

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



EDGE

AVENTURE
— UN FESTIN INTERROMPU —

ARKHAM
HORROR

UN FESTIN INTERROMPU

Crédits

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Leah Hawthorne

CONCEPTION DU SYSTÈME ET GESTION DU JDR

Sam Gregor-Stewart

DÉVELOPPEMENT DE LA FRANCHISE POUR ASMODEE

Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe,
Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix,
Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens et Nick Tyler

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Antonio Maínez Venegas

ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

Cristi Balanescu, Tony Foti, Aleksander Karcz,
VIKO, Jake Murray, Chun Lo, Adam Lane,
Paco Dana et Antonio Maínez Venegas

PLANS

Antonio Maínez Venegas

DIRECTION ARTISTIQUE

Antonio Maínez Venegas

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Paco Dana

MISE EN PAGE ET CONCEPTION GRAPHIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Sonia Gallardo Márquez et Mai R. C.

COORDINATRICE ÉDITORIALE

Sonia Gallardo Márquez

RESPONSABLE DE PRODUCTION JDR

Curro Marín

MANAGER ÉDITORIAL

Croc

COORDINATEUR STUDIO

Stéphane Bogard

CHEF DU STUDIO

Michael Croitoriu

TESTEURS

Tucker Hammel, Oso Hawthorne, Rachel Hawthorne,
Kevin Jones et Kevin Van Sloun

Le symbole arcanique Chaosium (l'étoile du Signe des Anciens)
est © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

EDGE



Pour plus d'informations sur ARKHAM HORROR — LE JEU DE RÔLE,
visitez-nous en ligne à : edge-studio.net

EAN : 3558387001983

Code Produit : ESDPSAHPR02FR

Première impression : Novembre 2025

© 2025 Edge Studio sous licence de Fantasy Flight Games. Arkham Horror est ® de Fantasy Flight Games. Le symbole arcanique de Chaosium (le Signe des Anciens) est © 1983 de Chaosium inc. Édition française par Edge Studio - Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du matériel et des illustrations contenues dans ce produit sont interdites sans l'autorisation écrite expresse d'Edge Studio.

Matériel promotionnel - Vente interdite

Introduction

Un festin interrompu est une courte aventure de démo pour *Horreur à Arkham : Le jeu de rôle* conçue pour être jouée en convention. Elle devrait durer au maximum 90 minutes pour un groupe de 3 à 6 joueuses et joueurs.

Contexte horrifique

Lorsque vous faites jouer cette démo, veillez à ce que les joueuses et joueurs comprennent que le contexte d'*Horreur à Arkham* comprend des thèmes adultes (liés à l'horreur). Ce jeu est conçu pour des joueuses et joueurs à partir de 14 ans.

Outils du meneur de jeu

En plus de ce scénario, vous aurez besoin de plusieurs accessoires pour ce scénario :

- ◆ 1 plan de la ferme
- ◆ 6 pions Investigateur
- ◆ 6 fiches de personnage
- ◆ 6 pions Goule vorace et 1 carte de profil associée
- ◆ 2 pions Adeptes monstrueux et 1 carte de profil associée
- ◆ 3 pions victime
- ◆ des pions Cerveau bleu, Cœur rouge et Munition
- ◆ 1 pion voiture et 1 pion tracteur
- ◆ Beaucoup de dés à six faces

En page 25 de ce document, vous trouverez un résumé des règles du système qu'utilise le JDR *Horreur à Arkham*, le Dynamic Pool System (alias DPS).

Pour le meneur de jeu : qu'est-ce qui se passe au juste ?

L'histoire se déroule durant les années 1920, dans l'état du Massachusetts à la grande époque de la Prohibition américaine. Une série de disparitions met la population d'Arkham à cran, et une vague d'angoisse se répand dans la ville. Les investigateurs collaborent pour en découvrir les responsables, et font de leur mieux pour sauver des innocents et déjouer les plans malfaisants des ravisseurs.

Une secte vouée au Grand Ancien Umordhoth se sert de la vieille grange d'une ferme pour sacrifier de malheureux citoyens et stocker les cadavres qui nourriront l'insatiable divinité. La secte se compose de goules aux allures de chiens voraces et autrefois humaines, ainsi que d'adeptes qui ne sont pas encore transformés et utilisent de dangereux sortilèges. Parmi eux se trouvent Bill Simonsson, le propriétaire d'une exploitation agricole, et son fils Michael âgé de seize ans qu'il a enrôlé depuis peu dans ses sombres manigances. La secte s'apprête à sacrifier trois civils, Mira, Samuel et Al, avant de jeter les corps dans une petite grotte située sous la grange en prévision de futurs festins.

0 / Enquêteurs malgré eux

Explication des règles

(Voir page 25 et suivantes de ce document)

Contextualisation et présentation des personnages

Une fois que les joueuses ont eu l'occasion de consulter leur fiche de personnage, exposez le **contexte** :

L'histoire se déroule durant les années 1920, dans l'état du Massachusetts à la grande époque de la Prohibition américaine. Une série de disparitions met la population d'Arkham à cran, et une vague d'angoisse se répand en ville. D'une manière ou d'une autre, vous avez été affectés par ces événements et, face à l'inertie des autorités, vous êtes

entrés en contact avec un détective privé du nom de Joe Diamond qui s'investit dans cette affaire. Réunis dans le bureau enfumé de Joe pour partager les troublants événements dont vous avez été témoins, vous avez été interrompus par l'appel d'un informateur providentiel qui a assisté à un enlèvement une heure plus tôt. Il a clairement identifié le véhicule de Bill Simonsson, un exploitant agricole dont la propriété se trouve à l'extérieur de la ville, alors que deux individus encapuchonnés jetaient une femme paniquée à l'arrière de la camionnette. Entassés dans la voiture de Joe, vous roulez à tombeau ouvert vers la ferme isolée. L'averse naissante s'accroît alors que la campagne blafarde défile sous vos yeux, et l'inquiétude vous gagne : la vie d'au moins un innocent est désormais entre vos mains, vous n'avez pas un instant à perdre. Vous n'êtes pas sans savoir que dans un enlèvement, les premières heures sont décisives...

Les joueuses peuvent choisir d'interpréter six investigateurs prédéfinis pour ce scénario. Encouragez-les à prendre un personnage qui leur paraît intéressant sans se préoccuper des détails techniques (elles apprendront sur le tas).

LES INVESTIGATEURS

JOE DIAMOND – CHERCHEUR

Joe s'est rendu compte au fil des ans qu'Arkham semble attirer les créatures étranges et les esprits désaxés... C'est un détective privé du genre à ne pas pouvoir s'empêcher de venir en aide à ceux qui sont dans le besoin : ses années d'entraînement avec ses fidèles pistolets et ses compétences de détective sont des atouts précieux. Il a reçu depuis quelques semaines des clients qui lui ont signalé des disparitions préoccupantes que les autorités locales semblent ne pas prendre au sérieux. A force d'enquêter, Joe a fini par rassembler autour de lui un petit groupe d'individus de bonne volonté dont les expériences, il le sent bien, sont liées à cette affaire.

AGNES BAKER – MYSTIQUE

Serveuse au Velma's Diner d'Arkham, Agnes menait une existence relativement ordinaire jusqu'à ce qu'une fatidique blessure à la tête ouvre son esprit aux souvenirs d'une vie antérieure, passée à une lointaine époque dans un autre monde. Ces réminiscences s'accompagnèrent de compétences en sorcellerie, ainsi que d'une révélation troublante : des êtres incroyablement anciens et affamés venus des confins de la réalité menacent constamment le monde qu'elle connaît depuis toujours. Joe et Agnès ont par le passé collaboré à plusieurs reprises sur des enquêtes relevant du surnaturel.

LITA CHANTLER – CHASSEUSE

Lita menait une vie ordinaire jusqu'à ce qu'on frappe un jour à la porte et que son monde s'écroule : on avait retrouvé le corps de son mari, assassiné et déchiqueté. Depuis lors, elle consacre toute son intelligence, son obstination et son énergie à traquer les meurtriers. Toutefois, même si elle cherche à se venger, elle sait que l'union fait la force et a mis à profit ses compétences pour trouver d'autres personnes qui, comme elle, sont prêtes à regarder la vérité en face. Elle s'est donc rapprochée de ce détective qui semble doué d'un certain talent pour mettre son nez dans ce qui ne le regarde pas.

DAISY WALKER – CHERCHEUSE

Daisy est bibliothécaire à l'Université Miskatonic et conservatrice de la collection privée de la bibliothèque, dangereux assortiment de textes et reliques ésotériques que l'on y garde sous clef. Au fil du temps, elle a étudié certains de ces ouvrages et pris conscience de l'existence d'êtres antiques auxquels des sectes vouent un culte et qui pourraient conduire le monde à sa fin. Daisy s'est juré d'exploiter les ressources de la collection pour apprendre à

riposter grâce au savoir et à la sorcellerie. Elle a récemment surpris une étudiante, Rita Young, rodant à proximité de la collection interdite de la bibliothèque. Après avoir compris que celle-ci s'intéressait à la disparition d'une camarade de classe, Daisy a contacté son ami Joe pour les aider dans leur tâche, faisant promettre à la jeune fille de se tenir éloignée de ces maudits ouvrages.

RITA YOUNG – CHASSEUSE

Rita est une étudiante en économie et athlète vedette de la piste de course de l'Université Miskatonic. Elle a passé toute sa vie à travailler dur pour obtenir ce qu'elle a, y compris les quelques amis proches qu'elle s'est faits durant ses études. Quand son amie Elsie a disparu de son dortoir, Rita a fait ce qui tombait sous le sens : elle est allée en parler à la police. On s'est moqué d'elle et on l'a ignorée. N'étant pas du genre à se laisser dissuader, elle a commencé à chercher la moindre piste permettant de retrouver Elsie. Surprise dans sa recherche d'informations par la bibliothécaire de son université, Daisy Walker, Rita lui a accordé sa confiance et a accepté son aide, rassurée d'être enfin prise au sérieux par une adulte.

WILLIAM YORICK – GARDIEN

William est un fossoyeur et un comédien dans l'âme. D'ordinaire, ses interlocuteurs inhumés composent un public attentif à ses représentations en solo... mais quelqu'un s'est mis à déterrer ces spectateurs inanimés, les soustrayant à leur dernière demeure. Troublé, William s'est mis à « creuser » la situation de son côté et a fini par rencontrer Joe Diamond auquel il a uni ses forces. Il pense que les disparitions de cadavres ont un rapport avec celles qui frappent des victimes en ville.

— (Éléments techniques de la partie

PROPOSITION : LE SOUFFLE DE VIE

On peut symboliser la ligne de vie des victimes enlevées en matérialisant le temps restant à l'issue duquel leur vie s'éteindra, poussées dans l'abysse de la grange ou simplement asphyxiées par un bâillon trop serré... De cette façon, la partie ne peut s'éterniser outre mesure. Si vous choisissez cette option, les joueuses doivent être régulièrement tenues au courant du temps qui s'écoule.

Conseil de MJ : j'utilise un minuteur discret que je reporte toutes les 15 minutes. Je le déclenche une fois l'explication des règles et le choix des personnages achevés, c'est aussi le moment où j'explique le concept aux joueuses : je répartis 4 pions identiques devant l'écran. Lorsque le dernier sera retiré, la mission sera terminée, quoi qu'elles aient fait. Elles ignorent pour l'instant la durée de chaque unité, mais le retrait théâtral du premier pion après 15 minutes donne le ton : l'angoisse du scénario réside dans l'urgence, c'est le moment de prendre

conscience qu'elles doivent avancer. Chaque retrait engendre une dégradation des conditions météorologiques. Pensez que cette intensification de l'orage peut offrir aux joueuses retardataires une mise en évidence de la grange à la faveur d'un éclair ou une couverture appréciable pour approcher la grange sans être repérées (conférez-leur un avantage) et accélérer la résolution du scénario. Concrètement, j'autorise au retrait du dernier pion un dernier tour complet des joueuses avant la fin de la partie où toute victime n'ayant pas été secourue rendra son dernier souffle.

PROPOSITION DE TIMING :

0. Introduction, présentation des règles principales, choix des personnages et contexte

PS : n'hésitez pas à garder les détails des règles du combat pour la scène où celui-ci se déclenche, s'il se déclenche

Mise ne place du timer et du souffle de vie : 4 pions de 15 minutes pour les parties 1 à 4

1. Présentation des personnages dans la voiture et première approche de la ferme (l'appentis, l'habitation)
2. La partie habitation et l'approche de la grange et ses alentours (selon l'efficacité des joueuses)
3. Début des hostilités / de l'application du plan
4. Suite des hostilités et/ou sauvetage des victimes

La rencontre se divise en 4 scènes :

- ◆ **Scène 1 : La ferme des Simonsson**
- ◆ **Scène 2 : Approcher la grange**
- ◆ **Scène 3 : Fuir, se battre... ou les deux !**
- ◆ **Scène 4 : Et ensuite ?** afin de clore la séance de jeu.

1/ La ferme des Simonsson : scène narrative

La première scène est une scène narrative. Les actions simples, qui coûtent normalement 1 dé de la réserve, ne coûtent rien. Les actions complexes coûtent quant à elles 1 dé ou plus, comme d'habitude. Les investigateurs disposent de leur réserve complète de 6 dés à utiliser pendant la scène.

Lisez ou paraphrasez ensuite ceci :

En sortant de la route principale pour vous diriger vers la ferme, vous remarquez que votre véhicule patine un peu dans la boue qui couvre le terrain après des heures d'averse continue. Vous apercevez de profondes traces de pneus conduisant sur une petite route auxiliaire : elles paraissent fraîches. Vous finissez par découvrir la camionnette garée sous un appentis adossé à un corps de ferme. Un éclairage vacille à l'intérieur de ce qui ressemble à une habitation attenante.

L'approche est laissée à l'appréciation du groupe : vont-ils laisser la voiture sur la petite route menant au corps de ferme pour ne pas risquer d'être repérés ou se garer devant le corps de ferme sans se poser de questions ?

Le véhicule sous l'appentis

Des investigateurs peuvent se rendre sous l'appentis à la recherche d'indices sur l'enlèvement.

Vous vous faufilez sous un toit de tuiles hors d'âge qui offre une protection inespérée contre la pluie. Vos manteaux ruissellent sur le sol de terre sèche alors que vous identifiez sans peine la camionnette décrite par l'informateur. Une brume épaisse aux reflets lugubres vous bouche la vue à quelques pas de l'abri.

Si des investigateurs cherchent des traces de passage des ravisseurs, une action complexe de **Ménages** permet de prendre conscience que la piste est difficile à suivre sur ce sol dur et sec. L'appentis s'ouvre à l'arrière sur des champs boueux sans qu'une piste franche puisse y être découverte : il ne pleuvait pas encore lorsque les ravisseurs sont arrivés. En revanche, une cigarette assez fraîchement éteinte à l'avant de l'appentis laisse penser qu'une personne a récemment pris la direction de l'habitation attenante après être descendue du véhicule.

L'examen du véhicule peut se révéler fructueux, toujours sur un test de **Ménages** réussi : des traces de sang frais et des cordelettes usées se trouvent à l'arrière de la camionnette, ne laissant aucun doute sur l'enlèvement. Aucune trace en revanche de victime ou de ravisseur.

L'habitation

L'habitation à l'intérieur du corps de ferme est de taille modeste : à droite de l'appentis, la longue façade grossièrement blanchie laisse apparaître deux fenêtres : seule la plus éloignée est éclairée. Une volée de marches surmontée d'une lourde cloche fichée au mur du perron signale l'entrée.

On peut apercevoir une chambre à lit double en passant devant la première fenêtre mais personne à l'intérieur.

Si l'on avance vers l'entrée, discrètement (test d'**Agilité** réussi) ou non, une délicieuse odeur de cuisine monte au nez des investigateurs en ce début de soirée. Ils peuvent apercevoir par la fenêtre une femme d'une quarantaine d'années, épaisse sous sa simple robe surmontée d'un tablier de cuisine qui peut ne pas les avoir remarqués. Si au moins un investigateur a échoué, elle ouvre la porte sur une cuisine-salle à manger, surprise de ne pas trouver sur le perron son mari ou son fils.

On peut entrer dans le bâtiment en le contournant par une fenêtre ouverte donnant sur une petite salle de bain sombre. Celle-ci donne sur un couloir : l'autre pièce à l'arrière est une chambre d'adolescent dans laquelle on trouve des outils d'ébéniste, des reproductions de véhicules assez habilement sculptées ainsi qu'un modèle grossièrement dégrossi. Le couloir ou la seconde chambre de l'avant ne recèlent rien qu'un lit double et un portrait familial d'une qualité artistique contestable, un adolescent posant fièrement avec ses parents. Ecourtez l'exploration de ces parties de la maison à grand renfort d'ellipses. Le couloir offre enfin un accès sur la pièce d'entrée qui fait office de cuisine et de salle à manger. La mère de famille s'y trouve et pourrait entendre un investigateur évoluant dans la maison et échouant à un test d'**Agilité**.

—(Madame Simonsson

Dans la cuisine, un **chien de berger** lève la tête au passage des investigateurs avant de se rendormir. Dans le cas où l'on s'en prendrait à sa maîtresse, ses puissants aboiements signaleraient l'intrusion aux cultistes de la grange pas si éloignée.

Martha Simonsson, le visage encore jeune marqué par l'usure d'une vie passée entre travaux des champs et labeur domestique, les cheveux grisonnants remontés en un épais chignon, ne fait pas mauvais accueil aux investigateurs à condition qu'ils se donnent la peine de frapper à la porte et de réussir une action complexe de **Présence**

en fournissant une explication crédible à leur présence. Offrant aux investigateurs l'hospitalité rustique d'un âpre café, elle annonce qu'il est peu probable que son mari **Bill** revienne tôt : lui et leur fils **Michael** sont partis il y a une heure prêter main forte à un ami dont le troupeau de moutons a forcé les clôtures. Elle parle de son fils avec tendresse en évitant avec soin le sujet de Bill.

Semez rapidement le doute sur la sincérité des propos de Martha qui manifeste des signes d'anxiété et de nervosité : son propos n'est pas naturel, un test d'**Intuition** réussi offre la confirmation que l'alibi est mensonger. Si l'on opte pour un test de **Ménages**, la présence du chien de troupeau à l'intérieur de la maison doit intriguer : pourquoi l'avoir laissé ici ?

Si les investigateurs ne parviennent pas à lui faire avouer rapidement la vérité en la ralliant à leur cause, elle ira sonner la cloche d'entrée, signal convenu avec son mari qui se trouve dans la grange avec l'adolescent et les victimes. Elle ne présente qu'une maigre résistance si on veut la mettre hors d'état de nuire.

Davantage de subtilité pourrait amener les investigateurs, à grand renfort de **Présence**, à confronter Martha à ses mensonges, test **avantagé** si l'on aborde le sujet du danger encouru par le fils. La menacer peut au contraire la braquer, elle est loyale à sa famille, mais faire vibrer la corde sensible lui fait avouer la vérité : Bill, de plus en plus brutal et cachotier, reçoit depuis quelques temps la visite d'individus louches qui masquent leur visage et n'entrent jamais dans l'habitation. Il interdit à Martha d'entrer dans la grange située à l'arrière de la ferme et en revient toujours avec une odeur épouvantable qui fait gronder le chien. **Michael** et lui sont rentrés il y a une heure avec la camionnette et son mari lui a dicté ce discours avant de rejoindre la grange en entraînant son fils. Car il a depuis peu embarqué **Michael** dans ses obscures manigances, et l'adolescent a changé. Un sanglot dans la voix mourante de Martha indique aux investigateurs qu'elle est désormais sincère : on peut la convaincre de les laisser agir sans sonner l'alerte si l'on promet de ne faire aucun mal à l'adolescent.

2/ Approcher la grange : scène narrative

Au moment où vous mettez le pied dehors, sous l'averse, un éclair traverse le ciel, suivi d'un fracas de tonnerre. Toutefois, vous avez l'impression d'avoir entendu quelque chose d'autre, couvert par le vacarme de l'orage...

A l'arrière de l'habitation, vous distinguez par-delà la brume une vieille grange délabrée ainsi qu'un pré nu. L'épais rideau laisse peu à peu émerger une petite remise près de laquelle est garé un tracteur.

Les deux premiers investigateurs qui y pensent peuvent effectuer une action complexe de **Ménages**. Si au moins l'un d'entre eux réussit, il se rend compte que le bruit était un cri aigu étouffé par le tonnerre, et qu'il provenait de la grange.

—(En avant

Les deux méthodes les plus évidentes consistent à approcher discrètement ou au contraire à aborder la situation de manière agressive. Elles sont décrites dans les sections qui suivent, avec les actions complexes qui seront sans doute

nécessaires. **Pour gagner du temps, mieux vaut que tous les investigateurs se mettent d'accord sur une méthode commune avant d'entamer la scène.**

LA MÉTHODE DISCRÈTE

Des investigateurs prudents préféreront peut-être recourir à la discrétion pour se faufiler dans la grange et/ou la remise afin d'observer ce qui se passe avant d'entreprendre quoi que ce soit à condition que l'alerte n'ait pas été donnée.

Pour s'introduire subrepticement dans la grange, chaque investigateur doit effectuer une action complexe d'**Agilité**. La pluie impose un désavantage s'ils passent par une section de terrain boueux.

Tant qu'au moins la moitié des investigateurs ont réussi leur action, ils parviennent à s'approcher de la grange sans se faire repérer et peuvent prendre l'ennemi par surprise. Si moins de la moitié des investigateurs réussissent l'action, ils se font repérer lorsqu'ils arrivent à la grange et un combat éclate. Consultez la **scène 3** pour plus de détails sur le déroulement de l'action, que les personnages aient réussi ou non à se faufiler dans la grange.

Si les investigateurs examinent la remise à outils, ils y trouvent deux bidons de kérosène à lanterne. L'endroit comprend aussi du sang et des marques de griffures, mais rien d'autre.

Derrière la grange, au coin sud-est, les planches comportent un trou que les investigateurs peuvent exploiter

pour entrer en douce. Le bâtiment étant par ailleurs très ancien, ses planches comprennent assez de fissures pour qu'un investigateur jette un coup d'œil à l'intérieur dès qu'il s'en approche suffisamment.

La grange comprend aussi une petite fenêtre au niveau du grenier : une action complexe de **Méninges** permet d'apercevoir une lumière qui en émane.

LA MÉTHODE AGRESSIVE

Les investigateurs prêts à l'action peuvent décider d'effectuer une entrée théâtrale pour prendre l'ennemi par surprise. Ils ont la possibilité de foncer dans le bâtiment avec leur voiture, d'utiliser le tracteur des environs pour enfoncer les portes, de mettre en place une diversion pour attirer d'éventuels adversaires à l'écart, ou simplement de se jeter dans la grange armes à feu au poing et sortilèges prêts à l'emploi. S'ils utilisent un véhicule, un investigateur doit réussir une action complexe d'**Agilité** pour conduire dans la boue épaisse, sous la pluie battante. S'il échoue, vous pouvez annoncer que les roues se sont embourbées, immobilisant la voiture ou le tracteur, ou qu'il s'écrase contre la paroi de la grange sans pourtant la défoncer.

Le tracteur parcourt jusqu'à 10 m par tour. Pas besoin de clef pour le faire démarrer, mais il faut tout de même se débrouiller un peu en mécanique ! Pour comprendre comment s'y prendre, il faut réussir une action complexe de **Culture**.

3/ Fuir, se battre... ou les deux ! scène structurée

La seconde scène commence lorsque les investigateurs se faufilent dans la grange ou lui donnent l'assaut. Dès que l'un d'entre eux entre ou jette un coup d'œil à l'intérieur, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Une puanteur de sang et de décomposition vous assaille. Quand vos yeux s'ajustent à la pénombre, vous distinguez une silhouette en robe rouge coiffée d'un masque fabriqué avec un crâne animal, et occupée à préparer quelque chose sur un autel de fortune taché de sang. Trois civils – une jeune femme, un jeune homme et un homme plus âgé à l'air bougon – sont ligotés dans un coin. Plusieurs créatures bestiales, au faciès canin, rampent et circulent à quatre pattes dans la faible lumière.

Libérer les captifs

Les prisonniers sont ligotés au coin supérieur droit de la grange. Si les investigateurs s'y sont glissés en toute discrétion et souhaitent tenter d'évacuer les prisonniers avant de

s'en prendre aux goules (ou s'ils veulent tout simplement éviter le combat), chacun de ceux qui souhaitent se faufiler jusqu'aux otages doit réussir une action complexe d'**Agilité**. Si les joueuses mettent en place une diversion, leurs personnages peuvent disposer d'un avantage.

Les captifs, bien que ligotés et présentant quelques bosses et autres ecchymoses, n'ont pas subi de blessures graves. Les investigateurs présents peuvent en identifier certains :

La jeune femme, **Mira**, peut être reconnue par Carolyn Fern, il s'agit de l'une de ses jeunes patientes en psychiatrie à l'hôpital d'Arkham. Sans famille pour prendre soin d'elle, elle est un peu perdue. Elle se laisse volontiers guider dans sa fuite si on parvient à la convaincre que l'on est venu pour la sortir d'ici, surtout si Carolyn est présente.

Le jeune homme, **Samuel**, est un étudiant en sciences à l'université Miskatonic enlevé la veille sur le campus. Daisy et Rita peuvent le reconnaître.

L'homme plus âgé à l'air bougon, **Al**, est un officier de police récemment parti à la retraite après avoir formé son successeur, **Billy Cooper**.

Elsie, l'amie de Rita Young, ne fait donc pas partie des prisonniers : c'est un coup dur. Cette information signale que la totalité des victimes d'enlèvement n'est pas amenée ici et que d'autres ramifications du culte doivent exister en ville.

Une fois détachés, ils obéissent aux investigateurs (à condition que les requêtes de ces derniers ne leur nuisent pas). Si personne ne les guide, ils tentent de s'enfuir de la grange à la fin du tour de chacun des investigateurs. Si les investigateurs souhaitent faire sortir discrètement les captifs de la grange sans alerter les goules ou les membres de la secte, ils doivent réussir une action complexe de **Présence** (pour donner des instructions aux captifs) ou d'**Agilité** (pour les conduire par l'itinéraire le plus discret). En outre, ils doivent obtenir deux réussites, et non une, pour arriver à leurs fins.

Les ennemis

La grange abrite trois goules qui se tiennent près d'un trou mal recouvert dans le sol (c'est ici que la secte stocke les cadavres qui servent de vivres). Un adepte de la secte se tient près de la table rituelle, occupé à étudier le rituel occulte qu'il s'apprête à réaliser. Si votre groupe compte six joueuses, il y a deux adeptes au lieu d'un à cette place.

Les goules défendent leur territoire jusqu'à la mort pour préserver leur réserve de cadavres, mais les adeptes, encore humains pour leur part, sont plus susceptibles de se faire duper, baratiner ou intimider. Les goules s'en remettent

aux décisions des adeptes humains : par conséquent, si les investigateurs tentent d'entamer des pourparlers avec ces derniers, elles interrompent l'assaut jusqu'à ce qu'on leur dise d'attaquer à nouveau.

Le combat

Un combat éclate (ce qui fait de la scène 2 une scène structurée) si les investigateurs échouent lorsqu'ils tentent d'entrer en douce dans la grange ou s'ils choisissent d'attaquer de front.

Si le combat s'engage parce que les investigateurs ont pris par surprise les goules et les adeptes (en lançant leur voiture ou le tracteur dans la grange, en se faufilant à l'intérieur avant d'attaquer ou en faisant quoi que ce soit d'autre pour tendre une embuscade), ils agissent en premier dans l'ordre d'initiative. Si au contraire la bataille éclate parce qu'ils se sont fait repérer en tentant d'entrer discrètement ou ont échoué à enfoncer la porte de la grange, ce sont les ennemis qui agissent en premier dans l'ordre d'initiative.

Pendant le combat, les goules se jettent sur eux et tentent de les attaquer directement par la suite. Les adeptes commencent en recourant à leur *Chant vorace* pour infliger des dégâts d'horreur. Ensuite, ils s'en prennent aux investigateurs isolés avec leurs couteaux. Si vous souhaitez faire monter la tension à son paroxysme, un adepte peut tenter de tuer les prisonniers (nous vous recommandons toutefois de ne recourir à cet événement que si les investigateurs ont une chance de l'empêcher héroïquement).

Déclenchez la scène 4 dès que le minuteur a pris fin.

4/ Et ensuite ? Fin du scénario et conclusion

Achevez le tour des joueuses ou offrez-leur un dernier tour complet s'il s'agit du tour des ennemis.

Ce scénario peut déboucher sur trois fins différentes : les investigateurs triomphent des goules et sauvent les prisonniers ; les investigateurs sauvent les prisonniers et échappent aux goules ; les investigateurs sont vaincus. Lisez ou paraphrasez la section appropriée :

Prisonniers sauvés, fuite réussie

Vous avez réussi à sauver les captifs et à échapper aux goules affamées. Toutefois, au moment où vous quittez la ferme, vous distinguez un chœur de hurlements qui retentissent au loin, couvrant le bruit de l'orage. Vous avez la désagréable impression que les goules se sont lancées à vos trousses...

Goules vaincues, prisonniers sauvés

Les goules ont été abattues, et les captifs sont sains et saufs, même s'ils garderont sans doute des séquelles mentales de cette horrible expérience surnaturelle. Toutefois, au moment où vous quittez la ferme, vous distinguez un chœur de hurlements qui retentissent au loin, couvrant le bruit de l'orage. Quelque chose vous dit que cette enquête ne fait que commencer...

Investigateurs vaincus

Grâce à leur force surhumaine, les goules ont eu raison de vous, mais elles se sont curieusement abstenues de vous achever... Vous vous réveillez dans le noir, entourés d'étouffants relents de mort. On vous a attaché les poignets, et vous entendez remuer vos compagnons investigateurs. Il est temps d'échafauder une audacieuse tentative d'évasion...

Joe Diamond

LE DÉTECTIVE PRIVÉ

COMPÉTENCES

5+	AGILITÉ	CULTURE	6+
5+	ATHLÉTISME	SANG-FROID	4+
4+	MÉNINGES	CORPS À CORPS	5+
6+	PRÉSENCE	COMBAT À DISTANCE	4+
6+	INTUITION	MYSTÈRES	6+



DONS

Détective dur à cuire. Quand vous vous Dépassez, vous pouvez réduire de 1 ou de 2 le résultat du D6 que vous lancez sur la table des blessures (minimum 1).

Combat à deux pistolets. Lorsque vous utilisez deux pistolets, une fois par tour après avoir effectué une attaque, vous pouvez recevoir 1 dé supplémentaire qui ne peut servir qu'à effectuer une attaque supplémentaire avec votre second pistolet. Les deux attaques peuvent viser la même cible ou des cibles différentes.

SORTILÈGES

ÉQUIPEMENT



Colts 1911 jumeaux. 14 m. 2 points de dégâts. Chaque pistolet s'utilise avec une main. Lorsque vous êtes au contact avec un ennemi, vous ne pouvez viser que lui avec ces pistolets. Si vous obtenez au moins 3 réussites, vous infligez une blessure.

Munition calibre .45 ACP. Si vous obtenez un résultat de 1 sur au moins un dé lorsque vous utilisez cette arme, cochez l'un des cercles de munitions ci-dessus. Si tous les cercles d'un pistolet sont cochés, il faut le recharger.

Coup de poing/coup de pied. Au contact. 1 point de dégâts.

Manteau bon marché (protection). Quand vous effectuez une réaction pour éviter une attaque, vous pouvez relancer les dés. Vous êtes obligé dans ce cas d'utiliser le second résultat. Lorsque vous subissez une blessure alors que vous portez cet objet, il est détruit.

Autre équipement : chapeau, 2 chargeurs supplémentaires, briquet Zippo, 12 dollars

— (Résumé des règles pour les investigateurs) —

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- ◆ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- ◆ **Assistance** : vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- ◆ **Traiter les blessures** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.

- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

PENDANT LE TOUR DES INVESTIGATEURS

- ◆ Tous les investigateurs agissent ensemble.
- ◆ Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- ◆ Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- ◆ **Vous dépasser** : au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ◆ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- ◆ Les réactions coûtent 1 dé.

RÉACTIONS

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- ◆ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

NOTES

LUCIDITÉ

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Agnes Baker

LA SERVEUSE

COMPÉTENCES

5+	AGILITÉ	CULTURE	6+
5+	ATHLÉTISME	SANG-FROID	4+
5+	MÉNINGES	CORPS À CORPS	6+
4+	PRÉSENCE	COMBAT À DISTANCE	6+
4+	INTUITION	MYSTÈRES	4+



DONS

Prudence. Une fois par tour, quand Agnes Baker réussit une action complexe durant le tour des investigateurs, elle peut guérir d'un maximum de 2 points de dégâts (ordinaires ou d'horreur) à la fin du tour des investigateurs.

ÉQUIPEMENT

Autre équipement. Tablier, chaussures confortables, 5 dollars en petite monnaie.

SORTILÈGES

Lumière aveuglante. Pour lancer ce sortilège, Agnes Baker effectue une action complexe de **Mystères**. En cas de réussite, tous les autres personnages situés dans un rayon de 9 m subissent 1 point de dégâts, et ne peuvent plus effectuer de réaction jusqu'à la fin du prochain tour des investigateurs. Si elle obtient au moins 2 réussites, elle peut choisir quels personnages situés à portée sont affectés ou non.

Glyphe de protection. Pour lancer ce sortilège, Baker effectue une action complexe de **Mystères**. En cas de réussite, elle ou une cible de son choix (qu'elle perçoit dans un rayon de 18 m) peut réduire de 1 tous les dégâts ordinaires et d'horreur qu'elle subit (minimum 0) jusqu'à la fin du prochain tour des investigateurs.

— (Résumé des règles pour les investigateurs) —

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- ◆ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- ◆ **Assistance** : vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- ◆ **Traiter les blessures** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.

- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

PENDANT LE TOUR DES INVESTIGATEURS

- ◆ Tous les investigateurs agissent ensemble.
- ◆ Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- ◆ Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- ◆ **Vous dépasser** : au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ◆ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- ◆ Les réactions coûtent 1 dé.

RÉACTIONS

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- ◆ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

NOTES

LUCIDITÉ

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Lita Chantler

LA FANATIQUE

COMPÉTENCES

5+	AGILITÉ	CULTURE	6+
5+	ATHLÉTISME	SANG-FROID	4+
4+	MÉNINGES	CORPS À CORPS	5+
5+	PRÉSENCE	COMBAT À DISTANCE	5+
5+	INTUITION	MYSTÈRES	5+



DONS

Détermination zélée. Quand Lita Chantler obtient un 6 lors de n'importe quelle action complexe, elle peut choisir de guérir de 1 point de dégâts (ordinaire ou d'horreur).

Dans le même camp. Une fois par tour, lorsqu'un allié (qu'elle perçoit dans un rayon de 9 m) effectue une action complexe, Lita Chantler peut dépenser 1 dé de sa réserve pour en ajouter 1 au jet de dés de l'allié.

ÉQUIPEMENT

Revolver colt calibre 41. 30 mètres. 2 points de dégâts. Une main. Si Lita Chantler obtient au moins 2 réussites, elle inflige 1 blessure. Si elle obtient au moins 1 résultat de 1 aux dés lorsqu'elle utilise ce revolver, cochez un des cercles ci-dessus. Quand tous les cercles sont remplis, il faut recharger l'arme.



Hachoir de John. Au contact. 2 points de dégâts. Une main. Si Lita Chantler obtient au moins 2 réussites, elle inflige une blessure.

Autre équipement. Torche. Briquet Zippo. 14 dollars.

SORTILÈGES

— (Résumé des règles pour les investigateurs) —

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- ◆ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- ◆ **Assistance** : vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- ◆ **Traiter les blessures** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.

- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

PENDANT LE TOUR DES INVESTIGATEURS

- ◆ Tous les investigateurs agissent ensemble.
- ◆ Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- ◆ Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- ◆ **Vous dépasser** : au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ◆ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- ◆ Les réactions coûtent 1 dé.

RÉACTIONS

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- ◆ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

NOTES

LUCIDITÉ

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Daisy Walker

LA BIBLIOTHÉCAIRE

COMPÉTENCES

4+	AGILITÉ	CULTURE	4+
6+	ATHLÉTISME	SANG-FROID	5+
4+	MÉNINGES	CORPS À CORPS	6+
5+	PRÉSENCE	COMBAT À DISTANCE	5+
4+	INTUITION	MYSTÈRES	3+



DONS

Mû par des visions d'horreur. Une fois par tour, avant d'effectuer une action complexe et si son plafond d'horreur est inférieur à six, votre personnage peut choisir de subir 1 point d'horreur. Il ajoute ensuite trois dés à sa main pour le jet de dés.

ÉQUIPEMENT

Necronomicon (Traduction de John Dee). Deux mains. Vous devez avoir ce livre en mains pour lancer des sortilèges.

Notes griffonnées issues de la collection privée. Une fois par scène, quand vous effectuez une action complexe pour lancer un sortilège, vous pouvez ajouter 3 dés. Pour chaque résultat de 1 obtenu (après les relances), vous subissez 2 points de dégâts d'horreur. Si vous obtenez au moins 3 résultats de 1, vous subissez un traumatisme à la place.

Coup de poing/Coup de pied. Au contact. 1 point de dégâts.

Autre équipement. Traduction anglaise d'une page codée du *Culte des Goules*, sacoches de livres, lampe torche, 10 dollars.

SORTILÈGES

Flétrissement. Vous pouvez effectuer une action complexe de **Mystères** pour lancer ce sort. En cas de réussite, un personnage de votre choix que vous percevez dans un rayon de 15 m subit 2 points de dégâts. Au début de son prochain tour, il doit effectuer une action complexe de **Mystères** ou d'**Athlétisme**. En cas d'échec (ou s'il ne peut pas effectuer l'action), il subit 2 points de dégâts et une blessure en ajoutant 2 au résultat de la tables des blessures.

Pour chaque résultat de 1 obtenu à cette action (après les relances), vous subissez 1 point de dégâts d'horreur.

Contresort. Quand un autre personnage que vous percevez dans un rayon de 18 m lance un sortilège (c'est au meneur de jeu de décider ce que l'on peut qualifier de sortilège), vous pouvez effectuer une action complexe de **Mystères** pour lancer ce sort, en soustrayant 1 au résultat de chaque dé. Si vous réussissez, le sortilège d'origine échoue. Si vous obtenez au moins un résultat de 1, vous subissez 1 point de dégâts d'horreur.

Brumes de R'lyeh. Vous pouvez effectuer une action complexe de **Mystères** pour lancer ce sortilège. En cas de réussite, vous ou un allié que vous percevez dans un rayon de 6 m devenez fantomatiques et intangibles. La cible ne peut plus attaquer, être attaquée, interagir avec des objets physiques ou être vue (excepté sous forme d'un ruban de brume ou d'un brouillard luminescent). La cible peut franchir n'importe quel objet ou n'importe quel mur tant que l'air peut s'y frayer un chemin. Le sortilège dure jusqu'à la fin du tour de l'investigateur dans une scène structurée, ou 5 minutes lors d'une scène narrative.

Pour chaque réussite supplémentaire, vous pouvez affecter un personnage de plus ou maintenir le sortilège pendant un tour supplémentaire (ou 5 minutes). Si vous obtenez au moins un résultat de 1, vous et tous les autres personnages affectés subissez chacun 1 point de dégâts d'horreur.

Si le sort s'achève pendant que la cible se trouve dans un espace trop réduit pour la contenir, elle est éjectée vers la zone dégagée la plus proche et subit 4 points de dégâts ainsi que 4 points de dégâts d'horreur.

— (Résumé des règles pour les investigateurs) —

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- ◆ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- ◆ **Assistance** : vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- ◆ **Traiter les blessures** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.

- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

PENDANT LE TOUR DES INVESTIGATEURS

- ◆ Tous les investigateurs agissent ensemble.
- ◆ Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- ◆ Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- ◆ **Vous dépasser** : au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ◆ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- ◆ Les réactions coûtent 1 dé.

RÉACTIONS

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- ◆ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

NOTES

LUCIDITÉ

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Rita Young

L'ATHLÈTE

COMPÉTENCES

4+	AGILITÉ	CULTURE	5+
4+	ATHLÉTISME	SANG-FROID	5+
5+	MÉNINGES	CORPS À CORPS	4+
6+	PRÉSENCE	COMBAT À DISTANCE	6+
6+	INTUITION	MYSTÈRES	6+



DONS

Vedette du stade. La première fois que vous dépensez un dé pour vous déplacer à chaque tour, vous pouvez parcourir 3 m de plus. Lorsque vous effectuez une action complexe pour vous Dégager d'un ennemi, vous pouvez lancer 1 dé de plus.

SORTILÈGES

ÉQUIPEMENT

Batte de baseball de Rita.

Au contact. 2 points de dégâts. Deux mains. Si vous obtenez au moins 3 réussites, vous infligez 1 point de dégâts supplémentaire. Chaque fois que vous obtenez un 1 lors d'une attaque avec cette arme (après les relances), cochez un des cercles de qualité. Lorsque tous sont cochés, elle se brise.

Blouson d'aviateur en cuir (protection). Quand une attaque rapprochée vous inflige des points de dégâts, réduisez-les de 1 (pour un minimum de 1).

Coup de poing/Coup de pied. Au contact. 1 point de dégâts.

Manuel scolaire : introduction aux principes des finances. Une fois par partie, pendant une scène narrative, vous pouvez effectuer une action complexe de **Présence** pour négocier. Vous pouvez ajouter 1 dé supplémentaire au test. En cas de réussite, le marché conclu devient avantageux pour vous (le prix d'un objet est réduit de moitié, ou le sujet avec lequel vous marchandez vous voit d'un œil favorable). Si vous échouez, le ou les personnages avec lesquels vous marchandez deviennent socialement hostiles envers vous et votre groupe.

Autre équipement. Chaussures de course, 7 dollars.



Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- ◆ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- ◆ **Assistance** : vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- ◆ **Traiter les blessures** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.

- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

PENDANT LE TOUR DES INVESTIGATEURS

- ◆ Tous les investigateurs agissent ensemble.
- ◆ Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- ◆ Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- ◆ **Vous dépasser** : au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ◆ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- ◆ Les réactions coûtent 1 dé.

RÉACTIONS

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- ◆ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

NOTES

LUCIDITÉ

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

William Yorick

LE FOSSOYEUR

COMPÉTENCES

6+	AGILITÉ	CULTURE	6+
4+	ATHLÉTISME	SANG-FROID	5+
6+	MÉNINGES	CORPS À CORPS	5+
4+	PRÉSENCE	COMBAT À DISTANCE	5+
4+	INTUITION	MYSTÈRES	5+



DONS

Petit coup de pouce. Après qu'un allié réussit une attaque contre une cible qui vous affronte au contact, vous pouvez utiliser 1 dé pour effectuer une action complexe d'**Athlétisme**. Si vous réussissez, la cible recule de 1,5 m. Si un obstacle lui barre la route, elle subit 1 point de dégâts. Sinon, elle est jetée à terre.

Préparation et posture. Vous pouvez effectuer une action simple pour vous préparer physiquement. Dans ce cas, la prochaine fois que vous effectuez une action complexe d'**Athlétisme** ou de **Corps à corps** pendant votre tour en cours, vous pouvez relancer les dés que vous souhaitez. Vous êtes toutefois forcé de conserver le second résultat.

SORTILÈGES

ÉQUIPEMENT

Pelle de fossoyeur. Au contact. 2 points de dégâts. Deux mains. Si vous obtenez au moins 3 réussites, vous infligez 1 blessure.

Veste en cuir épais (protection). Quand une attaque rapprochée vous inflige des points de dégâts, réduisez-les de 1 (pour un minimum de 1).

Coup de poing/Coup de pied. Au contact. 1 point de dégâts.

Lanterne à pétrole. Éclaire sur un rayon de 6 m quand on l'allume.

Autre équipement. Paire de gants épais, boîte d'allumettes, flasque d'alcool fort, 8 dollars.

— (Résumé des règles pour les investigateurs) —

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- ◆ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- ◆ **Assistance** : vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- ◆ **Traiter les blessures** : lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.

- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

PENDANT LE TOUR DES INVESTIGATEURS

- ◆ Tous les investigateurs agissent ensemble.
- ◆ Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- ◆ Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- ◆ **Vous dépasser** : au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ◆ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- ◆ Les réactions coûtent 1 dé.

RÉACTIONS

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- ◆ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

NOTES

LUCIDITÉ

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- ◆ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ◆ Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- ◆ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ◆ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.



ADEPTE MONSTREUX

- ADEPTE DE LA SECTE -

5+	5+	5+	6+	4+
AGI	ATH	MÉN	PRÉ	INT
5+	4+	4+	6+	4+
CULT	S-F	CAC	CAD	MYS



SORTILÈGES

Chant vorace. Cet adepte monstreux peut effectuer une action complexe de **Mystères**. En cas de réussite, chaque ennemi situé dans un rayon de 18 mètres subit 1 point de dégâts d'horreur.

CAPACITÉS

PNJ secondaire. Quand ce PNJ subit une blessure, il est tué. De plus, il ne peut pas se dépasser et est tué ou dans le coma (au choix du meneur) quand son plafond de réserve de dés tombe à 0.

Dévotion fanatique. Quand cet adepte monstreux effectue une action complexe, il peut subir volontairement 1 point de dégâts pour relancer un dé (une seule fois par action). Il est forcé de conserver le deuxième résultat.

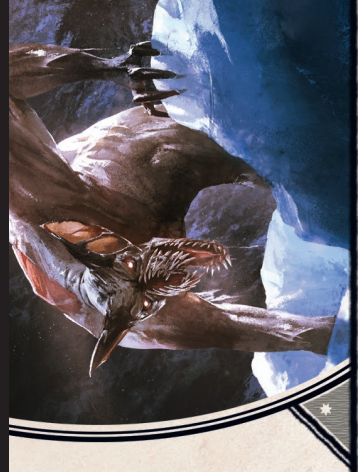
ÉQUIPEMENT

Dague rituelle. Au contact. 2 points de dégâts. Une main. Si l'adepte monstreux obtient au moins 3 réussites, il inflige une blessure.

GOULE VORACE

- GOULE -

4+	4+	6+	6+	6+
AGI	ATH	MÉN	PRÉ	INT
6+	5+	4+	6+	-
CULT	S-F	CAC	CAD	MYS



CAPACITÉS

PNJ secondaire. Quand ce PNJ subit une blessure, il est tué. De plus, il ne peut pas se dépasser et est tué ou dans le coma (au choix du meneur) quand son plafond de réserve de dés tombe à 0.

Pulsions nécrophages. Tant que cette goule est capable de voir au moins un cadavre (autre que celui d'une goule), elle subit un désavantage sur ses actions complexes de **Sang-froid**.

Nécrophagie. Au contact. Une fois par scène, cette goule peut effectuer une action simple pour consommer en partie un cadavre proche. Elle guérit alors d'un

maximum de 2 points de dégâts. Chaque investigateur ou allié témoin de la scène doit, au prix d'une réaction, réussir une action complexe de **Sang-froid** pour éviter de subir 1 point de dégâts d'horreur.

Avantage de la meute. Quand une ou plusieurs goulées alliées se trouvent dans un rayon de 4,5 mètres de cette goule, elle peut relancer jusqu'à 2 dés lorsqu'elle utilise son attaque **Dents et griffes**. Elle est obligée de conserver le second résultat.

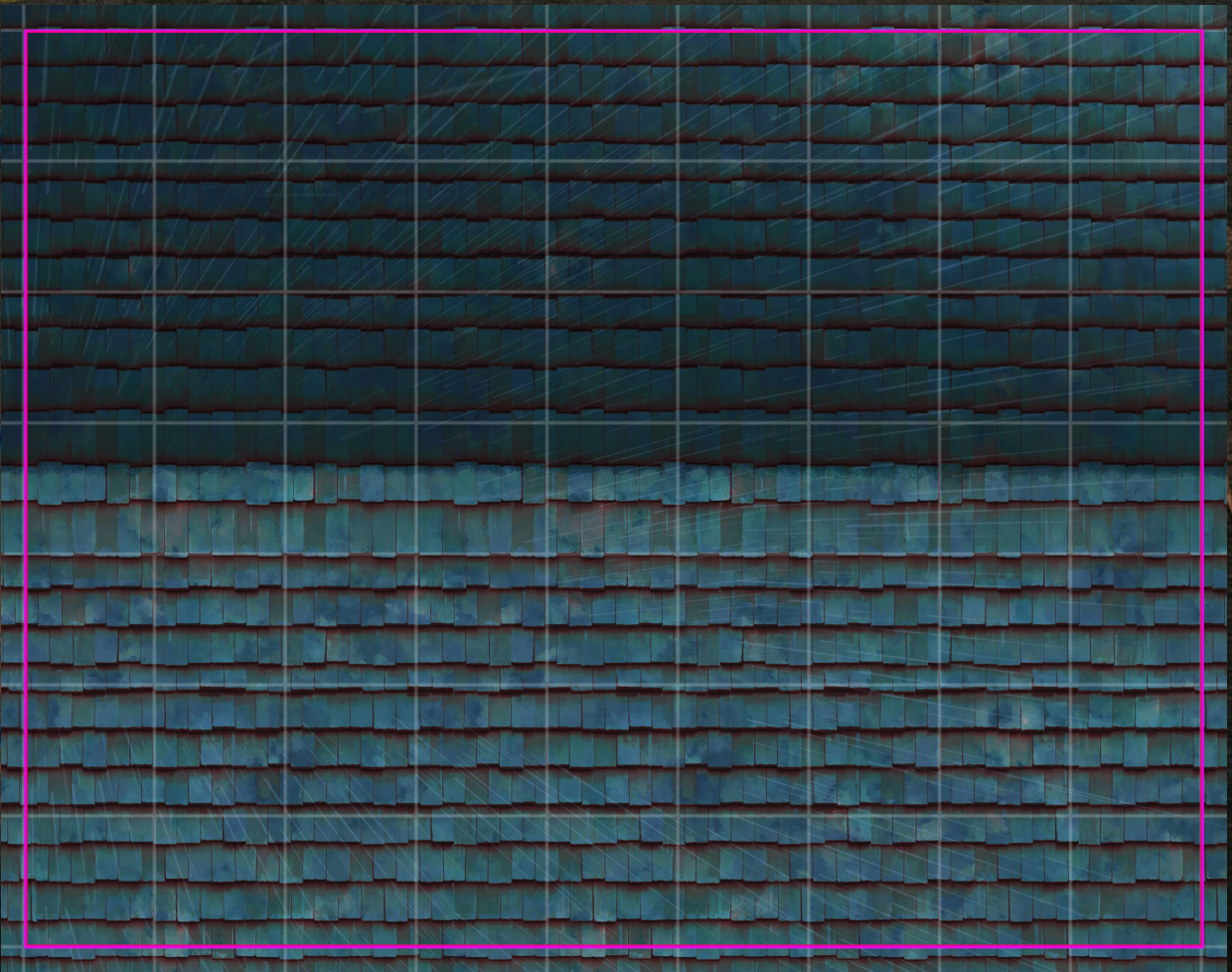
ÉQUIPEMENT

Dents et griffes. Au contact. 2 points de dégâts. Si cette goule obtient au moins 3 réussites, elle inflige une blessure.



HORREUR À ARKHAM®
LE JEU DE RÔLE

HORREUR À ARKHAM®
LE JEU DE RÔLE



Règles du jeu

LA RÉSERVE DE DÉS

Le concept de réserve de dés est simple : chaque investigateur possède six dés à 6 faces posés sur son dossier d'investigateur. Le nombre de dés que contient cette réserve représente sa santé actuelle (le maximum étant 6). Il limite également l'énergie qu'il peut consacrer aux actions durant une scène narrative ou pendant un round de scène structurée.

Quand un investigateur subit des dégâts, le nombre de dés que contient sa réserve (appelé **plafond de la réserve de dés**) diminue temporairement. Cette limite affecte le nombre de dés qu'il peut utiliser lors des scènes narratives (ou à chaque tour d'une scène structurée) pour entreprendre des actions.

Pendant une scène narrative ou un tour d'une scène structurée, une joueuse peut dépenser des dés issus de sa réserve pour que son investigateur réalise des **actions complexes**. Les **actions simples** ne nécessitent pas de dépense de dés lors d'une scène narrative, mais coûtent un dé lors d'une scène structurée. Une fois qu'une joueuse a dépensé un dé, elle le met de côté jusqu'à ce que sa réserve se reconstitue. La réserve remonte jusqu'à son plafond actuel en début de partie, au début d'une nouvelle scène ou au début du tour des investigateurs lors d'une scène structurée.

Scènes narratives et dés

Si les investigateurs manquent de dés lors d'une scène narrative mais souhaitent malgré tout accomplir certaines tâches, une nouvelle scène narrative commence. Le MJ détermine à peu près combien de temps la scène a pris pour le groupe (en général de 15 minutes à une heure).

Si un investigateur vient à manquer de dés lors d'une scène narrative mais que les autres personnages en ont encore, il peut communiquer son plan au reste du groupe, mais reste occupé aux tâches qu'il a choisi de réaliser et doit attendre qu'une nouvelle scène narrative commence pour en réaliser de nouvelles. Ainsi, chaque personne a les mêmes chances d'agir pendant cette période.

Dés supplémentaires

Certains dons, capacités et éléments d'équipement octroient aux personnages un ou plusieurs dés bonus pour certaines actions. Tous ces dés supplémentaires s'ajoutent aux dés prélevés par le personnage dans sa réserve pour l'action. Une fois qu'on a lancé les dés, les dés supplémentaires sont perdus (ils ne s'ajoutent pas à la réserve actuelle de dés du personnage : on ne s'en sert que pour le jet de dés associé à l'action, après quoi on les retire). Ceci permet potentiellement aux personnages de lancer davantage de dés que leur réserve n'en contient avant qu'elle ne se reconstitue.

Visibilité des réserves de dés

Les réserves de dés sont visibles pour tous les joueurs et joueuses, meneur de jeu compris. Cette règle s'applique à *toutes* les réserves, même celles des personnages que contrôle le MJ, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis des investigateurs. Pouvoir consulter le nombre de dés que possède un personnage dans sa réserve est important lorsqu'il s'agit de passer son tour ou de réagir, des règles expliquées plus loin dans cette aventure.

COMPÉTENCES ET ACTIONS

Chacun des investigateurs, au même titre que les personnages que contrôle le meneur de jeu (et appelés **personnages non joueurs**, ou **PNJ**) dispose d'une série de **compétences**. Elles représentent sa capacité à réussir certaines tâches ou interactions. Chacune comporte une valeur comprise entre 2+ (la meilleure) et 6+ (la pire).

Lorsqu'un personnage entreprend une action susceptible d'échouer, il doit réaliser une **action complexe**. Pour ce faire, la joueuse choisit un nombre de dés compris entre 1 et le nombre total de dés que contient actuellement sa réserve. Elle retire les dés de sa réserve et les lance. En général, si au moins un dé donne un résultat **supérieur ou égal** à la valeur du personnage dans la compétence adéquate (c'est au meneur de jeu de déterminer laquelle on utilise), il réussit ce qu'il projetait de faire. Par exemple, si Rita Young dispose d'une valeur d'**Agilité** de 4+, il lui faut obtenir au moins un résultat de 4, 5 ou 6 aux dés pour effectuer avec succès une action liée à l'**Agilité**.

Voici à quoi correspondent les compétences :

- ❖ **Agilité** : mesure votre agilité, votre souplesse et votre capacité à réaliser des manœuvres physiques.
- ❖ **Athlétisme** : mesure votre force physique et votre endurance générale.
- ❖ **Intuition** : mesure votre capacité à déceler les mobiles ou les intentions d'autrui, ainsi qu'à juger si une situation présente des risques ou non.
- ❖ **Culture** : votre capacité à vous rappeler des faits, à puiser dans vos connaissances générales ou à effectuer des recherches sur un sujet.
- ❖ **Mystères** : cette compétence représente toutes les capacités surnaturelles et occultes de l'univers d'*Horreur à Arkham*.
- ❖ **Corps à corps** : votre capacité à pratiquer le combat rapproché, comme le combat à main nue, lorsque vous cherchez à saisir un adversaire ou lorsque vous maniez une arme telle qu'un couteau ou une batte de baseball.
- ❖ **Présence** : votre aisance sociale, votre capacité à convaincre, tromper ou intimider autrui.
- ❖ **Combat à distance** : votre capacité à utiliser des armes à distance comme des pistolets ou des armes de jet.

- ❖ **Sang-froid** : votre capacité à garder votre calme sous la pression, à résister au stress mental, à tenir vos positions ou à surmonter les traumatismes.
- ❖ **Méninges** : votre ruse et votre vivacité d'esprit.

Améliorer une compétence

Lorsqu'on améliore une compétence, sa valeur diminue de 1. Par exemple, si un investigateur dispose d'une compétence d'**Athlétisme** de 5+ et choisit de l'améliorer, sa valeur passe à 4+.

Avantage et désavantage

L'avantage et le désavantage servent à simuler facilement l'intervention bénéfique d'un compagnon, des circonstances favorables, ou au contraire des problèmes issus de l'environnement ou des circonstances défavorables.

AIDER QUELQU'UN

Lors du tour d'un investigateur, un de ses compagnons ou un allié peut dépenser un dé pour lui octroyer l'avantage lors de sa prochaine action complexe.

Quand une action est **avantagée**, la joueuse ajoute un dé à ceux qu'elle lance. Après les avoir lancés, elle doit retirer un de ceux qui ont donné le moins bon résultat.

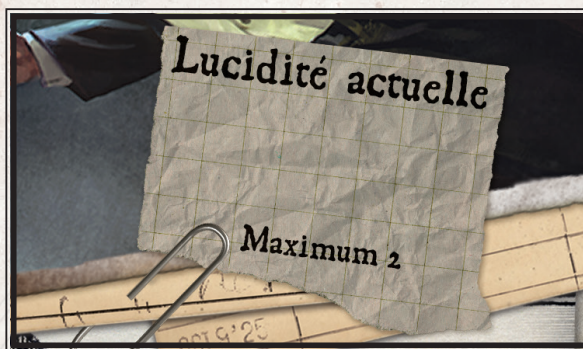
Quand une action est **désavantagée**, la joueuse ajoute un dé à ceux qu'elle lance. Après les avoir lancés, elle doit retirer un de ceux qui ont donné le meilleur résultat.

Il arrive qu'une action complexe soit à la fois avantagée et désavantagée, mais il est impossible que plus d'un investigateur apporte son aide à un allié.

Relances

Certaines capacités d'investigateur et de PNJ (comme des dons, des sortilèges et des capacités figurant sur les dossiers d'investigateur ou les cartes de profil de PNJ), ainsi que certains équipements et objets, permettent à la joueuse de relancer un ou plusieurs dés d'un jet pour effectuer une action complexe dans certaines circonstances (ou l'y obligent). On ne prend en compte que le résultat obtenu une fois toutes les relances effectuées, y compris pour déclencher certaines capacités qui nécessitent des résultats spécifiques aux dés.

Certaines capacités d'investigateur et de PNJ (comme des dons, des sortilèges et des capacités figurant sur les dossiers d'investigateur ou les cartes de profil de PNJ), ainsi que certains équipements et objets, permettent à la joueuse de relancer un ou plusieurs dés d'un jet pour effectuer une action complexe dans certaines circonstances (ou l'y obligent). On ne prend en compte que le résultat obtenu une fois toutes les relances effectuées, y compris pour déclencher certaines capacités qui nécessitent des résultats spécifiques aux dés.



Lucidité

Au début de chaque séance de jeu, les investigateurs regagnent le nombre de points de Lucidité nécessaire pour revenir à leur maximum (indiqué sur leur dossier de personnage). Pendant la partie, ils peuvent les dépenser de diverses façons.

- ❖ Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- ❖ Avant d'entreprendre une action complexe ou une réaction, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'avantage.
- ❖ Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- ❖ On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumatismes, selon les modalités indiquées dans leur description.

ACTIONS SIMPLES

Une action qui ne risque pas d'échouer, comme ouvrir une porte non verrouillée ou entrer dans une pièce en l'absence d'ennemis est qualifiée d'**action simple** : elle ne nécessite aucun jet de dés. La joueuse se contente d'expliquer ce que fait son investigateur. Dans le cas d'une scène structurée, elle dépense un dé de sa réserve, ce qui permet à l'investigateur de réussir automatiquement. Dans le cadre d'une scène narrative, l'investigateur réussit sans même avoir à dépenser de dé.

En effet, lors d'une scène narrative, les actions simples ne nécessitent aucune dépense de dé de la part des investigateurs : se déplacer, ouvrir les portes et autres actions élémentaires ne les limitent donc pas dans leur capacité à procéder à des recherches ou à parcourir une distance raisonnable compte tenu du temps dont ils disposent.

Déplacement

Pour se déplacer, il faut effectuer une action simple, qui permet de parcourir 3 m dans n'importe quelle direction. Vous pouvez réaliser cette action simple plusieurs fois pendant votre tour, en vous déplaçant de 3 m chaque fois.

Se déplacer lorsqu'on est engagé dans un affrontement

Pour se déplacer lorsqu'on est aux prises avec un ennemi, il faut réaliser l'action « se dégager » (cf. **Actions complexes de base**).

Actions simples de base

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'actions simples.

- ◆ Se déplacer de 3 mètres dans n'importe quelle direction. On peut décomposer le mouvement pour effectuer d'autres actions simples entre temps (par exemple en parcourant 1,50 m avant d'ouvrir une porte, puis en parcourant encore la distance de 1,50 m restante).
- ◆ Se lever ou se coucher par terre.
- ◆ Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- ◆ Saisir un objet proche, le retirer d'un étui ou d'un récipient, ou au contraire l'y ranger.
- ◆ Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.
- ◆ Recharger ou alimenter un objet en l'absence de pression extérieure.

ACTIONS COMPLEXES

Lorsqu'on entreprend une action qui présente une réelle possibilité d'échec, on parle d'**action complexe**. Il peut s'agir par exemple d'effectuer une attaque, d'escalader une clôture ou de localiser des informations. Pour qu'un investigateur effectue une action complexe, la joueuse qui l'interprète décrit ce que celui-ci tente de faire. Le meneur de jeu détermine la compétence la plus adaptée, et la joueuse choisit un nombre de dés à lancer (cf. **Compétences et actions**). Si au moins un dé donne un résultat supérieur ou égal à la valeur de la compétence correspondante pour l'investigateur, il vient à bout de la tâche entreprise.

Actions complexes de base

Voici quelques exemples d'actions complexes.

- ◆ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps (combat rapproché), effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer d'un maximum de 3 mètres. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- ◆ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez un dé d'horreur de la réserve affectée par un dé ordinaire. Cette action ne peut avoir lieu que pendant une scène narrative. Pour plus d'informations sur les traumatismes et les dés d'horreur, consultez **Dégâts d'horreur et dés d'horreur**.
- ◆ **Traiter des blessures (dégâts physiques)** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Culture**. En cas de succès, ajoutez 1 par réussite à votre

plafond de réserve. Si vous vous servez de fournitures médicales, le plafond augmente de 3 par réussite à la place. Votre plafond de réserve ne peut pas dépasser 6. Cette action ne peut avoir lieu que pendant une scène narrative. Vous pouvez vous soigner vous-même.

- ◆ **Porter une attaque** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Corps à corps** ou **Combat à distance** en maniant un équipement approprié, comme une *masse* ou un pistolet. En cas de réussite, vous infligez les dégâts de l'arme moins la valeur de protection de la cible (si elle en a une).
- ◆ **Recharger sous pression** : dans une situation chaotique ou stressante (comme quand vous affrontez un ennemi ou tentez de conserver l'équilibre sur un plan instable), recharger devient une action complexe. Si vous avez des munitions sur vous ou à proximité, effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme.

SE DÉPASSER

Au début du tour de l'investigateur, avant qu'on ne restaure les réserves de dés, chaque investigateur et allié peut décider d'éliminer tous ses dégâts, ramenant le plafond de sa réserve de dés au maximum. Dans ce cas, le personnage subit une blessure (cf. **Blessures**).

Règles supplémentaires

Avant de passer à la scène suivante, jetez un coup d'œil aux règles supplémentaires suivantes.

SCÈNES STRUCTURÉES

Les scènes structurées sont les moments qui présentent des enjeux plus importants, comme les combats, et où il vaut mieux organiser l'action de façon plus spécifique. Quelques nouvelles règles interviennent donc.

- ◆ Rounds et tours
- ◆ Réactions
- ◆ Attaques et dégâts
- ◆ Portées
- ◆ Blessures
- ◆ Dégâts d'horreur et dés d'horreur

ROUNDS ET TOURS

Une scène structurée se divise en rounds. Un **round** comprend un seul tour de jeu pour tous les investigateurs et un seul pour le meneur de jeu. Les investigateurs et tous leurs alliés PNJ présents (cf. **Alliés**) entreprennent des actions pendant le tour des investigateurs, tandis que les PNJ adverses ou neutres agissent pendant celui du meneur de jeu. Le premier tour de la scène dépend d'un éventuel effet de surprise : un des groupes a-t-il surpris l'autre ? Un groupe est **surpris** s'il ne s'attendait pas à se faire attaquer,

ce qui se produit par exemple si le groupe adverse lui tend une embuscade ou attaque discrètement. Quand aucun groupe n'est surpris, ce sont les investigateurs qui jouent les premiers.

TOUR DES INVESTIGATEURS

Le tour des investigateurs se compose des étapes suivantes. Par ailleurs, s'il reste des dés à des PNJ neutres ou ennemis parce qu'ils ont passé leur tour, le meneur de jeu peut s'en servir pour leur permettre d'effectuer des réactions pendant celui-ci (cf. **Passer son tour** et **Réaction**).

Étape 1 : Restaurer les réserves

Au début du tour des investigateurs, la réserve de dés de chacun d'entre eux se remplit jusqu'à son plafond actuel (qui est généralement de six, à moins qu'il n'ait subi des dégâts). Celle des PNJ alliés se restaure également.

Étape 2 : Effectuer des actions

L'objectif des investigateurs durant leur tour commun consiste à agir ensemble le plus efficacement possible. Chaque joueuse contrôle son investigateur et décide comment il dépense les dés de sa réserve pour réaliser des actions simples et complexes.

Les investigateurs et leurs alliés peuvent agir dans n'importe quel ordre et répartir leurs actions comme bon leur semble. Lorsqu'un investigateur agit, la joueuse qui l'interprète décrit ce qu'il cherche à faire, et si la situation s'y prête, effectue une action complexe en lançant les dés et en tenant compte de la compétence la plus pertinente pour déterminer s'il arrive à ses fins. Lorsqu'un allié agit, le meneur de jeu lui fait réaliser l'action la plus logique et la plus bénéfique d'abord pour lui, et ensuite pour les investigateurs. Le meneur de jeu choisit en fonction de la perception qu'a l'allié de la situation et de ses mobiles personnels.

Les investigateurs ont tout le temps qu'ils veulent pour décider quoi faire, mais si le meneur de jeu ou l'une des joueuses a l'impression que la conversation s'éternise, il suffit de dire : « J'ai une mauvaise impression... » pour exprimer de manière sereine qu'il est temps de trancher et d'avancer dans la partie.

Note : si deux joueuses ou plus souhaitent agir en même temps et n'arrivent pas à se décider, c'est au meneur de jeu de les départager.

Étape 3 : Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque investigateur et PNJ allié a utilisé tous ses dés ou choisi d'en conserver en passant son tour. Une fois que le tour des investigateurs est terminé, c'est celui du meneur de jeu qui commence.

PASSER SON TOUR

Pour passer son tour, une joueuse ou le meneur de jeu peut décider de ne pas dépenser tous les dés d'un personnage et d'en conserver un, voire plusieurs dans sa réserve, afin de les exploiter pour des réactions. Les réactions sont des actions qu'un personnage peut entreprendre hors de son tour (cf. **Réactions**). Lorsqu'un personnage décide de passer son tour, il ne peut plus dépenser d'autres dés pendant son tour actuel, c'est-à-dire le tour des investigateurs en cours, mais il pourra s'en servir lors du tour du meneur de jeu pour réaliser des réactions.

ALLIÉS

Les alliés sont des PNJ, des personnages contrôlés par le meneur de jeu, qui sont amicaux envers les investigateurs. Ils collaborent avec eux et agissent durant leur tour.

TOUR DU MENEUR DE JEU

Le tour du meneur de jeu fonctionne essentiellement comme celui des investigateurs et comprend les étapes indiquées plus bas. Par ailleurs, s'il reste des dés à des investigateurs ou à des PNJ alliés parce qu'ils ont passé leur tour, la joueuse ou le meneur de jeu peut s'en servir pour leur permettre d'effectuer des réactions pendant celui-ci (cf. **Passer son tour** et **Réaction**).

Étape 1 : Restaurer les réserves

Au début du tour du meneur de jeu, la réserve de dés des PNJ ennemis ou neutres se remplit jusqu'à son plafond actuel (rappel celle des PNJ alliés se restaure pendant le tour des investigateurs).

Étape 2 : Effectuer des actions

Tous les PNJ, à l'exception des alliés des investigateurs, agissent lors du tour du meneur de jeu dans l'ordre décidé par ce dernier. En général, chacun réalise toutes ses actions en une seule fois, avant que le prochain PNJ n'agisse (chacun dépense donc tous ses dés ou en utilise certains et garde le reste pour des réactions en passant son tour).

Étape 3 : Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque PNJ à l'exception des alliés des investigateurs a utilisé tous ses dés ou choisi d'en conserver en passant son tour.

ROUNDS SUIVANTS

Une fois que les investigateurs et le meneur de jeu ont joué leur tour, le round s'achève et le suivant commence, en commençant par le tour du camp qui a agi le premier lors du précédent. Les rounds se succèdent jusqu'à ce que le combat s'achève (par la défaite ou la fuite d'un camp, par exemple) ou jusqu'à ce que la scène aboutisse à sa conclusion logique.

RÉACTIONS

Une réaction est une action complexe qu'effectue un personnage lors du tour du camp adverse : les investigateurs et leurs alliés réagissent pendant le tour du meneur de jeu, tandis que les PNJ neutres et ennemis le font pendant le tour des investigateurs. Pour effectuer des réactions, il faut disposer de certains dons des dossiers d'investigateurs ou de capacités figurant sur les cartes de profil dans le cas des PNJ. Toutefois, tous les personnages peuvent recourir aux réactions **Esquive**, **Blocage** et **Résistance**.

- ❖ **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique prenant pour cible votre personnage, vous pouvez effectuer une réaction en lançant un seul dé pris dans votre réserve. Cette action complexe utilise la compétence **Agilité** pour esquiver une attaque à distance, **Corps à corps** pour bloquer une attaque rapprochée ou **Sang-froid** pour résister à une attaque magique. En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

ATTAQUES ET DÉGÂTS

Pour attaquer une cible, un personnage doit réaliser une action complexe utilisant l'une des compétences suivantes :

- ❖ **Corps à corps** pour effectuer une attaque rapprochée standard (non magique) contre une cible située dans un rayon de 1,50 m. Quand deux personnages se trouvent à 1,50 m ou moins l'un de l'autre, on considère qu'ils sont **au contact**.
- ❖ **Combat à distance** pour effectuer une attaque à distance standard (non magique) contre une cible située à plus de 1,50 m. Les attaques à distance nécessitent une arme spécifique ou un objet susceptible d'être lancé. Les armes en question ne fonctionnent généralement que jusqu'à une portée spécifique indiquée dans le profil de l'objet correspondant.
- ❖ **Mystères** pour effectuer une attaque magique au moyen d'un don ou d'une capacité magique.

Si l'assaillant réussit son action, il inflige des dégâts. La description de chaque arme du jeu (sur la carte d'objet ou le profil d'objet correspondant) comprend les dégâts qu'elle inflige. La plupart des armes causent 1 ou 2 points de dégâts.

Certaines cibles disposent d'une protection. La **protection** peut réduire les dégâts que reçoit le personnage touché. Lorsqu'un personnage inflige des dégâts, livrez-vous au calcul suivant :

**Valeur de dégâts de l'arme – valeur
de protection de la cible**

On soustrait le résultat au plafond de la réserve du personnage. Si le plafond diminue en dessous du nombre de dés qu'il possède actuellement dans sa réserve, le

personnage doit retirer des dés jusqu'à ce qu'elle en compte le bon nombre.

Le plafond de la réserve de dés de la cible demeure réduit jusqu'à ce qu'on la soigne, par exemple grâce à l'action **Traiter les blessures** (cf. **Actions complexes**). Les personnages qui ont subi des dégâts sont donc limités dans la quantité ou l'efficacité des actions qu'ils effectuent, étant donné qu'ils disposent de moins de dés à dépenser à chaque tour ou lors d'une scène narrative.

- ❖ Quand la réserve de dés d'un personnage tombe à 0, il est **blessé**. Un personnage blessé ne peut faire qu'une seule chose : **se dépasser**.
- ❖ Un personnage peut **se dépasser** au début de son tour (ou au début d'une scène narrative) à condition que son plafond de réserve soit désormais inférieur au maximum. Se dépasser n'est pas une action, mais simplement une décision que peut prendre un personnage avant que sa réserve de dés ne se restaure. S'il choisit de se dépasser, son plafond de réserve revient à son maximum, mais il subit une blessure.

PORTÉES

La portée figure toujours dans les dons et capacités de profil par tranches de 1,50 m. Chaque case d'un plan mesure 1,50 m de côté. Le déplacement orthogonal ou en diagonale d'une case à sa voisine coûte la même quantité de mouvement (1,50 m), même si, bien évidemment, les personnages ne peuvent pas traverser les murs (comme le coin des bâtiments) en diagonale.

BLESSURES

Lorsqu'un personnage est blessé, la joueuse qui l'interprète effectue un **jet de blessure** en lançant un d6, et le meneur de jeu consulte la **table des blessures** pour déterminer le résultat. Le personnage subit la blessure indiquée dans la rangée correspondante.

Si le personnage est déjà blessé lorsqu'il reçoit une nouvelle blessure, il ajoute 1 au résultat du d6 pour chaque blessure préexistante avant de consulter la **table des blessures**.

En temps normal, les blessures sont temporaires (comme une profonde entaille) ou permanentes (un membre perdu), mais dans le cadre de cette aventure, toutes les blessures que risquent de subir les investigateurs peuvent être guéries par des moyens indiqués dans la **table des blessures** (à l'exception notable du résultat *mort*).

Pour guérir d'une blessure, un personnage doit se reposer pendant la durée indiquée dans sa description, ainsi que remplir certaines autres conditions indiquées. **Une blessure ne peut guérir que lors d'une scène narrative**. Un personnage peut avoir plusieurs blessures en même temps, mais il ne peut subir la même à plusieurs reprises que dans les limites imposées par la logique (s'il est humain et s'est cassé deux bras, il ne peut pas s'en fracturer un troisième).

TABLE DES BLESSURES

TIREZ 1D6 (+1 POUR CHAQUE BLESSURE EXISTANTE)	RÉSULTAT
1	Coup brutal : vous êtes jeté à terre. À votre tour suivant, vous devez dépenser 1 dé de votre réserve pour vous éclaircir les idées avant de pouvoir effectuer la moindre action. Cette blessure guérit à la fin de la scène en cours.
2	Ralenti : la blessure vous freine, qu'elle touche les jambes ou qu'il vous faille surmonter la douleur pour vous déplacer. Quand vous vous déplacez, c'est à la moitié de votre vitesse habituelle.
3	Vilaine entaille : vous saignez abondamment. Votre plafond de réserve de dés ne peut pas dépasser 3 tant que cette blessure n'a pas été soignée.
4	Commotion : vous subissez un coup violent à la tête. Tant que cette blessure n'a pas été soignée, vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé pour effectuer des actions complexes de Ménages , Intuition , Culture ou Mystères .
5	Blessure au bras : tant que cette blessure n'est pas soignée, toutes les actions simples effectuées avec le membre touché sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d' Athlétisme , d' Agilité , de Combat à distance et de Corps à corps . Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
6	Blessure à la jambe : tant que cette blessure n'est pas soignée, toutes les actions simples effectuées avec le membre touché (y compris le déplacement) sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d' Athlétisme , d' Agilité et de Corps à corps . Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
7	Handicap sensoriel : un de vos principaux sens (vue, odorat ou ouïe) est neutralisé. Vous pouvez le tirer au hasard avec un D6 (1-2 : vue, 3-4 : odorat, 5-6 : ouïe), à moins que le meneur ne choisisse le résultat. Vous ne pouvez plus employer le sens en question. Il faut obtenir 2 réussites pour guérir cette blessure.
8	Blessure grave : vos blessures sont si graves que vous arrivez à peine à agir. Tant que vous n'avez pas guéri cette blessure, vous subissez un malus de -2 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez une action complexe. Il faut obtenir 2 réussites pour guérir cette blessure.
9	Coma : votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas la restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Il faut obtenir 2 réussites pour guérir cette blessure.
10	Critique : votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas la restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Il faut obtenir 3 réussites pour guérir cette blessure. Si vous ne recevez pas de traitement médical dans l'heure, vous mourez.
11+	Mort : vous êtes mort.

DÉGÂTS D'HORREUR ET DÉS D'HORREUR

Certaines situations ou capacités, certains dons ou sortilèges infligent des **dégâts d'horreur**. Lorsqu'un personnage en reçoit, la joueuse qui l'interprète **remplace** un nombre de dés pouvant aller jusqu'à son plafond par un **nombre de dés d'horreur égal au nombre de dégâts reçus**. On utilise alors des dés d'une couleur différente pour les distinguer des dés ordinaires. Si la réserve de dés est en partie dépensée, les dés d'horreur remplacent en priorité les dés dépensés, qui seront restaurés au début du tour prochain. Les dégâts d'horreur ne réduisent pas le plafond de la réserve de dés d'un personnage. Si votre personnage est soigné, les dés d'horreur retirés de la sorte réintègrent sa réserve.

Quand un personnage utilise un ou plusieurs dés d'horreur pour effectuer une action complexe et qu'au moins l'un d'entre eux donne un 1 (une fois toutes les éventuelles relances appliquées), le personnage en question subit un **traumatisme**. Plus on obtient de 1, plus grave sera le traumatisme. Pour déterminer les effets du traumatisme, lancez un d6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque 1 obtenu sur un dé d'horreur lors de l'action complexe (vous obtiendrez donc toujours un résultat compris au moins entre 2 et 7, mais qui peut être supérieur si vous avez obtenu plusieurs 1 sur les dés d'horreur). Ensuite, consultez la **table des traumatismes**.

Gardez à l'esprit que certains résultats de traumatisme risquent d'aggraver des jets ultérieurs sur la table. Plus un personnage a reçu de traumatismes, plus ceux qu'il subira par la suite risquent d'être graves.

TABLE DES TRAUMATISMES

TIREZ 1D6 (+1 POUR CHAQUE 1 OBTENU SUR UN DÉ D'HORREUR)	RÉSULTAT
1-2	Subtile dissonance : vous apercevez quelque chose du coin de l'œil, comme une ombre ou une petite créature qui s'esquive rapidement. Si vous regardez, vous ne voyez rien. Ce que vous mangez ou buvez vous semble rance ou gâté l'espace d'un instant. Vous humez une odeur curieuse. Il peut s'agir d'un parfum agréable, de relents infects ou d'une étrange combinaison des deux (du sang et de la cannelle, ou de la lavande et du lait tourné). Rien de plus grave, mais vous feriez mieux de rester sur vos gardes.
3	Choc : vous êtes tellement choqué par ce que vous voyez, flairez, entendez ou ressentez que vous en restez hébété un moment. Vous devez vous défausser d'un dé de votre réserve si possible. S'il ne vous reste aucun dé à retirer, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
4	Sonné : vous vous retrouvez un instant incapable de réagir, après avoir été exposé à de telles horreurs. Vous devez défausser tous les dés de votre réserve si possible. S'il ne vous en restait déjà plus, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
5-7	Submergé par l'horreur : l'horreur de ce que vous venez de comprendre vous hante et vous réduit à vos instincts les plus élémentaires. À moins de dépenser 1 point de Lucidité, vous devez activer le côté négatif de votre trait de personnalité.
8-10	Déraison : les horreurs qui vous entourent vous font perdre la tête. À moins de dépenser 2 points de Lucidité, vous devez activer le côté négatif de votre trait de personnalité. Toutefois, si les effets négatifs sont censés durer jusqu'à la fin du prochain tour, ils durent jusqu'à la fin de la scène à la place. S'ils sont censés durer jusqu'à la fin de la scène, ils durent jusqu'à la fin de la partie. En outre, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les tests ultérieurs sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
11+	Perdu dans l'espace et le temps : quelque chose d'épouvantable et de définitif vous arrive. Peut-être avez-vous entièrement perdu la raison et n'êtes-vous plus qu'une coquille vide qui marmonne d'incompréhensibles borborygmes. Peut-être avez-vous compris que vous veniez de la mer et qu'il vous faut y retourner. Vous cherchez alors le plus proche plan d'eau pour partir à la nage à la rencontre de votre sort. À moins que vous n'ayez décidé que dans un monde envahi par l'horreur, votre seul espoir consiste à prêter serment d'allégeance aux puissances les plus obscures dans l'espoir qu'elles vous épargnent. Vous disparaissiez, vous êtes incapable de poursuivre vos enquêtes ou vous êtes condamné à revenir en tant qu'adversaire meurtrier de ceux que vous considériez naguère comme vos amis. Quoi qu'il en soit, vous êtes perdu à tout jamais.

SUBIR DES DÉGÂTS LORSQU'ON A DES DÉS D'HORREUR

Si la réserve d'un personnage contient des dés d'horreur lorsqu'il subit des dégâts, il doit toujours retirer les dés ordinaires avant les dés d'horreur. Lorsqu'un personnage restaure sa réserve et que son plafond de réserve n'est pas au maximum, il récupère les dés d'horreur avant les dés ordinaires.

TRAITER L'HORREUR

On peut « guérir » des dés d'horreur, c'est-à-dire les remplacer de nouveau par des dés ordinaires, de deux façons :

- ❖ En utilisant l'action Traiter l'horreur (cf. **Actions complexes de base**).

- ❖ Grâce à certaines capacités (des dons, sortilèges ou capacités figurant sur les dossiers d'investigateur et les cartes de profil de PNJ).

Il n'est possible de traiter les dés d'horreur que s'ils font partie de la réserve de dés du personnage : ceux qu'on a mis de côté parce que la limite de dés a diminué à cause des dégâts ne peuvent pas être traités.

TRAITER LES TRAUMATISMES

Contrairement aux blessures, on ne peut pas « traiter » les traumatismes. Leurs effets se dissipent toutefois au fil du temps.

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE

AVENTURE

— UN FESTIN INTERROMPU —

EDGE



dps
DYNAMIC POOL SYSTEM

EDGE-STUDIO.NET

HORREUR À ARKHAM
LE JEU DE RÔLE
UN FESTIN INTERROMPU
SKU : ESDPSAHPR02FR
EAN : 3558387001983



3 558387 001983

© 2025 Edge Studio sous licence de Fantasy Flight Games. Arkham Horror est ® de Fantasy Flight Games. Le symbole arcanique de Chaosium (le Signe des Anciens) est © 1983 de Chaosium inc. Édition française par Edge Studio - Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du matériel et des illustrations contenues dans ce produit sont interdites sans l'autorisation écrite expresse d'Edge Studio.

Ne peut-être vendu. Produit promotionnel.