les cartes Traîtrise représentent les malédictions, afflictions, folies, obstacles, désastres et autres événements inattendus qu'un investigateur peut rencontrer au cours d'un scénario.

Quand une carte Traîtrise est piochée par un investigateur, celui-ci doit résoudre ses effets. Ensuite, placez la carte dans la pile de défausse correspondante, à moins qu'une capacité n'indique le contraire.

- Si cette carte a Renfort, piochez la carte du dessus du deck Rencontre.
- Si cette carte a Péril, cet investigateur ne peut pas consulter d'autres investigateurs lorsqu'il résout les effets de cette carte.

Voir « 1.4 : Chaque investigateur pioche 1 carte Rencontre » en page 29.

Chasseur

Chasseur est une capacité mot-clé.

Au début de la phase des Ennemis chaque ennemi redressé non-engagé qui a le mot-clé Chasseur se déplace vers un lieu connexe, par le chemin le plus court, en direction de l'investigateur le plus proche. Les ennemis dans un lieu qui contient au moins un investigateur ne se déplacent pas.

- Certains ennemis peuvent cibler une proie spécifique (qui est précisée entre parenthèses à côté du mot-clé Proie).
- Si plusieurs investigateurs équidistants peuvent être qualifiés d'« investigateur le plus proche », l'ennemi Chasseur se déplace vers celui qui satisfait le mieux à ses instructions Proie. Si aucun ne convient ou si l'ennemi n'a pas le mot-clé Proie, l'investigateur principal choisit vers quel investigateur il se déplace.
- Si un ennemi Chasseur est censé se déplacer vers un lieu, mais est bloqué par une capacité de carte, cet ennemi ne se déplace pas.

Voir « Proie » en page 21.

Chercher

Quand un joueur est amené à chercher une carte, il consulte toutes les cartes situées dans l'endroit où il doit chercher, sans les montrer aux autres joueurs.

- L'endroit où chercher est précisé par la capacité de recherche et peut inclure plusieurs zones de jeu, ou un sous-ensemble d'une seule zone de jeu. *(Par exemple, un effet de recherche peut demander à un joueur de chercher dans « son deck et sa pile de défausse » et un autre effet peut demander de chercher « parmi les 9 cartes du dessus du deck Rencontre ».)*
- Lorsqu'un joueur résout un effet de recherche, il est tenu de trouver l'objet recherché si une ou plusieurs options valides existent dans la zone consultée.
- Lorsque des cartes sont en train d'être consultées, on ne considère pas qu'elles ont quitté leur zone de jeu.

Cible

Une capacité ou un effet de jeu peut cibler un élément du jeu, un joueur ou l'état de la partie lui-même. Une telle capacité peut seulement être initiée si elle a une cible valide (c'est-à-dire, qui satisfait tous les prérequis et/ou toutes les spécificités de cette capacité).

- Considérez qu'une capacité qui crée ou retire un effet « retardé » ou « persistant » cible l'état de la partie (et l'affecte, en cas de résolution réussie).

Si une capacité ou un effet de jeu nécessite qu'un investigateur choisisse une ou plusieurs cibles, cette capacité, ou cet effet peut être initié seulement s'il existe au moins une cible valide.

- Si une capacité ou un effet de jeu requiert qu'un joueur choisisse plus d'une cible, les cibles sont choisies simultanément.
- Si une capacité requiert d'un joueur qu'il choisisse « n'importe quel nombre » de cibles, cet effet ne peut pas être initié si 0 cible ont été choisies.

Si l'état d'une cible ne peut pas être modifié par la résolution d'une capacité ou d'un effet de jeu, alors cette cible n'est ni une cible valide, ni un choix valide pour cet effet. *(Par exemple, un ennemi incliné n'est pas une cible valide pour un effet qui dit « choisissez et inclinez un ennemi. »)*

- Si une capacité ou un effet de jeu a de multiples effets sur une cible, considérez que cette cible est valide si au moins un de ces effets peut changer l'état de la cible. Les effets qui ne peuvent pas changer l'état de la cible ne se résolvent pas.

- Si une capacité ou un effet de jeu cible de multiples éléments de jeu d'un type spécifique *(par exemple, « chaque ennemi »)*, cette capacité peut être initiée tant qu'au moins un de ces éléments de jeu est une cible valide. Cette capacité ne se résout pas contre les éléments de jeu spécifiés qui ne sont pas des cibles valides.

Voir « Annulation » en page 3, « Ignorer » en page 15 et « Avoir le droit de » en page 4.

Codex

Certaines cartes ont le symbole Codex (📖) dans leur texte. Pendant la partie, certains effets et capacités de carte peuvent demander aux joueurs de lire une entrée spécifique du codex. Conservez le Guide de Campagne à portée de main pour vous y référer facilement.

Certains lieux, personnages et ennemis ont des entrées du codex indiquées par (📖 X). Pour lire une entrée du codex, payez tous les coûts et/ou résolvez tous les effets associés avec sa capacité de déclenchement. Ensuite, lisez l'entrée correspondante dans le codex du scénario que vous êtes en train de jouer et résolvez son texte.

- Aucune entrée du codex ne peut être résolue plus d'une fois par scénario, sauf mention contraire.
- Lorsque vous résolvez une entrée du codex, le joueur qui a déclenché cette entrée résout tous les effets (résoudre un test, infligez des dégâts, payer des ressources, etc.). S'il n'est pas facile de déterminer qui a déclenché l'entrée du codex, c'est l'investigateur principal qui résout l'entrée.
- Les entrées du codex qui sont déclenchées via un type d'action spécifique (telles que **Combattre**, **Échapper à**, **Discussion** etc.) sont considérées comme des actions de ce type tout au long de la résolution de cette entrée du codex.
- Lorsqu'il résout une entrée du codex, un joueur lit seulement la section qui correspond à sa situation. Si sa situation ne correspond pas aux prérequis de la première section d'une entrée du codex, passez à la section suivante.
- Si un effet de carte demande aux joueurs de résoudre une entrée du codex qui n'existe pas pour le scénario qui est en train d'être joué, cet effet échoue.
- Après avoir résolu une entrée du codex et appliqué tous les changements éventuels sur la partie et/ou dans le Carnet de Campagne, reprenez la partie.

Collection

Si une capacité se réfère à la collection d'un joueur *(par exemple : « cherchez dans la collection »)*, il s'agit de la collection de cartes à partir de laquelle le deck de ce joueur a été construit.

- Les cartes actuellement utilisées par le jeu ne font pas partie de la collection du joueur. *(Exemple : Jean et Étienne jouent tous deux avec un deck construit à partir de la collection de Jean. S'il est demandé à Étienne de « chercher dans la collection », il cherche dans celle de Jean, mais pas dans son propre deck, pile de défausse, main, etc.)*
- Si un joueur possède plusieurs exemplaires d'un même produit, sa collection ne contient que les cartes provenant d'un seul exemplaire de ce produit (pour ce qui concerne la résolution des effets de jeu).

Combattre (Action)

« Combattre » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Pour combattre un ennemi dans son lieu, un investigateur résout une attaque contre cet ennemi en effectuant un test de lutte 👊 contre la valeur de combat de cet ennemi.

Si le test est réussi, l'attaque touche et 1 dégât est infligé à l'ennemi attaqué (pendant l'étape 7 du test de compétence).

- Par défaut, une attaque inflige 1 dégât. Certaines armes, certains sorts ou autres attaques spéciales peuvent modifier cette quantité de dégâts.

Si le test est un échec, aucun dégât n'est infligé à l'ennemi attaqué. Toutefois, si un investigateur échoue à ce test contre un ennemi qui est engagé avec un seul autre investigateur, les dégâts de cette attaque sont infligés à l'investigateur engagé avec cet ennemi.

- Effectuer une action Combattre (en jouant une carte ayant une capacité Combattre en gras, en activant une capacité **Combattre** en gras d'une carte en jeu, ou en effectuant une action combattre de base) ne provoque d'attaques d'opportunité.
- Un investigateur a le droit de combattre n'importe quel ennemi dans son lieu, y compris : un ennemi avec lequel il est engagé, un ennemi non engagé dans le même lieu, ou un ennemi engagé avec un autre investigateur qui est dans le même lieu.

Voir « Distant » en page 11 et « Tests de Compétence » en page 24.

« Comme Si »

Certaines capacités de carte permettent à un investigateur de résoudre cette capacité ou une autre, ou de faire une action, comme si certains aspects du jeu étaient modifiés. Ces capacités sont indiquées par l'usage des mots « comme si… » dans le texte de la capacité. La capacité ou l'action sont résolues en prenant en compte les modifications, même si l'état réel de la partie n'est pas modifié.

- Sauf indication contraire, le jeu est considéré comme modifié uniquement **pendant** la résolution de la capacité ou de l'action. Tous les coûts doivent être payés et les attaques d'opportunité doivent être résolues avant de résoudre les effets.
  - *Par exemple, les ennemis dans la zone de menace d'un investigateur (et les ennemis massifs dans son lieu) font leurs attaques d'opportunité contre l'investigateur au moment où les coûts sont payés, avant de résoudre la capacité « comme si… » cet investigateur était dans un autre lieu ou engagés avec d'autres ennemis.*
- Les restrictions de jeu, les coûts, et les conditions de déclenchement pour une capacité « comme si… » sont considérés du point de vue de l'état que devrait avoir la partie modifiée.
  - *Par exemple, un investigateur résout une capacité qui lui permet de jouer un événement « comme si… » il se trouvait dans un lieu connexe. L'événement qu'il désire jouer ne peut l'être que « s'il y a un indice sur votre lieu ». Cette restriction est considérée comme satisfaite si le lieu sur lequel l'événement est joué grâce à la capacité « comme si… » possède un indice, même si sur le lieu actuel de l'investigateur (là où est initiée la capacité) il n'y a pas d'indice.*
- Les cibles valides pour une capacité « comme si… » sont déterminées et choisies du point de vue de l'état que devrait avoir la partie modifiée.
- Lors de la résolution des capacités « comme si… », l'état modifié de la partie n'est pris en compte que pour la résolution de la capacité ou de l'action effectuée. Les autres capacités de carte ou effets de jeu utilisent l'état réel de la partie.
  - *Par exemple, Trish Scarborough utilise une capacité de carte pour enquêter « comme si… » elle se trouvait dans un lieu connexe. Tant qu'elle résout le test de compétence, elle peut activer la capacité d'action d'Olivier Bishop (, n°46) pour se déplacer vers un lieu connexe. Bien qu'elle soit en train de résoudre une capacité « comme si… » elle était dans un autre lieu, la capacité d'Olivier Bishop ne peut déplacer sa mini-carte ou son pion Investigateur que sur un lieu connexe au lieu actuel où se trouve Trish, dans l'état normal de la partie (en d'autres termes, le lieu où sa mini-carte ou son pion investigateur est physiquement présent).*
- Sauf indication contraire, résoudre une capacité « comme si… » n'altère pas le contenu de la zone de menace d'un investigateur.

Voir « Zone de Menace » en page 27, « Conditions de Déclenchement » en page 9 et « Séquence d'Initiation » en page 33.

Conditions de Déclenchement

Une condition de déclenchement indique le point de timing auquel une capacité peut être déclenchée. La plupart des conditions de déclenchement utilisent le mot « quand », « à/au », « si » ou « après » afin d'établir leur relation à ce point de timing.

- Le mot « quand » se réfère au moment qui suit immédiatement l'initiation du point de timing ou de la condition de déclenchement, mais avant la résolution de l'impact de ce point de timing sur la partie.
  - La résolution d'une capacité « quand… » interrompt la résolution de son point de timing ou de sa condition de déclenchement.
  - Un effet qui se résout « chaque fois » qu'une condition est satisfaite devrait être traitée comme un « quand » à toutes fins utiles.
- Le mot « à/au » se réfère à un point de timing simultané à la résolution d'autres effets ayant un lien avec le point de timing ou la condition de déclenchement spécifiés.
  - Un effet qui se déclenche « si » ou « la première fois » qu'une condition de déclenchement est satisfaite doit être traitée comme se résolvant conditionnellement « à » ce point de timing et, par conséquent, simultanément à la résolution de tous les effets relatifs.
  - « À la fin du round / du tour / de la phase » se réfère au point de timing simultané à la fin du round/ du tour / de la phase.
- Le mot « après » se réfère au point de timing auquel tous les effets en lien avec le point de timing ou la condition de déclenchement spécifiés ont été résolus, mais avant de passer à l'étape de jeu suivante.
- Les capacités déclenchées de réaction (↩) ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par point de timing.
- Si plusieurs occurrences d'une même capacité peuvent être initiées, chaque occurrence peut être utilisée une seule fois. (*Par exemple : 2 exemplaires de l'Étui à Cigarettes Porte-Bonheur (Ⓥ n°44) peuvent être déclenchés, une fois chacun, après avoir réussi un test avec une différence de 2 ou plus).*

Voir « Capacité » en page 5, « Après » en page 4, « À/Au » en page 3 et « Quand » en page 21.

Construction de Deck

Voir « Personnalisation de Deck » en page 40.

Contrôle

Voir « Propriété et Contrôle » en page 21.

Coûts

La plupart des capacités de carte requièrent qu'un coût soit payé afin d'être initiées. Il existe deux types de coûts dans le jeu : le coût en ressources et le coût de capacité.

Le **coût en ressources** d'une carte est une valeur numérique qui doit être payée (avec des ressources) pour jouer une carte de votre main. Pour payer un coût en ressources, un investigateur prend le nombre spécifié de ressources depuis sa réserve de ressources et les remet dans la réserve de pions.

Le **coût de capacité** est présenté sous la forme « coût : effet ». Certaines capacités de carte demandent aux joueurs de dépenser des ressources supplémentaires, subir des dégâts/horreurs ou satisfaire d'autres conditions pour être déclenchées. Sous une telle forme, le coût de capacité et les conditions de déclenchement précèdent les deux points (:) et tout le texte qui suit est l'effet de la capacité.

- Si une carte ou une capacité a plusieurs coûts, ceux-ci doivent être payés simultanément.
- Seul le contrôleur de la carte ou de la capacité a le droit de payer son coût.
- Quand un joueur incline, défausse ou utilise des cartes de n'importe quelle autre manière pour payer un coût, seules les cartes en jeu et sous le contrôle de leur propriétaire peuvent être utilisées, sauf si le coût mentionne explicitement l'utilisation de cartes hors jeu.
- Si un coût nécessite l'utilisation d'un élément qui n'est pas en jeu (défausser des cartes de sa main par exemple), le joueur concerné ne peut utiliser que des éléments qu'il contrôle (comme sa main ou son deck) pour payer le coût.
- S'il est demandé aux investigateurs de payer un coût collectivement, chaque investigateur (ou chaque investigateur appartenant au groupe défini par la capacité) a le droit de contribuer au paiement du coût.
- Une capacité ne peut pas être initiée – et par extension, son coût ne peut pas être payé – si la résolution de ses effets n'est pas en mesure d'affecter ou de modifier sa cible.
- Si un investigateur subit des dégâts ou des horreurs en tant que coût et en assigne tout ou partie à un soutien qu'il contrôle, le coût est considéré comme payé.

Certaines cartes ont un **coût supplémentaire** qui doit être payé pour accomplir certains effets ou actions, sous la forme « En tant que coût supplémentaire pour (effet/action spécifié) vous devez (coût supplémentaire) » ou « Vous devez (coût supplémentaire) pour (effet/action spécifié). »

- Les coûts supplémentaires sont des coûts qui peuvent être payés en dehors du moment habituel de paiement des coûts (lors de la résolution d'une action par exemple).
- Si un effet qui requiert un coût supplémentaire devait 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 échoue.
- Les coûts supplémentaires n'ont pas à être payés si une instruction oblige un investigateur à résoudre un effet (*par exemple une instruction du Guide de Campagne ou le texte d'une carte Acte ou Intrigue*).

Voir « Ignorer » en page 15.

Damné

Damné est une capacité mot-clé.

Quand un ennemi ayant le mot-clé Damné est vaincu (soit par un investigateur, soit par un effet de scénario), placez 1 fatalité sur l'intrigue en cours. Cet effet peut faire avancer l'intrigue en cours.

- Un effet qui « défausse » un ennemi n'est pas considéré comme vaincre cet ennemi et ne déclenche pas le mot-clé Damné.

Dans l'Ordre des Joueurs

S'il est demandé aux joueurs d'effectuer une séquence « dans l'ordre des joueurs », l'investigateur principal effectue en premier sa partie de la séquence, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. La locution « le joueur suivant » est utilisée dans ce contexte pour désigner le prochain joueur (dans le sens horaire) à agir dans l'ordre des joueurs.

Deck

Il existe 4 principaux types de deck : le deck Investigateur, le deck Rencontre, le deck Acte et le deck Intrigue.

- L'ordre des cartes au sein d'un deck ne peut pas être modifié, à moins qu'un effet de carte ne demande à un joueur de le faire.
- Pour les effets de carte qui indiquent à un investigateur de « piocher X cartes », celles-ci sont piochées à partir du deck personnel de l'investigateur, sauf mention contraire.

Voir « Deck Acte et Deck Intrigue » en page 10, « Deck Rencontre » en page 10 et « Deck Investigateur » en page 10.

Deck Acte et Deck Intrigue

Pour un scénario donné, le deck Acte représente la progression des investigateurs dans ce scénario. Le deck Intrigue représente la progression et les objectifs des forces des ténèbres qui se dressent contre les investigateurs durant ce scénario. En général, faire avancer le deck Acte est une bonne chose pour les investigateurs, alors que faire avancer le deck Intrigue en est une mauvaise.

- Le deck Acte avance si les investigateurs dépensent collectivement le nombre d'indices requis (tel qu'indiqué sur la carte Acte). Une carte Acte peut indiquer une valeur absolue (comme « 4 ») ou rapportée au nombre d'investigateurs (indiqué par l'icône). Faire avancer le deck Acte est normalement résolu comme une capacité de joueur . Chaque investigateur peut contribuer à hauteur de n'importe quel nombre d'indices, de manière à atteindre le nombre total d'indices nécessaires pour faire avancer l'acte. Si l'acte dispose d'une instruction « **Objectif** – », celle-ci remplace ou ajoute des exigences en plus de la dépense de ces indices.
- Le deck Intrigue avance si le nombre requis de fatalités se trouve en jeu (c'est-à-dire les fatalités placées sur la carte Intrigue aussi bien que celles placées sur d'autres cartes en jeu), comme indiqué sur la carte Intrigue. Une carte Intrigue peut indiquer une valeur absolue (comme « 4 ») ou rapportée au nombre d'investigateurs. Si l'intrigue dispose d'une instruction « **Objectif** », celle-ci remplace ou ajoute des exigences en plus d'atteindre le nombre de fatalités requis.
- L'acte/intrigue au sommet du deck Acte/Intrigue est appelé l'acte/intrigue « en cours ».

Pour faire avancer le deck Acte ou Intrigue, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Retirez tous les pions sur la carte à avancer. Si c'est le deck Intrigue qui avance, retirez tous les pions Fatalité de chaque carte en jeu.
2. Retournez la carte qui est avancée et suivez les instructions écrites au verso (face « b »). Toute capacité permanente et/ou forcée sur la face « a » d'une carte est encore active lors de la résolution du texte de sa face « b ».
3. Si le verso de l'acte ou de l'intrigue est une carte Rencontre, suivez les règles de résolution qui correspondent à ce type de rencontre. Sinon, lisez simplement les instructions indiquées sur la carte.
4. Parfois, l'acte/intrigue qui avance spécifie quelle carte devient le/la prochain(e) acte/intrigue. Sinon, la carte suivante du deck devient le/la prochain(e) acte/intrigue en cours. Quand une nouvelle carte devient le/la nouvel(le) acte/intrigue en cours, la carte qui avance est simultanément retirée de la partie.
   - Certaines instructions dans les decks Acte ou Intrigue (comme sur d'autres types de carte Scénario) contiennent un point de conclusion écrit sous la forme : « (→ **C#**) ». Si un point de conclusion est atteint, le scénario se termine. Lisez la conclusion désignée dans le Guide de Campagne correspondant.

Deck Investigateur

Le deck Investigateur d'un joueur est le deck qui contient ses cartes Soutien, Événement, Compétence et Faiblesse. La locution « votre deck » se réfère au deck Investigateur que vous contrôlez.

Voir « Deck » en page 9.

Deck Rencontre

Le deck Rencontre contient les cartes Rencontre (cartes Ennemi, Traîtrise et d'éventuelles autres cartes comme précisé par le scénario) que les investigateurs peuvent rencontrer lors d'un scénario.

- Si le deck Rencontre est vide, mélangez les cartes de la pile de défausse Rencontre pour former un nouveau deck Rencontre.
- Si le deck Rencontre devient vide alors que vous êtes en train de résoudre une capacité de carte ou un effet de jeu, après avoir complètement résolu cet effet, mélangez les cartes de la pile de défausse Rencontre pour former un nouveau deck Rencontre.

Voir « Deck » en page 9.

Dégâts Directs et Horreurs Directes

Si une capacité fait subir des dégâts directs ou des horreurs directes, ceux-ci doivent être assignés directement à la carte spécifiée et ne peuvent pas être assignés ou réassignés ailleurs.

Départ

Départ est une capacité mot-clé.

Après avoir pioché sa main de départ et effectué un mulligan (mais avant de remélanger dans son deck toute carte ayant été possiblement mise de côté pendant cette étape), un investigateur a le droit de chercher dans son deck un exemplaire d'une carte ayant le mot-clé Départ et l'ajouter à sa main.

- Cela signifie qu'un investigateur a le droit de commencer la partie avec 1 carte supplémentaire dans sa main de départ.

Déplacement

À chaque fois qu'une entité (investigateur ou ennemi) se déplace, transférez sa carte Ennemi, sa mini-carte/pion Investigateur de son lieu actuel vers un lieu différent.

- À moins que le contraire ne soit spécifié par l'effet ou la capacité qui initie le déplacement, l'entité qui se déplace doit se déplacer vers un lieu connexe. Les lieux connexes sont indiqués sur la carte Lieu représentant le lieu actuel de l'entité, comme indiqué ci-dessous.
- À chaque fois qu'une entité se déplace, on considère qu'elle quitte son lieu précédent et entre simultanément dans le nouveau.
- Si une entité est « déplacée vers » un lieu spécifique, elle est directement déplacée dans ce lieu et ne passe pas par d'autres lieux en chemin.
- Si un investigateur se déplace vers un lieu non-révélé, celui-ci est révélé en le retournant sur l'autre face et en plaçant dessus un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice. La plupart des valeurs d'indice sont exprimées avec une valeur « par investigateur » ().
- Si un ennemi se déplace vers un lieu non-révélé, celui-ci reste non-révélé.



Un investigateur peut se déplacer du Quartier Marchand vers le Quartier du Front de Mer.

- Quand une entité ou un élément de jeu se déplace, il ne peut pas se déplacer vers son propre emplacement (actuel). S'il n'existe aucune destination valide pour un déplacement, ce dernier ne peut pas être tenté.
- Des éléments de jeu *(pions ou cartes)* peuvent également être déplacés par des capacités de carte : d'une carte vers une autre, ou d'une zone de jeu vers une autre zone de jeu.

Détenteur

Un investigateur qui a une carte spécifique dans son deck est le « détenteur » de cette carte.

- Si un effet de jeu indique à un investigateur de devenir le détenteur d'une carte spécifique (en général une faiblesse ou un soutien d'histoire), cette carte est ajoutée à son deck, en ignorant toute restriction de construction de deck. Elle ne compte pas dans la limite de taille de deck du détenteur.
- Le détenteur d'une faiblesse est l'investigateur qui a débuté la partie avec cette faiblesse dans son deck ou dans sa zone de jeu, ou qui en devient le détenteur (en l'ajoutant à son deck) pendant la partie.

Voir « Faiblesse » en page 14.

« Différent »

Certaines capacités de carte font référence à une carte « différente ». Les cartes différentes sont celles avec un autre titre (en excluant les sous-titres). *(Exemple : deux exemplaires de Sort de Protection ne sont pas considérées comme différentes, même si elles n'ont pas le même niveau.)*

Certaines capacités de cartes font référence à « différentes » actions ou « différentes » capacités. Une capacité ou action est différente d'une autre capacité/action si les deux capacités ne sont pas identiques, si ce sont des capacités séparées sur une même carte, ou si ce sont deux capacités sur deux cartes différentes. *(Exemple : les deux capacités **Combattre** sur la Masse sont deux capacités différentes. En revanche, les deux capacités de **Combattre** identiques sur deux exemplaires de la Machette ne sont pas différentes, tout comme deux actions de base **Combattre**.)*

- Les cartes Lieu sont une exception à cette règle. Deux cartes lieux séparées ne sont pas, de par leur nature, le même lieu. Ainsi, plusieurs exemplaires d'une carte Lieu dotés d'un même titre sont considérés comme étant des lieux différents.

Difficulté (niveau)

Il existe quatre niveaux de difficulté dans *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* : Facile, Standard, Difficile et Expert. Au début de chaque campagne ou scénario indépendant, les joueurs déterminent le niveau de difficulté utilisé. La section qui concerne la mise en place de cette campagne ou d'un scénario du Guide de Campagne indique quels pions Chaos devront être placés dans la réserve du Chaos pour chaque niveau de difficulté.

- Quand vous jouez en mode Facile ou Standard, utilisez la face « Facile/Standard » de chaque carte de Référence du Scénario. Quand vous jouez en mode Difficile ou Expert, utilisez à la place la face « Difficile/Expert » de chaque carte de Référence du Scénario.

Difficulté (Tests de Compétence)

La difficulté d'un test de compétence est le nombre cible qu'un investigateur essaye d'égaler ou d'excéder avec sa valeur de compétence modifiée afin de réussir le test.

- Quand vous attaquez un ennemi, la difficulté de base du test de compétence est la valeur de combat de cet ennemi.
- Quand vous enquêtez dans un lieu, la difficulté de base du test de compétence est la valeur d'occulte de ce lieu.
- Quand vous tentez d'échapper à un ennemi, la difficulté de base de ce test de compétence est la valeur d'évasion de cet ennemi.
- Quand vous résolvez un test de compétence généré par une capacité de carte, la difficulté de base est indiquée entre parenthèses après l'indication de la compétence testée *(Exemple : un test d'Intelligence de difficulté 3 est indiqué de cette façon : (3)).*

Voir « Timing d'un Test de Compétence » en page 32 pour les règles détaillées concernant les tests de compétence.

Discuter

Discuter est une action que les investigateurs peuvent effectuer lors de leur tour.

Les capacités Discussion représentent les tentatives des investigateurs pour négocier lors d'une situation tendue, pour berner des ennemis ou pour se sortir des ennuis en baratinant. Les capacités Discussion sont résolues exclusivement en jouant des cartes ou en activant des capacités, et sont indiquées en gras par l'indicatif d'action **Discussion**.

Voir « Activer (Action) » en page 3.

Distant

Distant est une capacité mot-clé.

Un ennemi avec le mot-clé Distant n'engage pas automatiquement les investigateurs présents dans son lieu.

- Quand un ennemi Distant est généré, il est généré non-engagé.
- Un investigateur a le droit d'utiliser l'action Engager ou une capacité de carte pour engager un ennemi Distant.
- Un investigateur ne peut pas attaquer ou échapper à un ennemi Distant tant que celui-ci n'est pas engagé avec un investigateur.

Voir « Évasion, Échapper à (Action) » en page 13 et « Combattre (Action) » en page 8.

Échec/Réussite automatique

Certaines cartes ou capacités de pion peuvent causer la réussite ou l'échec automatique d'un test de compétence. Si un test échoue ou réussit automatiquement, cela se produit pendant l'étape 6 de la résolution du test de compétence, voir « Timing d'un Test de Compétence » en page 32.

- Si un test échoue automatiquement, la valeur totale de la compétence de l'investigateur pour ce test est considérée comme égale à 0, et il échoue en cas d'égalité.
- Si un test réussit automatiquement, la difficulté totale du test est considérée comme égale à 0.
- S'il est connu qu'un investigateur va automatiquement réussir ou échouer à un test avant l'étape 3 (« révéler un pion Chaos »), cette étape est ignorée, ainsi que l'étape Aucun pion Chaos n'est pioché de la réserve du chaos, et l'investigateur se rend immédiatement à l'étape Toutes les autres étapes du test sont résolues normalement.
- Si une capacité permet d'« échapper automatiquement » à un ou plusieurs ennemis, il ne s'agit pas d'un succès automatique à une tentative d'évasion (voir « Évasion, Échapper à » en page 13).

Effets

Un effet de carte désigne n'importe quel effet qui provient de la résolution d'un texte de capacité imprimé sur ou gagné par une carte. Un effet structurel désigne n'importe quel effet qui provient de la résolution d'un événement structurel.

- Les effets de carte peuvent être précédés de coûts, de conditions de déclenchement, de restrictions de jeu et/ou de permissions de jeu. De tels éléments ne sont pas considérés comme faisant partie de l'effet.
- Une fois qu'il est initié, les joueurs doivent résoudre autant que possible chaque partie de l'effet, à moins que celui-ci ne contienne la locution « a le droit de » ou ses dérivés.
  - Pour qu'un effet qui nécessite une cible s'initie et se déclenche, il doit avoir une cible valide à sélectionner. Par exemple, si une capacité de carte demande à un investigateur de choisir un ennemi ou un investigateur dans un lieu et que ce dernier est vide, l'effet échoue.

- Quand un effet non-ciblant tente d'interagir avec un nombre d'éléments (comme « piochez 3 cartes » ou « cherchez parmi les 5 premières cartes de votre deck ») qui excède le nombre d'éléments actuellement présents dans la zone de jeu spécifiée, l'effet interagit avec autant d'éléments que possible.
- Toutes les parties d'un effet ont une priorité de timing sur toutes les conditions de déclenchement « Après… » qui pourraient survenir comme conséquence de cet effet. *Par exemple : si un effet dit « Gagnez 3 ressources et piochez 3 cartes », résolvez les deux parties de cet effet (gagner des ressources et piocher des cartes) avant d'initier une capacité qui débute par « Après que vous avez pioché une carte… ».*

Voir « Capacité » en page 5, « Cible » en page 7 et « Événements Structurels Détaillés » en page 29.

Effets Persistants

Certaines capacités de carte créent des conditions qui affectent l'état de la partie pendant une durée spécifiée (par exemple : « jusqu'à la fin de la phase » ou « pour la durée ce test de compétence »). De tels effets sont appelés effets persistants.

- Un effet persistant dure au-delà de la résolution de la capacité qui l'a créé, pour une durée spécifiée par l'effet. L'effet continue d'affecter l'état de la partie pour la durée spécifiée, sans tenir compte du maintien en jeu ou non de la carte qui l'a créé.
- Si un effet persistant affecte des cartes en jeu (ou des cartes dans une zone spécifiée), il est uniquement appliqué à celles qui sont en jeu (ou dans la zone spécifiée) au moment où il est établi. Les cartes qui entrent en jeu (ou dans la zone spécifiée) après son établissement ne sont pas affectées par cet effet persistant.
- Un effet persistant expire dès que le moment spécifié dans sa durée se présente. Cela signifie qu'un effet persistant durant « jusqu'à la fin de la phase » expire avant qu'une capacité ou un effet retardé « à la fin de la phase » ne puisse être initié.
- Un effet persistant qui expire à la fin d'une période de temps spécifique ne peut être initié que durant cette période de temps.

Effets Retardés

Certaines capacités créent des effets retardés. De telles capacités indiquent un moment spécifié futur ou une condition future qui peut survenir, ainsi qu'un effet qui se déroulera à ce moment-là.

- Chaque effet retardé s'initie automatiquement et immédiatement (comme une capacité forcée) quand son futur moment spécifié se présente ou que sa future condition est remplie.
- Un effet retardé affecte toutes les entités spécifiées qui sont dans la zone de jeu indiquée et sont éligibles au moment où l'effet retardé se résout.

Élimination

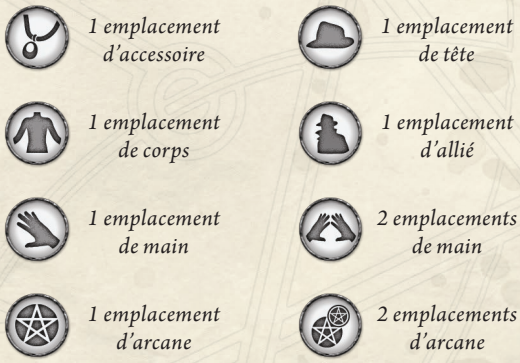
Un joueur est éliminé d'un scénario quand son investigateur est vaincu ou qu'il abandonne. Le seul cas où les investigateurs éliminés continuent d'affecter le jeu est lors du calcul des valeurs « par investigateur ». (Voir « Par Investigateur (🕴) » en page 19).

- Pour ce qui concerne la résolution des cartes Faiblesse, la partie est terminée pour l'investigateur éliminé. Déclenchez toute capacité « quand la partie se termine » sur chaque faiblesse en jeu (ou dans sa main, dans de rares cas) possédée par l'investigateur éliminé. Ensuite, retirez ces faiblesses de la partie.
- Les cartes que ce joueur possède qui sont actuellement en jeu et toutes les cartes de sa zone de jeu (comme sa main, son deck, sa pile de défausse) sont retirées de la partie.
- Toutes les cartes que possède ce joueur, mais qu'il ne contrôle pas, qui sont actuellement en jeu, restent en jeu. Lorsqu'une de ces cartes quitte le jeu, elle est retirée de la partie.
- Tous les pions Indice que possède ce joueur sont placés sur le lieu où se trouvait son investigateur quand il a été éliminé et tous ses pions Ressource sont remis dans la réserve de pions.
- Tous les ennemis dans la zone de menace de ce joueur sont placés dans le lieu où se trouvait cet investigateur quand il a été éliminé.
- Toutes les autres cartes dans la zone de menace de l'investigateur éliminé sont placées dans la ou les piles de défausse appropriées.
- Si l'investigateur principal est éliminé, les autres joueurs (s'il en reste) choisissent un nouvel investigateur principal qui prend le pion Investigateur Principal.
- S'il ne reste aucun investigateur dans la partie, le scénario est terminé. Référez-vous à l'entrée « Si aucune conclusion n'a été atteinte » de ce scénario dans le Guide de Campagne.
- *Rappel : un investigateur qui a été éliminé du scénario en cours n'est pas nécessairement éliminé de la campagne.*

Emplacements

Chaque investigateur dispose d'un nombre spécifique d'emplacements qui peuvent être occupés à n'importe quel moment. Chaque soutien dans la zone de jeu ou dans la zone de menace d'un investigateur qui comporte un symbole d'emplacement occupe un emplacement de ce type. Les emplacements limitent le nombre de cartes Soutien qu'un investigateur est autorisé à avoir en jeu en même temps.

Les emplacements disponibles en temps normal pour un investigateur sont : **1 emplacement d'accessoire, 1 emplacement de tête, 1 emplacement de corps, 1 emplacement d'allié, 2 emplacements de main** et **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.

- Il n'existe aucune limite au nombre de soutiens sans emplacement qu'un investigateur peut avoir en jeu, à moins que le soutien n'indique explicitement autre chose.

Certains effets de carte permettent à un investigateur de mettre des soutiens d'un type d'emplacement dans un de ses autres emplacements, permettent à un de ses types d'emplacement d'accepter des soutiens d'un type différent, ou permettent à des soutiens de ne plus occuper d'emplacements. Le cas échéant, l'investigateur doit décider quel emplacement contient quel soutien au moment où il est joué. Ce choix ne peut pas être modifié ultérieurement à moins que le contenu ou la quantité des emplacements de cet investigateur ne changent. Dans ce cas, l'investigateur peut échanger les emplacements qui contiennent n'importe quels soutiens.

Si un investigateur joue ou gagne le contrôle d'un soutien qui lui fait dépasser une ou plusieurs de ses limites d'emplacement, il doit simultanément choisir et défausser un ou plusieurs de ses autres soutiens qu'il contrôle pour faire de la place pour le soutien qu'il vient d'acquérir.

En Jeu et Hors Jeu

Les cartes qu'un joueur contrôle dans sa zone de jeu sont considérées comme étant « en jeu ».

L'acte en cours, l'intrigue en cours, la carte de Référence du Scénario, chaque lieu dans l'aire de jeu et chaque carte Rencontre dans la zone de menace d'un investigateur ou dans un lieu sont tous considérés comme étant « en jeu ».

Le terme « hors jeu » se réfère aux cartes dans la main d'un joueur, dans n'importe quel deck, dans n'importe quelle pile de défausse, dans la pile de victoire, ainsi que celles qui ont été mises de côté et/ou retirées de la partie.

- Une carte entre en jeu quand elle transite depuis une origine hors jeu vers un endroit qui est en jeu.
- Une carte quitte le jeu quand elle transite depuis un endroit qui est en jeu vers une destination hors jeu.
- Les pions sur des cartes qui sont en jeu sont considérés en jeu. Les ressources dans les réserves de ressource de chaque investigateur sont considérées en jeu.

Engager (Action)

« Engager » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Pour engager un ennemi dans le même lieu que lui, un investigateur place l'ennemi choisi dans sa zone de menace. L'investigateur et l'ennemi sont maintenant engagés *(par exemple vous pouvez choisir cette action pour engager un ennemi incliné, un ennemi Distant ou un ennemi engagé avec un autre investigateur)*.

- Un investigateur a le droit d'effectuer l'action Engager pour engager un ennemi qui est déjà engagé avec un investigateur différent qui se trouve dans le même lieu. L'ennemi est simultanément désengagé du précédent investigateur et engagé avec l'investigateur qui effectue l'action.
- Un investigateur ne peut pas utiliser l'action Engager pour engager un ennemi avec lequel il est déjà engagé ou un ennemi qui a le mot-clé Massif.
- L'action Engager provoque des attaques d'opportunité.

Enquêter (Action)

« Enquêter » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

À chaque fois qu'un investigateur accomplit cette action, il effectue un test d'intelligence (🧠) contre la valeur occulte du lieu.

Si le test est réussi, l'investigateur a enquêté dans le lieu avec succès et découvre 1 indice dans ce lieu (au cours de l'étape 7 du test de compétence.)

À chaque fois qu'un investigateur découvre un indice dans un lieu, il prend l'indice du lieu et le place sur sa carte Investigateur. Il contrôle désormais ce pion Indice.

Si le test échoue, l'investigateur n'a pas réussi à enquêter efficacement dans le lieu et aucun indice n'est découvert.

- Un investigateur peut effectuer une action Enquêter dans un lieu même si ce dernier ne contient aucun indice. En cas de réussite, aucun indice n'est découvert.

Voir « Test de Compétence » en page 24 et « TC.7 Appliquez les résultats du test de compétence » en page 32.

Ensuite

Si l'effet d'une capacité inclut le mot « ensuite », le texte qui précède le mot « ensuite » doit être résolu en intégralité avec succès avant que le reste de l'effet décrit après le mot « ensuite » ne puisse être résolu.

- Si la partie d'un effet qui précède le mot « ensuite » est intégralement résolue avec succès, la partie qui suit le mot « ensuite » doit elle aussi être résolue.
- La partie de l'effet qui suit le mot « ensuite » a une priorité de timing sur toutes les autres conséquences indirectes de la résolution de la partie qui précède le mot « ensuite ». *(Par exemple, si un effet dit : « Piochez une carte Rencontre. Ensuite, subissez 1 horreur » et qu'un joueur contrôle une capacité qui dit « Après que vous avez pioché une carte Rencontre... », la partie « subissez 1 horreur » se produit avant que la capacité « Après que vous avez pioché une carte Rencontre... » ne puisse être initiée.)*
- Si la partie d'un effet qui précède le mot « ensuite » n'est pas intégralement résolue avec succès, la partie qui suit le mot « ensuite » n'est pas résolue.

Entre en Jeu

La locution « entre en jeu » désigne n'importe quel moment où une carte effectue la transition entre une zone hors jeu et une zone en jeu.

- Si une capacité (soit sur la carte elle-même, soit sur une autre carte) fait entrer une carte en jeu dans un état différent de celui spécifié par les règles, il n'y a pas de transition d'un état à l'autre : elle entre simplement directement dans l'état indiqué.

Voir « En Jeu et Hors-Jeu » en page 13.

Étudiée

Étudiée est une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines cartes Joueur.

Pour être incluse dans le deck d'un investigateur, une carte ayant le mot-clé Étudiée doit d'abord être « identifiée » ou « traduite » en effectuant la tâche demandée sur la version de niveau inférieur de cette carte et en inscrivant le résultat dans votre Carnet de Campagne.

- Un investigateur ne peut inclure une carte Étudiée dans son deck qu'en améliorant sa version de niveau inférieur.
- Un investigateur ne peut inclure une carte Étudiée dans son deck que si, dans le Carnet de Campagne, un investigateur a inscrit que la tâche décrite sur la version de niveau inférieur de cette carte a été accomplie.
- Après qu'un investigateur a accomplie cette tâche et l'a notée dans le Carnet de Campagne, n'importe quel investigateur de cette campagne a le droit d'améliorer la carte concernée en suivant les règles normales d'amélioration des cartes Joueur.

Évasion, Échapper à (Action)

« Échapper à » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Pour échapper à un ennemi engagé avec lui, un investigateur effectue un test d'agilité (🤸) contre la valeur d'évasion de cet ennemi. Si le test est réussi, l'investigateur parvient à échapper à l'ennemi (lors de l'étape 7 du test de compétence).

- Si le test est un échec, l'investigateur n'échappe pas à l'ennemi et reste engagé avec lui.

À chaque fois que vous échappez à un ennemi (que ce soit grâce à une action Échapper à ou via une capacité de carte), vous inclinez cet ennemi (s'il était redressé) et l'engagement est rompu. Déplacez l'ennemi de la zone de menace de l'investigateur vers le lieu où se trouve cet investigateur afin de signaler qu'il n'est plus engagé avec lui.

- Contrairement aux actions Combattre et Engager, un investigateur ne peut effectuer une action « Échapper à » que contre un ennemi engagé avec lui.
- Une action d'évasion ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
- Si une capacité permet d'échapper « automatiquement » à 1 ou plusieurs ennemis, aucun test de compétence n'est effectué pour la tentative d'évasion. Ceci n'est pas considéré comme étant une évasion « réussie ». L'investigateur applique les conséquences habituelles d'une évasion (incliner l'ennemi et rompre l'engagement) pour chaque ennemi auquel il a automatiquement échappé.

Voir « Échec/Réussite automatique » en page 11, « Tests de Compétence » en page 24 et « Timing d'un Test de Compétence » en page 32.

Exceptionnel

Exceptionnel est une capacité mot-clé de construction de deck.

- Acheter une carte ayant le mot-clé Exceptionnel coûte deux fois son expérience imprimée.
- Le deck Investigateur d'un joueur ne peut inclure que 1 seul exemplaire (même titre) d'une carte exceptionnelle.

Exemplaire

Un exemplaire d'une carte est défini par son titre. Un deuxième exemplaire représente n'importe quelle autre carte pourvue du même titre, sans tenir compte du type, du texte, de l'illustration ou d'autres différences entre les cartes.

Quand une carte quitte le jeu et revient en jeu par la suite, elle est considérée comme étant un nouvel exemplaire d'elle-même. De ce fait, tout effet qui la concernait préalablement ne s'applique plus.

Expérience

Après avoir enregistré les résultats d'un scénario, les investigateurs peuvent dépenser l'expérience acquise pour acheter de nouvelles cartes pour leur deck. Pour cela, suivez les étapes suivantes, dans l'ordre.

1. **Gain d'expérience**. Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire de toutes les cartes qui se trouvent dans la pile de victoire, plus ou moins des bonus ou pénalités indiqués dans le Guide de Campagne selon la conclusion atteinte. Cette expérience est ajoutée à l'expérience non dépensée des scénarios précédents de cette campagne.
2. **Achat de nouvelles cartes**. De nouvelles cartes peuvent être achetées et ajoutées au deck d'un joueur en dépensant autant d'expérience que le niveau de la carte (indiqué par un nombre de points dans le coin supérieur gauche de la carte). Lors de l'achat de nouvelles cartes, suivez les règles suivantes :
   - Les directives de construction du deck de l'investigateur doivent être respectées (celles-ci se trouvent au dos de sa carte Investigateur). Seules des cartes auxquelles l'investigateur a accès peuvent être achetées. Les impératifs de taille du deck doivent être maintenus, ce qui implique que, pour chaque carte (non-Permanente) achetée et ajoutée au deck, une carte différente doit en être retirée. Les cartes Faiblesse et les cartes spécifiques à cet investigateur ne peuvent pas être retirées du deck de cette façon.
   - Chaque carte achetée nécessite de dépenser autant de points d'expérience que le niveau de la carte, avec un minimum de 1 (acheter une carte de niveau 0 vous coûte quand même 1 expérience). Le nombre de points blancs sous le coût d'une carte indique le niveau de la carte.
   - En achetant une version de niveau supérieur d'une carte qui possède le même titre, l'investigateur peut choisir d'« améliorer » cette carte en payant seulement la différence d'expérience (avec un minimum de 1) entre les deux cartes et en retirant de son deck la version de plus bas niveau.
   - Les nouvelles cartes sont achetées (ou améliorées) individuellement. Si un investigateur souhaite acheter plus de 1 exemplaire d'une nouvelle carte, chaque exemplaire doit être payé séparément et une carte doit être retirée du deck de cet investigateur pour chaque exemplaire acheté.
   - Les procédures ci-dessus, ainsi que toute instruction spécifique stipulée par le Guide de Campagne, sont les seules méthodes par lesquelles un joueur peut modifier son deck au cours de la campagne.
3. **Noter l'expérience non dépensée.** Chaque investigateur inscrit l'expérience non dépensée dans le Carnet de Campagne. Cette expérience pourra être dépensée plus tard durant cette campagne.

Faiblesse

Les faiblesses constituent un sous-type de cartes Joueur. Ces cartes représentent les défauts, malédictions, folies, blessures, tâches, ennemis ou histoires qui font partie du passé de l'investigateur ou qui sont reçus au cours d'une campagne. Les cartes Faiblesse sont résolues de manières différentes selon leur type de carte .

- Quand un investigateur pioche une carte Faiblesse d'un type de carte Rencontre, il la résout comme si elle venait d'être piochée du deck Rencontre.
- Quand un investigateur pioche une carte Faiblesse d'un type de carte Joueur (*par exemple : une faiblesse soutien, événement, ou compétence*), il résout la capacité de révélation de cette carte et l'ajoute à sa main. Cette carte peut ensuite être utilisée comme n'importe quelle carte Joueur de son type.
- Si une faiblesse entre dans la main d'un investigateur autrement qu'en étant piochée, celui-ci doit résoudre la carte (incluant toute capacité de révélation) comme s'il venait de la piocher.
- Si une faiblesse est ajoutée à la main, au deck ou à la zone de menace d'un joueur au cours d'un scénario, cet investigateur devient le détenteur de cette faiblesse. Cette carte ne compte pas dans la taille de son deck et elle continue à faire partie de son deck pour le reste de la campagne à moins qu'elle ne soit retirée par une capacité de carte ou une conclusion de scénario.
- Un joueur ne peut pas choisir de défausser une carte Faiblesse de sa main, à moins qu'une carte ne mentionne explicitement que c'est possible.
- Certains effets font référence à une « faiblesse de base ». Une faiblesse de base est reconnaissable à la présence des mots « Faiblesse de Base » et au symbole indiqué ci-dessous.



Voir « Détenteur » en page 11.

Fatalité

Les pions Fatalité représentent la progression des forces du Mythe dans l'accomplissement de leurs rituels impies, l'invocation d'entités cosmiques et/ou l'avancement de l'histoire dans une direction qui n'est pas favorable aux joueurs.

- Lors de chaque phase du Mythe, 1 fatalité est placée sur l'intrigue en cours. (Voir « Phase du Mythe » en page 28).
- S'il n'y a pas d'exigence « **Objectif** – » pour faire avancer l'intrigue en cours et que le nombre requis de fatalités est en jeu (que ce soit sur la carte Intrigue ou d'autres cartes en jeu), l'intrigue avance pendant l'étape 2 de la phase du Mythe. À moins qu'une capacité de carte ou de mot-clé ne précise explicitement qu'elle peut faire avancer l'intrigue, il s'agit du seul moment où l'intrigue peut avancer.

- Les fatalités placées sur des cartes autres que l'intrigue (comme des ennemis, des alliés, des lieux, etc.) comptent dans le total de fatalités en jeu.

Furtif

Furtif est une capacité mot-clé.

Les ennemis furtifs représentent des ennemis qui désirent éviter les investigateurs pour leur propre survie ou pour accomplir leurs propres objectifs. Si un ennemi redressé ayant le mot-clé Furtif attaque ou est attaqué, une fois que l'attaque est résolue, cet ennemi se désengage immédiatement de tous les investigateurs, se déplace vers un lieu connexe (sans investigateurs, si possible) et s'incline.

- Cet effet se produit que l'ennemi soit engagé avec l'investigateur attaquant, ou pas.

Gagner

Le verbe « gagner » est utilisé dans de multiples contextes :

- Si un joueur gagne une ou plusieurs ressources, il prend le nombre spécifié de ressources de la réserve de pions et les ajoute à sa réserve de ressources.
- Si un investigateur gagne une action, il a la permission de dépenser une action supplémentaire pendant la période de temps spécifiée.
  - Si un investigateur gagne une action en dehors de son tour, il a le droit de dépenser cette action lors de son prochain tour.
- Si une carte gagne une caractéristique (comme une icône, un trait, un mot-clé ou un texte de capacité), elle fonctionne comme si elle possédait la caractéristique gagnée.
- Les caractéristiques « gagnées » ne sont pas considérées comme « imprimées » sur la carte. Si une capacité se réfère aux caractéristiques imprimées d'une carte, elle ne se réfère pas aux caractéristiques gagnées.

Génération

Certains ennemis sont générés dans un lieu spécifique quand ils sont piochés du deck Rencontre ou du deck d'un investigateur. Ils sont identifiables par l'instruction « **Génération** » en gras dans la boîte de texte.

- L'instruction de génération d'un ennemi se résout dès que celui-ci entre en jeu, quelle que soit la manière dont cela se produit.
- Si un ennemi n'a pas d'instruction de génération, il est généré engagé avec l'investigateur qui l'a pioché.
- Si un ennemi n'a pas de lieu valide où être généré (par exemple : si son instruction de génération indique un lieu spécifique qui n'est pas en jeu, ou si aucun lieu en jeu ne satisfait son instruction « Génération »), il n'est pas généré et est défaussé à la place.
- Si une instruction de génération d'un ennemi a plusieurs lieux valides, l'investigateur qui génère cet ennemi choisit parmi ces lieux.
- Si une capacité de carte demande aux joueurs de générer un ennemi dans un lieu particulier (par exemple : « Cherchez un Acolyte dans le deck Rencontre et générez-le dans le Quartier Sud »), traitez la capacité qui fait entrer l'ennemi en jeu comme étant son instruction Génération, en outrepassant toute autre instruction Génération qu'il pourrait avoir.

Hanté

Hanté est une capacité qui apparaît sur certains lieux.

Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence pendant qu'il enquête dans un lieu, après avoir appliqué tous les résultats de ce test de compétence, cet investigateur doit résoudre toutes les capacités « **Hanté** – » de ce lieu.

- Un lieu est considéré comme « hanté » en ce qui concerne les autres effets de carte, s'il possède au moins une capacité « **Hanté** – » (imprimée ou accordée via une autre carte/effet de jeu).

Icônes de Compétence

En plus de leurs capacités, de nombreuses cartes Joueur possèdent une ou plusieurs icônes de compétence, indiquées dans le coin supérieur gauche de la carte, en dessous de son coût, de son niveau et de son type de carte.

Une carte dans la main d'un joueur est éligible pour être attribuée à un test de compétence si elle porte une ou plusieurs icônes qui correspondent à la compétence en cours de test. Pour chaque icône correspondante attribuée à ce test, augmentez de 1 la valeur de compétence de l'investigateur qui est en train d'effectuer ce test.

- Les cartes Compétence, Soutien et Évènement peuvent toutes être attribuées à un test de compétence, mais les capacités inscrites sur des soutiens et des événements ne se résolvent pas si leur carte est attribuée, contrairement aux capacités sur les cartes Compétence.

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 à un test de compétence.

- Quand une icône Libre est utilisée dans le cadre de la résolution d'une capacité de carte, un joueur doit préciser à quelle icône elle correspond au moment où la carte est utilisée.

Voir « Cartes Compétence » en page 6 et « Timing d'un Test de Compétence » en page 32.

Ignorer

Certaines capacités de carte peuvent « ignorer » les coûts ou les effets d'autres capacités ou actions de jeu. Ignorer ces capacités a pour conséquence soit de court-circuiter le paiement des coûts sans interférer avec la résolution d'une carte ou les effets d'une capacité, soit de prévenir les effets d'une ou plusieurs cartes, pions ou capacités sans interférer avec d'autres effets non-ignorés, soit annuler l'initialisation d'une capacité.

- Si un coût est ignoré, il n'est plus requis pour résoudre la carte ou la capacité dont il est question.
  - Certaines cartes permettent à un investigateur de jouer une carte ou d'activer une capacité, « en ignorant tous les coûts ». Ces effets ignorent seulement les coûts d'activation d'une capacité, ils n'ignorent pas les coûts supplémentaires qui pourraient ou devraient être payés lorsque vous résolvez cette capacité. *(Autrement dit, tout ce qui est « avant les deux points » est ignoré, mais tous les coûts supplémentaires « après les deux points » doivent être payés normalement.)*
  - Si une carte ou une capacité a un coût de X, X étant défini par le joueur et que ce coût est ignoré, X est considéré comme étant 0 pendant toute la résolution de cette carte ou cette capacité.
- Si un effet est ignoré, on considère qu'il n'a pas été résolu en ce qui concerne les capacités de cartes. Cependant, la capacité ou l'action de jeu correspondante a tout de même été initialisée, par conséquent d'autres capacités peuvent toujours y réagir. *(Par exemple, un pion Chaos « annulé » est considéré comme n'ayant jamais été pioché, alors qu'un pion Chaos « ignoré » a tout de même été pioché, mais ni son modificateur ni ses effets ne seront résolus ou appliqués au test ou à la capacité en cours.)*
- Des coûts ou des effets qui bannissent une carte et/ou qui retirent une carte de la partie ne peuvent pas être ignorés.

Voir « Coûts » en page 9, « Bannir » en page 4 et « «X», la Lettre » en page 27.

Immunisé

Si une carte est immunisée contre une panoplie spécifique d'effets (*par exemple : « immunisée contre les effets des cartes Traîtrise » ou « immunisée contre les effets des cartes Joueur »*), elle ne peut pas être ciblée ou directement affectée par des effets appartenant à cette panoplie. Seule la carte elle-même est protégée ; les autres éléments qui lui sont associés (comme les soutiens attachés, les pions placés dessus ou les capacités issues d'une carte immunisée) ne sont pas immunisés.

- Si une carte gagne une immunité contre un effet, les effets persistants préexistants qui ont déjà été appliqués à cette carte ne sont pas supprimés. Si une carte perd une immunité contre un effet, les effets persistants préexistants de cette nature ne sont pas appliqués à cette carte.
- Une immunité ne protège une carte que des effets. Elle ne la protège pas des coûts.

Imprimé

Le mot « imprimé » désigne le texte, les caractéristiques, les icônes ou les valeurs qui sont physiquement imprimés sur une carte.

Incliner, Inclinée

Une carte qui est pivotée de 90 degrés de sorte qu'elle soit en position horizontale est considérée comme étant inclinée.

Une carte peut devenir inclinée en tant que partie du coût d'une capacité ou à cause d'un autre effet de jeu. Lorsqu'une carte s'incline, elle est pivotée de 90 degrés (horizontalement).

- Une carte inclinée ne peut pas s'incliner de nouveau tant qu'elle n'a pas été redressée (généralement, elle est redressée lors de la phase d'Entretien ou via une capacité de carte).

Indicatifs d'Action

Certaines capacités possèdent un ou plusieurs indicatifs d'action en gras (comme « **Combattre** », « **Échapper à** », « **Enquêter** » ou « **Se déplacer** »). Activer une telle capacité permet à l'investigateur de réaliser cette action comme indiqué dans les règles, avec les modifications apportées par le texte de la capacité.

- Si la capacité nécessite un test de compétence, la compétence testée pour cette capacité est celle précisée après l'indicatif en gras *(par exemple,* ➤➤ **Combattre** (✊) *indique que la compétence testée est* ✊*).*

Indices

Les indices représentent la progression des investigateurs lorsqu'ils résolvent un mystère, démasquent une conjuration et/ou avancent dans l'histoire.

- La première fois qu'un lieu est révélé ou entre en jeu révélé (même lors de la mise en place), un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice est placé dessus (les indices sont pris dans la réserve de pions).
  La plupart des valeurs d'indice sont modulées en fonction de la valeur « par investigateur (👤) ». Voir « Cartes Lieu » en page 6)
- Un indice dans un lieu peut être découvert en enquêtant avec succès dans ce lieu (Voir « Enquêter (Action) » en page 13) ou par une capacité de carte. Si un investigateur découvre un indice, il prend cet indice sur le lieu et le place sur sa carte Investigateur, sous son contrôle.
- S'il n'y a pas d'exigence « **Objectif –** » pour faire avancer l'acte en cours, lors du tour de n'importe quel investigateur, les investigateurs peuvent, collectivement, dépenser le nombre d'indices requis (souvent modulé par une valeur « par investigateur ») depuis leurs cartes Investigateur pour faire avancer le deck Acte. Faire avancer le deck Acte est généralement résolu comme une capacité ➤. Chaque investigateur peut contribuer à hauteur de n'importe quel nombre d'indices, de manière à atteindre le nombre total d'indices nécessaires pour faire avancer l'acte.
- Une capacité de carte qui se réfère aux indices « dans un lieu » concerne les indices non découverts qui sont actuellement sur ce lieu.
  - À la fin d'un scénario, les lieux ayant Victoire X qui n'ont plus de pion indice dessus sont placés dans la pile de victoire. Voir « Victoire X » en page 26.
- Si une carte Joueur, telle qu'un investigateur ou un soutien, est vaincue ou défaussée, placer tous les indices présents sur celle-ci sur le lieu actuel de l'investigateur.

Infliger des Dégâts/Horreurs

Il existe deux types d'afflictions dont peuvent souffrir les investigateurs dans le jeu : les dégâts et les horreurs. Les dégâts affectent la vie d'un investigateur, et les horreurs sa santé mentale.

Quand un investigateur ou un ennemi subit des dégâts/horreurs, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. **Assigner les dégâts/horreurs** : déterminez le montant de dégâts et/ou d'horreurs infligés. Placez un nombre de pions Dégât/Horreur égal à la quantité de dégâts/horreurs infligés près des cartes qui subissent ces dégâts/horreurs.
   - Quand un investigateur subit des dégâts/horreurs, il a le droit de les assigner à des cartes Soutien éligibles qu'il contrôle. Afin d'être éligible, une carte Soutien doit disposer d'une valeur de vie pour se voir assigner des dégâts, et de santé mentale pour se voir assigner des horreurs.
   - Un soutien ne peut pas se voir assigner plus de dégâts que le montant de dégâts qu'il peut subir avant d'être vaincu. Un soutien ne peut pas se voir assigner plus d'horreurs que le montant d'horreurs qu'il peut subir avant d'être vaincu.
   - Tous les dégâts/horreurs qui ne peuvent pas être assignés à un soutien doivent être assignés à l'investigateur.
2. **Appliquer les dégâts/horreurs** : tout dégât/horreur assigné qui n'a pas été prévenu est désormais placé sur chaque carte à laquelle il a été assigné (les dégâts et horreurs sont placés simultanément). Si aucun dégât/horreur n'est appliqué lors de cette étape, on considère qu'aucun dégât/horreur n'a été infligé avec succès.
   - Les capacités qui préviennent, réduisent ou réassignent des dégâts/horreurs infligés sont résolues entre les étapes 1 et 2.
   - Après l'application des dégâts/horreurs, si un investigateur a subi une quantité de dégâts égale ou supérieure à sa vie, ou une quantité d'horreurs supérieure ou égale à sa santé mentale, il est vaincu. Si un investigateur est vaincu, il est éliminé du scénario (voir « Élimination » en page 12).
   - Après l'application des dégâts/horreurs, si un ennemi a subi une quantité de dégâts égale ou supérieure à sa vie, il est vaincu et placé dans la pile de défausse Rencontre (ou dans la pile de défausse de son propriétaire s'il s'agit d'une faiblesse).
   - Après l'application des dégâts/horreurs, si un soutien a subi une quantité de dégâts supérieure ou égale à sa vie, ou une quantité d'horreurs supérieure ou égale à sa santé mentale, il est vaincu et placé dans la pile de défausse de son propriétaire.

Voir « Vaincu » en page 26, « Soigner » en page 24 et « Santé Mentale et Horreur » en page 23.

Investigateur Principal

L'investigateur principal est celui qui doit parfois prendre des décisions importantes lors d'un scénario. Au début d'un scénario, les investigateurs choisissent un investigateur principal. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, l'investigateur principal est choisi au hasard.

- Si plusieurs options sont valides pour une décision *(par exemple : quand un ennemi Chasseur peut se déplacer dans deux directions différentes)*, l'investigateur principal est celui qui prend la décision finale pour ce choix.
- Si l'investigateur principal est éliminé, les joueurs restants (s'il en reste) choisissent un nouvel investigateur principal.

Investigateurs Tués/Déments/Dévorés

En mode campagne, les investigateurs qui sont tués ou deviennent déments doivent être noter dans votre Carnet de Campagne et ne peuvent plus être utilisés pour le reste de la campagne.

- Un investigateur qui a une quantité de traumatismes physiques supérieure ou égale à sa vie imprimée est **tué**.
- Un investigateur qui a une quantité de traumatismes mentaux supérieure ou égale à sa santé mentale imprimée **devient dément**.
- Un investigateur peut aussi être **tué** ou **devenir dément** via une capacité de carte ou à cause de la conclusion d'un scénario.
- Certains effets de jeu peuvent **dévorer** un investigateur. Un investigateur qui est **dévoré** est **tué**.
- Quand vous jouez un scénario indépendant, il n'existe aucune différence pratique entre être **tué**, être **dévoré**, être **vaincu**, **devenir dément**.

Voir « Vaincu » en page 26 et « Jouer une Campagne » en page 38.

Jeu en campagne

Voir « Jouer une Campagne » en page 38.

Jouer

Pour jouer une carte, un investigateur doit payer son coût en ressources et satisfaire toutes les conditions et restrictions de jeu applicables. La plupart des cartes ne peuvent être jouées qu'en effectuant une action Jouer.

Une carte ayant le mot-clé Rapide n'est pas jouée via une action Jouer. Une telle carte peut être jouée à chaque fois que ses conditions de déclenchement sont satisfaites ou, si elle n'en a pas, durant une Fenêtre de Joueur appropriée.

- À chaque fois qu'une carte Événement est jouée, ses effets sont résolus et elle est ensuite placée dans la pile de défausse de son propriétaire.
- À chaque fois qu'un investigateur joue un soutien, il est placé dans sa zone de jeu et reste en jeu jusqu'à ce qu'une capacité ou un effet de jeu lui fasse quitter la partie.
- Les cartes Compétence ne sont pas « jouées ». Ces cartes sont attribuées à un test de compétence depuis la main d'un joueur afin de résoudre leurs capacités.

Voir « Rapide » en page 21, « Jouer (Action) » en page 17, « Restrictions, Permissions et Instructions de Jeu » en page 23 et « Séquence d'Initiation » en page 33.

Jouer (Action)

« Jouer » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Quand un investigateur effectue cette action, il sélectionne une carte Soutien ou Événement dans sa main, paye ses coûts et la joue.

- Une action Jouer provoque des attaques d'opportunité à moins qu'elle n'appartienne également à un autre type d'action qui ne provoque pas d'attaque (exemple : **Combattre**, **Échapper à**, etc.)
- Les cartes ayant le mot-clé « Rapide » ne sont pas jouées en utilisant cette action et peuvent avoir d'autres fenêtres de timing et d'autres restrictions.
- Quand une capacité permet à un joueur de « jouer » une carte *(généralement, à un coût réduit ou en complément d'autres effets)*, cela n'utilise pas d'action Jouer et par conséquent, ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- Les cartes Compétence ne sont pas « jouées ». Ces cartes sont attribuées à un test de compétence depuis la main d'un joueur afin de résoudre leurs capacités.

Voir « Rapide » en page 21, « Jouer » en page 17, et « Mettre en Jeu » en page 18.

Joueur Actif

Le joueur actif est le joueur qui est en train d'effectuer son tour lors de la phase d'Investigation.

Le ou la plus Éloigné(e)

Certaines capacités de cartes font référence au lieu ou à l'entité le/la « plus éloigné(e) ».

Pour trouver la carte concernée la plus éloignée, vérifiez la distance (en termes de déplacement) la plus courte entre l'objet de la capacité et toutes les cibles éligibles, puis choisissez celle dont la valeur trouvée est la plus élevée. En cas d'égalité, l'investigateur principal décide quel lieu ou quelle entité est le/la plus éloigné(e).

Par exemple, le Lieu A est à 5 connexions de l'investigateur A, et à 1 connexion de l'investigateur B. Le Lieu B est à 3 connexions de l'investigateur A et 4 connexions de l'investigateur B. Le lieu B est donc le « plus éloigné de tous les investigateurs », car sa distance de l'investigateur le plus proche est plus grande que celle du lieu A (même si le lieu A est le plus éloigné de l'investigateur A).

Le ou la plus Proche

Le ou la plus proche se rapporte à l'entité du type spécifié qui se trouve dans un lieu pouvant être atteint via la distance la plus courte (en se déplaçant) à partir de la source de la capacité. En cas d'égalité, l'investigateur principal décide quel lieu ou quelle entité est le/la plus éloigné(e).

- Le chemin vers l'entité la plus proche est considéré comme étant le chemin « le plus court » vers cette entité.

Lieu Vide

Un lieu vide est un lieu dans lequel ne se trouve ni ennemi ni investigateur.

Limbes

Lorsque les effets de carte d'un événement ou d'une traîtrise se résolvent ou lorsqu'une carte Compétence est attribuée à un test de compétence, ces cartes ne sont ni en jeu, ni dans la pile de défausse, ni dans la main d'un investigateur. Cet état imprécis s'appelle les limbes.

Une carte Événement entre dans les limbes après que les coûts ont été payés et que les attaques d'opportunité ont été résolues. Une carte Traîtrise entre dans les limbes après avoir été piochée, tant que sa capacité de révélation est en train d'être résolue. Une carte Compétence entre dans les limbes lorsqu'elle est attribuée à un test de compétence.

Tant qu'elle est dans les limbes, la carte peut être placée sur la table pour montrer ses effets en cours de résolution. Tant qu'elle est dans les limbes, une carte ne compte pas comme étant en jeu pour ce qui concerne les effets d'autres cartes.

Après la complète résolution des effets de la carte, elle quitte les limbes et est placée dans la pile de défausse appropriée. Si ses effets l'amènent à entrer en jeu (en étant attachée à un autre élément de jeu ou en étant placée dans la zone de menace ou la zone de jeu d'un investigateur), elle quitte les limbes et entre en jeu.

Voir « Tests de Compétence » en page 24.

Limites et Maximums

Certaines cartes précisent des limites et des maximums qui préviennent certaines capacités d'être utilisées plus d'une fois à l'intérieur d'une même période de temps.

- Sauf mention contraire, les limites sont propres à chaque joueur.
- Une « limite collective » s'applique à l'intégralité du groupe d'investigateurs. *(Par exemple, si un investigateur déclenche une capacité qui a une « limite collective d'une fois par partie », aucun autre investigateur ne pourra déclencher cette capacité pendant cette partie.)*

« **Limite de X fois par [période]** » est une limite qui apparaît sur certaines cartes et qui représente le nombre de fois (X) qu'un effet d'une capacité peut être déclenché sur une période définie. Si un exemplaire de la carte ayant « Limite de X fois par [période] » quitte le jeu, et y entre de nouveau lors de la même période, la limite de X de cette carte est réinitialisée comme si cette carte entrait en jeu pour la première fois.

« **Limite de X par [carte/élément de jeu]** » est une limite qui apparaît sur certaines cartes et qui restreint le nombre d'exemplaires de cette carte (même titre) qui peuvent être jouées en même temps.

« **X max. par [période]** » impose un nombre maximum de fois que des exemplaires d'une carte (même titre) peuvent être jouées pendant la période exprimée.

- Si un maximum inclut le mot « attribuer » *(par exemple, « X max. attribuée par test de compétence »)*, il impose un nombre maximum d'exemplaires de cette carte (par titre) qui peuvent être attribuées à des tests de compétence durant la période exprimée.
- Si un maximum est appliqué à une capacité dans son entièreté, il impose le nombre maximum de fois qu'une capacité peut être déclenchée par des exemplaires de cartes (par titre) qui portent cette capacité (y compris une carte en cours de résolution), durant la période exprimée.

« **(X max.)** » ou « **jusqu'à un maximum de X** » impose le maximum qu'un nombre ou une quantité peut atteindre dans le cadre d'une valeur variable.

Si l'effet d'une carte ou d'une capacité ayant une limite ou un maximum est ignoré, cet effet compte tout de même dans la limite/maximum de cette capacité, car cette capacité a été déclenchée.

Massif

Massif est une capacité mot-clé.

Un ennemi redressé ayant le mot-clé Massif est considéré comme étant engagé avec chaque investigateur dans son lieu actuel.

- Un ennemi incliné ayant le mot-clé Massif n'est engagé avec aucun investigateur.
- Un ennemi ayant le mot-clé Massif ne peut pas être placé dans la zone de menace d'un investigateur.
- Quand un ennemi ayant le mot-clé Massif attaque pendant la phase des Ennemis, résolvez une attaque contre chaque investigateur avec qui il est engagé, l'un après l'autre, dans l'ordre choisi par l'investigateur principal. L'ennemi ayant le mot-clé Massif ne s'incline pas avant que chaque attaque soit résolue.
  - Si un ennemi attaquant qui a le mot-clé Massif est incliné (par une autre capacité) avant la résolution de ses attaques, les attaques restantes ne sont pas initiées.
  - Pendant la résolution des attaques d'un ennemi Massif, si un investigateur devient engagé avec lui, cet investigateur est ajouté à la liste des cibles attaquées par cet ennemi.
- Quand un ennemi ayant le mot-clé Massif effectue une attaque d'opportunité, cette attaque se résout seulement contre l'investigateur qui a provoqué cette attaque.
- Un ennemi ayant le mot-clé Massif ne se déplace pas avec un investigateur engagé qui quitte son lieu actuel.
- Si un investigateur échoue à une attaque ciblant un ennemi ayant le mot-clé Massif, aucun dégât n'est infligé aux autres investigateurs engagés avec cet ennemi.

Mettre en Jeu

Certaines capacités de carte permettent de « mettre en jeu » une carte. De telles capacités placent la carte directement en jeu depuis un état hors jeu.

- Le coût en ressources d'une carte qui est mise en jeu n'est pas payé.
- À moins que le contraire ne soit spécifié par la capacité « mettre en jeu », les cartes qui entrent en jeu de cette manière doivent le faire dans une zone de jeu qui respecte les règles normales si cette carte était jouée ou piochée (dans le cas d'une carte Rencontre).
- Une carte qui a été mise en jeu n'est pas considérée comme ayant été jouée.

Voir « Jouer » en page 17.

Mode Indépendant

Quand vous jouez en mode indépendant (c'est-à-dire jouer un seul scénario comme une aventure, indépendamment de la campagne à laquelle elle appartient), les règles suivantes s'appliquent :

- Quand il construit un deck pour une partie indépendante, un investigateur a le droit d'y inclure des cartes d'un niveau supérieur (tant qu'elles respectent les restrictions de construction de l'investigateur), en calculant l'expérience totale de toutes les cartes de niveau supérieur et en prenant au hasard des faiblesses de base supplémentaires, selon le tableau suivant :

  Expérience 0-9 : 0 faiblesse de base supplémentaire
  Expérience 10-19 : 1 faiblesse de base supplémentaire
  Expérience 20-29 : 2 faiblesses de base supplémentaires
  Expérience 30-39 : 3 faiblesses de base supplémentaires
  Expérience 40-49 : 4 faiblesses de base supplémentaires

L'expérience totale des cartes incluses dans un deck en mode indépendant ne peut pas dépasser 49.

  - En tant que variante optionnelle, certains joueurs souhaiteront peut-être évaluer leurs décisions et l'expérience gagnée lors d'une partie indépendante en particulier et se calculer un « score » qui reflètera leur manière de jouer. Ce score peut être enregistré séparément et conservé à portée de main pour que les joueurs s'y réfèrent à mesure qu'ils rejouent un scénario en particulier.

- Après avoir choisi un scénario à jouer, référez-vous au Guide de Campagne auquel ce scénario appartient, et résolvez les étapes de mise en place du scénario. Des instructions supplémentaires concernant le mode indépendant peuvent être trouvées à la fin de la mise en place normale, si nécessaire.
- Si les joueurs sont invités à « inscrire » ou à « enregistrer » dans leur Carnet de Campagne, un moment particulier de l'histoire ou tout autre détail, ils doivent à la place s'en « souvenir » pour la durée du scénario. (Voir « « Souvenez-vous que… » » en page 38.)
  - Si vous recevez une faiblesse ou une récompense de scénario qui se trouve dans une extension que vous ne possédez pas, continuez à jouer sans cette carte.

Modificateurs

Certaines capacités peuvent modifier des valeurs ou des quantités de caractéristiques. L'état de la partie vérifie constamment et met à jour (si nécessaire) le montant de chaque valeur ou quantité modifiées.

À chaque fois qu'un nouveau modificateur est appliqué (ou supprimé), la quantité entière est recalculée depuis le début, en prenant en compte la valeur de base non modifiée et tous les modificateurs actifs.

- Quand vous calculez une valeur, traitez tous les modificateurs comme étant appliqués simultanément. Cependant, lors du calcul, tous les modificateurs additifs ou soustractifs sont appliqués avant ceux qui multiplient ou divisent.
- Les valeurs décimales sont arrondies à l'entier supérieur après l'application de tous les modificateurs.
- Une quantité sur une carte (comme une valeur, une icône, un nombre d'occurrences d'un trait ou d'un mot-clé) ne peut pas être réduite à une valeur inférieure à zéro. Les modificateurs négatifs supérieurs à la quantité actuelle d'une valeur peuvent être appliqués, mais, une fois que tous les modificateurs actifs ont été appliqués, tout résultat inférieur à zéro est considéré comme étant un zéro.

(Par exemple : Danny effectue un test de et révèle un pion Chaos −8. Une fois appliquée à son de 4, cette valeur devrait être de −4. Cependant, sa ne peut pas être réduite en dessous de 0. Tant que le modificateur −8 existe, son est considérée comme étant de zéro. Si Danny joue « Juste à Temps » (p. 90) pour recevoir un bonus de +2 à ce test, ce bonus ne s'appliquera pas à la valeur actuelle de zéro, mais en conjonction avec tous les autres modificateurs. L'agilité de Danny sera donc calculée comme suit : compétence de base 4, −8 du pion Chaos et +2 de « Juste à Temps » pour un total de −2, qui sera donc toujours considéré comme étant un 0.)

Mots-Clés

Un mot-clé est un type de capacité de carte.

Les mots-clés sont utilisés comme des raccourcis pour certains effets de jeu. Chaque mot-clé possède ses propres et uniques règles.

- Certains mots-clés sont des mots-clés de construction de deck, tel que Permanent et Exceptionnel. Ces mots-clés affectent la personnalisation de deck lorsque vous construisez et/ou améliorez votre deck Investigateur.
- Une carte ne peut avoir le même mot-clé qu'une seule fois. *(Par exemple, les effets d'une intrigue et d'une traîtrise qui donne tous deux le mot-clé Riposte à un ennemi ne lui donnent pas deux fois ce mot-clé.)*
- L'initiation de n'importe quel mot-clé utilisant la locution « a le droit » (et ses dérivés) dans son texte de règles est optionnel. L'application de tous les autres mots-clés est obligatoire.

Mulligan

Après qu'un joueur a pioché sa main de départ lors de la mise en place, il dispose d'une seule opportunité de déclarer un mulligan sur autant de cartes piochées qu'il le souhaite. Ces cartes sont mises de côté et un nombre équivalent de cartes est pioché et ajouté à la main de départ de ce joueur. Les cartes mises de côté sont ensuite mélangées dans le deck de ce joueur.

- Les joueurs effectuent leur mulligan, ou y renoncent, dans l'ordre des joueurs.
- Tout comme lorsqu'il pioche sa main de départ, si un joueur qui fait un mulligan pioche une faiblesse, il la met de côté et pioche une autre carte. Cette faiblesse sera remélangée dans son deck en même temps que les autres cartes qu'il avait mises de côté.

Myriade

Myriade est un mot-clé de construction de deck.

Un investigateur a le droit d'inclure dans son deck jusqu'à trois exemplaires (par titre) d'une carte Joueur ayant le mot-clé Myriade, au lieu de la limite normale de deux exemplaires. De plus, quand un investigateur achète une carte Myriade pour son deck, il a le droit d'acheter jusqu'à deux exemplaires supplémentaires de cette carte (du même niveau) sans payer de coût en expérience.

Ne Peut Pas

La locution « ne peut pas » (et ses dérivés) est absolue et ne peut pas être contournée par d'autres capacités.

Par Investigateur ( )

Quand le symbole apparaît après une valeur, cette dernière est multipliée par le nombre d'investigateurs qui ont débuté le scénario.

- La multiplication « par investigateur » est effectuée avant tous les autres modificateurs, et le produit de cette multiplication est traité comme la valeur imprimée de la carte.
- Les textes qui utilisent la locution « par investigateur » se réfèrent également au nombre d'investigateurs qui ont débuté le scénario et sont appliqués avant tous les autres modificateurs.
- Si des investigateurs ont été éliminés d'un scénario, ils comptent toujours dans la valeur « par investigateur ».

Partie

Une « partie » consiste en un seul scénario, pas en une campagne entière. Dans une campagne, le début d'un nouveau scénario marque le début d'une nouvelle partie.

Patrouille

Patrouille est une capacité mot-clé.

Au début de la phase des Ennemis, chaque ennemi redressé non engagé ayant le mot-clé Patrouille se déplace vers un lieu connexe par le chemin le plus court en direction de sa cible désignée et indiquée entre parenthèses après le mot-clé Patrouille.

- S'il existe de multiples lieux qui correspondent à la cible désignée, l'investigateur principal choisi vers quelle cible l'ennemi va patrouiller.
- Si la cible désignée n'est pas un lieu, (mais est un autre élément de jeu tel qu'un ennemi ou un soutien d'histoire), le lieu de cette cible indique la cible de la résolution du mot-clé Patrouille.
- Si un ennemi ayant le mot-clé Patrouille est censé se diriger en direction d'une cible, mais en est empêché par une capacité de carte, cet ennemi ne se déplace pas.
- Si un ennemi ayant le mot-clé Patrouille est censé se déplacer à cause de la résolution du mot-clé Patrouille, mais qu'il est déjà sur son lieu cible (ou le lieu de sa cible), il ne se déplace pas.

Péril

Péril est une capacité mot-clé.

Tant qu'il résout la pioche d'une carte Rencontre ayant le mot-clé Péril, un investigateur ne peut pas discuter avec les autres joueurs. Ceux-ci ne peuvent pas jouer de cartes, déclencher de capacités ou attribuer de cartes au(x) test(s) de compétence de cet investigateur tant que la rencontre péril est en cours de résolution.

Permanent

Permanent est une capacité mot-clé de construction de deck.

- Une carte ayant le mot-clé Permanent ne compte pas dans la taille du deck d'un investigateur.
- Une carte ayant le mot-clé Permanent fait néanmoins partie du deck de l'investigateur et doit satisfaire toutes les autres restrictions de construction du deck.
- Une carte ayant le mot-clé Permanent débute chaque partie en jeu et ne peut pas quitter le jeu (sauf si son propriétaire est éliminé).
- Une carte ayant le mot-clé Permanent ne peut pas être attachée aux autres cartes Joueur (mais les autres cartes Joueur peuvent cibler une carte Permanent et s'attacher à cette dernière).

- Une carte ayant le mot-clé Permanent ne peut pas être retirée de la partie ou perdre son mot-clé imprimé par quelque moyen que ce soit.
- Un deck ne peut pas inclure plus d'une carte Récompense ayant le mot-clé Permanent.

Perte du Texte Imprimé

Si une capacité stipule qu'une carte perd le texte imprimé de sa boîte de texte ou que sa boîte de texte est considérée comme vierge, cette dernière est traitée comme si elle n'avait aucun contenu imprimé. Le texte et/ou les icônes gagnés par une autre source ne sont pas concernés.

La boîte de texte d'une carte inclut : ses traits, ses mots-clés, son texte et ses capacités.

- Une carte ayant le mot-clé Permanent conserve ce mot-clé Permanent si elle perd son texte imprimée.

Phase d'Entretien

Lors de la phase d'Entretien, chaque carte en jeu est redressée.

Chaque investigateur pioche 1 carte et gagne 1 ressource. Ensuite, chaque investigateur défausse des cartes de sa main jusqu'à ce qu'il n'ait pas plus de 8 cartes dans sa main.

Voir « Redressé » en page 22 et « Phase d'Entretien » en page 31.

Phase d'Investigation

La phase d'Investigation est la deuxième phase du round. Au cours de cette phase, les investigateurs jouent leur tour dans n'importe quel ordre, en effectuent jusqu'à 3 actions (par défaut).

- Si un effet de carte amène un investigateur à gagner ou perdre des actions en dehors de la phase d'Investigation, ces actions sont gagnées ou perdues quand le tour de cet investigateur commence lors de la phase d'Investigation.

Voir « Phase d'Investigation » en page 30.

Phase des Ennemis

Pendant la phase des ennemis, les ennemis redressés ayant le mot-clé Chasseur se déplacent une fois en direction de l'investigateur le plus proche ; et les ennemis redressés ayant le mot-clé Patrouille se déplacent une fois en direction de leur cible.

Chaque ennemi redressé et engagé avec un investigateur effectue une attaque contre cet investigateur, puis s'incline.

Voir « Phase des Ennemis » en page 31.

Phase du Mythe

Durant la phase du Mythe, les investigateurs placent 1 fatalité sur l'intrigue. Si l'intrigue atteint son seuil de fatalité, les investigateurs la font avancer et résolvent le texte de son verso (face « b ») .

Ensuite, dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur pioche la carte du dessus du deck Rencontre.

Voir « Phase du Mythe » en page 29.

Piles de Défausse

À chaque fois qu'une carte est défaussée, elle est placée face visible au sommet de la pile de défausse de son propriétaire. Les cartes Rencontre sont la propriété du deck Rencontre.

- Chaque pile de défausse est une zone hors jeu.
- Chaque investigateur dispose de sa propre pile de défausse. Le deck Rencontre dispose lui-aussi de sa propre pile de défausse.
- Chaque pile de défausse est librement consultable par n'importe quel joueur, à n'importe quel moment.
- L'ordre des cartes dans une pile de défausse ne peut pas être modifié, à moins qu'une capacité de carte n'indique au joueur de le faire.
- Si plusieurs cartes sont défaussées simultanément, leur propriétaire a le droit de les mettre dans l'ordre de son choix au sommet de sa pile de défausse. Si plusieurs cartes Rencontre sont défaussées simultanément, elles sont placées au sommet de la pile de défausse Rencontre dans n'importe quel ordre (déterminé par l'investigateur principal).
- Si une capacité vous indique de mélanger dans un deck une pile de défausse qui ne contient aucune carte, vous ne mélangez pas le deck.

Piocher (Action)

« Piocher » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Quand un investigateur effectue cette action, il pioche une carte de son deck.

- Piocher une carte provoque des attaques d'opportunité.

Piocher des Cartes

Quand il est demandé à un joueur de piocher une ou plusieurs cartes, celles-ci sont piochées du dessus de son deck Investigateur et ajoutées à sa main.

Quand il est demandé à un joueur de piocher une ou plusieurs cartes Rencontre, ces cartes sont piochées du dessus du deck Rencontre et résolues en suivant les règles de pioche des cartes Rencontre de l'étape « 1.4 Chaque investigateur pioche 1 carte Rencontre » décrite à la page 28.

- Quand un joueur pioche au moins deux cartes comme résultat d'une même capacité ou étape de jeu, ces cartes sont piochées simultanément. Si plusieurs cartes Faiblesse ou Rencontre sont piochées de cette façon, leurs effets sont résolus dans l'ordre où elles sont arrivées dans la main du joueur. Si un deck est épuisé alors que toutes les cartes n'ont pas été piochées, reformez le deck et continuez de piocher.
- Il n'existe pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut piocher lors de chaque round.
- Si un joueur dont le deck Investigateur est vide doit piocher une carte, il mélange sa pile de défausse afin de reformer son deck, pioche la carte, puis subit 1 horreur.
- Piocher la carte et subir l'horreur se produisent simultanément.
- Si un investigateur dont le deck Investigateur et la défausse sont vides doit piocher une carte, il est immédiatement vaincu et il subit un traumatisme mental.

Pions Chaos

Les pions Chaos sont révélés de la réserve du Chaos lors d'un test de compétence, afin de modifier ou influer le résultat du test. Voir « Tests de Compétence » en page 24.

- Crâne, Cultiste, Tablette, Chose très ancienne – Si n'importe lequel de ces pions est révélé lors d'un test de compétence, résolvez l'effet correspondant à ce symbole comme indiqué sur la carte de Référence du Scénario en cours.
- Échec automatique – Si ce pion est révélé lors d'un test de compétence, cela signifie que l'investigateur échoue automatiquement au test (Voir « Échec/Réussite automatique » en page 11).
- Signe des Anciens – Si ce pion est révélé lors d'un test de compétence, résolvez l'effet sur la carte Investigateur appartenant au joueur qui est en train d'effectuer le test de compétence.
- Si un pion Chaos révélé (ou un effet référencé par un pion Chaos) possède un modificateur numérique, ce modificateur est appliqué à la valeur de la compétence utilisée par l'investigateur pour ce test.
- Si la capacité d'une carte fait référence à un « pion ayant un symbole », il s'agit de n'importe quel pion sans valeur numérique.

Pions, Être à Court de

Il n'existe pas de limite au nombre de pions (de n'importe quel type) qui peuvent se trouver en jeu à tout moment (en dehors des pions Chaos). Si les joueurs ont utilisé tous les pions fournis dans la boîte de jeu, ils peuvent utiliser d'autres pions, marqueurs ou éléments de substitution.

Priorité en Cas de Résolutions Simultanées

Si un effet affecte plusieurs joueurs simultanément, mais que ceux-ci doivent faire des choix individuels pour le résoudre, ces choix sont effectués dans l'ordre des joueurs. Une fois que tous les choix nécessaires ont été faits, l'effet se résout simultanément pour tous les éléments affectés.

- Les capacités forcées des cartes Rencontre se déclenche avant les capacités forcées des cartes Joueur.
- Si au moins deux capacités forcées (en incluant les effets retardés) sont censées se résoudre au même moment, l'investigateur principal détermine l'ordre dans lequel elles se résolvent.
- Si deux capacités permanentes et/ou effets persistants ne peuvent pas être appliqués simultanément, l'investigateur principal détermine l'ordre dans lequel ils sont appliqués.

Proie

Proie est une capacité mot-clé.

S'ils en ont l'opportunité, certains ennemis poursuivront un investigateur désigné. Ces ennemis sont identifiés par le mot-clé Proie dans leur boîte de texte.

- Le mot-clé Proie est suivi d'une cible désignée entre parenthèses avec laquelle cet ennemi cherchera à s'engager. Par exemple, « Proie (la plus élevée) » signifie que l'ennemi engagera l'investigateur ayant la volonté la plus élevée si plusieurs choix s'offrent à lui.
- Si un ennemi a le choix entre plusieurs investigateurs équidistants (ou entre plusieurs investigateurs dans son lieu), l'ennemi ayant le mot-clé Proie choisit l'investigateur qui satisfait le mieux à ses instructions Proie.
- Si la cible désignée d'un ennemi contient le mot « uniquement », cet ennemi se déplace seulement en direction de cet investigateur pour l'engager (comme s'il était le seul investigateur en jeu), et ignore tous les autres investigateurs lorsqu'il se déplace et devrait s'engager. Les autres investigateurs peuvent utiliser l'action Engager ou des capacités de cartes pour engager cet ennemi.
- Le mot-clé Proie n'a pas d'effet immédiat sur le lieu de génération de l'ennemi.

Propriété et Contrôle

Le propriétaire d'une carte est le joueur qui détenait la carte dans son deck et/ou les zones en jeu et hors jeu qui respectivement contenaient cette carte au début de la partie.

Un joueur contrôle les cartes situées dans ses propres zones en jeu et hors jeu (telles que sa main, son deck et sa pile de défausse).

Le scénario contrôle les cartes Scénario dans ses propres zones en jeu et hors jeu (comme les decks Rencontre, Acte, Intrigue et la pile de défausse Rencontre).

- Par défaut, les cartes entrent en jeu sous le contrôle de leur propriétaire, mais certaines capacités peuvent changer le contrôleur d'une carte au cours de la partie.
- Si une carte est censée entrer dans une zone hors jeu qui n'appartient pas à son propriétaire, elle est mise dans la zone hors jeu équivalente de son propriétaire à la place. Considérez que cette carte est entrée dans la zone hors jeu de son contrôleur, mais que son emplacement physique a été ajusté.

Voir « Détenteur » en page 11.

« Pour chaque »

Certains effets de carte demandent à un investigateur d'effectuer un effet plusieurs fois pour chaque occurrence d'une condition particulière (par exemple : « pour chaque horreur sur vous », ou « pour chaque soutien que vous contrôlez ».) Si un tel effet peut être calculé et résolu simultanément, il doit être résolu comme un seul effet cumulatif (qui peut être annulé, ignoré ou prévenu).

Si un effet de carte ne peut pas être résolu simultanément, chaque occurrence doit être résolue comme un effet séparé (et doit être annulé, ignoré ou prévenu indépendamment de chaque autre effet).

- Typiquement, cela se produit si un effet comprend plusieurs étapes ou un choix parmi différentes options. *(Par exemple : une carte Traîtrise vous demande de « subir 1 horreur pour chaque point manquant ». Puisque vous pouvez calculer le nombre de points manquants et résoudre la perte de points d'horreur simultanément, elle peut être résolue comme une seule perte d'horreur et peut être traitée comme telle en ce qui concerne les capacités de carte. Une autre carte Traîtrise indique : « pour chaque point manquant, vous devez soit perdre 1 action, soit subir 1 horreur. » Cette traîtrise doit être résolue en tant qu'effets séparés : chaque point manquant demande de faire un choix, que vous choisissiez de perdre une action ou de subir une horreur. Chaque occurrence doit être résolue séparément, même si, au final, vous n'avez choisi que de subir des horreurs.)*

Qualificatifs

Si le texte d'une carte inclut un adjectif qualificatif précédé de plusieurs termes, ce qualificatif s'applique à l'ensemble des termes de la liste. *(Par exemple : dans la phrase « chaque allié et objet unique », le mot « unique » est un qualificatif qui s'applique à la fois à « allié » et à « objet. »)*

Quand

Le mot « quand » se réfère au moment qui se présente immédiatement après que le point de timing spécifié (ou la condition de déclenchement spécifiée) a été initié, mais avant que son impact sur la partie ne se résolve. La résolution d'une capacité « quand » interrompt la résolution de ce point de timing ou de cette condition de déclenchement.

(Par exemple, une capacité qui dit « Quand vous piochez une carte Ennemi » est initiée immédiatement après avoir pioché la carte Ennemi, mais avant de résoudre ses capacités de révélation, de la générer, etc.)

Voir « Capacité » en page 5, « Priorité en Cas de Résolutions Simultanées » en page 21 et « Conditions de Déclenchement » en page 9.

Quitte le Jeu

La locution « quitte le jeu » désigne n'importe quel moment où une carte effectue une transition entre une zone en jeu et une zone hors jeu.

Si une carte quitte le jeu, les conséquences suivantes sont résolues simultanément au moment où cela se produit :

- Tous les pions sur la carte retournent dans la réserve de pions.
- Tous les attachements sur la carte sont défaussés.
- Tous les effets persistants et/ou retardés qui affectaient la carte lorsqu'elle était en jeu expirent pour cette carte.

Voir « En Jeu et Hors Jeu » en page 13.

Rapide

Rapide est une capacité mot-clé. Une carte Rapide ne coûte aucune action pour être jouée et n'est pas jouée en utilisant l'action « Jouer ».

- Dans la mesure où les cartes Rapide ne coûtent pas d'action à jouer, elles ne provoquent pas d'attaques d'opportunité
- Vous avez le droit de jouer un **soutien** Rapide lors de n'importe quelle Fenêtre de Joueur **seulement** durant votre tour.

- Vous avez le droit de jouer un événement Rapide de votre main **à n'importe quel moment** spécifié par ses instructions de jeu.
- Si les instructions de jeu ont un moment spécifié « quand/après », ce moment spécifié est la condition de déclenchement pour jouer cette carte.
- Si les instructions de jeu précisent une durée ou une période de temps, vous avez le droit de jouer la carte lors de n'importe quelle Fenêtre de Joueur pendant cette période.
- Si les instructions précisent à la fois un moment spécifié « quand/après » et une durée ou une période de temps, vous avez le droit de jouer la carte en référence à n'importe quelle occurrence de la condition de déclenchement durant cette période de temps.

Voir « Mots-Clés » en page 19.

Récompense

Récompense est une capacité mot-clé de construction de deck.

Les cartes ayant le mot-clé Récompense apparaissent dans les campagnes et/ou paquets Scénario en tant que récompenses de campagne.

- Les cartes Récompense sont des cartes neutres ayant un symbole doré dans leur coin supérieur gauche.
- Un joueur ne peut pas utiliser une carte Récompense pour construire son deck. Il ne peut pas jouer une telle carte tant qu'elle n'a pas été explicitement débloquée au cours de la campagne. Quand les règles de campagne informent les joueurs qu'ils ont reçu une carte Récompense (souvent au moment d'une conclusion ou d'un interlude), cette carte est ajoutée à la collection des cartes Joueur du joueur, et il peut l'inclure dans n'importe quel deck qu'il construira dans le futur.
- Les cartes Récompense peuvent modifier la façon de jouer en ajoutant des options de construction de decks, de nouvelles capacités ou des restrictions particulières à un deck Investigateur.
- Les investigateurs n'ont jamais l'obligation d'inclure dans leurs decks les cartes Récompense de Campagne qu'ils ont débloquées.
- Un deck ne peut pas inclure plus d'une carte Récompense ayant le mot-clé Permanent.

Voir « Permanent » en page 19.

Reconstituer

Lorsque l'on vous demande de reconstituer 1 ou plusieurs pions sur une carte, placez dessus le nombre de pions indiqué, sans dépasser la limite spécifiée ci-dessous.

- Pour une carte ayant des « utilisations », placez dessus le nombre indiqué d'utilisations sans dépasser sa valeur Utilisations (X).
- Pour un lieu, placez dessus le nombre d'indices indiqué sans dépasser sa valeur d'indices.
- Si une carte a déjà un nombre de pions supérieur ou égal à sa limite, elle ne peut pas reconstituer ce type de pion.

Voir « Indices » en page 16 et « Utilisations (X) » en page 25.

Redressé

Une carte posée verticalement de manière à ce que son contrôleur puisse lire son texte de gauche à droite est considérée comme étant redressée.

- Les cartes entrent en jeu en position « redressée ».
- Quand une carte inclinée se redresse, elle est pivotée de 90 degrés pour se remettre à la verticale.
- Une carte redressée ne peut pas se redresser de nouveau. *(Elle doit d'abord être inclinée, généralement par un effet de jeu ou une capacité de carte.)*

Remporter / Perdre une Partie

Chaque scénario dispose de plusieurs fins différentes possibles.

Le deck Acte représente la progression des investigateurs au cours du scénario. Certaines instructions du deck Acte (mais aussi parfois des cartes Rencontre) contiennent des points de conclusion sous la forme « (→ **C#**) ». Le principal objectif des joueurs est de faire avancer le deck Acte jusqu'à ce qu'une conclusion (favorable de préférence) soit atteinte. Si le deck Acte provoque une conclusion, les joueurs ont achevé le scénario (et ils ont peut-être même « gagné ! »).

Le deck Intrigue représente la progression et les objectifs des forces ténébreuses qui se dressent contre les investigateurs durant ce scénario. Certaines instructions du deck Intrigue (mais aussi parfois des cartes Rencontre) contiennent également des points de conclusion sous la forme « (→ **C#**) ». Si le deck Intrigue provoque une conclusion (en général défavorable), les joueurs ont le plus souvent perdu le scénario.

- Les instructions pour résoudre la conclusion désignée se trouvent dans le Guide de Campagne à la section « Ne pas lire avant la fin du scénario » qui correspond au scénario joué.
  - Si le scénario se termine sans qu'aucune conclusion ne soit atteinte (si tous les investigateurs ont été éliminés ou ont abandonné par exemple), les instructions pour conclure le scénario en l'absence d'une conclusion désignée se trouvent également dans la section « Ne pas lire avant la fin du scénario ».
- En mode campagne, les joueurs passent au scénario suivant de la campagne quelle que soit la conclusion du scénario. Même si les joueurs « perdent » un scénario, ils continuent la campagne *(en assumant les conséquences négatives de leur échec)* à moins que le contraire ne soit spécifié.
- En mode indépendant, si les joueurs atteignent une conclusion numérotée, ils ont gagné (ou du moins survécu), sauf si cette conclusion spécifie le contraire. Si le scénario se termine sans qu'aucune conclusion numérotée ne soit atteinte, ils ont perdu.
  - Certains scénarios entretiennent un certain flou entre victoire et défaite, utilisent leurs conclusions numérotées de manière inhabituelle, voire ne possèdent aucune conclusion numérotée à atteindre. En ce cas, les joueurs sont invités à utiliser leur bon sens pour déterminer s'ils ont le sentiment d'avoir gagné ou perdu.

Voir « Deck Acte et Deck Intrigue » en page 9 et « Mode Indépendant » en page 18.

Renfort

Renfort est une capacité mot-clé.

Après qu'un investigateur a pioché et résolu une carte Rencontre ayant le mot-clé Renfort, il doit piocher et résoudre une autre carte du deck Rencontre.

- Si un investigateur pioche une carte ayant le mot-clé Renfort pendant la mise en place, il doit résoudre son mot-clé Renfort.

Ressource (Action)

L'action « Ressource » peut être effectuée par un investigateur durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Quand un investigateur effectue cette action, il gagne 1 ressource en la prenant dans la réserve de pions.

- Effectuer une action Ressource provoque des attaques d'opportunité.

Ressources

Les ressources représentent les divers moyens financiers employés pour acquérir de nouveaux ravitaillements, outils, connaissances, outils, etc. Les pions Ressource sont utilisés pour payer les coûts en ressources nécessaires pour jouer des cartes et déclencher différentes capacités.

- Afin de jouer une carte ou d'utiliser une capacité qui coûte des ressources, un investigateur doit payer les coûts en ressources de cette carte ou de cette capacité, en prenant le nombre correspondant de ressources dans sa réserve de ressources et en les remettant dans la réserve de pions.
- Les ressources peuvent être gagnées en effectuant l'action Ressource.
- Les investigateurs gagnent 1 ressource durant chaque phase d'Entretien après avoir pioché 1 carte.

Restrictions, Permissions et Instructions de Jeu

Beaucoup de cartes et de capacités contiennent des instructions qui indiquent quand et comment elles peuvent ou ne peuvent pas être utilisées, ou encore des conditions spécifiques qui doivent être vraies pour qu'elles puissent être utilisées. Afin d'utiliser telle capacité ou jouer telle carte, ses restrictions de jeu doivent être respectées.

Une permission permet à un joueur de jouer une carte ou d'utiliser une capacité en dehors des spécifications de timing prévues par les règles du jeu.

Une instruction de jeu décrit le moment spécifié et/ou la période de durée durant lesquels une carte Événement peut être jouée.

Voir « Séquence d'Initiation » en page 33.

Retiré(e) de la Partie

Une carte qui a été retirée de la partie est placée loin de la zone de jeu et n'a plus aucune interaction avec la partie pendant la durée de son retrait.

S'il n'y a pas de durée spécifiée, une carte qui a été retirée de la partie est considérée comme retirée jusqu'à la fin de la partie.

Révélation

Une capacité Révélation est un type de capacité de carte.

Les capacités Révélation sont identifiées par une instruction « **Révélation** – » en gras.

Le plus souvent, les capacités Révélation apparaissent sur des traîtrises ou des faiblesses et se déclenchent quand la carte sur laquelle elles sont imprimées est piochée par un investigateur.

- Quand un investigateur pioche une carte Rencontre, cet investigateur doit résoudre immédiatement la capacité Révélation, s'il y en a une. Cela se produit avant que la carte n'entre en jeu ou, dans le cas d'une carte Traîtrise, pendant qu'elle est dans les limbes.
- Quand une carte Faiblesse entre dans la main d'un investigateur de quelque manière que ce soit, cet investigateur doit immédiatement résoudre toutes les capacités Révélation sur cette carte comme si elle venait d'être piochée.

Voir « Limbes » en page 17.

Riposte

Riposte est une capacité mot-clé.

Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence tandis qu'il attaque un ennemi redressé ayant le mot-clé Riposte, après l'application des résultats de ce test de compétence, cet ennemi effectue une attaque contre l'investigateur attaquant. Un ennemi ne s'incline pas après avoir effectué une attaque de riposte.

- Cette attaque se produit que l'ennemi soit engagé ou pas avec l'investigateur attaquant.

Santé Mentale et Horreur

La santé mentale représente la résistance émotionnelle et psychique d'une carte ou la force émotionnelle qu'une carte confère à un investigateur. Les horreurs représentent les souffrances mentales qui ont été infligées à cette carte suite à son exposition au Mythe.

- Quand une carte subit des horreurs, placez autant de pions Horreur sur cette carte.
- Si une carte Investigateur a une quantité d'horreurs supérieure ou égale à sa valeur de santé mentale, cet investigateur est vaincu. Quand un investigateur est vaincu, il est éliminé du scénario en cours.
- En mode campagne, un investigateur qui est vaincu en subissant des horreurs subit 1 traumatisme mental. Subir des traumatismes mentaux peut rendre **dément** un investigateur.
- Si un soutien a sur lui une quantité d'horreurs supérieure ou égale à sa valeur de santé mentale, ce soutien est vaincu.
- Une carte Soutien sans valeur de santé mentale ne peut pas se voir assigner d'horreurs.
- La santé mentale restante d'une carte est sa valeur de santé mentale +/– tout modificateur de santé mentale actif, moins la quantité d'horreurs sur elle.
- Si un investigateur subit des « horreurs directes », ces horreurs doivent être assignées à sa carte Investigateur.

Voir « Infliger des Dégâts/Horreurs » en page 16, « Vaincu » en page 26, et « Élimination » en page 12.

Sceller

Sceller est une capacité de mot-clé.

Certaines cartes peuvent demander à un joueur de sceller un pion Chaos sur une carte en jeu depuis la réserve du Chaos.

Lorsqu'un joueur est informé qu'il doit sceller un pion Chaos, il doit chercher dans la réserve du Chaos (ou dans la zone de jeu désignée par l'effet) le pion Chaos indiqué et le placer sur la carte : ce pion Chaos est alors scellé.

- Quand « Sceller (nom du pion) » est imprimé sur une carte Joueur, sans autre information, le mot-clé Sceller est déclenché immédiatement après être entré en jeu, il impose au joueur de chercher le pion indiqué dans la réserve du Chaos et de le sceller sur la carte.
- Si un choix est proposé entre plusieurs pions Chaos, le contrôleur de la carte choisit le pion.
- Considérez le mot-clé Sceller comme un coût supplémentaire pour jouer une carte Joueur. Si le pion indiqué n'est pas dans la réserve du Chaos, soit la carte ne peut pas être jouée, soit sa capacité Sceller ne peut pas être déclenchée.
- Un pion Chaos scellé n'est pas considéré comme étant dans la réserve du Chaos et ne peut donc pas être révélé de la réserve du Chaos par une capacité ou lors d'un test de compétence.
- Quand un pion Chaos scellé est libéré, il retourne dans la réserve du Chaos et n'est plus considéré comme étant scellé.
- Si une carte avec un ou plusieurs pions Chaos Scellés sur elle quitte le jeu pour quelque raison que ce soit, alors tous les pions Chaos dessus sont immédiatement libérés.
- Si le jeu donne l'instruction de « sceller » un pion via une capacité de carte ou via une carte qui n'a pas le mot-clé Sceller, le processus ci-dessus s'applique également.
  - Quand vous scellez un pion de cette manière, cherchez le pion Chaos indiqué dans la réserve du Chaos (ou dans la zone de jeu désignée par l'effet), retirez-le de la réserve du Chaos et placez-le sur la carte indiquée. Si le pion ciblé n'est pas dans la réserve du Chaos, l'effet échoue.

Se Déplacer (Action)

« Se déplacer » est une action qu'un investigateur peut effectuer durant son tour, lors de la phase d'Investigation.

Quand un investigateur effectue cette action, déplacez l'investigateur (en utilisant sa mini-carte ou son pion Investigateur) vers n'importe quel autre lieu qui est indiqué comme connexe à son lieu actuel.

- Effectuer une action Se déplacer provoque une attaque d'opportunité.

Voir « Déplacement » en page 10.

Séquence Imbriquée

Certains effets de jeu peuvent amorcer une réaction en chaîne appelée **séquence imbriquée**.

Chaque fois qu'une condition de déclenchement se produit, appliquez la séquence suivante :

1. Exécutez les effets « Quand… » qui interrompent cette condition de déclenchement.
2. Résolvez la condition de déclenchement elle-même ainsi que les effets « À… » ou « Si… » qui se résolvent de manière simultanée avec cette condition de déclenchement.
3. Exécutez les effets « Après… » en réponse à la résolution terminée de 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 qui suit les mêmes étapes 1–3 décrites ci-dessus, en réponse à la nouvelle condition de déclenchement. **Cette séquence est appelée séquence imbriquée**.

Une fois qu'une séquence imbriquée est 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 selon le principe du « **dernier arrivé, premier sorti** ».

Set de Rencontre

Un set de rencontre est une collection de cartes Rencontre identifiées par un même symbole de set de rencontre. Ce symbole est situé près du type de carte sur chacune d'elles.

Soigner

« Soigner » est une instruction qui demande de retirer d'une carte la quantité de dégâts ou d'horreurs indiquée.

- Si une carte est soignée de plus de dégâts ou d'horreurs qu'elle n'en a sur elle, retirez-en autant que possible. Tout dégât ou horreur qui n'a pas été soigné est considéré comme ayant été soigné « en excès » de la vie/santé mentale maximale de cette carte.
- Déplacer des dégâts et/ou des horreurs d'une carte vers une autre carte n'est pas considéré comme du soin en ce qui concerne les effets de carte, et n'est pas considéré non plus comme « infligeant des dégâts ».

Taille de Main

Par défaut, la taille maximale de chaque investigateur est égale à Cette valeur n'est vérifiée que pendant la phase d'Entretien, après avoir pioché 1 carte et gagné 1 ressource.

Voir « Phase d'Entretien » en page 20.

Tests de Compétence

Un certain nombre de situations au cours d'une partie requièrent qu'un investigateur effectue un test de compétence, en utilisant l'une de ses quatre compétences : Volonté (), Intelligence (), Lutte () ou Agilité (). Un test de compétence compare la valeur d'un investigateur dans une compétence spécifique à une valeur de difficulté, déterminée par la capacité ou l'étape de jeu qui a initié le test. L'investigateur essaye d'égaler ou de surpasser la valeur de difficulté afin de réussir le test.

Un test de compétence fait le plus souvent référence à une compétence spécifique *(par exemple : « test d'agilité », « test de lutte », « test de volonté », « test d'intelligence ».)*

Lorsqu'il effectue un test de compétence, un investigateur peut attribuer n'importe quel nombre de cartes éligibles de sa main pour ce test. Chaque autre investigateur dans le même lieu que l'investigateur qui effectue le test de compétence peut également attribuer **une** carte éligible à ce test.

- À la fin d'un test de compétence, toutes les cartes qui étaient attribuées à ce test sont défaussées.

Un test de compétence ne peut pas s'initier pendant un autre test de compétence. Si pendant la résolution d'un test de compétence, un autre test devait être initié, il est mis en attente et ne débutera que lorsque le premier test sera terminé.

- Si le premier test faisait partie d'une action, tous les tests suivants ne sont pas initiés tant que la résolution de cette action n'est pas terminée.

Voir « Indicatifs d'Action » en page 16, « Icônes de Compétence » en page 15 et « Timing d'un Test de Compétence » en page 32.

Texte Autoréférentiel

Quand le texte d'une capacité de carte se réfère à son propre titre, la carte ne fait référence qu'à elle-même et non à d'autres de ses exemplaires (même titre).

Les capacités autoréférentielles qui utilisent un démonstratif (*par exemple : « cette carte »*) ne font référence qu'à la carte sur laquelle se trouve la capacité et non à d'autres exemplaires de cette carte.

Texte d'Ambiance

Le texte d'ambiance est un texte supplémentaire qui ajoute un contexte thématique aux cartes et/ou aux capacités. Les textes d'ambiances n'interagissent en aucune manière avec la partie.

Traits

La plupart des cartes disposent d'un ou plusieurs traits, indiqués en haut de la boîte de texte et imprimés en gras et en italique.

- Les traits n'ont aucun effet direct sur la partie. Cependant, certaines capacités de carte peuvent faire référence à des cartes qui possèdent des traits spécifiques.

Traumatismes

Les traumatismes représentent les dégâts permanents qui ont marqué un investigateur dans sa chair et dans son esprit.

- Si un investigateur est vaincu en subissant des dégâts égaux à sa vie, il subit 1 traumatisme physique. Si l'investigateur est vaincu en subissant des horreurs égales à sa santé mentale, il subit 1 traumatisme mental.
  - Si un investigateur est vaincu en subissant simultanément des dégâts égaux à sa vie et des horreurs égales à sa santé mentale, il choisit le type de traumatisme qu'il subit.
- Quand un investigateur subit un traumatisme, inscrivez-le dans l'emplacement approprié sous son nom dans le Carnet de Campagne.
- Si un investigateur a subi un nombre de traumatismes physiques égal à sa vie imprimée, il est **tué**. Si un investigateur a subi un nombre de traumatismes mentaux égal à sa santé mentale imprimée, il **devient dément**.
- Pour chaque traumatisme physique et/ou mental qu'un investigateur a subi, cet investigateur commence chaque scénario suivant de la campagne avec respectivement 1 dégât et/ou horreur sur lui.

Voir « Jouer une Campagne » en page 38.

Types de Carte

Les types de carte sont présentés dans la partie « Anatomie d'une Carte » à la page 33.

Si une capacité modifie le type d'une carte, elle perd tous les autres types qu'elle pouvait avoir et fonctionne comme le ferait n'importe quelle autre carte de ce nouveau type.

Les cartes Investigateur, Soutien, Événement, Compétence sont généralement appelées **Cartes Joueur**, alors que les cartes Acte, Intrigue, Ennemi, Lieu, Traîtrise, Référence de Scénario et Histoire sont généralement appelées **Cartes Scénario**. Les cartes Ennemi et Traîtrise sont également appelées **Cartes Rencontre**, qui est une sous-catégorie des cartes Scénario.

Les principales exceptions à la règle ci-dessus sont les cartes Faiblesse, un sous-type qui est considéré comme une carte Joueur quand elle se trouve dans le deck de son détenteur, et soit une carte Rencontre soit une carte Joueur (en fonction de son principal type de carte) lorsqu'elle est résolue ou en jeu.

Cartes Acte

Le deck Acte est constitué d'une ou plusieurs cartes numérotées qui représentent la progression des investigateurs dans le scénario en cours. En général, faire avancer le deck Acte est une bonne chose pour les investigateurs. Voir « Cartes Acte » en page 5.

Cartes Intrigue

Les cartes Intrigue font partie du deck Intrigue et représentent la progression et les objectifs des forces maléfiques qui s'en prennent aux investigateurs lors du scénario en cours. En général, faire avancer le deck Intrigue est une mauvaise chose pour les investigateurs. Voir « Cartes Intrigue » en page 6.

Cartes Ennemi

Les cartes Ennemi représentent les méchants, les cultistes, les terribles monstres et les entités insondables venues d'autres dimensions ou d'au-delà du cosmos.

Les ennemis sont piochés depuis le deck Rencontre et peuvent attaquer les investigateurs pendant leur tour, pendant la phase des Ennemis et/ou pendant la phase du Mythe.

Cartes Lieu

Les cartes Lieu représentent les différents endroits que les investigateurs peuvent explorer pendant un scénario. Placez le pion ou la mini-carte de cet investigateur dans le lieu pour montrer où il se trouve. Tant qu'un investigateur est dans un lieu, chacun de ses soutiens et chaque carte dans sa zone de menace sont dans ce même lieu.

Cartes Traîtrise

Les cartes Traîtrise représentent les malédictions, afflictions, folies, obstacles, désastres et autres événements inattendus qu'un investigateur peut rencontrer au cours d'un scénario. Quand une carte Traîtrise est piochée par un investigateur, celui-ci doit résoudre ses effets. Placez ensuite la carte dans la pile de défausse correspondante, à moins qu'une capacité n'indique le contraire.

Cartes Référence du Scénario

La carte de Référence du Scénario est placée à côté du deck Intrigue lors de la mise en place du scénario. Elle précise une liste d'effets pour chaque pion Symbole utilisé pendant le scénario.

Cartes Histoire

Les cartes Histoire servent de support au récit et sont souvent situées sur l'autre face d'une carte Scénario. Il est possible que les joueurs soient amenés à résoudre une carte Histoire, ou la face Histoire d'une carte Scénario lors de la partie.

Cartes Investigateur

Les cartes Investigateur représentent les braves individus qui affrontent (de leur plein gré ou non) les forces ténébreuses du Mythe.

Les cartes Investigateur sont choisies au début de la construction de deck et commencent chaque scénario en jeu. Elles définissent les compétences d'un investigateur, ses capacités innées, et les autres types de carte qu'il peut employer ou utiliser au cours de la campagne.

Cartes Soutien

Les cartes Soutien représentent les objets, alliés, talents, sorts et autres éléments qui peuvent aider ou être utilisés par un investigateur lors d'un scénario. Quand un investigateur joue un soutien, il est placé dans sa zone de jeu. Généralement, un soutien reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit défaussé par une capacité de carte ou un effet du scénario.

- Certains soutiens ont une valeur de vie et/ou de santé mentale. Quand un investigateur subit des dégâts ou des horreurs, il peut affecter tout ou une partie de ces dégâts/horreurs à une carte Soutien éligible qu'il contrôle, jusqu'à la valeur de vie/santé mentale de ce soutien.
- La plupart des soutiens occupent un ou plusieurs emplacements quand ils sont en jeu. Voir aussi « Emplacements » en page 12.

Cartes Événement

Les cartes Événement représentent les options stratégiques, les manœuvres, les sorts, les astuces et autres effets instantanés dont dispose un joueur. À chaque fois qu'un joueur joue une carte Événement, ses coûts sont payés, ses effets résolus (ou annulés) et la carte est placée dans la pile de défausse de cet investigateur.

Cartes Compétence

Les cartes Compétence représentent des aptitudes innées ou acquises ainsi que des traits de caractère qui améliorent les tests de compétence des investigateurs. Les cartes Compétence n'ont pas de coût et ne peuvent pas être jouées de la main d'un joueur. Pour pouvoir résoudre sa capacité, une carte Compétence doit être attribuée à un test de compétence.

Unique (*)

Une carte avec le symbole * devant son titre est une carte unique. Il ne peut pas y avoir plus d'un exemplaire de chaque carte unique (même titre) en jeu en même temps.

- Un joueur ne peut pas amener une carte unique en jeu si un exemplaire de cette carte (même titre) s'y trouve déjà.
- Si une carte Rencontre unique qui partage le même titre qu'une carte Joueur est censée entrer en jeu, défaussez la carte Joueur au moment où la carte Rencontre entre en jeu.

Utilisations (X)

Utilisations (X) est une capacité mot-clé. Quand une carte ayant ce mot-clé entre en jeu, placez dessus un nombre de pions Ressource (pris dans la réserve de pions) égal à sa valeur (X). Le mot suivant la valeur établit et identifie le type d'utilisations de cette carte. Les pions Ressource placés sur la carte sont considérés comme étant du type établi et ne sont plus considérés comme des pions Ressource. *(Par exemple, Flamme Cosmique* ( n°59) *a « Utilisations (3 Charges). » Quand elle est jouée, 3 ressources sont placées sur elle depuis la réserve de pions. Ces ressources sont maintenant des charges, et peuvent être utilisées lorsque la capacité ➤➤ de Flamme Cosmique est résolue.)*

- La plupart des cartes ayant le mot-clé Utilisations (X) possède également une capacité dont le coût fait référence au type d'utilisations établi par le mot-clé. Quand une telle capacité dépense une utilisation, un pion de ce type doit être retiré de la carte.
- D'autres cartes peuvent faire référence et interagir avec les utilisations d'un type spécifié, en général en ajoutant des utilisations de ce type à une carte ou en les utilisant pour d'autres capacités ou effets.

- Seul le type d'utilisations établi par la carte peut être placé sur cette carte. *(Par exemple, une carte avec « Utilisations (4 munitions) » ne peut pas être affectée par une capacité qui est censée placer 1 charge sur une carte.)*
- Certaines cartes ayant le mot-clé Utilisations (X) incluent une condition de défausse au cas où il n'y aurait plus d'utilisations disponibles. Si la carte ne dispose pas d'une telle condition, elle reste en jeu même s'il n'y a plus d'utilisations dessus.
- Si le jeu demande de reconstituer les utilisations d'un soutien, placez le nombre indiqué d'utilisations sur ce soutien, jusqu'à sa valeur initiale (X) (mais sans la dépasser).

Voir « Reconstituer » en page 22.

Vaincu

Subir des dégâts et/ou des horreurs peut amener un investigateur, un ennemi ou un soutien à être vaincu.

- Si un investigateur a sur sa carte Investigateur une quantité de dégâts égale (ou supérieure) à sa valeur de vie, il est vaincu. Si un investigateur a sur sa carte Investigateur une quantité d'horreurs égale (ou supérieure) à sa valeur de santé mentale, il est vaincu. Une capacité de carte peut également vaincre un investigateur. Quand un investigateur est vaincu, il est éliminé du scénario en cours (voir « Élimination » en page 12).
- En mode campagne, un investigateur qui est vaincu en subissant des dégâts subit 1 traumatisme physique. Un investigateur qui est vaincu en subissant des horreurs subit 1 traumatisme mental. Subir des traumatismes peut amener un investigateur à être **tué** ou à devenir **dément**. (Voir « Traumatisme, Mort et Démence » en page 39.)
- Si un ennemi a sur lui une quantité de dégâts égale (ou supérieure) à sa valeur de vie, il est vaincu et placé dans la pile de défausse Rencontre (ou dans la pile de défausse de son propriétaire si c'est une faiblesse). Les ennemis vaincus ayant **victoire X** sont placés dans la pile de victoire.
- Si un soutien a sur lui une quantité de dégâts égale (ou supérieure) à sa valeur de vie, il est vaincu. Si un soutien a sur lui une quantité d'horreurs égale (ou supérieure) à sa valeur de santé mentale, il est vaincu. Un soutien vaincu est placé dans la pile de défausse de son propriétaire.

Valeur de Base

La valeur « de base » est la valeur d'un élément avant que toute modification ne soit appliquée. Sauf indication contraire, la valeur de base d'un élément provenant d'une carte est la valeur imprimée sur la carte.



Victoire X

Victoire X est une capacité mot-clé.

Une carte Rencontre ayant des points de victoire représente un ennemi exceptionnel ou un lieu particulièrement déroutant. Une fois qu'elles ont été résolues, les cartes ayant Victoire X sont ajoutées à la pile de victoire jusqu'à la fin du scénario en cours. La pile de victoire est un emplacement hors jeu partagé par tous les joueurs.



Chacune de ces cartes rapporte 1 point de victoire.

Certaines cartes Lieu ont également Victoire X, ce qui les présente comme des endroits particulièrement dérangeants, dangereux ou importants. Quand le scénario se termine, chaque lieu en jeu ayant Victoire X qui est révélé et qui n'a pas d'indice sur lui est ajouté à la pile de victoire.

Une fois que les joueurs ont terminé le scénario en cours, les cartes dans la pile de victoire procurent de l'expérience à chaque joueur qui peut être dépensée pour améliorer son deck Investigateur.

- Quand un ennemi ayant Victoire X est vaincu, ajoutez sa carte à la pile de victoire au lieu de la défausser.
- Après qu'une carte Traîtrise ayant Victoire X est résolue, ajoutez-la à la pile de victoire au lieu de la défausser.
- Si une carte non-Rencontre telle qu'un soutien ayant Victoire X est censée être vaincue, ajoutez-la à la pile de victoire au lieu de la défausser.
- Si une carte ayant Victoire X est attachée à un ennemi et que ce dernier est vaincu, ajoutez-la à la pile de victoire au lieu de la défausser.

Vie et Dégâts

La vie représente la résistance physique d'une carte. Les dégâts représentent les blessures physiques qui ont été infligées à cette carte pendant le scénario.

- Quand une carte subit des dégâts, placez sur cette carte un nombre de pions Dégât égal au montant de dégâts subis.
- Si un investigateur a subi une quantité de dégâts supérieure ou égale à sa valeur de vie, il est vaincu. Quand un investigateur est vaincu, il est éliminé du scénario en cours.
- En mode campagne, un investigateur qui est vaincu en subissant des dégâts subit 1 traumatisme physique. Subir des traumatismes physiques peut avoir pour conséquence de **tuer** un investigateur.
- Si un ennemi a subi une quantité de dégâts supérieure ou égale à sa valeur de vie, il est vaincu.
- Si un soutien a subi une quantité de dégâts supérieure ou égale à sa valeur de vie, il est vaincu.
- Une carte Soutien sans valeur de vie ne peut pas se voir assigner de dégâts.
- La vie restante d'une carte est sa valeur de vie, plus ou moins tout modificateur de vie actif, moins la quantité de dégâts sur elle.

- Si un investigateur subit des « dégâts directs », ces dégâts doivent être assignés à sa carte Investigateur.

Voir « Infliger des Dégâts/Horreurs » en page 16, « Vaincu » en page 26, et « Élimination » en page 12.

Vous / Votre

Une capacité sur une carte en jeu qui se réfère à « vous » ou à « votre » concerne l'investigateur qui contrôle la carte, est engagé avec elle ou est en train d'interagir avec elle.

- Une capacité **Révélation** qui se réfère à « vous » ou à « votre » concerne l'investigateur qui a pioché cette carte et qui résout sa capacité.
- Tant qu'une capacité initiée par une action Activer est en cours de résolution, « vous » ou « votre » se réfère à l'investigateur qui est en train d'effectuer cette action.

« X », la Lettre

La valeur de la lettre X est déterminée par une capacité de carte ou choisie par un joueur. Si X n'est pas déterminée, sa valeur est égale à 0.

- Pour les coûts qui impliquent la lettre X, la valeur de X est déterminée par une capacité de carte ou au choix du joueur, après quoi le montant payé peut être modifié par des effets sans altérer la valeur de X.
- Si une carte ou une capacité possède un coût de X, où la valeur de X est choisie par un joueur, et qu'une capacité permet à un investigateur de jouer cette carte ou d'activer cette capacité sans en payer le coût, alors X est considéré comme étant égal à 0.

Voir « Coûts » en page 9 et « Ignorer » en page 15.

Zone de Menace

La zone de menace d'un investigateur est une zone de jeu dans laquelle sont placées les cartes Rencontre engagées avec lui et/ou qui l'affectent.

- Les cartes dans la zone de menace d'un investigateur sont dans le même lieu que cet investigateur.
  - Sauf mention contraire, résoudre une capacité « comme si » n'altère pas intrinsèquement le contenu de la zone de menace d'un investigateur. (Voir « Comme si » en page 8.)
- Les investigateurs sont autorisés à utiliser des capacités déclenchées sur des cartes Scénario dans les zones de menace de n'importe quel investigateur dans leur lieu.

II. Règles Supplémentaires et Notions Clés

La section suivante inclut certaines règles importantes à comprendre pour jouer une partie.

La Règle d'Or

Si le texte d'une carte contredit directement le texte de ce livre de règles, le texte de la carte a préséance.

La Règle d'Argent

Si deux cartes se contredisent directement l'une l'autre de manière irréconciliable, la carte Rencontre a préséance sur la carte Joueur. Si les deux cartes sont des cartes Rencontre ou des cartes Joueur, l'investigateur principal décide laquelle a préséance sur l'autre.

La Sombre Règle

Si les joueurs n'arrivent pas à trouver la réponse (ou ne parvienne pas à un consensus) concernant une question de règle ou de conflit de timing en consultant le Grimoire d'Arkham, résolvez le problème de la manière la moins avantageuse possible pour eux (au regard des conditions de victoire du scénario) et continuez la partie.

Quand des investigateurs sont obligés de faire un choix et qu'il existe plusieurs options valides, l'investigateur principal doit décider quelle option choisir. La Sombre Règle ne joue aucun rôle dans ces choix.

La Sombre Règle **n'est pas** une réponse universelle aux conflits de règles ou de timing. Elle a pour objectif de pouvoir continuer la partie lorsque la recherche de la bonne réponse prendrait trop de temps ou gâcherait le plaisir de jeu.

Un Jeu Coopératif

Il existe un grand nombre de choix à effectuer lors de la phase d'Investigation. De nouvelles menaces, de nouveaux ennemis et autant de nouvelles situations peuvent se présenter lors de la phase du Mythe. Il appartient aux investigateurs d'œuvrer ensemble pour les déjouer !

Les investigateurs sont encouragés à collaborer et à planifier ce qu'ils envisagent d'accomplir à chaque round. L'ordre dans lequel les investigateurs effectuent leur tour et les actions qu'ils entreprennent 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. Certains des moments les plus mémorables du jeu surviennent lorsqu'un enquêteur se retrouve dépassé par les événements, obligeant le groupe à adapter ses plans.

Pour de plus amples informations, voir « Pourparlers » ci-contre.

Pourparlers

Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes cherche à offrir une expérience collaborative de type *roleplay* dans laquelle chaque joueur incarne son propre investigateur. La nature du jeu encourage les joueurs à agir ensemble et à communiquer, mais ils sont également invités à interpréter « leur personnage » autant que possible lorsqu'ils jouent. 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, qui 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 contiennent des informations cachées *(c'est-à-dire les cartes qui se trouvent dans les decks ou les mains des joueurs).*

Exemple : Isabelle souhaite que son partenaire, Joe, combatte un ennemi engagé avec elle et elle veut lui faire comprendre qu'elle peut l'aider dans cette tâche. À la place de dire quelque chose comme, « fais une action Combattre contre cet ennemi, je peux t'attribuer un Courage Inattendu » ou « Combat le Serviteur de la Flamme, je peux apporter deux icônes », Isabelle incarne son personnage en disant, « Sois courageux ! Je peux t'aider à le terrasser ! »

Conclusion de Scénario

Quand une carte Scénario déclenche une conclusion (indiquée dans le texte par « (→ **C#**) », le scénario est terminé et les joueurs doivent se référer au texte de conclusion correspondant dans le Guide de Campagne pour découvrir l'issue (plus ou moins favorable) de ce scénario.

Si tous les investigateurs ont été éliminés lors d'un scénario, lisez la ligne « Si aucune conclusion n'a été atteinte » dans le Guide de Campagne, pour ce scénario.

- Si pour quelque raison que ce soit un investigateur n'est pas vaincu après que la dernière carte Intrigue a été retournée et qu'il ne reste plus de carte Intrigue, cet investigateur est vaincu et subit 1 traumatisme mental ou physique.

III. Timing et Mécanique de jeu

Cette section détaille le fonctionnement de chacune des étapes d'événements structurels présentées dans l'organigramme du jeu, dans l'ordre où ces événements structurels se produisent durant le round.

Chaque phase est décrite en détail et est suivie du résumé de sa séquence de déroulement.

- Les éléments numérotés entourés d'un cadre bleu sont appelés « événements structurels ». Les événements structurels sont obligatoires et forment la structure même jeu.
- Les cadres rouges sont les Fenêtres de Joueur. Les joueurs ont le droit de déclencher des capacités dans ces fenêtres.

Chaque fois qu'un investigateur effectue un test de compétence, utilisez la séquence de la section « Timing d'un Test de Compétence », page 31.

STOP !!
Premier Round de la Partie

N'oubliez pas que lors du premier round de chaque partie, vous devez ignorer la phase du Mythe et commencer directement à la phase d'Investigation !

Événements Structurels Détaillés

I. Phase du Mythe

Lors du premier round de la partie, ignorez la phase du Mythe.

1.1 Début de la phase du Mythe.

Cette étape formalise le début de la phase du Mythe. Comme il s'agit du premier événement structurel du round, elle formalise également le début d'un nouveau round.

Le début d'une phase est un repère important au sein d'une partie. Il peut être mentionné dans le texte d'une carte, soit comme moment auquel une capacité peut ou doit être résolue, soit comme moment auquel un effet retardé se résout, soit comme moment auquel un effet persistant s'achève.

1.2 Placez 1 fatalité sur l'intrigue en cours.

Prenez 1 fatalité dans la réserve de pions et placez-la sur la carte Intrigue en cours.

1.3 Vérifiez le seuil de fatalité.

Comparez le nombre total de fatalités en jeu (sur l'intrigue en cours et sur chaque autre carte en jeu) avec le seuil de fatalité de l'intrigue en cours. Si le nombre de fatalités en jeu est supérieur ou égal au seuil de fatalité de l'intrigue en cours, le deck Intrigue avance.

Quand le deck Intrigue avance, retirez toutes les fatalités en jeu et remettez-les dans la réserve de pions. Retournez l'intrigue en cours, lisez le texte d'ambiance et suivez les éventuelles instructions d'avancement. À moins qu'autre chose ne soit spécifié par les instructions d'avancement, la face recto de la carte Intrigue suivante devient la nouvelle intrigue en cours, et l'intrigue ainsi remplacée est retirée de la partie au même moment.

Note : à moins qu'une carte ne spécifie le contraire, c'est le seul moment au cours duquel l'intrigue peut avancer.

1.4 Chaque investigateur pioche 1 carte Rencontre.

Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur pioche la carte du dessus du deck Rencontre, résout toute capacité Révélation inscrite dessus et suit les instructions ci-dessous en fonction du type de carte.

À chaque fois qu'un investigateur pioche une carte Rencontre, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Piochez la carte du deck Rencontre.
2. Vérifiez la présence ou non du mot-clé Péril sur la carte piochée. (Si la carte a le mot-clé Péril, l'investigateur qui l'a piochée ne peut pas discuter avec les autres joueurs. Ces derniers ne peuvent ni jouer de cartes, ni déclencher de capacités, ni attribuer de cartes dans un test de compétence tant que le péril rencontré est en cours de résolution.)
3. Résolvez la capacité Révélation de la carte piochée.
4. Si la carte piochée est un ennemi, générez-le en suivant les éventuelles instructions de génération inscrites sur la carte *(une instruction de génération désigne n'importe quel texte précédé de l'instruction « Génération »)*. Si l'ennemi rencontré n'a pas d'instruction de génération, il est généré engagé avec l'investigateur qui rencontre la carte et placé dans la zone de menace de cet investigateur.
   - Si la carte est une traîtrise, placez-la dans la pile de défausse Rencontre, sauf si sa capacité stipule le contraire.
5. Si la carte piochée a le mot-clé Renfort, l'investigateur doit piocher une autre carte. Recommencez le processus à l'étape 1.

1.5 Fin de la phase du Mythe.

Cette étape formalise la fin de la phase du Mythe.

I. Phase du Mythe



II. Phase d'Investigation

2.1 Début de la phase d'Investigation.
Cette étape formalise le début de la phase d'Investigation.

2.2 Début du tour de l'investigateur suivant.
Les investigateurs ont le droit d'effectuer leurs tours dans n'importe quel ordre. Ils choisissent parmi eux celui qui va effectuer son tour ; faire ce choix marque le début du tour de cet investigateur. L'investigateur qui effectue son tour est appelé « investigateur actif ».

Une fois qu'un investigateur a débuté son tour, il doit le terminer avant qu'un autre investigateur ne puisse effectuer le sien. Chaque investigateur effectue un seul tour à chaque round.

Au début de son tour, chaque investigateur gagne trois actions. À la fin de son tour, un investigateur perd toutes ses actions restantes.

2.2.1 L'investigateur effectue une action, si possible.
Durant son tour, un investigateur a (par défaut) le droit d'effectuer trois actions. Une action peut être utilisée pour :

- **Piocher** 1 carte.
- Gagner 1 **Ressource**.
- **Activer** une capacité ➤➤ d'une carte en jeu qu'il contrôle, d'une carte Scénario en jeu dans son lieu, d'une carte dans sa zone de menace, de la carte Acte en cours ou de la carte Intrigue en cours.
- **Jouer** une carte Soutien ou Événement de sa main.
- **Se déplacer** vers un lieu connexe.
- **Enquêter** dans le lieu où il se trouve.
- **Engager** un ennemi situé dans le même lieu que lui.
- Tenter d'**Échapper à** un ennemi engagé avec lui.
- **Combattre** un ennemi dans le même lieu que lui.
- **Discuter** en utilisant une capacité.
- **Abandonner** le scénario en utilisant une capacité de carte.

Un investigateur peut effectuer ses trois actions parmi celles répertoriées ci-dessus, dans n'importe quel ordre ; il a même le droit d'effectuer trois fois de suite la même action.

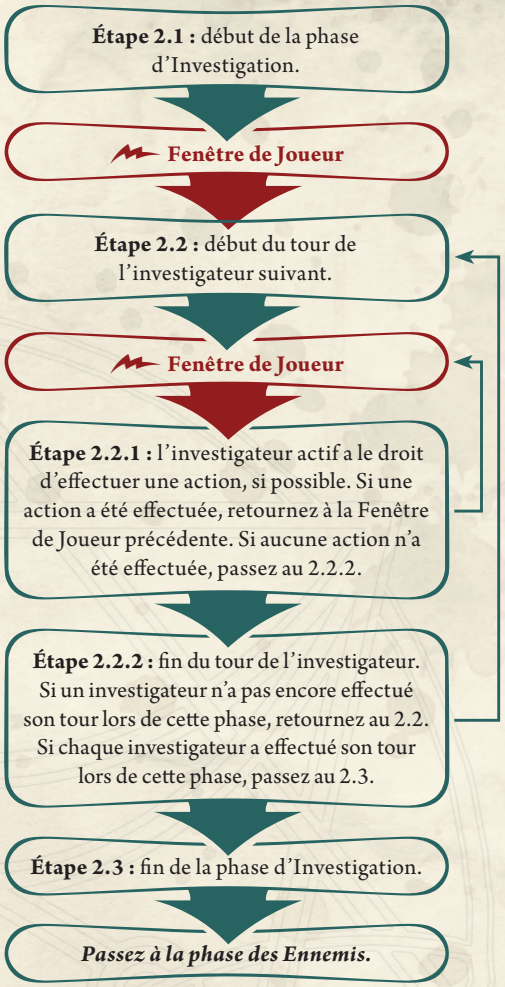
Important : Si un investigateur est engagé avec un ou plusieurs ennemis redressés, effectuer toute action autre qu'**Échapper à**, **Combattre** ou activer une capacité avec l'indicatif **Discussion** ou **Abandon** provoque une attaque d'opportunité de chacun de ces ennemis contre l'investigateur. L'investigateur choisit l'ordre de résolution de ces attaques.

Après qu'un investigateur a effectué une action, retournez à la Fenêtre de Joueur précédente. Un investigateur a le droit de terminer son tour plus tôt s'il ne souhaite pas effectuer d'autre action. Si l'investigateur ne peut pas ou ne veut pas effectuer une action, passez au 2.2.2.

2.2.2 Fin du tour de l'investigateur.
Retournez la mini-carte de l'investigateur (ou son pion Investigateur) sur sa face en noir et blanc afin de montrer que son tour est terminé. S'il reste un investigateur qui n'a pas encore effectué son tour pendant ce round, retournez au 2.Si chaque investigateur a effectué son tour, passez au 2.3.

2.3 Fin de la phase d'Investigation.
Cette étape formalise la fin de la phase d'Investigation.

II. Phase d'Investigation



III. Phase des Ennemis

3.1 Début de la phase des Ennemis.
Cette étape formalise le début de la phase des Ennemis.

3.2 Les ennemis Chasseur et Patrouille se déplacent.
Résolvez les mots-clés Chasseur et Patrouille pour chaque ennemi redressé non-engagé qui possède l'un de ces mots-clés (Voir « Chasseur » en page 7 et « Patrouille » en page 19).

3.3 L'investigateur suivant résout les attaques des ennemis engagés avec lui.
Résolvez les attaques des ennemis engagés, dans l'ordre des joueurs. Chaque joueur doit résoudre toutes ses attaques ennemies avant de passer au joueur suivant.

Chaque ennemi redressé et engagé effectue une attaque contre l'investigateur avec lequel il est engagé. Quand un ennemi attaque, infligez son attaque (dégâts et horreurs simultanément) à l'investigateur engagé. Après la fin de l'attaque (et de toutes les capacités déclenchées par cette attaque), inclinez l'ennemi. Si un investigateur est engagé avec plusieurs ennemis, résolvez leurs attaques dans l'ordre choisi par l'investigateur attaqué.

Après qu'un investigateur a résolu les attaques des ennemis engagés avec lui, retournez à la Fenêtre de Joueur précédente. Après que le dernier investigateur a résolu les attaques des ennemis engagés avec lui, passez à la Fenêtre de Joueur suivante.

3.4 Fin de la phase des Ennemis.
Cette étape formalise la fin de la phase des Ennemis.

IV. Phase d'Entretien

4.1 : Début de la phase d'Entretien.
Cette étape formalise le début de la phase d'Entretien.

4.2 Retournez les mini-cartes ou les pions.
Retournez la mini-carte/le pion de chaque investigateur sur sa face Active (la face en couleurs). Cela indique que cet investigateur est prêt à effectuer son prochain tour.

4.3 Redressez les cartes inclinées.
Redressez simultanément toutes les cartes inclinées (cartes Joueur et Scénario).

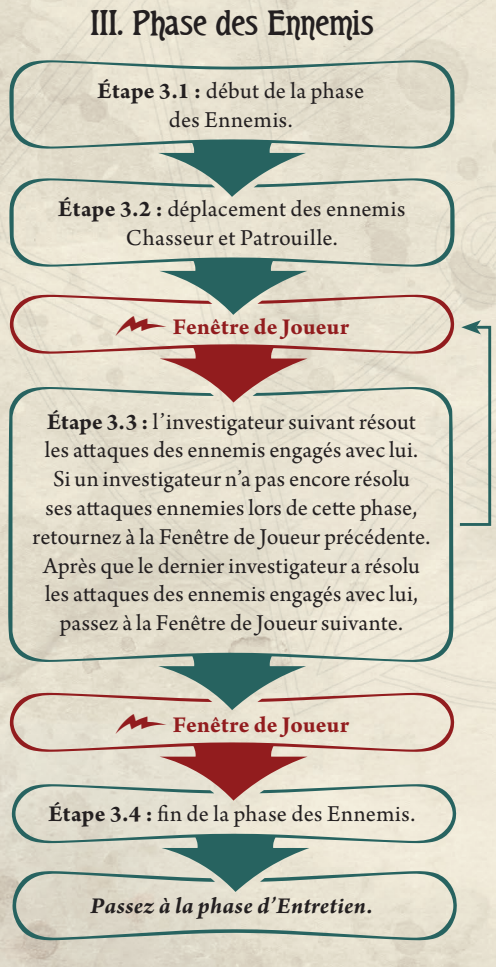
4.4 Chaque investigateur pioche 1 carte et gagne 1 ressource.
Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur pioche 1 carte. Une fois que ces cartes ont été piochées, chaque investigateur gagne 1 ressource.

4.5 Chaque investigateur vérifie sa limite de main.
Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur qui a 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.

4.6 Fin de la phase d'Entretien.
Cette étape formalise la fin de la phase d'Entretien.

La phase d'Entretien étant la dernière phase du round, cette étape formalise également la fin du round. Tout effet persistant actif « jusqu'à la fin du round » se termine à ce moment-là.

Une fois cette étape terminée, passez au début de la phase du Mythe du prochain round.





IV. Timing d'un Test de Compétence

TC.1 Déterminez la compétence du test. Un test de compétence de ce type débute.

Cette étape formalise le début d'un test de compétence. Il existe habituellement quatre types de tests de compétence : test de volonté, test d'intelligence, test de lutte et test d'agilité. Si le type de test de compétence est à choisir, l'investigateur effectuant le test le choisit à ce moment-là. Sinon, c'est la capacité de carte ou la règle du jeu qui détermine quel type de test est nécessaire. Une fois que le type de test est déterminé, le test commence.

TC.2 Attribuez des cartes de la main des joueurs au test de compétence.

L'investigateur qui effectue le test a le droit d'attribuer à ce test n'importe quel nombre de cartes de sa main qui possèdent une icône de compétence appropriée.

Chaque autre investigateur dans le même lieu que celui qui effectue le test a le droit d'attribuer une seule carte qui possède une icône de compétence appropriée.

Une icône de compétence appropriée est soit une icône correspondant à la compétence testée, soit une icône Libre (?). L'investigateur qui effectue le test gagne +1 à sa valeur de compétence durant ce test pour chaque icône de compétence appropriée attribuée à ce test.

Les cartes qui ne possèdent pas d'icône de compétence appropriée ne peuvent pas être attribuées à un test de compétence. Ne payez pas le coût en ressources d'une carte quand vous l'attribuez.

TC.3 Révélez un pion Chaos.

L'investigateur qui effectue le test de compétence révèle un pion Chaos pris au hasard dans la réserve du Chaos.

TC.4 Appliquez le ou les effet(s) du symbole Chaos.

Appliquez tous les effets initiés par le symbole sur le pion Chaos révélé. Chacun des symboles suivants indique la capacité de la carte de Référence du Scénario qui doit être initiée : , , , ou .

Le symbole indique que la capacité de la carte Investigateur appartenant à l'investigateur qui effectue le test doit être initiée.

Si un symbole spécifique à la campagne est révélé, référez-vous au Guide de Campagne correspondant et suivez les instructions de résolution de ce pion Chaos.

Si aucun des symboles ci-dessus n'est révélé ou si le symbole révélé ne correspond à aucune capacité, cette étape se termine sans avoir d'effet.

TC.5 Déterminez la valeur de compétence modifiée de l'investigateur.

Prenez la valeur de compétence de base (de la compétence correspondant au type de test en train d'être résolu) de l'investigateur qui effectue le test et appliquez tous les modificateurs actifs, en incluant les icônes appropriées qui ont été attribuées à ce test, le ou les effet(s) du ou des pion(s) Chaos révélé(s), et toutes les capacités de carte actives qui modifient la valeur de compétence de l'investigateur.

TC.6 Déterminez la réussite/l'échec du test de compétence.

Comparez la valeur de compétence modifiée de l'investigateur à la difficulté du test de compétence.

Si la valeur de compétence de l'investigateur est supérieure ou égale à la difficulté de ce test (telle qu'indiquée par la carte ou la règle qui provoque le test), l'investigateur réussit le test.

- Si un investigateur réussit automatiquement un test via une capacité de carte, la difficulté totale de ce test est considérée comme étant 0.

Si la valeur de compétence de l'investigateur est inférieure à la difficulté de ce test, l'investigateur échoue au test.

- Si un investigateur échoue automatiquement à un test via une capacité de carte ou en révélant le symbole , sa valeur de compétence totale est considérée comme étant 0. Il échoue au test même si sa valeur de compétence est supérieure à la difficulté du test.

TC.7 Appliquez les résultats du test de compétence.

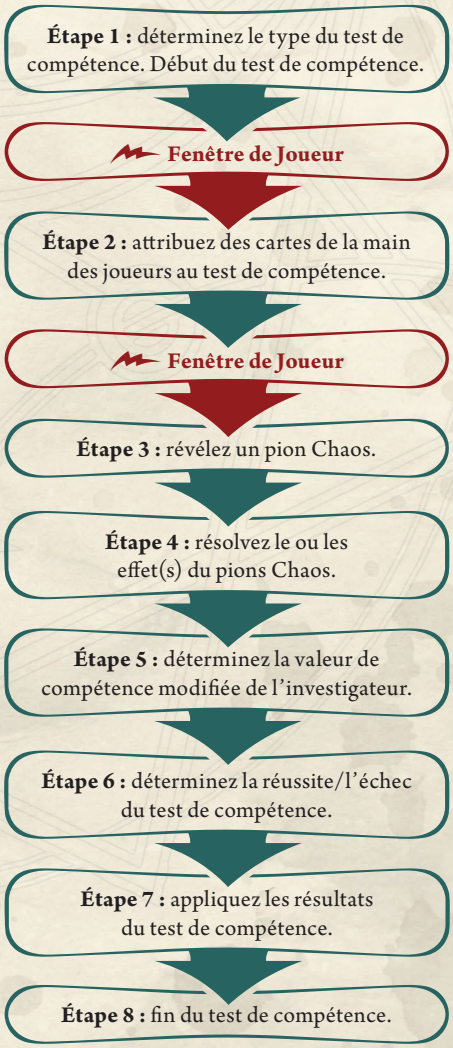
La capacité de carte ou la règle qui a initié le test indique en général les conséquences d'une réussite et/ou d'un échec pour ce test. (De plus, certaines autres capacités de carte peuvent ajouter des conséquences ou modifier les conséquences existantes à ce moment.) Résolvez les conséquences appropriées (en vous basant sur la réussite ou l'échec établi lors de l'étape TC.6).

Si plusieurs résultats doivent être appliqués durant cette étape, l'investigateur qui effectue le test les applique dans l'ordre de son choix.

TC.8 Fin du test de compétence.

Cette étape formalise la fin du test de compétence. Défaussez toutes les cartes qui ont été attribuées à ce test de compétence et remettez tous les pions Chaos dans la réserve du Chaos.

Timing d'un Test de Compétence



V. Séquence d'Initiation

Quand un joueur souhaite initier une capacité déclenchée ou jouer une carte, il déclare tout d'abord son intention. Deux confirmations préalables doivent être effectuées avant que le processus d'initiation d'une capacité ou d'une carte jouée ne puisse débuter :

- Vérifiez les restrictions de jeu : déterminez si la carte peut être jouée ou si la capacité peut être initiée à ce moment-là. (Cela inclut de vérifier que la résolution de l'effet peut modifier l'état de la partie.) Si les restrictions de jeu ne sont pas satisfaites, arrêtez le processus.
  - Si un ou plusieurs effets d'une carte ou d'une capacité permettant à un autre effet de cette carte ou de capacité de satisfaire ses restrictions de jeu et qu'il se résout avant l'effet restreint, alors les restrictions sont considérées comme étant satisfaites.
- Déterminez le(s) coût(s) à payer pour jouer la carte ou initier la capacité. Si ces coûts (en tenant compte des modificateurs) peuvent être payés, passez aux étapes suivantes de la séquence.

Une fois que chacune des confirmations ci-dessus a été effectuée, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Appliquez tous les modificateurs de coût(s).
2. Payez le(s) coût(s). Si vous êtes à cette étape et que le(s) coût(s) ne peu(ven)t pas être payé(s), arrêtez le processus sans payer aucun coût.
   - Après la fin de cette étape, si des attaques d'opportunité doivent s'appliquer, résolvez-les.
3. La carte commence à être jouée ou les effets de la capacité tentent de s'initier.
4. Les effets de la capacité (s'ils n'ont pas été annulés à l'étape 3) terminent leur initiation et se résolvent. La carte est considérée comme jouée (et placée en jeu ou dans la pile de défausse de son propriétaire s'il s'agit d'un événement). La capacité est considérée comme résolue au moment où cette étape se termine.
   - Si la capacité initiée est sur une carte en jeu, la séquence ne s'arrête pas si la carte quitte le jeu en cours de route.

VI. Mise en Place d'une Partie

La section suivante est une version universelle et condensée des règles de mise en place, qui est utilisable pour n'importe quel scénario d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*.

1. **Choisir son investigateur.** Chaque joueur choisit un investigateur et place sa carte dans sa zone de jeu. *(Chaque joueur est tenu de choisir un investigateur différent.)*
2. **Subir les dégâts/horreurs des traumatismes.** En mode campagne, chaque joueur place sur sa carte Investigateur un nombre de dégâts égal au nombre de ses traumatismes physiques et un nombre d'horreurs égal au nombre de ses traumatismes mentaux.
3. **Choisir l'Investigateur Principal.** Choisissez l'un des investigateurs, qui sera l'investigateur principal de cette partie. Ce joueur prend le pion Investigateur Principal.
4. **Assembler et mélanger les decks des investigateurs.**
5. **Former la réserve de pions.** Placez les pions Dégât, Horreur, Indice/Fatalité, Ressource et Connecteur à portée de tous les joueurs.
6. **Former la réserve du Chaos.** Placez les pions Chaos dans la réserve du Chaos comme indiqué dans les instructions de mise en place de la campagne. Remettez les autres pions Chaos dans la boîte de jeu.
   - En mode campagne, s'il ne s'agit pas du premier scénario, utilisez la réserve du Chaos telle qu'elle était lors de la conclusion du scénario précédent.
7. **Collecter les ressources de départ.** Chaque investigateur prend 5 ressources dans la réserve de pions.
8. **Piocher les mains de départ.** Chaque joueur pioche 5 cartes de son deck. Dans l'ordre des joueurs, chacun d'eux a le droit d'effectuer un mulligan une fois à ce moment-là.
   - Chaque carte Faiblesse piochée lors de cette étape est ignorée, mise de côté (sans la résoudre) et remplacée en piochant une autre carte du deck. Après avoir complété cette étape, remélangez dans le deck de leur propriétaire chacune des cartes Faiblesse mises de côté.
9. **Lire l'introduction du scénario dans le Guide de Campagne.**
   - Si un effet de jeu ou un choix narratif effectué lors de cette étape 9 contredit ou annule une étape précédente (comme piocher sa main de départ ou collecter des ressources de départ), complétez toutes les étapes requises jusqu'à ce stade, puis effectuez les ajustements nécessaires.
10. **Suivre les instructions de mise en place du scénario dans le Guide de Campagne.** Cela comprend le rassemblement des sets de rencontre listés dans les instructions de mise en place, le placement des lieux, le placement des mini-cartes/pions Investigateur dans le lieu où chacun d'eux commence la partie, la mise de côté des cartes indiquées et la formation du deck Rencontre, en mélangeant ensemble les cartes Rencontre restantes.
11. **Assembler le deck Intrigue.** Assemblez le deck Intrigue en empilant les cartes dans l'ordre séquentiel afin que l'« Intrigue 1a » soit au-dessus, face illustrée visible. Lisez le texte d'ambiance de l'intrigue 1a.
12. **Assembler le deck Acte.** Assemblez le deck Acte en empilant les cartes dans l'ordre séquentiel afin que l'« Acte 1a » soit au-dessus, face illustrée visible. Lisez le texte d'ambiance de l'Acte 1a.
13. **Placer la carte de Référence du Scénario à côté du deck Intrigue.**
14. **Résolvez toutes les capacités « Quand la partie commence ».**

    Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Il n'y a pas de fenêtre d'action lors de la mise en place. Lors de la mise en place, les joueurs ont uniquement le droit de déclencher des capacités de carte ou de jouer des cartes de leur main que si la carte ou la capacité dispose d'une condition de déclenchement spécifique à l'une des étapes de la mise en place.

VII. Anatomie d'Une Carte

Cette section présente de manière détaillée chaque type de carte. Les pages 33 et 34 présentent les cartes Scénario et les pages 35 et 36 présentent les cartes Joueur.

Les cartes Scénario incluent les cartes Acte, Intrigue, Lieu, Traîtrise, Ennemi et Référence du Scénario.

Les cartes Joueur incluent les cartes Investigateur, Soutien, Événement, Compétence et les mini-cartes Investigateur.

Descriptif des Cartes Scénario

1. **Symbole du Set de Rencontre** : indique le set de rencontre auquel la carte appartient.
2. **Type de Carte** : détermine comment la carte sera utilisée au cours de la partie.
3. **Titre** : nom de la carte.
4. **Traits** : attributs d'ambiance auxquels certaines capacités de carte peuvent faire référence.
5. **Capacité** : la boîte de texte de la carte. Elle peut contenir des mots-clés ou d'autres effets qui peuvent impacter la partie.
6. **Valeur de Combat d'un Ennemi** : détermine la difficulté d'un test de compétence pour attaquer cet ennemi.
7. **Valeur de Vie d'un Ennemi** : détermine la quantité de dégâts qu'il peut subir avant d'être vaincu.
8. **Valeur d'Évasion d'un Ennemi** : détermine la difficulté d'un test de compétence pour échapper à cet ennemi.
9. **Dégât** : quantité de dégâts que cet ennemi inflige lorsqu'il attaque.
10. **Horreur** : quantité d'horreurs que cet ennemi inflige lorsqu'il attaque.
11. **Valeur Occulte** : détermine la difficulté d'un test de compétence pour enquêter dans ce lieu.
12. **Valeur d'Indice** : nombre d'indices placés sur ce lieu quand il est révélé pour la première fois.
13. **Icônes de Connexion** : indique les lieux qui sont connectés entre eux.
14. **Séquence d'Acte/Intrigue** : indique l'ordre dans lequel cette carte est placée dans le deck Acte/Intrigue.
15. **Seuil d'Indice** : nombre d'indices à dépenser pour faire avancer cet acte.
16. **Seuil de Fatalité** : nombre de fatalités en jeu nécessaires pour faire avancer cette intrigue pendant la phase du Mythe.
17. **Information de Produit** : identité unique de cette carte associée au symbole de l'extension à laquelle elle appartient.
18. **Numéro de Set de Rencontre** : indique le nombre de cartes dans ce set de rencontre et la place de cette carte dans ce set.

Lieu Non-Révélé



Lieu Révélé



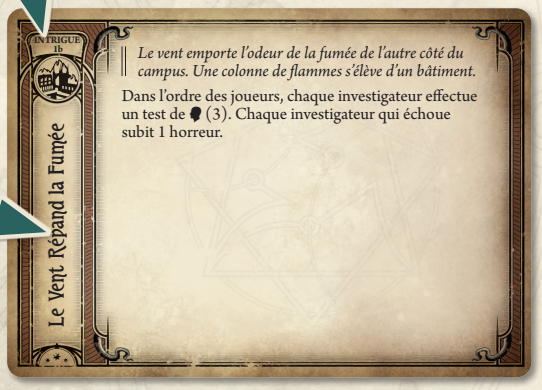
Intrigue (Face « a »)



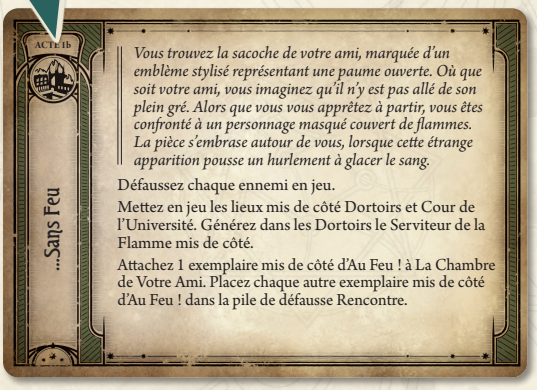
Acte (Face « a »)



Intrigue (Face « b »)



Acte (Face « b »)



Traîtrise



Ennemi



Descriptif des Cartes Joueur

1. **Coût** : nombre de ressources à dépenser pour jouer cette carte.
2. **Niveau** : quantité d'expérience requise pour acheter cette carte dans un deck.
3. **Type de Carte** : détermine comment la carte sera utilisée au cours de la partie.
4. **Symbole de Classe** : classe à laquelle appartient la carte. Les cartes neutres n'ont pas de symbole de classe.
5. **Titre** : nom de la carte.
6. **Sous-titre** : un identifiant complémentaire pour une carte.
7. **Compétences** : valeurs de compétence de cet investigateur, dans l'ordre : Volonté (), Intelligence (), Lutte (), Agilité ().
8. **Traits** : attributs d'ambiance auxquels certaines capacités de carte peuvent faire référence.
9. **Capacité** : la boîte de texte de la carte. Elle peut contenir des mots-clés ou d'autres effets qui peuvent impacter la partie.
10. **Capacité Signe des Anciens** : le modificateur et la capacité utilisée quand cet investigateur pioche le pion .
11. **Vie** : détermine la quantité de dégâts que la carte peut subir avant d'être vaincue.
12. **Santé Mentale** : détermine la quantité d'horreur que la carte peut subir avant d'être vaincue.
13. **Icône de Test de Compétence** : modifie la valeur de compétence d'un investigateur quand cette carte est attribuée à un test de compétence correspondant.
14. **Information de Produit** : identité unique de cette carte associée au symbole de l'extension à laquelle elle appartient.

Mini-Carte Investigateur



Investigateur



Soutien



1 2 6 11 12

Compétence



5 13 9 14

Événement



4 3 8

VIII. Jouer une Campagne

Une campagne est une histoire de longue durée, ayant pour cadre l'univers inquiétant du Mythe de Lovecraft, qui s'articule autour d'une série de scénarios interdépendants. Au fil de leur progression dans la campagne, les investigateurs reçoivent de l'expérience et des traumatismes qui sont reflétés par des changements dans leurs decks. Les décisions, les victoires et les défaites sont enregistrées dans le Carnet de Campagne et peuvent avoir des répercussions considérables.

Pour commencer une campagne, suivez les instructions relatives à la mise en place de cette campagne dans le Guide de Campagne.

Le Carnet de Campagne

Le Carnet de Campagne (situé à la fin du Guide de Campagne) sert à conserver une trace de la progression et du déroulement de la campagne. À la fin de chaque scénario, les joueurs y inscrivent leurs résultats en indiquant toutes les informations utiles. Cela inclut toute l'expérience acquise par les investigateurs, le niveau de traumatisme de chacun, les soutiens d'histoire ou les faiblesses qu'ils ont gagnés, ainsi que la liste des investigateurs tués ou déments.

Pour votre confort, nous vous recommandons d'imprimer une copie du Carnet de Campagne afin que vous puissiez jouer la campagne plus d'une fois. Les Carnets de chaque campagne peuvent être téléchargés sur le site www.asmodee.fr

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

Les joueurs seront souvent invités à consigner une note importante ou un élément narratif dans le Carnet de Campagne. Inscrivez-les dans la section « Notes de Campagnes », sauf mention contraire explicite. Les scénarios suivants contiendront souvent des références à ces notes, ce qui permettra à vos décisions d'avoir des conséquences au fur et à mesure de votre progression. Si les joueurs sont invités à rayer une de ces notes, la note rayée est ignorée pour le reste de la campagne.

Inscrivez la phrase en question telle qu'elle vous est donnée (sans modifier sa tournure) 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 découvert 3 notes », ils ne devraient pas simplifier en écrivant « des notes ont été trouvées », car le nombre exact de notes peut avoir son importance plus tard pour un des autres scénarios.

« Souvenez-vous que... »

Parfois, une carte Scénario demandera aux investigateurs de se « souvenir » d'une phrase clé, souvent basée sur une action cruciale qu'ils ont effectuée ou une décision clé qu'ils ont prise durant ce scénario. Cette phrase peut resurgir plus tard au cours de ce même scénario et déclencher des effets 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.

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.

« Devient le détenteur de... »

À divers moments de la campagne, les joueurs peuvent être invités à choisir l'un d'eux comme « détenteur » d'un soutien d'histoire particulier ou d'une faiblesse. Quand un joueur devient le détenteur d'une telle carte, il ajoute cette carte à son deck, en ignorant toutes les restrictions et exigences de deck. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de son investigateur.

Avancer au Prochain Scénario

Après avoir terminé un scénario, mis à jour le Carnet de Campagne et acheté de nouvelles cartes, continuez avec le prochain scénario de la campagne, tel qu'indiqué dans son Guide de Campagne.

Rejoindre ou Quitter une Campagne

Une fois que la campagne a commencé, les joueurs peuvent librement la quitter ou la rejoindre entre chaque scénario.

Si un joueur quitte la campagne, n'effacez pas du Carnet de Campagne les informations qui le concernent puisqu'il pourrait la rejoindre à nouveau ultérieurement.

Si un nouveau joueur rejoint la campagne, il doit choisir un investigateur qui n'a pas encore été utilisé dans cette campagne. Il débute la partie comme s'il s'agissait de son premier scénario, sans expérience et sans traumatisme.

Gagner et Dépenser de l'Expérience

À mesure que les investigateurs s'enfoncent plus profondément dans les méandres du Mythe, ils acquièrent des bribes de compréhension sur les vérités cachées de ce monde : il existe des monstres qui se tapissent dans l'ombre et des secrets que l'humanité n'aurait jamais dû connaître. Cette compréhension se manifeste sous la forme de points d'expérience. Lors de la conclusion d'un scénario, les investigateurs peuvent recevoir 1 ou plusieurs points d'expérience. Chaque investigateur reçoit ses propres points d'expérience, et ils ne peut pas les transmettre à un autre investigateur. L'expérience peut être obtenue en plaçant dans la pile de victoire les cartes Rencontre qui disposent de points de victoire (le plus souvent, en vainquant des monstres ou en récupérant tous les indices d'un lieu), en faisant certains choix lors de l'histoire, ou selon l'issue du scénario.

Après avoir consigné le résultat d'un scénario, les investigateurs sont prêts à faire le point sur l'expérience qu'ils ont acquises et à acheter de nouvelles cartes pour leurs decks. Pour ce faire, effectuez les étapes suivantes :

- **Calculer l'Expérience.** Chaque investigateur reçoit un nombre de points d'expérience égal à la somme des points de victoire dans la pile de victoire, plus ou moins les bonus et/ou pénalités indiqués dans le Guide de Campagne pour la conclusion atteinte. Cette somme est ajoutée à l'éventuelle expérience non dépensée de l'investigateur qui est inscrite dans le Carnet de Campagne.
- **Acheter de nouvelles cartes.** De nouvelles cartes peuvent être achetées et ajoutées au deck d'un joueur en dépensant un nombre de points d'expérience égal au niveau de cette carte (représenté par 1 ou plusieurs points blancs dans le coin supérieur gauche de la carte). Lors de l'achat d'une nouvelle carte, appliquez les règles suivantes :
  - Les restrictions de construction de deck de l'investigateur (situées au verso de sa carte Investigateur) doivent être respectées lorsque cet investigateur achète de nouvelles cartes. Un investigateur ne peut acheter que des cartes auxquelles il a accès. La taille du deck de l'investigateur doit également être respectée, ce qui signifie que pour chaque carte (hors cartes Permanent) achetée et ajoutée au deck, une autre carte doit être retirée du deck. Les cartes Faiblesse et les cartes qui doivent obligatoirement être incluses dans le deck d'un investigateur ne peuvent pas être retirées lorsque cet investigateur achète de nouvelles cartes.
  - Chaque carte coûte un nombre de points d'expérience égal au niveau de la carte pour un minimum de 1 (par conséquent, acheter une carte de niveau 0 après la création du deck coûte également 1 point d'expérience). Le nombre de points blancs autour du coût de la carte indique son niveau.
  - Lorsqu'un investigateur achète une version avec un plus haut niveau d'une carte avec le même titre, il peut choisir « d'améliorer » cette carte en ne payant que la différence (pour un minimum de 1) entre les deux cartes et en retirant la carte de niveau inférieur de son deck.

- Les nouvelles cartes achetées (ou améliorées) le sont de manière individuelle. Si un investigateur souhaite acheter plusieurs exemplaires d'une même carte, il doit payer chaque exemplaire séparément et retirer une carte de son deck pour chaque exemplaire acheté.
- Le procédé décrit ci-dessus, ou toute instruction décrite dans le Guide de Campagne, sont les seuls moyens pour un joueur de modifier son deck au cours d'une campagne.

Voir « Personnalisation de Deck » en page 41 et « Expérience » en page 14.

Acheter des Nouvelles Cartes

L'expérience peut être dépensée entre les scénarios afin d'apprendre de nouvelles compétences ou de nouveaux sorts, ou pour acquérir de nouveaux objets et armes, prenant la forme de cartes additionnelles. Ajouter une nouvelle carte à un deck coûte de l'expérience équivalant au niveau de cette carte, indiqué par un ou plusieurs points blancs dans le coin supérieur gauche de la carte (Voir « Niveaux des Cartes » page 40). Ajouter une nouvelle carte dans votre deck coûte toujours au moins 1 point d'expérience, même si la carte que vous ajoutez est de niveau 0, et vous devez conserver la même taille pour votre deck (généralement en retirant une autre carte qui vous ferait excéder la taille du deck).

Certaines cartes peuvent être améliorées vers une version de niveau supérieur. Ces cartes ont le même titre que leurs autres versions, mais peuvent posséder des effets supplémentaires, des icônes de compétence supplémentaires et/ou un coût différent. Si un joueur possède une version de niveau inférieur d'une carte et souhaite acquérir la version de niveau supérieur, il peut améliorer cette carte en dépensant un nombre de points d'expérience égal à la différence de niveau entre les deux versions. La nouvelle version est ajoutée au deck et l'ancienne version est retirée.

Un joueur n'est pas obligé de dépenser toute l'expérience qu'il a reçue à la fin d'un scénario. Il peut consigner toute expérience non dépensée dans l'emplacement « Expérience non dépensée » du Carnet de Campagne pour la dépenser ultérieurement.

Traumatisme, Mort et Démence

Au fur et à mesure de leurs rencontres avec le Mythe, les investigateurs subiront peut-être des dommages irréparables, ou même pire.
Les traumatismes représentent les dégâts permanents infligés au corps et à l'esprit d'un investigateur.

- Si un investigateur est vaincu lors d'un scénario, il est éliminé du scénario, mais pas nécessairement de la campagne.
  - Si un investigateur est vaincu en subissant des dégâts égaux à sa vie, il subit 1 traumatisme physique (indiquez-le dans le Carnet de Campagne). Si un investigateur a un nombre de traumatismes physiques égal à sa vie imprimée, il est **tué**.
  - Si un investigateur est vaincu en subissant des horreurs égales à sa santé mentale, il subit 1 traumatisme mental (indiquez-le dans le Carnet de Campagne). Si un investigateur a un nombre de traumatismes mentaux égal à sa santé mentale imprimée, il devient **dément**.
  - Dans la conclusion de certains scénarios, les investigateurs seront peut-être **dévorés** par une entité cosmique ou une horrible abomination.
- Si un investigateur est vaincu en subissant simultanément des dégâts égaux à sa vie et des horreurs égales à sa santé mentale, il choisit le type de traumatisme qu'il subit.
- Si un investigateur est **tué**, **dément** ou **dévoré**, il ne peut plus être utilisé pour le reste de la campagne. Ce joueur doit choisir un nouvel investigateur à incarner dans le scénario suivant et construire un nouveau deck de niveau 0 propre à cet investigateur.
- Si un joueur devait choisir un nouvel investigateur et qu'il ne reste plus d'investigateurs disponibles dans la collection, les joueurs ont perdu et la campagne se termine.
- Pour chaque traumatisme physique et/ou mental qu'un investigateur a subi, cet investigateur commence chaque scénario suivant avec respectivement 1 dégât et/ou 1 horreur sur lui.

Vaincu par une Capacité de Carte

Un investigateur peut être vaincu par la capacité d'une carte.
Un investigateur vaincu est éliminé de la partie (Voir « Élimination » en page 12). Si cela se produit, suivez les instructions de la capacité afin de déterminer s'il existe des conséquences à long terme liées à cette défaite.

Mode Campagne Épique

Après avoir terminé une campagne, vous souhaiterez peut-être continuer à raconter l'histoire de votre personnage dans une autre campagne.
Le mode Campagne Épique constitue un défi à relever pour les joueurs qui souhaitent savoir combien de temps leur investigateur pourra résister aux innombrables horreurs du Mythe. Âmes sensibles s'abstenir.

Quand votre investigateur est tué, devient dément ou est retiré d'une campagne pour une autre raison, l'expérience qu'il a accumulée au cours de ses différentes campagnes détermine son score final.

Pour jouer en mode Campagne Épique, respectez les règles suivantes :

- Il n'est pas obligatoire de transférer l'intégralité des investigateurs survivants dans la campagne suivante.
- Abandonnez tous les points d'expérience reçus lors de la précédente campagne. Dans le prochain Carnet de Campagne, indiquez la quantité d'expérience (X) précédemment reçue par l'investigateur de cette façon : « *Expérience totale reçue par [Nom de l'Investigateur] : X.* » À la fin d'une campagne, ou si cet investigateur est **tué**, **dément** ou **dévoré** ajoutez ce total à votre quantité d'expérience finale afin de déterminer la qualité de votre performance.
- Retirez de votre deck toutes les cartes de niveaux 1 à 5 et réinitialisez votre deck en utilisant seulement des cartes de niveau Vous avez le droit de reconstruire votre deck Investigateur en utilisant n'importe quelles cartes de votre collection, comme si vous veniez juste de commencer une campagne.
- Transférez dans la nouvelle campagne tous les traumatismes physiques et mentaux et tous les soutiens d'histoires et faiblesses reçus auparavant. Toutes les autres notes du précédent Carnet de Campagne sont effacées et ne sont pas transférées dans la nouvelle campagne.
- Réinitialisez la réserve du Chaos. Constituez une nouvelle réserve du Chaos en mettant en place la nouvelle campagne. Lorsque vous commencez la prochaine campagne, sélectionnez un niveau de difficulté supérieur ou égal au niveau de difficulté de la campagne précédente.
- Si votre investigateur a une capacité qui intervient « au début de la campagne » ou « lors de la création de deck », incluant par exemple un bonus d'expérience, cette capacité se déclenche une fois de plus lors du transfert vers la nouvelle campagne.

Les cartes et les Guides de Campagne sont écrits et équilibrés en supposant que les investigateurs ne sont pas transférés d'une campagne à une autre. Pour cette raison, des textes ou des effets font simplement référence à « la campagne ». *(Par exemple, « pour le reste de la campagne… ».)* Lorsque vous interprétez ces effets, considérez que chaque campagne est séparée l'une de l'autre. Cependant, certains de ces effets doivent être interprétés comme si chaque campagne était un morceau d'une campagne plus grande. Cela comprend les règles qui expliquent comment les faiblesses sont reçues ou comment les soutiens d'histoire fonctionnent, ainsi que les règles supplémentaires qu'un investigateur spécifique doit suivre. *(Par exemple, « pour le reste de la campagne, le détenteur de la faiblesse X doit parler par énigmes. »)*

Mode Indépendant

Les joueurs peuvent décider de jouer un seul scénario en tant qu'aventure indépendante, sans le rattacher à une campagne. Cela s'appelle le **mode indépendant**.

Lorsque vous jouez en mode indépendant, appliquez les règles suivantes :

- Quand il construit un deck pour une partie indépendante, un investigateur a le droit d'y inclure des cartes d'un niveau supérieur (tant qu'elles respectent les restrictions de construction de l'investigateur). Pour ce faire, totalisez la valeur d'expérience de toutes les cartes de niveau supérieur incluses dans le deck, puis ajoutez un nombre de faiblesses de bases aléatoires supplémentaires selon le tableau suivant :

  Expérience 0-9 : 0 faiblesse de base supplémentaire
  Expérience 10-19 : 1 faiblesse de base supplémentaire
  Expérience 20-29 : 2 faiblesses de base supplémentaires
  Expérience 30-39 : 3 faiblesses de base supplémentaires
  Expérience 40-49 : 4 faiblesses de base supplémentaires

L'expérience totale des cartes incluses dans un deck en mode indépendant ne peut pas dépasser 49.

  - En tant que variante facultative, certains joueurs peuvent souhaiter noter la conclusion obtenue et l'expérience gagnée lors d'un scénario indépendant comme un « score » reflétant leur performance. Ce score peut être conservé afin de comparer plusieurs tentatives d'un même scénario.

- Après avoir choisi un scénario, consultez le Guide de Campagne correspondant et commencez à l'étape de mise en place de ce scénario. Des instructions supplémentaires spécifiques au mode indépendant, le cas échéant, figurent à la fin des instructions normales de mise en place.
- Si les joueurs doivent « noter » un élément d'histoire, une décision ou tout autre détail dans le Carnet de Campagne, ils doivent à la place s'en « souvenir » pour la durée du scénario (Voir « Souvenez-vous que… » en page 38).
- Si une faiblesse de scénario ou une récompense d'histoire devrait être obtenue, mais provient d'une extension que vous ne possédez pas, poursuivez simplement la partie sans cette carte.

Cartes Récompense

Certaines campagnes contiennent un sous-type unique de carte Joueur : la carte Récompense de Campagne. Les cartes Récompense de Campagne sont des cartes neutres (sans classe) qui sont ajoutées à la collection d'un joueur une fois qu'il les a débloquées via une mécanique de jeu.

- Les cartes Récompense sont identifiées par le mot-clé Récompense dans leur boîte de texte et par le symbole doré dans leur coin supérieur gauche, comme indiqué ci-dessous.



Carte Récompense

- **Les joueurs ne peuvent pas inclure une carte Récompense dans un deck, ni la jouer, tant qu'elle n'a pas été explicitement débloquée dans la campagne**. Lorsque les règles de campagne indiquent que les joueurs ont obtenu une carte Récompense (souvent au moment d'une conclusion ou d'un interlude), cette carte est ajoutée à la collection des cartes Joueur.
  - **Les joueurs ne peuvent pas inclure dans leur deck plus de 1 carte Récompense ayant le mot-clé Permanent**, même s'ils en ont débloqué plusieurs.
- Les cartes Récompense peuvent modifier la façon de jouer en ajoutant des options de construction de decks, de nouvelles capacités ou des restrictions particulières à un deck Investigateur.
- Les investigateurs n'ont jamais l'obligation d'inclure dans leurs decks les cartes Récompense qu'ils ont débloquées.

(Voir « Récompense » page 22.)

Récompenses d'Histoire et Cartes Spécifiques à une Campagne

Certaines campagnes comportent des cartes propres à leur intrigue, représentant des personnages ou des objets importants de l'histoire. Ces « récompenses d'histoire » sont des cartes que les investigateurs peuvent ajouter à leur deck lorsque la campagne le leur indique. Pensez à remettre ces cartes dans la campagne correspondante, lorsque vous les retirez du deck de l'investigateur.

- Si un investigateur qui est devenu le détenteur d'une carte unique spécifique à une campagne quitte celle-ci, son joueur choisit un nouvel investigateur qui devient le détenteur de cette carte.
- Les récompenses d'histoire ne peuvent pas être incluses dans un deck sauf si la mise en place ou la conclusion d'un scénario autorise explicitement de le faire. Les récompenses d'histoire se distinguent par l'absence de niveau de carte et par la présence d'un symbole de set de rencontre.

IX. Personnalisation de Deck

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 quelques parties, les joueurs voudront sans doute tenter de construire leurs propres decks.

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 lui permet d'aborder le jeu sous d'autres angles, en utilisant un deck qui convient le mieux à son style de jeu préféré. Quand un joueur construit un deck original, il ne se contente plus simplement de participer au jeu : il façonne de manière active l'identité de son investigateur.

Règles de Personnalisation de Deck

Notez que pour disposer de plus d'options de personnalisation, les joueurs peuvent acquérir des extensions contenant de nouvelles cartes. Les règles de personnalisation de decks pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* sont les suivantes :

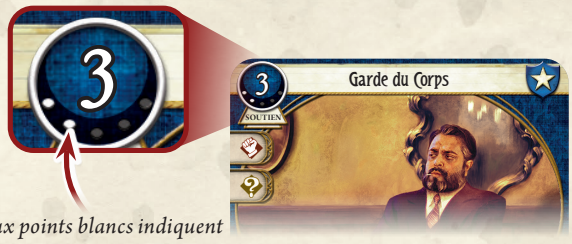
- Chaque joueur doit choisir exactement 1 carte Investigateur.
  - Lorsque vous jouez à plusieurs, chaque joueur doit choisir un investigateur différent.
- Le deck de chaque investigateur doit inclure le nombre exact de cartes Joueur standard, indiqué au dos de sa carte Investigateur sous la mention « Taille du deck ». Les faiblesses, les cartes spécifiques aux investigateurs, les cartes permanentes et les cartes Scénario qui sont ajoutées au deck du joueur ne comptent pas dans ce nombre.
  - Si, pour quelque raison que ce soit, un investigateur possède moins de cartes Joueur standard que requis, il peut ajouter gratuitement des cartes de niveau 0 issues de la collection, jusqu'à atteindre la taille de deck légale.
- Chaque carte Joueur standard dans un deck doit être choisie en respectant les options de « Construction du deck » décrites au dos de sa carte Investigateur.
- Aucun deck Investigateur ne peut inclure plus de 2 exemplaires de la même carte Joueur (c'est-à-dire qui possède le même titre), sauf indication contraire dans les exigences de création de deck ou pour les cartes ayant le mot-clé Myriade.
- Chaque joueur doit respecter toutes les autres « Exigences du deck » indiquées au verso de sa carte Investigateur.
- Lors de la création de deck, chaque investigateur doit ajouter 1 faiblesse de base aléatoire à son deck.
  - Chaque faiblesse de base aléatoire est ajoutée au deck d'un joueur après avoir construit son deck.
- La plupart des investigateurs commencent une campagne avec 0 point d'expérience, ils ne peuvent donc inclure que des cartes de niveau 0 dans leur deck.
  - Certains investigateurs et/ou certaines campagnes peuvent accorder des points d'expérience supplémentaires au début d'une campagne. Ces points peuvent être immédiatement dépensés pour acheter des cartes de niveau supérieur.

Améliorer son Deck

En mode campagne, les joueurs construisent un deck avant de jouer le premier scénario. Entre chaque scénario, ils peuvent acheter de nouvelles cartes ou améliorer des cartes de leur deck, en suivant les règles décrites dans la section « Jouer une Campagne » en page 38.

Niveaux des Cartes

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



Deux points blancs indiquent que la carte est de niveau 2.

En mode campagne, les investigateurs peuvent recevoir des points d'expérience à l'issue d'un scénario. Ils peuvent dépenser ces points pour acheter des cartes de niveau supérieur à inclure dans leur deck pour cette campagne.

- Comme la plupart des investigateurs commencent une campagne avec 0 point d'expérience, les decks initiaux sont généralement constitués uniquement de cartes de niveau 0.
- Certaines cartes Joueur, notamment les cartes Signature des investigateurs, ne possèdent pas de niveau.

Voir « Gagner et Dépenser de l'Expérience » en page 38.

Cartes Signature des Investigateurs

Les « cartes Signature » d'un investigateur sont des cartes qui lui sont exclusivement réservées et qui ne peuvent être incluses dans le deck d'aucun autre investigateur. Cela inclut les cartes Joueur portant la mention « deck de [Nom de l'investigateur] uniquement », ainsi que les faiblesses n'appartenant pas aux faiblesses de base qui sont listées dans les « Exigences du deck » et qui, de ce fait, ne peuvent 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 reporté sous la mention « Exigences du deck » est le nombre exact d'exemplaires de cette carte qui peut être inclus dans le deck de cet investigateur. Si aucun nombre n'est précisé, alors il n'y a qu'un seul exemplaire de cette carte. Si aucun nombre n'est précisé, ce nombre est de 1.
- Un investigateur ne peut pas jouer ou attribuer de cartes Signature d'un autre investigateur. Un investigateur ne peut pas non plus contrôler les cartes Signature d'un autre investigateur, ni les avoir dans sa main (ou dans toute autre zone hors-jeu) à aucun moment.
- Si un effet de jeu devait obliger un joueur à prendre le contrôle d'une carte à laquelle est attachée une carte Signature d'un autre investigateur, cet effet échoue et la carte Signature est défaussée à la place.
- Les cartes Signature ne sont pas soumises aux restrictions habituelles de création de deck et ne comptent pas dans les limitations d'exemplaires d'une carte portant le même titre.
- Les cartes Signature n'ont pas de niveau.

Environnements de Création de Deck

Lors de la création ou de la personnalisation d'un deck, les joueurs peuvent déterminer une réserve de cartes (c'est-à-dire la liste des cartes qu'ils sont autorisés à inclure dans leur deck) selon l'un des trois environnements suivants : **Actuel**, **Limité** ou **Héritage**.

Ces environnements permettent d'explorer le jeu de différentes manières en modifiant la réserve de cartes disponible.

Les instructions détaillées pour ces environnements figurent dans les « Règles optionnelles » en page 44.

Faiblesse de Base Aléatoire

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

Contrairement à la faiblesse spécifique de l'investigateur (sa faiblesse Signature), les faiblesses de bases sont identifiées 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. Certaines extensions d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* ajoutent des cartes faiblesse de base supplémentaires à votre collection. Ajoutez-les aux dix faiblesses de base présentes dans la boîte de base quand vous sélectionnerez vos faiblesses de base pour vos prochaines parties.

Exemple : Sarah possède un exemplaire de la boîte de base, deux exemplaires de la première extension de construction de deck et un exemplaire d'un deck Investigateur. Pour créer le paquet de faiblesses de base, elle prend toutes les faiblesses de base qui proviennent d'une seule boîte de base, toutes les faiblesses de base qui proviennent d'une seule boîte d'extension, et la faiblesse de base de son exemplaire d'un deck Investigateur. Elle les mélange ensemble et pioche sa faiblesse de base au hasard dans ce paquet.

Ne sélectionnez pas la faiblesse de base d'un investigateur avant que toutes les autres cartes du deck de cet investigateur n'aient été choisies. En 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. De plus, des instructions de scénario et certaines capacités de carte peuvent demander à un investigateur de devenir le détenteur d'une faiblesse de base supplémentaire et/ou de faiblesses spécifiques à la campagne.

Rappel : Les faiblesses signatures d'un investigateur ne sont jamais ajoutées au paquet de faiblesses aléatoires.

Classes

La plupart des cartes Joueur, y compris les investigateurs, appartiennent à l'une des cinq classes. Chaque classe possède sa propre identité et sa propre spécialité, décrites ci-dessous.

- **Gardiens** () **:** ils se sentent investis de la mission de défendre l'humanité et combattent activement les forces du Mythe. Leur sens du devoir et leur abnégation les poussent à protéger les autres et à traquer les monstres.
- **Chercheurs** () **:** ils cherchent avant tout à en apprendre davantage sur le monde et sur le Mythe. Ils étudient des savoirs oubliés, cartographient des lieux inexplorés et analysent d'étranges créatures.
- **Truands** () **:** opportunistes et calculateurs, ils agissent d'abord dans leur propre intérêt. Toujours prêts à tirer profit d'une situation, ils excellent dans l'exploitation des circonstances.
- **Mystiques** () **:** attirés et influencés par les forces occultes du Mythe, ils savent généralement lancer des sorts et manipulent les forces de l'univers par le biais de talents mystiques.
- **Survivants** () **:** gens ordinaires qui se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, ils cherchent simplement à survivre. Mal préparés et mal équipés, ils triomphent souvent lorsque la situation devient désespérée.
- Certaines cartes n'appartiennent à aucune classe ; elles sont neutres.

En règle générale, un investigateur a accès en priorité aux cartes de sa propre classe. Certains investigateurs ont également accès à des cartes d'autres classes. Reportez-vous à la section « Construction du deck » au dos de la carte Investigateur pour connaître les cartes auxquelles il a accès.

Accès particulier à la Construction du Deck

Certains investigateurs peuvent avoir accès à des cartes spécifiques de n'importe quelle classe, à des cartes ayant un type de ***Trait***, un niveau, et/ou d'autres exigences.

- Par exemple, un investigateur ayant accès aux cartes ***Illicite*** de niveau 0–3 peut inclure (et acheter) n'importe quelle carte Joueur portant le trait ***Illicite***, quelle que soit sa classe, jusqu'au niveau 3 inclus.
- Autre exemple : un investigateur ayant accès aux cartes qui « soignent de l'horreur » peut inclure toute carte comportant précisément le texte « soignez 1 horreur », « soignez de l'horreur », « soignez X horreur », etc. dans sa boîte de texte, jusqu'au niveau indiqué.

X. Notes et Errata

Cette section contient des remarques et errata concernant des cartes spécifiques ou certaines sections du Livre de Règles. Le numéro de version du document dans lequel une entrée est apparue pour la première fois est indiqué avec celle-ci, afin d'établir un historique des modifications effectuées.

Un erratum remplace les informations initialement imprimées sur la carte à laquelle il s'applique. Sauf mention contraire, la version anglaise originale d'un produit et l'ensemble des informations qui y figurent sont considérés comme exacts et prévalent sur toutes les autres versions. Cela inclut les cartes traduites, les cartes promotionnelles ou issues du Jeu Organisé, ainsi que les impressions pouvant apparaître dans des produits alternatifs.

Errata du Livret de Règles

Errata

Des errata seront ajoutés si nécessaire lors des prochaines mises à jour du Grimoire.

Errata des Guides de Campagne

Errata

Des errata seront ajoutés si nécessaire lors des prochaines mises à jour du Grimoire.

Errata des Cartes

Errata

Machette (20)
La capacité de cette carte devrait dire : « En cas de réussite et si l'ennemi attaqué est le seul ennemi engagé avec vous… »

De Justesse (82)
La capacité de cette carte devrait dire : « Vous réussissez ce test de compétence avec une différence de 0 à la place. »

Citerne Souterraine (174)
La face non-révélée de ce cette carte devrait dire : « En tant que coût supplémentaire pour entrer dans la Citerne Souterraine… »

Endurance (28)

Cette carte devrait avoir une icône de compétence Libre.

Leurre Piégé (12)
Version française correcte.

Jumelles de Surveillance (13)
La capacité de cette carte devrait dire : « Enquêtez dans le lieu attaché. Vous gagnez +1 à votre valeur de compétence pour cette enquête. »

Rester à l'Affût (16)
La capacité de cette carte devrait dire : « En cas de réussite, vous avez le droit de défausser Rester à l'Affût pour que cette attaque inflige +1 dégât. »

Instinct du Chasseur (24)
La capacité de cette carte devrait dire : « S'il n'y a plus de provisions sur l'Instinct du Chasseur, défaussez-le. »

XI. Foire Aux Questions

Cette section apporte des réponses à un certain nombre de questions fréquemment posées au sujet du jeu. Les entrées sont présentées sous forme de questions/réponses, les plus récentes figurant à la fin de la liste.

Q : Est-ce que Daniela Reyes (1) peut utiliser sa capacité pour déclencher la capacité de la Masse (28) ?

R : Lorsque vous résolvez la capacité de Daniela, on considère qu'elle gagne et dépense immédiatement une seule action (qui est soit une action **Combattre** de base, soit une capacité **Combattre** d'une carte), même si ce n'est pas actuellement son tour. Pour pouvoir payer le coût supplémentaire de la capacité de la Masse (coût qui demande de dépenser une action de plus), elle doit donc avoir une action supplémentaire de disponible. Cela signifie que la capacité de Daniela peut être utilisée pour déclencher des capacités , mais seulement pendant son tour et seulement si elle dépense une autre action de sa réserve d'actions disponibles. En dehors de son tour, elle est limitée aux capacités qui ne coûtent qu'une seule action à dépenser.

Q : Est-ce que les capacités de Daniela Reyes (1) ou du Revolver de Service (8) peuvent cibler un ennemi qui a attaqué depuis un lieu différent, ou qui s'est déplacé vers un autre lieu après avoir attaqué (par exemple grâce au mot-clé Furtif) ?

R : Oui. Ces capacités ciblent spécifiquement l'ennemi qui vient d'effectuer l'attaque, outrepassant les règles normales de ciblage d'une action **Combattre**, et permettent d'attaquer cet ennemi même s'il est dans un lieu différent.

Q : Quelles cartes Miguel de la Cruz (1) peut-il utiliser pour combattre ou échapper à sa carte Signature « Félin Hybride » (3) ?

R : Le Félin Hybride est immunisé contre les effets des cartes Joueur, ce qui veut dire qu'il ne peut pas être directement affecté ou ciblé par la capacité d'une carte Joueur. Par exemple, Miguel ne pourrait pas l'attaquer avec la capacité du Couteau de Poche (9) puisque l'action **Combattre** tenterait de cibler le Félin Hybride. De même, bien qu'il puisse déclencher la Bombe Artisanale (31) en réaction à l'entrée du Félin Hybride dans le lieu, cela ne lui infligerait pas de dégâts puisque c'est l'effet de la carte Joueur elle-même qui tente de placer ces dégâts. Par contre, si Miguel effectue une action **Combattre** de base contre le Félin, une carte comme Coup Vicieux (25, 26) pourrait être attribuée au test et résoudre son effet, puisque le +1 dégât cible et modifie l'action de base qu'est en train d'effectuer Miguel, cela ne cible pas le Félin lui-même.

Q : Est-ce que Marie Lambeau (1) peut soigner ou être soignée par un autre investigateur lorsque Appelée en Guinée (3) est dans sa zone de menace ?

R : Tant qu'Appelée en Guinée est dans la zone de menace de Marie Lambeau, aucun effet ou capacité qu'elle contrôle ne peut soigner des dégâts sur des cartes. Par contre, cela n'empêche pas un autre investigateur ou un effet de carte Scénario de la soigner ou de soigner une carte qu'elle contrôle.

Q : Est-ce que la carte Tactiques de Guérilla (14, 26) peut être utilisée pour combattre ou échapper à un ennemi non engagé qui a le mot-clé Distant ?

R : Oui, mais seulement si cet ennemi est dans un lieu connexe. Les Tactiques de Guérilla vous proposent de se résoudre « comme si » vous étiez engagé avec un ennemi dans un lieu connexe. Si cet ennemi est Distant, cet effet permet de respecter la restriction de jeu imposée par Distant (à savoir être engagé avec lui pour pouvoir attaquer/lui échapper). Par contre, si vous ne ciblez pas un ennemi dans un lieu connexe, vous n'appliquez pas l'effet « comme si » et ne pouvez donc pas cibler un ennemi Distant dans votre lieu.

XII. Règles Optionnelles

Vous trouverez ci-après plusieurs modes de jeu alternatifs.

Environnements Actuel, Héritage ou Limité

Lors de la création ou de la personnalisation d'un deck, les joueurs peuvent déterminer une réserve de cartes (c'est-à-dire la liste des cartes qu'ils sont autorisés à inclure dans leur deck) selon l'un des trois environnements suivants : Actuel, Limité ou Héritage.

Ces environnements permettent d'explorer le jeu de différentes manières en modifiant la réserve de cartes disponible.

Environnement Actuel

Les joueurs qui souhaitent jouer dans l'environnement **Actuel** ont le droit d'utiliser les produits suivants lors de la construction des decks :

- La boîte de base *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*.
- Les cinq decks Investigateur (Tommy Muldoon, Carolyn Fern, André Patel, Marie Lambeau, Miguel de la Cruz)
- Les deux extensions Construction de Deck les plus récemment publiées
- Les deux extensions Investigateur les plus récemment publiées après la boîte de base *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*.

Environnement Héritage

Lors de la construction d'un deck en environnement Héritage, les joueurs peuvent construire leurs decks et utiliser des investigateurs, des cartes joueur et des faiblesses issus de n'importe quel produit *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*. Il n'y a aucune restriction.

- De légères différences peuvent exister entre certaines cartes publiées durant le Chapitre Un (tout ce qui est antérieur à la boîte de base 2026) et celles publiées par la suite. Lorsque vous jouez avec ces cartes, le groupe doit choisir quelle version de la carte chaque investigateur peut utiliser.

Environnement Limité

Les joueurs possédant la majorité ou la totalité des produits publiés depuis l'origine du jeu peuvent souhaiter jouer en environnement Limité. Cet environnement permet à un groupe de créer une petite réserve de cartes de son choix, dans laquelle ils puiseront pour créer leurs decks.

Dans un environnement Limité, vous avez le droit d'utiliser les produits suivants lors de la construction des decks :

- La boîte de base *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*.
- Les cinq decks Investigateur (Tommy Muldoon, Carolyn Fern, André Patel, Marie Lambeau, Miguel de la Cruz)
- Trois extensions de cartes Joueur différentes, au choix.

Si vous jouez à plusieurs, les joueurs doivent décider si chacun d'eux peut utiliser son propre environnement limité ou si le groupe entier utilisera le même environnement limité.

Variante optionnelle : vous pouvez choisir d'inclure des investigateurs et leurs cartes Signature provenant de n'importe quelle extension de votre collection.

Au sujet des Investigateurs Parallèles, Cartes Promotionnelles, Récompense et Soutien d'Histoire

L'existence d'Investigateurs Parallèles, de cartes promotionnelles et de soutiens d'histoire obtenus dans certains scénarios peut soulever des questions quant à leur utilisation dans un environnement donné. Ces cartes existent en dehors d'un environnement structuré défini et peuvent être utilisées à la discrétion du groupe.

Les cartes Récompense peuvent être utilisées quelle que soit leur date de publication.

Ultimatums et Bénédictions

La liste des Ultimatums et des Bienfaits propose un ensemble optionnel de variantes permettant d'adapter davantage votre expérience d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* à votre groupe. Chaque Ultimatum est une restriction, une limitation ou une règle supplémentaire rendant la partie plus difficile pour le groupe d'investigateurs. À l'inverse, les Bénédictions réduisent certaines limitations ou restrictions afin de faciliter la partie.

Après avoir choisi le scénario ou la campagne à jouer, vous pouvez sélectionner, de manière optionnelle, autant d'Ultimatums et/ou des Bénédictions que vous le souhaitez. Ce choix doit être unanime parmi tous les investigateurs présents dans la partie. Tous les Ultimatums et Bénédictions choisis seront à utiliser pour toute la durée de la campagne ou du scénario.

Les Ultimatums et Bénédictions n'ont pas tous le même impact. Certains influencent davantage la difficulté que d'autres. Les groupes peuvent souhaiter discuter des combinaisons d'Ultimatums et/ou de Bénédictions afin d'ajuster précisément le niveau de difficulté désiré.

Ultimatums

Voici une liste d'Ultimatums conçus pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*. Les joueurs peuvent les utiliser tels quels ou en créer de nouveaux.

Ultimatum d'Agonie

Lorsque vous assignez des dégâts ou des horreurs, vous devez en assigner autant que possible à une seule carte avant de pouvoir en assigner l'excédent à une autre carte.

Ultimatum des Promesses Non Tenues

Retirez le pion Signe des Anciens de la réserve du chaos lors de la mise en place d'une campagne ou d'un scénario en mode indépendant.

Ultimatum du Voile Déchiré

Chaque fois qu'une ou plusieurs cartes faiblesse sont défaussées du dessus du deck d'un investigateur, mélangez ces cartes dans son deck.

Ultimatum du Chaos

Le deck de départ de chaque investigateur (hors cartes Signature et Faiblesse) doit être constitué aléatoirement parmi toutes les options éligibles dans la collection du joueur.

Ultimatum du Désastre

Les exigences de construction de deck de chaque investigateur gagnent : « 1 faiblesse de base au hasard supplémentaire. »

Ultimatum de l'Effroi

Ne sautez pas la phase du Mythe lors du premier round de chaque partie.

Ultimatum de l'Échec

Ajoutez un pion Échec Automatique supplémentaire à la réserve du chaos lors de la mise en place d'une campagne ou d'un scénario en mode indépendant.

Ultimatum de l'Irrévocabilité

Mode campagne uniquement. Si un investigateur est vaincu par des dégâts, il est tué. S'il est vaincu par des horreurs, il devient dément.

Ultimatum du Savoir Interdit

Chaque investigateur commence la partie avec 1 carte de moins dans sa main de départ.

Ultimatum de l'Adversité

Chaque investigateur commence la partie avec 2 ressources de moins dans sa réserve de ressources.

Ultimatum de l'Highlander

Le deck de chaque investigateur ne peut inclure que 1 seul exemplaire de chaque carte non-faiblesse, par titre (sauf si plusieurs exemplaires sont exigés par les options de construction du deck de cet investigateur).

Ultimatum de l'Induction

Mode campagne uniquement. Les decks Investigateur ne peuvent contenir que des cartes de niveau Les investigateurs ne peuvent ni gagner ni dépenser de points d'expérience.

Ultimatum de Malveillance

Mode facile ou standard uniquement. Utilisez la face « Difficile / Expert » de la carte de Référence du Scénario lorsque vous jouez.

Ultimatum de l'Orthodoxie

Jouez la partie en utilisant la Liste Tabou.

Ultimatum de la Spirale

Mode campagne uniquement. Après qu'un investigateur a été vaincu, ajoutez 1 faiblesse de base aléatoire à son deck.

Ultimatum du Cri

Mode campagne uniquement. Lorsqu'un soutien Allié unique (non-histoire et non-faiblesse) que vous contrôlez est vaincu, retirez-le de la partie. Vous ne pouvez plus jouer cette carte pour le reste de la campagne. À la fin du scénario, retirez cet allié et tous ses exemplaires du deck de chaque investigateur.

Ultimatum de la Survivance

Mode campagne uniquement. Si un investigateur est tué ou devient fou, son joueur est éliminé de la campagne et ne peut pas continuer en incarnant un nouvel investigateur.

Ultimatum des Ultimatums

Mode campagne uniquement. Avant chaque partie de la campagne, sélectionnez aléatoirement 1 Ultimatum ou 1 Bénédiction et commencez la partie avec. (Cela ne s'applique pas aux Ultimatums ou Bénédictions qui modifient la construction des decks ou la composition de la réserve du chaos.)

Ultimatum de l'Exil

Considérez chaque carte dont le texte contient une tournure du mot « bannir » comme si elle possédait également la mention « Mode campagne uniquement ».

Bénédictions

Voici une liste de Bénédictions conçues pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*. Les joueurs peuvent les utiliser tels quels ou en créer de nouvelles.

Bénédiction des Anciens

Mode campagne uniquement. Chaque investigateur commence la campagne avec 5 points d'expérience supplémentaires.

Bénédiction d'Athéna

La première fois à chaque partie que vous révélez le pion Échec Automatique, vous pouvez l'annuler, le remettre dans la réserve du chaos et en révéler un autre à sa place.

Bénédiction du Destin

Avant de piocher votre main de départ, vous pouvez chercher dans votre deck 1 exemplaire d'une carte et l'ajouter à votre main (cela ne modifie pas le nombre de cartes de votre main de départ).

Bénédiction d'Hadès

Chaque investigateur commence la partie avec 2 ressources supplémentaires dans sa réserve.

Bénédiction d'Hermès

Chaque investigateur peut effectuer 1 action supplémentaire pendant son tour. Cette action ne peut être utilisée que pour se déplacer.

Bénédiction de Morrígan

Lorsqu'un joueur devrait ajouter une faiblesse de base aléatoire lors de la construction de son deck, il pioche à la place 3 faiblesses de base aléatoires, en choisit une qu'il range dans sa collection et sélectionne aléatoirement une des deux autres. La faiblesse sélectionnée est ajoutée à son deck.

Bénédiction de Nodens

Mode difficile ou expert uniquement. Utilisez la face « Facile / Standard » de la carte de Référence du Scénario lorsque vous jouez.

Bénédiction d'Osiris

La première fois qu'un investigateur devrait être vaincu lors d'un scénario, après avoir subi le traumatisme, soignez tous ses dégâts et horreurs. Il ne peut subir ni dégâts ni horreur jusqu'au début de son prochain tour.

Bénédiction de Perséphone

Mode campagne uniquement. Si un investigateur est vaincu, il reçoit 3 points d'expérience bonus.

Bénédiction de Thot

Chaque investigateur commence la partie avec 1 carte supplémentaire dans sa main de départ.

Réfractions

La liste des Réfractions propose plusieurs Ultimatums et Bénédictions optionnels, propres à certaines campagnes ou scénarios, afin d'adapter l'expérience de jeu d'un groupe. Les groupes ne sont pas tenus de choisir une Réfraction particulière, et le choix doit être unanime parmi tous les investigateurs. La Réfraction choisie sera à utiliser pour toute la durée de la campagne ou du scénario.

La liste suivante contient de légers spoilers pour les scénarios/campagnes concernés.

Ultimatum de la Terre Brûlée

Les Flammes s'Étendent (Campagne Fraternité des Cendres)

L'ennemi Serviteur de la Flamme gagne Furtif et « **Forcé** — Quand au moins 1 dégât est infligé via une traîtrise Au Feu ! : soignez le même nombre de dégâts sur le Serviteur de la Flamme. »

XIII. Réimpressions Modifiées

Certaines cartes issues de précédentes publications peuvent réapparaître dans de futurs produits. La plupart de ces cartes sont réimprimées telles quelles (ou avec une mise à jour de leur gabarit), mais certaines ont été modifiées par rapport à leur version antérieure de telle sorte qu'elles sont mécaniquement distinctes.

On parle alors de **réimpressions modifiées**. Celles-ci adaptent des cartes classiques afin de les intégrer à un nouvel environnement de jeu, tout en préservant leur identité et leur esprit d'origine.

- Si un joueur possède deux versions d'une même carte provenant de produits différents, et que celles-ci sont mécaniquement distinctes, il ne peut inclure qu'une seule version de cette carte dans son deck (soit la version originale, soit la réimpression modifiée).
  - Ceci est indépendant du nombre d'exemplaires de cette carte qu'un joueur est autorisé à inclure dans son deck.

La liste suivante présente les réimpressions modifiées :

- Machette (*n°20*)
- Assistante de laboratoire (*n°32*)
- Prémonition (*n°64*)
- Sort de protection (*n°65*)
- Couperet (*n°77*)
- Cran (*n°90*)
- Dextérité (*n°91*)
- Maîtrise (*n°92*)
- Perception (*n°93*)

XIV. Guide des Icônes

La liste suivante présente les icônes d'extension utilisées pour identifier chaque produit précédemment publié pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*. Une liste des icônes correspondant aux produits publiés avant 2026 est disponible dans la FAQ « Legacy » consultable sur le site de Fantasy Flight Games :

Icônes des Produits de Campagne

Cette section répertorie chaque campagne ainsi que l'icône qui lui est associée, afin que les joueurs puissent identifier d'un coup d'œil la campagne dont provient une carte donnée.

AHC100 Boîte de Base (Fraternité des Cendres)

Icônes des Decks Investigateur

Cette section répertorie chaque deck Investigateur ainsi que l'icône qui lui est associée, afin que les joueurs puissent identifier d'un coup d'œil le produit dont provient une carte donnée.

AHC101 Tommy Muldoon

AHC102 Carolyn Fern

AHC103 André Patel

AHC104 Marie Lambeau

AHC105 Miguel de la Cruz

Icônes des Extensions Construction de Deck

Cette section répertorie chaque extension Construction de Deck ainsi que l'icône qui lui est associée, afin que les joueurs puissent identifier d'un coup d'œil le produit dont provient une carte donnée.

Icônes des Extensions Investigateur

Cette section répertorie chaque extension Investigateur ainsi que l'icône qui lui est associée, afin que les joueurs puissent identifier d'un coup d'œil le produit d'où provient une carte donnée.

Icônes des Paquets Scénario

Cette section répertorie chaque paquet scénario ainsi que l'icône qui lui est associée, afin que les joueurs puissent identifier d'un coup d'œil le produit dont provient une carte donnée.

XV. Guide des Icônes des Sets de Rencontre

La liste suivante présente les icônes des sets de rencontre utilisées dans les produits *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*, classées par extension selon leur ordre de parution.

Campagne Fraternité des Cendres

La liste suivante présente les icônes des sets de rencontre utilisées dans la boîte de base d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*.

Icônes des Sets de Rencontre Fraternité des Cendres

 *Les Flammes s'Étendent*

 *Une Vaste Fumisterie*

 *La Reine des Cendres*

Icônes des Sets de Rencontre de la Boîte de Base

 *Verrou Arcanique*

 *Arkham*

 *Pèlerins des Cendres*

 *Mauvais Temps*

 *Témoins*

 *Fléaux Cosmiques*

 *Cultistes*

 *Culs-de-Sac*

 *Savoir Occulte*

 *Au Feu !*

 *Terreurs Volantes*

 *Gangs d'Arkham*

 *Hallucinations*

 *Science Sans Conscience*

 *Université Miskatonic*

 *Habitants d'Arkham*

 *Pouriture*

 *Égouts*

 *Tourment*

 *Engoulevents*

Variation des Sets de Rencontre : Utiliser la Nouvelle Boîte de Base pour Jouer des Scénarios Héritage

Bien que l'expérience prévue pour les scénarios Héritage d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* fasse appel aux sets de rencontre de la boîte de base originale (AHC01 ou AHC60), les sets de rencontre de la boîte de base Chapitre Deux (AHC100) peuvent être utilisés à la place afin de proposer une expérience alternative pour nombre de ces aventures classiques.

Cette section présente un guide permettant d'utiliser les sets rencontre de la nouvelle boîte de base en remplacement des sets de rencontre du Chapitre Un. Veuillez noter que le contenu thématique de ces remplacements peut conduire à des situations narratives étranges ou inattendues. Cela n'a toutefois rien d'inhabituel dans le Mythe — et peut même s'avérer très amusant !

Cela étant dit, certains scénarios peuvent voir leur intention de jeu sensiblement modifiée par ces substitutions. Les instructions concernant ces exceptions figurent dans la section suivante.

Exceptions

Dans certains cas, des scénarios Héritage interagissent avec un set de rencontre spécifique, ou mentionnent explicitement une carte Ennemi ou traîtrise par son nom, qui n'est pas présente dans la nouvelle boîte de base. Si vous jouez avec les substitutions décrites dans cette section, les joueurs sont invités, dans la mesure du possible, à choisir la carte la plus appropriée au sein du set de rencontre substitué afin que la capacité ou l'effet de jeu s'applique.

Par exemple, dans Sous les Étoiles Noires (la Campagne La Route de Carcosa), lorsqu'une capacité de scénario fait référence à la carte rencontre Antiques Fléaux, les joueurs doivent considérer qu'elle fait référence à la carte substituée Fléaux Cosmiques.

De plus, le scénario L'Heure des Sorcières (la Campagne Le Cercle Brisé) ne peut pas être joué, même avec ces substitutions. Il requiert en effet un ensemble de lieux (les lieux Bois d'Arkham, issus du set de rencontre *Le Dévoreur du Dessous*) qui ne disposent d'aucun équivalent dans la boîte de base Chapitre Deux. Ces lieux (ainsi que le reste des sets de rencontre du Chapitre Un) sont disponibles en « print-and-play » sur le site www.asmodee.fr.

Sets de Rencontre Héritage

Pour les puristes ayant acquis un produit du Chapitre Un et souhaitant découvrir ces scénarios dans leur version originale alors qu'ils ne possèdent pas la boîte de base d'origine, les **sets de rencontre du Chapitre Un** sont disponibles sur le site www.asmodee.fr

Sets de Substitution des Sets de Rencontre de la Boîte de Base



Résumé

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 Récurrents et Termes de Jeu

Alerte : si un investigateur échoue à un test de compétence lorsqu'il tente d'échapper à un ennemi redressé qui a le mot-clé Alerte, cet ennemi attaque cet investigateur.

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

Damné : si cet ennemi est vaincu, placez 1 fatalité sur l'intrigue en cours. Cet effet peut faire avancer l'intrigue en cours.

Distant : un ennemi Distant n'engage pas les investigateurs de son propre chef et il ne peut pas être attaqué à moins qu'il ne soit engagé avec un investigateur.

Furtif : après qu'un ennemi redressé qui a le mot-clé Furtif a attaqué ou a été attaqué, il se déplace vers un lieu connexe et s'incline.

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

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

Patrouille : au début de la phase des Ennemis, chaque ennemi qui a le mot-clé Patrouille se déplace une fois en direction de sa cible.

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

Proie : indique quel investigateur un ennemi engagera ou poursuivra si plusieurs options valides sont possibles.

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, cet investigateur doit piocher et résoudre une carte supplémentaire.

Révélation : l'investigateur qui a pioché cette carte résout son texte.

Riposte : si un investigateur échoue à un test de compétence lorsqu'il attaque un ennemi redressé qui a le mot-clé Riposte, cet ennemi attaque cet investigateur.

Utilisations (X) : le mot-clé Utilisations crée un nombre et type de pion Ressource particulier (munition, charge, etc.) à placer sur une carte quand elle entre en jeu. Ces pions sont utilisés en accord avec le reste de la capacité de cette carte.

Capacités Déclenchées

Déclenchement Gratuit ( ) **:** utiliser cette capacité ne coûte aucune action.

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

Déclenchement en Réaction ( ) **:** ne coûte aucune action. Peut-être utilisée une fois à chaque fois que sa condition de déclenchement est satisfaite.

Types d'Action

Combattre ( ). Combattre un ennemi dans votre lieu, en utilisant .

Échapper à ( ). Échapper à un ennemi engagé avec vous, en utilisant .

Enquêter ( ). Enquêter dans votre lieu, en utilisant .

Engager. Engager un ennemi dans votre lieu.

Piocher. Piocher 1 carte.

Se Déplacer. Se déplacer vers un lieu connexe.

Ressource. Gagner 1 ressource.

Activer. Activer une capacité .

Jouer. Jouer une carte de votre main en payant son coût.

Discuter. Discuter en utilisant une capacité de carte.

Abandonner. Retirez votre investigateur de la partie en utilisant une capacité de carte.

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

Index

A

À/Au 3
Abandon 3
Action 3
Actions de Base 3
Activer (Action) 3
Alerte 3
Annulation 3
Après 4
Attachements, Attachez à 4
Attaquant, Attaqué 4
Attaque d'Opportunité 4
Au lieu de / À la Place 4
Avoir le Droit de 4

B

Bannir 4

C

Cachée 4
Capacité 5
Capacité Forcée 5
Capacité Permanente 5
Capacités Déclenchées 5
Cartes Acte 5
Cartes Compétence 6
Cartes Ennemi 6
Cartes Événement 6
Cartes Histoire 6
Cartes Intrigue 6
Cartes Lieu 6
Cartes Multi-Classes 7
Cartes Soutien 7
Cartes Traîtrise 7
Chasseur 7
Chercher 7
Cible 7
Codex 7
Collection 8
Combattre (Action) 8
« Comme Si » 8
Conditions de Déclenchement 9
Construction de Deck 9
Contrôle 9
Coûts 9

D

Damné 9
Dans l'Ordre des Joueurs 9
Deck 9
Deck Acte et Deck Intrigue 10
Deck Investigateur 10
Deck Rencontre 10
Dégâts Directs et Horreurs Directes 10
Départ 10
Déplacement 10
Détenteur 11
« Différent » 11
Difficulté (niveau) 11
Difficulté (Tests de Compétence) 11
Discuter 11
Distant 11

E

Échec/Réussite automatique 11
Effets 11
Effets Persistants 12
Effets Retardés 12
Élimination 12
Emplacements 12
En Jeu et Hors Jeu 13
Engager (Action) 13
Enquêter (Action) 13
Ensuite 13
Entre en Jeu 13
Étudiée 13
Évasion, Échapper à (Action) 13
Exceptionnel 14
Exemplaire 14
Expérience 14

F

Faiblesse 14
Fatalité 14
Furtif 15

G

Gagner 15
Génération 15

H

Hanté 15

I

Icônes de Compétence 15
Ignorer 15
Immunisé 16
Imprimé 16
Incliner, Inclinée 16
Indicatifs d'Action 16
Indices 16
Infliger des Dégâts/Horreurs 16
Investigateur Principal 16
Investigateurs Tués/Déments/Dévorés 17

J

Jeu en campagne 17
Jouer 17
Jouer (Action) 17
Joueur Actif 17

L

Le ou la plus Éloigné(e) 17
Le ou la plus Proche 17
Lieu Vide 17
Limbes 17
Limites et Maximums 18

M

Massif 18
Mettre en Jeu 18
Mode Indépendant 18
Modificateurs 18
Mots-Clés 19
Mulligan 19
Myriade 19

N

Ne Peut Pas 19

P

Par Investigateur ( ) 19
Partie 19
Patrouille 19
Péril 19
Permanent 19
Perte du Texte Imprimé 20
Phase d'Entretien 20
Phase d'Investigation 20
Phase des Ennemis 20
Phase du Mythe 20
Piles de Défausse 20
Piocher (Action) 20
Piocher des Cartes 20
Pions Chaos 20
Pions, Être à Court de 21
« Pour chaque » 21
Priorité en Cas de Résolutions Simultanées 21
Proie 21
Propriété et Contrôle 21

Q

Qualificatifs 21
Quand 21
Quitte le Jeu 21

R

Rapide 21
Récompense 22
Reconstituer 22
Redressé 22
Remporter / Perdre une Partie 22
Renfort 22
Ressource (Action) 22
Ressources 22
Restrictions, Permissions et Instructions de Jeu 23
Retiré(e) de la Partie 23
Révélation 23
Riposte 23

S

Santé Mentale et Horreur 23
Sceller 23
Se Déplacer (Action) 23
Séquence Imbriquée 24
Set de Rencontre 24
Soigner 24

T

Taille de Main 24
Tests de Compétence 24
Texte Autoréférentiel 24
Texte d'Ambiance 24
Traits 24
Traumatismes 24
Types de Carte 25
Cartes Acte 25
Cartes Intrigue 25
Cartes Ennemi 25
Cartes Lieu 25
Cartes Traîtrise 25
Cartes Référence du Scénario 25
Cartes Histoire 25
Cartes Investigateur 25
Cartes Soutien 25
Cartes Événement 25
Cartes Compétence 25

U

Unique (✱) 25
Utilisations (X) 25

V

Vaincu 26
Valeur de Base 26
Victoire X 26
Vie et Dégâts 26
Vous / Votre 27
« X », la Lettre 27

Z

Zone de Menace 27