

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



Winifred Habbamock

Arkham
YOUR DAILY

DEATH
SAIL FO

TODAY
THE
AMBITION
expeditions
Ameri-

Winifred Habbamock

LA PILOTE D'AVION

COMPÉTENCES

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



DONS

Aviatrice. Quand vous effectuez une action complexe ou une réaction liée au pilotage ou à l'entretien d'un avion, ajoutez 1 au résultat de chaque dé. Si vous obtenez au moins un 6 lors du jet, ajoutez 1 dé à votre réserve de dés une fois l'action terminée.

Sens de l'orientation. Lorsque vous effectuez une action complexe destinée à lire une carte, à vous en servir d'une façon ou d'une autre, ou à tracer un itinéraire, ajoutez 1 au résultat de chaque dé.

SORTILÈGES



ÉQUIPEMENT



Revolver Colt Police : compétence : Combat à distance, dégâts : 2, seuil de blessure 4, portée : 24 m. **Rechargement lent** (utiliser une action simple ne restaure qu'un cercle de munitions ; pour recharger entièrement, il faut réaliser plusieurs actions simples ou une action complexe d'**Agilité**).

Pochette de munitions calibre 38 Special (permet de recharger jusqu'à 8 cercles de munitions).

Coup de pied/de poing. Compétence : Corps à corps, dégâts : 1, seuil de blessure : -, portée : au contact.

Veste et combinaison d'aviatrice en cuir épais (armure). Réduit de 1 les dégâts des attaques de corps à corps (minimum 1). **Chaud** (vous réussissez la première action complexe que vous devez effectuer à cause du froid à chaque scène sans dépenser de dés).

Autre équipement. Casque d'aviatrice, lunettes, montre de poignet, 14 \$.

Votre équipement (vêtements non compris) pèse 2,5 kg au total.

Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé.

Quelques exemples :

- ❖ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 mètres).
- ❖ 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.
- ❖ Vous pouvez dépenser 1 dé pour **aider un allié**, donnant ainsi l'**avantage** à un autre personnage adjacent pour 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 afin de l'employer.

ACTIONS COMPLEXES

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

Quelques exemples :

- ❖ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, effectuez une action complexe de **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous écarter d'un maximum de 3 m de n'importe quel ennemi au contact.
- ❖ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe de **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou de **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, réduisez de 1 le plafond d'horreur du sujet. L'opération prend plusieurs heures. Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Traiter des blessures** : effectuez une action complexe de **Culture** qui vous prend pour cible ou qui vise un personnage adjacent. Chaque réussite accroît de 1 le plafond de réserve du sujet (sans dépasser son maximum). Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, effectuez une action complexe d'**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 à la fin de votre tour (ou après votre prochaine action complexe dans une scène narrative).

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ❖ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions.
- ❖ 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** : pour esquiver une attaque à distance ou bloquer une attaque de corps, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive) ou **Corps à corps** (blocage). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

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.
- ❖ Quand vous effectuez une action (complexe ou 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 vous rappeler que vous avez emporté un outil utile ou d'expliquer que vous connaissez déjà un personnage mineur.
- ❖ Dépensez 1 point pour utiliser le côté positif de votre trait de personnalité.

OPTIONS DE GAIN DE NIVEAU

Les options de gain de niveau sont détaillées dans l'aventure. Si vous choisissez d'obtenir des dons, vous trouverez leur description pages 30-31 de l'**Annexe du livre 3**. Sinon, quand vous avez la possibilité de choisir un don de rang 2 ou 4, les deux suivants s'offrent également à vous.

DEXTÉRITÉ (DON DE RANG 2)

Une fois par tour, vous pouvez sortir un objet ou le ranger au prix d'une action gratuite plutôt que simple.

SANS PEUR (DON DE RANG 4)

Quand vous obtenez un 6 aux dés en réalisant une action complexe, si ce résultat ne déclenche aucun autre don ou capacité, vous pouvez réduire de 1 votre plafond d'horreur.

TRAIT DE PERSONNALITÉ

AMBITIEUSE

Après avoir été la gamine la plus futée (et la plus pénible) de l'école, vous avez entrepris de devenir une des meilleures pilotes du pays. Votre détermination et votre ambition s'accompagnent d'atouts et de défauts.

L'aspect positif de votre trait de personnalité peut être déclenché en dépensant de la Lucidité. L'aspect négatif se déclenche quand vous subissez un traumatisme.

- ❖ **Positif** : vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 2 réussites à une action complexe réussie.
- ❖ **Négatif** : lorsque cet aspect s'active, vous ne pouvez pas utiliser l'action simple Aider un allié jusqu'à la fin de la scène en cours.

Mon histoire jusqu'à ce jour...

Vous êtes Winifred Habbamock, Weethao pour vos parents et Wini pour vos amis. Membre de la tribu Wampanoag, vous étiez l'une des gamines les plus intelligentes de l'école de la réserve. Vous avez aussi appris à ignorer les membres du corps enseignant lorsqu'ils avaient du mal à vous contenir et cherchaient à vous pousser de force vers le cursus standard (et barbant). Vous auriez pu finir avec une simple étiquette de jeune à problèmes, mais il a fallu que vous voliez un vieux biplan oublié dans le garage d'un fermier pour « faire un petit tour ».

Le fermier en question, pilote vétérinaire de la Grande Guerre, se montra plus impressionné que fâché. Il vous prit sous son aile et vous apprit à voler. Bientôt, vous pilotiez sa drôle de machine avec les autres merveilleux fous volants tout le long de la côte est. Surnommée « l'Intrépide », vous auriez volontiers continué à vous livrer à de petites acrobaties aériennes... jusqu'à ce que vous vous écrasiez avec le biplan après avoir eu maille à partir avec une curieuse créature. Une bestiole de la taille d'un poney, aux ailes de chauve-souris et à l'œil unique rempli de pus.

Les acrobaties ne vous suffirent plus dorénavant. Quand vous avez lu le manuscrit consacré par le professeur William Dyer aux choses étranges qu'il a découvertes lors de son expédition dans l'Antarctique, ce récit vous a remplie de curiosité plutôt que de scepticisme. Ensuite, quand l'expédition Starkweather-Moore a disparu, Dyer vous a directement contactée pour vous offrir une place dans la mission de sauvetage qu'il organisait. Il allait avoir besoin de pilotes chevronnés : vous ne pouviez pas refuser. Après tout, les vociférations du vent dans ces étendues gelées avaient commencé à hanter vos cauchemars.

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



Ursula Downs

Arkham
YOUR DAILY

DEATH
SAIL FO

TODAY
THE
AMBITION
expeditions
Ameri-

Ursula Downs

L'EXPLORATRICE

COMPÉTENCES

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



DONS

Coup ciblé. Quand vous effectuez une attaque de **Corps à corps**, pour chaque 6 obtenu, vous pouvez ajouter 1 aux dégâts occasionnés, ou 1 au résultat de toute blessure infligée par l'attaque.

Chasseuse de trésors. Quand vous réalisez une action complexe pour repérer ou désarmer un piège, ou une réaction pour éviter un piège, ajoutez 1 au résultat de chaque dé.

SORTILÈGES

Contresort. Quand un autre personnage situé dans un rayon de 15 m lance un sort, vous pouvez réaliser une réaction de **Mystères** en retirant 1 au résultat du dé. En cas de réussite, le sortilège échoue. Si vous obtenez un résultat de 1, vous subissez 1 point d'horreur.

Voile des ombres. Vous pouvez effectuer une action complexe de **Mystères** pour devenir invisible, ou rendre invisible un objet que vous tenez ou un personnage situé au contact. En cas de réussite, la cible devient invisible à l'œil nu, excepté pour ceux qui voient les êtres invisibles.

Si vous obtenez au moins un 1, le sortilège dure 4d6 minutes. Sinon, il dure jusqu'à ce que votre personnage choisisse d'y mettre un terme grâce à une action gratuite, jusqu'à la fin de la scène en cours ou jusqu'à ce que la cible attaque quelqu'un (ce qui met un terme au sort dans tous les cas).

ÉQUIPEMENT

Kukri népalais. Compétence : Corps à corps, dégâts : 2, seuil de blessure : 3, portée : au contact. **Barbare** (ajoutez 1 au résultat lorsque vous tirez une blessure infligée avec cette arme).

Coup de pied/de poing. Compétence : Corps à corps, dégâts : 1, seuil de blessure : -, portée : au contact.

Fragment de rouleau de papyrus antique. Il s'agit d'un grimoire qui vous donne accès aux sortilèges **Contresort** et **Voile des ombres**. Vous devez le tenir pour les lancer.

Double porte-chance. Une fois par séance de jeu, vous pouvez effectuer une action simple pour récupérer 1 point de Lucidité.

Autre équipement. Vêtements et bottes pratiques, sacoche, loupe, 15 m de corde de soie et grappin, 5 \$.

Votre équipement (sans les vêtements) pèse 3 kg en tout.

Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé.

Quelques exemples :

- ❖ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 mètres).
- ❖ 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.
- ❖ Vous pouvez dépenser 1 dé pour **aider un allié**, donnant ainsi l'**avantage** à un autre personnage adjacent pour 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 afin de l'employer.

ACTIONS COMPLEXES

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

Quelques exemples :

- ❖ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, effectuez une action complexe de **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous écarter d'un maximum de 3 m de n'importe quel ennemi au contact.
- ❖ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe de **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou de **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, réduisez de 1 le plafond d'horreur du sujet. L'opération prend plusieurs heures. Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Traiter des blessures** : effectuez une action complexe de **Culture** qui vous prend pour cible ou qui vise un personnage adjacent. Chaque réussite accroît de 1 le plafond de réserve du sujet (sans dépasser son maximum). Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, effectuez une action complexe d'**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 à la fin de votre tour (ou après votre prochaine action complexe dans une scène narrative).

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ❖ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions.
- ❖ 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** : pour esquiver une attaque à distance ou bloquer une attaque de corps, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive) ou **Corps à corps** (blocage). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

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.
- ❖ Quand vous effectuez une action (complexe ou 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 vous rappeler que vous avez emporté un outil utile ou d'expliquer que vous connaissez déjà un personnage mineur.
- ❖ Dépensez 1 point pour utiliser le côté positif de votre trait de personnalité.

OPTIONS DE GAIN DE NIVEAU

Les options de gain de niveau sont détaillées dans l'aventure. Si vous choisissez d'obtenir des dons, vous trouverez leur description pages 30-31 de l'**An-nexe** du livre 3. Sinon, quand vous avez la possibilité de choisir un don de rang 2 ou 4, les deux suivants s'offrent également à vous.

PIED SÛR (DON DE RANG 2)

Quand vous êtes forcée d'effectuer une action complexe pour traverser un terrain difficile, vous pouvez le faire au moyen d'actions simples, à raison de 1,5 m parcouru par action simple.

BALANCEMENT HÉROÏQUE (DON DE RANG 4)

Une fois par scène, vous pouvez réaliser une action complexe d'**Athlétisme** pour vous balancer jusqu'à n'importe quel lieu situé dans un rayon de 15 m de votre position actuelle. Vous avez la possibilité de vous agripper pour ce faire à un objet en votre possession, comme votre corde et votre grappin, ou d'utiliser un élément de l'environnement. Vous pouvez emporter quelqu'un avec vous en augmentant la difficulté d'un cran, ou tenter de saisir un objet ou un autre personnage en vous balançant au prix d'une réaction d'**Athlétisme** (pour laquelle vous êtes **désavantagée** si le passager potentiel tente de résister).

TRAIT DE PERSONNALITÉ

OPTIMISTE

Vous avez escaladé des montagnes sur chaque continent, pillé des tombes bourrées de pièges et affronté des bêtes sanguinaires, naturelles ou surnaturelles. Rien ne vous arrête, et votre attitude confiante s'accompagne d'atouts et de défauts.

L'aspect positif de votre trait de personnalité peut être déclenché en dépensant de la Lucidité. L'aspect négatif se déclenche quand vous subissez un traumatisme.

- ❖ **Positif** : vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour vous soigner de 3 points de dégâts au prix d'une action gratuite pendant votre tour de jeu.
- ❖ **Négatif** : quand cet aspect s'active, vous ne pouvez plus effectuer de réactions jusqu'à la fin de la scène.

Mon histoire jusqu'à ce jour...

Vous êtes Ursula Downs, célèbre exploratrice et aventurière professionnelle. Jeune fille, vous aviez déjà l'habitude de jouer dans la boue, de vous promener dans les bois, d'escalader des rochers et de vous livrer à toutes sortes d'activités « déplacées pour une jeune dame ». Quand on vous demandait de respecter les convenances, vous éclatiez de rire.

Vous êtes aujourd'hui diplômée de l'université de Boston, première de votre classe. Célèbre archéologue, vous avez voyagé aux quatre coins du globe, découvert d'antiques temples, des épaves perdues et des reliques oubliées. Au début, vous financiez vos aventures grâce à votre héritage, mais à mesure que votre renommée grandissait, des magazines se battaient pour vos articles, et Ursula Downs devint une véritable marque déposée.

C'est alors que vous avez reçu un télégramme du professeur William Dyer. Vous aviez entendu parler des mésaventures de son expédition en Antarctique deux ans auparavant, avec la même tristesse que n'importe quel professionnel en apprenant la mort de collègues respectés. Vous aviez aussi suivi les progrès de Starkweather et de Moore dans leur nouvelle entreprise, même si vous étiez occupée à planifier votre prochaine expédition en Sibérie. Mais un jour, ils ont disparu, et leur triste sort a fait la une un peu partout dans le monde.

À bien y réfléchir, quand Dyer vous a demandé de vous joindre à la mission de sauvetage, l'invitation n'avait rien de surprenant. Pas plus que le fait que vous décidiez de vous rendre à Providence et d'accepter en laissant votre mission sibérienne en plan. Le pays cache certes d'intrigants mystères, mais sauver une centaine de malheureux dans la région la plus inhospitalière du globe ? Ça, c'est une aventure !

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



Vincent Lee

Arkham
YOUR DAILY

DEATH
SAIL FO

T O D A Y
THE
AMBITION
expeditions
Ameri-

Vincent Lee

LE MÉDECIN

COMPÉTENCES

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



DONS

Médecine d'urgence. Une fois par scène, vous pouvez effectuer une action complexe de **Culture difficile** pour vous guérir, vous ou un autre personnage au contact (même s'il s'agit d'une scène structurée). En cas de réussite, le sujet guérit de 1 point de dégâts par réussite. En outre, pour chaque 5 ou 6 obtenu, le sujet ajoute 1 dé à sa réserve.

Scientifique. Quand vous réalisez une action complexe de **Culture** pour vous livrer à une expérience ou une analyse scientifique, ajoutez 1 au résultat de chaque dé.

SORTILÈGES

ÉQUIPEMENT

Scie à os. Compétence : Corps à corps, dégâts : 1, seuil de blessure : 4, portée : au contact. Brutal (ajoutez 2 au jet effectué sur la table des blessures quand cette arme en inflige une).

Coup de pied/de poing. Compétence : Corps à corps, dégâts : 1, seuil de blessure : -, portée : au contact.

Nécessaire de chirurgien de terrain. Quand vous réussissez une action complexe pour soigner des dégâts, vous y ajoutez deux réussites supplémentaires. Si vous obtenez au moins un résultat de 1 lorsque

vous vous servez du nécessaire, cochez une utilisation. Une fois tous les cercles d'utilisation cochés, vous devez réapprovisionner le nécessaire en vous procurant pour 50 cents de fournitures ou en les récupérant dans une réserve.



Lampe torche



Lampe torche. Permet de voir jusqu'à 12 m dans une direction. Si l'utilisateur obtient un 1 lorsqu'il effectue une action et utilise cette source d'éclairage, cochez un des cercles. Une fois tous les cercles d'utilisation cochés, on ne peut plus s'en servir avant d'avoir remplacé les piles.

Autre équipement. Stéthoscope, carnet, deux ensembles de piles pour la lampe, flasque d'excellent whisky. Votre équipement (sans les vêtements) pèse 7 kg en tout.

Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé.

Quelques exemples :

- ❖ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 mètres).
- ❖ 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.
- ❖ Vous pouvez dépenser 1 dé pour **aider un allié**, donnant ainsi l'**avantage** à un autre personnage adjacent pour 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 afin de l'employer.

ACTIONS COMPLEXES

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

Quelques exemples :

- ❖ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, effectuez une action complexe de **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous écarter d'un maximum de 3 m de n'importe quel ennemi au contact.
- ❖ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe de **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou de **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, réduisez de 1 le plafond d'horreur du sujet. L'opération prend plusieurs heures. Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Traiter des blessures** : effectuez une action complexe de **Culture** qui vous prend pour cible ou qui vise un personnage adjacent. Chaque réussite accroît de 1 le plafond de réserve du sujet (sans dépasser son maximum). Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, effectuez une action complexe d'**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 à la fin de votre tour (ou après votre prochaine action complexe dans une scène narrative).

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ❖ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions.
- ❖ 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** : pour esquiver une attaque à distance ou bloquer une attaque de corps, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive) ou **Corps à corps** (blocage). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

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.
- ❖ Quand vous effectuez une action (complexe ou 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 vous rappeler que vous avez emporté un outil utile ou d'expliquer que vous connaissez déjà un personnage mineur.
- ❖ Dépensez 1 point pour utiliser le côté positif de votre trait de personnalité.

OPTIONS DE GAIN DE NIVEAU

Les options de gain de niveau sont détaillées dans l'aventure. Si vous choisissez d'obtenir des dons, vous trouverez leur description pages 30-31 de l'**Annexe du livre 3**. Sinon, quand vous avez la possibilité de choisir un don de rang 2 ou 4, les deux suivants s'offrent également à vous.

GUÉRISSEUR (DON DE RANG 2)

Quand vous obtenez au moins trois réussites lors d'une action destinée à guérir quelqu'un par des moyens ordinaires (non surnaturels), le sujet guérit 1 point de dégâts supplémentaire ainsi qu'une de ses blessures.

MÉMOIRE REMARQUABLE (DON DE RANG 4)

Vous vous rappelez tout ce que vous voyez ou lisez. Par conséquent, vous n'avez jamais besoin d'effectuer d'action pour savoir si vous vous souvenez d'un détail vu ou lu, et vous pouvez lancer tous les sortilèges ou rituels que vous avez lus sans en avoir la description sous le nez ou même en votre possession. Les événements les plus affreux restent malheureusement gravés eux aussi dans votre mémoire : dès que vous subissez un traumatisme, vous ajoutez 1 au résultat sur la table.

TRAIT DE PERSONNALITÉ

ALTRUISTE

Vous avez voué votre existence à aider autrui et à guérir les malades. Quand il vous faut consentir des sacrifices pour y parvenir, vous n'hésitez pas. Vous vous donnez à fond, de façon désintéressée, avec tous les avantages et défauts que cela entraîne.

L'aspect positif de votre trait de personnalité peut être déclenché en dépensant de la Lucidité. L'aspect négatif se déclenche quand vous subissez un traumatisme.

- ❖ **Positif** : quand vous réalisez l'action simple **aider un allié**, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour aider aussi un deuxième allié situé dans un rayon de 4,5 m de lui (ce qui ne nécessite pas d'autre dépense de dé de votre part).
- ❖ **Négatif** : une fois cet aspect activé, vous ne pouvez pas réaliser d'actions complexes à votre prochain tour.

Mon histoire jusqu'à ce jour...

Vous êtes Vincent Lee, médecin plein de compassion et dévoué au bien-être de ses patients. Autrefois, vous étiez un brillant jeune diplômé de médecine de Yale, prêt à affronter le monde. Vous pensiez que l'expérience accumulée à Boston vous préparait aux horreurs que vous ne manqueriez pas de croiser dans votre métier. Mais une fois à Arkham, quand vous avez commencé à travailler à l'hôpital Sainte-Marie, vous avez compris que vous vous trompiez.

Une série de morts étranges et affreuses vous a plongé dans une obsédante perplexité. La victime âgée déchiquetée par des animaux sauvages (mais des animaux trop grands et puissants pour correspondre à la faune de la région) vous avait déjà secoué, mais ce jeune homme dont le cœur avait littéralement explosé dans sa poitrine... voilà qui était réellement terrifiant. Vous avez donc pris un congé sabbatique pour enquêter sur ces phénomènes.

Vos efforts ont aidé certaines personnes à survivre à des rencontres que vous ne pouvez qualifier que de surnaturelles. Vous avez bien dû accepter que vos manuels ne pouvaient pas tout expliquer en ce monde, et pis encore, votre réputation de médecin fiable en a pâti. Mais c'est justement cette réputation d'individu disposé à croire aux « horreurs qui rôdent dans la nuit » qui a poussé William Dyer à vous contacter en vous proposant une place dans sa mission de sauvetage en Antarctique. Bien que vous n'ayez pas l'habitude des blessures en climat froid, vous avez l'impression que Dyer veut vous engager pour vos autres expériences.

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



Mark Harrigan

Arkham
YOUR DAILY

DEATH
SAIL FO

T O D A Y
THE
AMBITIOUS
expeditions
Ameri-

Mark Harrigan

LE SOLDAT

COMPÉTENCES

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



DONS

Ratiboisez-moi ça ! Après avoir effectué une attaque de **Combat à distance**, pour chaque tranche de deux réussites supplémentaires obtenues, vous pouvez infliger un coup de votre arme à une cible située à 4,5 m ou moins de la cible d'origine. Ces cibles sont touchées même si celle d'origine évite l'attaque (mais elles peuvent elles aussi tenter une réaction pour esquiver). Vous devez voir ces cibles, et avoir la possibilité de les toucher avec une attaque à distance. En outre, les armes à usage unique, ainsi que celles à un ou deux coups seulement (comme les grenades ou les fusils à canon double) ne peuvent pas exploiter ce don, et le MJ peut décider que d'autres armes ne le justifient pas non plus.

Retraite instantanée. Quand vous obtenez au moins deux réussites lors d'une attaque de corps à corps, vous pouvez réaliser une action gratuite pour vous dégager de tous les ennemis avec lesquels vous êtes au contact.

SORTILÈGES

ÉQUIPEMENT



Mitraillette Thompson M1928 A1. Compétence : Combat à distance, dégâts : 2, seuil de blessure : 3, portée : 24 m. **Automatique** (chaque réussite supplémentaire obtenue lors de cette attaque inflige +1 point de dégâts).

4 chargeurs de 20 balles calibre 45 ACP.

Baïonnette M1905. Compétence : Corps à corps, dégâts : 2, seuil de blessure 3, portée : au contact.

Coup de pied/de poing. Compétence : Corps à corps, dégâts : 1, seuil de blessure : -, portée : au contact.

Trench coat (protection). Quand vous effectuez une réaction pour éviter une attaque à distance, vous pouvez relancer une fois le résultat.

Objet rassurant (cigarettes). Une fois par séance de jeu, vous pouvez effectuer une action simple pour utiliser cet objet afin de réduire votre plafond d'horreur de 1.

Autre équipement. Vêtements solides, bottes épaisses, cartouchière, boussole.

Votre équipement (sans les vêtements) pèse 7,30 kg au total.



Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé.

Quelques exemples :

- ❖ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 mètres).
- ❖ 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.
- ❖ Vous pouvez dépenser 1 dé pour **aider un allié**, donnant ainsi l'**avantage** à un autre personnage adjacent pour 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 afin de l'employer.

ACTIONS COMPLEXES

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

Quelques exemples :

- ❖ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, effectuez une action complexe de **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous écarter d'un maximum de 3 m de n'importe quel ennemi au contact.
- ❖ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe de **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou de **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, réduisez de 1 le plafond d'horreur du sujet. L'opération prend plusieurs heures. Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Traiter des blessures** : effectuez une action complexe de **Culture** qui vous prend pour cible ou qui vise un personnage adjacent. Chaque réussite accroît de 1 le plafond de réserve du sujet (sans dépasser son maximum). Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, effectuez une action complexe d'**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 à la fin de votre tour (ou après votre prochaine action complexe dans une scène narrative).

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ❖ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions.
- ❖ 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** : pour esquiver une attaque à distance ou bloquer une attaque de corps, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive) ou **Corps à corps** (blocage). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

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.
- ❖ Quand vous effectuez une action (complexe ou 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 vous rappeler que vous avez emporté un outil utile ou d'expliquer que vous connaissez déjà un personnage mineur.
- ❖ Dépensez 1 point pour utiliser le côté positif de votre trait de personnalité.

OPTIONS DE GAIN DE NIVEAU

Les options de gain de niveau sont détaillées dans l'aventure. Si vous choisissez d'obtenir des dons, vous trouverez leur description pages 30-31 de l'**Annexe** du **livre 3**. Sinon, quand vous avez la possibilité de choisir un don de rang 2 ou 4, les deux suivants s'offrent également à vous.

RECHARGEMENT RAPIDE (DON DE RANG 2)

Lorsque vous obtenez au moins deux réussites lors d'une attaque effectuée avec **Combat à distance**, vous pouvez recharger l'arme utilisée au prix d'une action gratuite dès que l'attaque en question est résolue.

TUEUR (DON DE RANG 4)

Les dégâts de chaque arme que vous maniez augmentent de 1, pour un maximum de 3. Toutes les armes (y compris les mains lors des attaques à mains nues) que vous maniez ont un seuil de blessure de 2 (au lieu de leur seuil de blessure ordinaire).

TRAIT DE PERSONNALITÉ

OBSTINÉ

Les monstres vous ont pris tout ce qui comptait à vos yeux. Vous savez que vous ne connaîtrez pas la paix tant qu'ils ne seront pas tous morts... à moins que vous n'y passiez le premier. Votre détermination s'accompagne d'aspects positifs et négatifs.

L'aspect positif de votre trait de personnalité peut être déclenché en dépensant de la Lucidité. L'aspect négatif se déclenche quand vous subissez un traumatisme.

- ❖ **Positif** : quand une attaque vous touche, au lieu d'effectuer une réaction pour esquiver ou l'éviter, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité afin de soustraire 3 points aux dégâts (pour un minimum de 0). Cette réduction s'applique après toutes les autres.
- ❖ **Négatif** : une fois activé, cet aspect vous empêche de vous éloigner d'un adversaire jusqu'à la fin de la scène en cours.

Mon histoire jusqu'à ce jour...

Vous êtes Mark Harrigan, ancien soldat de l'armée américaine et vétéran du corps expéditionnaire américain. Vous avez passé plus de huit mois sur le front de l'ouest lors de la Grande Guerre, dans les tranchées. Le gaz et les obus ont emporté beaucoup de vos amis, et la plupart de ceux qui sont revenus étaient brisés, mentalement ou physiquement. Mais vous, vous avez réussi à revenir en un seul morceau, même après avoir affronté le pire que ce que la guerre avait à offrir, même quand vous avez vu ces choses, les monstres qui rôdaient dans le No Man's Land et dévoraient les blessés et les morts. Même quand ils arboraient un visage humain. Vous avez tenu le coup, parce que vous aviez Sophie.

Sophie n'était pas que votre petite amie au pays. C'était la seule personne à qui vous pouviez vous confier à propos de ces horreurs. N'importe qui vous aurait traité de fou, mais Sophie vous croyait. Et cette confiance a suffi à vous aider à vous en sortir.

Et puis, la guerre s'est achevée, et vous êtes enfin rentré chez vous. Et quand vous avez revu Sophie, vous avez compris pourquoi elle vous croyait. Un monstre s'était installé en elle et la dévorait de l'intérieur. Sous vos yeux impuissants, elle s'est volatilisée en hurlant tandis que la chose terminait son repas.

C'en était assez pour vous lancer dans votre entreprise actuelle. Les gens vous prennent peut-être pour un fou, mais vous savez que les monstres existent, et vous ne vous arrêterez pas avant de les avoir détruits jusqu'au dernier. Vous livrez cette nouvelle guerre depuis des années, et vous guettez donc les rumeurs de phénomènes étranges et surnaturels. Avant même de recevoir le télégramme de William Dyer qui vous demandait d'accompagner son expédition de sauvetage, vous étiez prêt. À en croire les récits, Dyer aurait trouvé quelque chose d'horrible en Antarctique. Quelque chose qu'il faut abattre.

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



Daniela Reyes

Arkham
YOUR DAILY

DEATH
SAIL FO

TODAY
THE
AMBITION
expeditions
Ameri-

Daniela Reyes

LA MÉCANICIENNE

COMPÉTENCES

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



DONS

Pugiliste. Quand votre personnage effectue une attaque à mains nues ou une réaction destinée à éviter une attaque de corps à corps, il peut se servir d'**Athlétisme** au lieu de **Corps à corps**, et considère le seuil de blessure de ses attaques à mains nues comme étant de 3. Quand on tire les blessures qu'il inflige, on utilise 1d3 au lieu de 1d6.

Virtuose de la mécanique. Quand vous effectuez une action complexe destinée à réparer quelque chose, ajoutez 2 au résultat de chaque dé. En outre, grâce à vos talents d'improvisation, on considère que vous avez toujours les bons outils pour réparer ou entretenir l'équipement ou les véhicules.

ÉQUIPEMENT

Clé serre-tube de 60 cm en acier. Compétence : Corps à corps, dégâts 3, seuil de blessure 4, portée : au contact. **Assez fragile** (si un jet d'attaque effectué avec cette arme donne au moins deux 1, elle se brise et n'est plus utilisable).

Coup de pied/de poing. Compétence : Athlétisme, dégâts : 1, seuil de blessure : -, portée : au contact.

Tenue de travail épaisse (protection). Réduisez de 1 les dégâts reçus des attaques de corps à corps (minimum 1).

Autre équipement. Tournevis, marteau à panne ronde, pinces, poche pleine de vis et d'écrous, sacoche, mouchoir gras, 12 \$.

Votre équipement (sans vos vêtements) pèse 6 kilos en tout.

SORTILÈGES

Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé.

Quelques exemples :

- ❖ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 mètres).
- ❖ 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.
- ❖ Vous pouvez dépenser 1 dé pour **aider un allié**, donnant ainsi l'**avantage** à un autre personnage adjacent pour 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 afin de l'employer.

ACTIONS COMPLEXES

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

Quelques exemples :

- ❖ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, effectuez une action complexe de **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous écarter d'un maximum de 3 m de n'importe quel ennemi au contact.
- ❖ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe de **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou de **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, réduisez de 1 le plafond d'horreur du sujet. L'opération prend plusieurs heures. Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Traiter des blessures** : effectuez une action complexe de **Culture** qui vous prend pour cible ou qui vise un personnage adjacent. Chaque réussite accroît de 1 le plafond de réserve du sujet (sans dépasser son maximum). Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, effectuez une action complexe d'**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 à la fin de votre tour (ou après votre prochaine action complexe dans une scène narrative).

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ❖ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions.
- ❖ 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** : pour esquiver une attaque à distance ou bloquer une attaque de corps, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive) ou **Corps à corps** (blocage). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

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.
- ❖ Quand vous effectuez une action (complexe ou 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 vous rappeler que vous avez emporté un outil utile ou d'expliquer que vous connaissez déjà un personnage mineur.
- ❖ Dépensez 1 point pour utiliser le côté positif de votre trait de personnalité.

OPTIONS DE GAIN DE NIVEAU

Les options de gain de niveau sont détaillées dans l'aventure. Si vous choisissez d'obtenir des dons, vous trouverez leur description pages 30-31 de l'**Annexe** du **livre 3**. Sinon, quand vous avez la possibilité de choisir un don de rang 2 ou 4, les deux suivants s'offrent également à vous.

COSTAUD (DON DE RANG 2)

Une fois par scène, quand vous réalisez une action complexe d'**Agilité** ou d'**Athlétisme**, vous pouvez relancer un dé.

COMME LE ROC (DON DE RANG 4)

Lorsque vous recevez des points de dégâts, leur quantité diminue de 1. Quand vous réduisez une quantité de dégâts (grâce à ce don ou à une armure que vous portez), ceux-ci peuvent descendre à 0 plutôt qu'au minimum habituel de 1.

TRAIT DE PERSONNALITÉ

IMAGINATIF

Beaucoup vous remarquent surtout pour votre carrure, mais c'est votre créativité (en particulier avec tout ce qui contient un moteur) qui vous pousse vraiment. Votre imagination survoltée vous octroie aussi bien des atouts que des handicaps.

L'aspect positif de votre trait de personnalité peut être déclenché en dépensant de la Lucidité. L'aspect négatif se déclenche quand vous subissez un traumatisme.

- ❖ **Positif** : quand vous dépensez de la Lucidité pour obtenir l'**avantage** lors d'une action, vous pouvez ajouter deux dés bonus à votre main au lieu d'un. Après avoir lancé les dés, vous défaussez les deux plus petits résultats au lieu d'un seul.
- ❖ **Négatif** : quand cet aspect s'active, vous ne pouvez plus réduire son plafond d'horreur jusqu'à la fin de la séance de jeu.

Mon histoire jusqu'à ce jour...

Vous êtes Daniela Reyes, et vous êtes réputée pour deux choses. Tout d'abord, vous êtes capable de réparer tout ce qui contient un moteur ou presque. Et ensuite, vous pouvez soulever une voiture par le pare-choc quand il faut bricoler sous le châssis. Aucun des piliers de bar de vos speakeasies favoris n'ose plus vous défier au bras de fer, mais en dehors de ce détail, votre vie se déroule plutôt bien. Vous avez une famille tapageuse que vous adorez, vous possédez votre petit garage à Arkham et vous avez suffisamment d'argent pour satisfaire vos penchants pour les motos rapides et les jolies filles.

Vous n'arrivez toutefois pas à vous défaire de l'idée que le danger rôde en bordure de votre existence. Peut-être la tenez-vous de votre mère, fervente *creyente* qui pratique la Santería depuis qu'elle vécut à Cuba. Elle vous avertit depuis des années qu'une obscurité vous guette quelque part dans votre futur, et qu'elle vous dévorera si vous n'y prenez pas garde. En général, vous ne voyez là que des superstitions absurdes, mais certains phénomènes étranges que vous avez croisés à Arkham ces dernières années vous font douter à présent.

Une invitation a surgi de nulle part, vous demandant de rejoindre le professeur William Dyer dans sa mission en Antarctique. Comme la plupart des Américains, vous avez suivi les mésaventures de l'expédition Starkweather-Moore dans le journal, en particulier lors de son abrupte disparition. Vous ne vous attendiez pas à ce qu'on fasse appel à vous pour les efforts de secours, mais Dyer aurait apparemment besoin de mécanos, et votre réputation vous classe parmi les meilleurs.

En vous apprêtant à aller écouter ses arguments d'embauche, vous ne pouvez vous empêcher de craindre qu'il s'agisse du début de cette obscurité que craignait votre mère. Mais si tel est le cas, vous vous y lancerez comme dans toutes les situations dangereuses : la tête la première, prête à cogner.

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE RÔLE



Kymani Jones

Arkham
YOUR DAILY

DEATH
SAIL FO

T O D A Y
THE
AMBITION
expeditions
Ameri-

Kymani Jones

LA CONSULTANTE EN SÉCURITÉ

COMPÉTENCES

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



DONS

Sens félins : une fois par séance de jeu, vous pouvez effectuer une action complexe de **Ménings** pour vous servir de votre vue, de votre ouïe et de votre odorat très développés pour repérer n'importe quelle menace dans vos environs immédiats. En cas de réussite, votre MJ doit identifier un péril potentiel de la scène en cours (ou situés à portée de vue ou de voix). Pour chaque tranche de deux réussites supplémentaires, il doit en identifier un autre. S'il ne mentionne rien, vous savez qu'aucun danger ne vous menace.

Effraction. Lorsque vous effectuez une action complexe pour vous débarrasser d'un cadenas ou autre appareil de sécurité, vous ajoutez 1 au résultat de chaque dé.

SORTILÈGES

Bouclier mental. Quand vous êtes sur le point de subir des points d'horreur, vous pouvez effectuer une réaction de **Mystères**. En cas de réussite l'horreur subie tombe à 0. Si vous obtenez un 1, toutefois, le nombre de points d'horreur subis est doublé.

Rituel de recherche. Vous pouvez réaliser une action complexe de **Mystères** pour trouver ce que vous cherchez (un objet, une personne ou un lieu). Si vous réussissez, vous ressentez une attraction très légère dans la direction adéquate. Si vous obtenez au moins trois réussites, vous savez également quelle distance vous sépare de votre but. L'effet du sortilège dure vingt-quatre heures, et aucune tentative supplémentaire de le lancer de nouveau pendant cette période n'a le moindre effet.

Si vous obtenez au moins un 1, il existe une chance aléatoire (déterminée par le MJ) que le sortilège vous conduise dans la mauvaise direction, voire vers un danger.

ÉQUIPEMENT



Colt Woodsman Target avec silencieux Maxim. Compétence : Combat à distance, dégâts 2, seuil de blessure : 5, portée : 9 m. **Silencieux** (pour entendre cette arme quand on l'utilise, un adversaire doit réussir une réaction de **Ménings désavantagée**).

2 chargeurs de munitions calibre 22.

Couteau à cran d'arrêt. Compétence : Corps à corps, dégâts : 2, seuil de blessure : 4, portée : au contact. **Discret** (les tentatives visant à repérer ou localiser cette arme sur un personnage, même lors d'une fouille au corps, sont **très difficiles** et nécessitent donc 3 réussites).

Coup de pied/de poing. Compétence : Corps à corps, dégâts : 1, seuil de blessure : -, portée : au contact.

Pendentif en opale d'Obraxi. Quand on le porte, ce collier permet de lancer les sorts **rituel de recherche** et **bouclier mental**.

Autre équipement. 15 m de corde en soie, grappin, rossignols pour crocheter, montre de poignet, 30 \$

Votre équipement (sans vos vêtements) pèse 2,5 kilos en tout.

Résumé des règles pour les investigateurs

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé.

Quelques exemples :

- ❖ Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 mètres).
- ❖ 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.
- ❖ Vous pouvez dépenser 1 dé pour **aider un allié**, donnant ainsi l'**avantage** à un autre personnage adjacent pour 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 afin de l'employer.

ACTIONS COMPLEXES

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

Quelques exemples :

- ❖ **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, effectuez une action complexe de **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous écarter d'un maximum de 3 m de n'importe quel ennemi au contact.
- ❖ **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe de **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou de **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, réduisez de 1 le plafond d'horreur du sujet. L'opération prend plusieurs heures. Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Traiter des blessures** : effectuez une action complexe de **Culture** qui vous prend pour cible ou qui vise un personnage adjacent. Chaque réussite accroît de 1 le plafond de réserve du sujet (sans dépasser son maximum). Réservé aux scènes narratives.
- ❖ **Recharger sous pression** : dans une situation stressante, effectuez une action complexe d'**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 à la fin de votre tour (ou après votre prochaine action complexe dans une scène narrative).

PENDANT LE TOUR DU MENEUR DE JEU

- ❖ Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions.
- ❖ 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** : pour esquiver une attaque à distance ou bloquer une attaque de corps, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive) ou **Corps à corps** (blocage). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

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.
- ❖ Quand vous effectuez une action (complexe ou 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 vous rappeler que vous avez emporté un outil utile ou d'expliquer que vous connaissez déjà un personnage mineur.
- ❖ Dépensez 1 point pour utiliser le côté positif de votre trait de personnalité.

OPTIONS DE GAIN DE NIVEAU

Les options de gain de niveau sont détaillées dans l'aventure. Si vous choisissez d'obtenir des dons, vous trouverez leur description pages 30-31 de l'**Annexe du livre 3**. Sinon, quand vous avez la possibilité de choisir un don de rang 2 ou 4, les deux suivants s'offrent également à vous.

ATTAQUE SOURNOISE (DON DE RANG 2)

Quand vous réussissez une action complexe destinée à attaquer une cible qui n'est pas consciente de votre présence, vous infligez automatiquement une blessure et ajoutez 1 au résultat sur la table de blessures. (Si l'attaque entraîne un nombre de réussites au moins égal au seuil de blessure de l'arme utilisée, la cible reçoit donc deux blessures.)

DISPARITION (DON DE RANG 4)

Une fois par scène, vous pouvez réaliser une action complexe d'**Agilité**. En cas de réussite, vous exploitez votre formidable habileté pour disparaître. Au début de votre prochain tour, vous réapparaîsez à n'importe quel endroit accessible de la scène en cours.

TRAIT DE PERSONNALITÉ

PRUDENTE

Lorsqu'il faut agir, autant prendre le temps nécessaire pour arriver à ses fins du premier coup. D'autres ne voient que les risques que vous prenez, mais pas le temps et le soin que vous consacrez aux préparatifs. Votre tendance à la prudence réfléchie s'accompagne d'avantages et de défauts.

L'aspect positif de votre trait de personnalité peut être déclenché en dépensant de la Lucidité. L'aspect négatif se déclenche quand vous subissez un traumatisme.

- ❖ **Positif** : vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'avantage sur toutes les actions complexes que vous réalisez en utilisant au moins deux dés jusqu'à la fin de votre tour actuel.
- ❖ **Négatif** : une fois cet aspect activé, lors de votre prochain tour, vous devez dépenser la moitié des dés de votre réserve pour vous écarter directement de tous les adversaires par le chemin le plus accessible et le plus sûr. Vous ne pouvez pas dépenser de dé pour vous rapprocher d'un ennemi, à moins qu'il s'agisse du seul moyen de fuir.

Mon histoire jusqu'à ce jour...

Vous êtes Kymani Jones, consultante en sécurité célèbre auprès de musées, d'institutions et de galeries d'art de tous les États-Unis. Mais vous êtes aussi la cambrioleuse beaucoup moins connue – quoique tout aussi compétente – qui s'infiltre dans ces musées, institutions et galeries.

Bien que les deux aspects de votre vie professionnelle puissent paraître diamétralement opposés, vous n'avez aucun problème à vous regarder dans la glace. Vous vous êtes toujours intéressée aux reliques et vestiges des cultures du monde entier, mais au cours de vos études (jamais en tête de votre classe, étant donné que vous passiez bien trop de temps à la bibliothèque et pas assez à faire vos devoirs), vous avez appris combien de ces vestiges avaient été arrachés à leurs propriétaires légitimes. Cette privation de leur identité culturelle vous touchait personnellement, parce que vous avez toujours eu affaire à des individus qui cherchaient à vous coller des étiquettes quand ils ne parvenaient pas à vous comprendre. Vous avez nourri des objectifs très nobles, bien qu'inatteignables. Tout d'abord, protéger les institutions publiques contre les déprédations des voleurs. Ensuite, rendre les reliques volées à leurs propriétaires légitimes.

Vous poursuivez une quête ingrate qu'il convient de mener en secret. Mais voir des choses comme la collection de reliques Taïno de l'université Miskatonic disparaître – pour refaire surface chez les descendants des Taïno dans les Caraïbes – vous suffit amplement en guise de gratification. Ces derniers mois, deux musées que vous avez cambriolés ont toutefois engagé des détectives de l'agence nationale Pinkerton pour se pencher sur les vols. On vous a déjà interrogée une fois, et de toute évidence, les détectives ont la puce à l'oreille.

Voilà pourquoi, quand William Dyer vous a parlé de sa mission de sauvetage en Antarctique, vous y avez vu l'occasion de vous éclipser des États-Unis quelques mois. Même les rumeurs d'événements étranges n'ont pas suffi à vous dissuader. Après tout, vous avez déjà croisé des objets dotés de curieux pouvoirs au fil de votre carrière, et vous en avez même conservé certains. Quand Dyer a embauché un intermédiaire pour trouver une personne douée dans le domaine de la discrétion, des entrées par effraction et du cambriolage, c'était un jeu d'enfant d'intercepter tous les démarchages à l'exception de celui qui portait sur vous. On vient de vous inviter à vous joindre à l'expédition, exactement comme vous l'aviez prévu.