

Cartes Spéciales

Membre
de la Loge du
Crépuscule
d'Argent



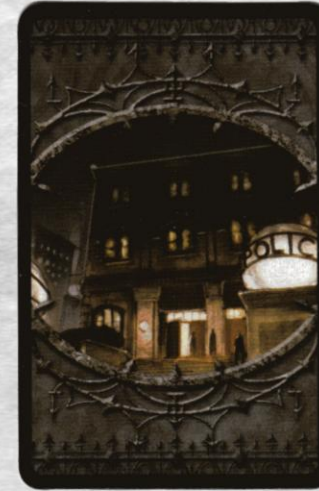
Prêt
Bancaire



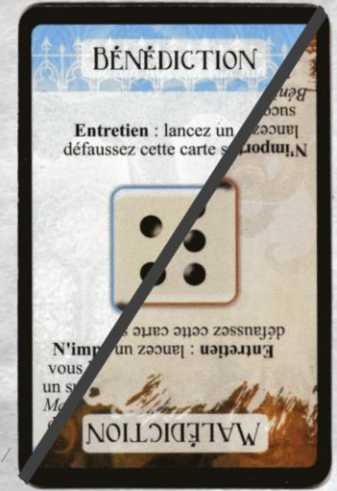
Acompte



Adjoint au
Shérif d'Arkham



Bénédition
&
Malédiction



Cartes Investigateur



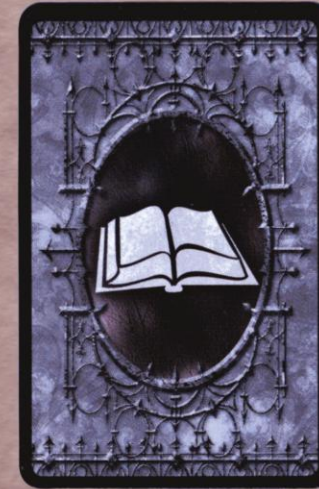
COMMUN
(objet)



UNIQUE
(objet)



COMPETENCE



SORT
(objet)



ALLIE

- Phase III - Rencontres à Arkham

Lieu sans portail : Piocher et appliquer une carte lieu du quartier correspondant, ou utiliser l'action spéciale du lieu.

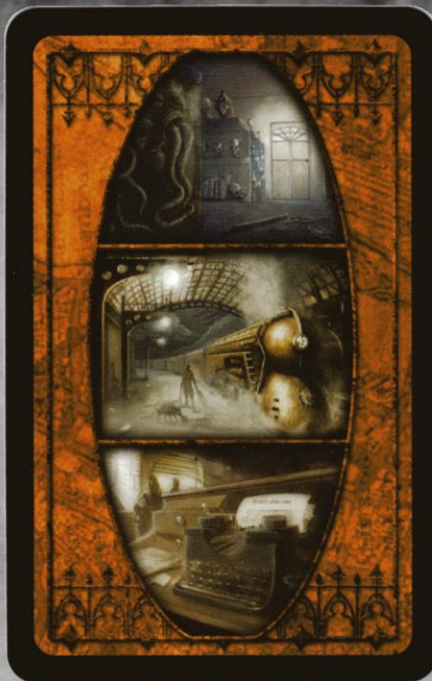
Si un portail apparaît ici, l'inv. est aspiré dans l'Autre Monde et est retardé.

Les monstres rencontrés ici retournent toujours dans la tasse après le combat.

Lieu + portail : L'investigateur est aspiré dans l'Autre Monde.

Lieu + portail + marqueur exploré :
Possibilité de fermer et sceller le portail.

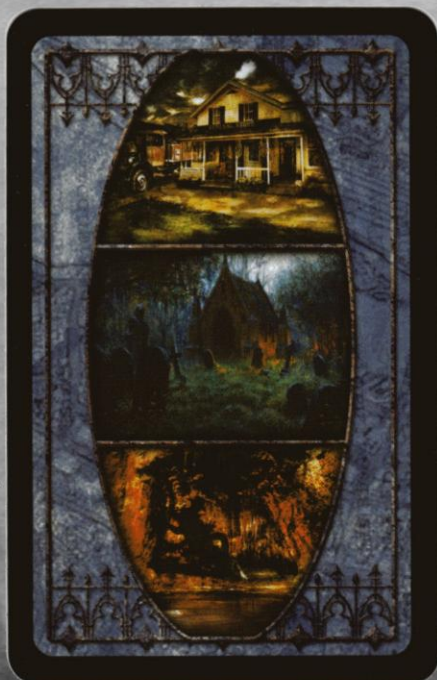
Quartier Nord



Centre-Ville



Quartier de la Rivière



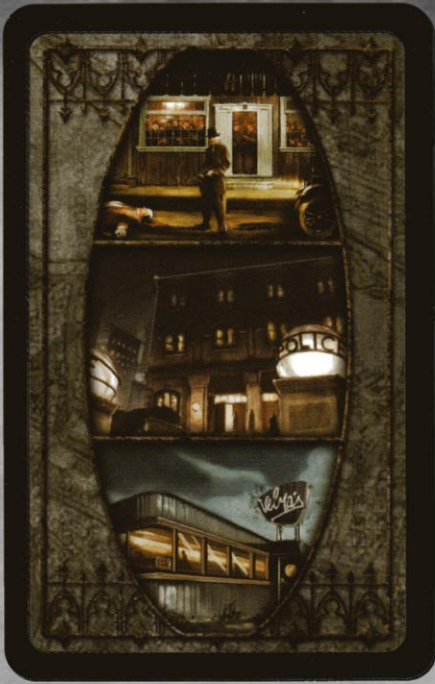
Université Miskatonic



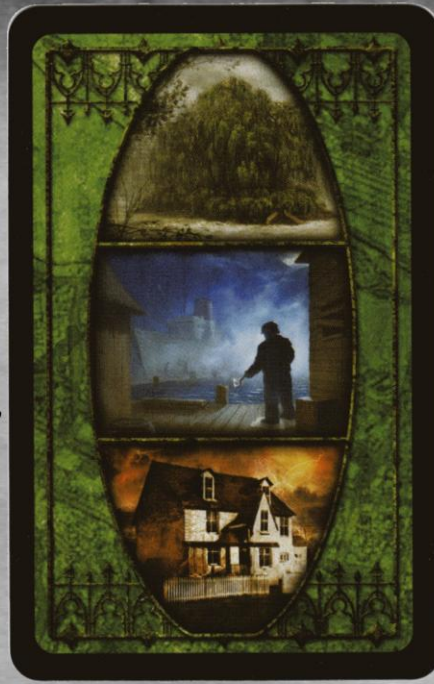
French Hill



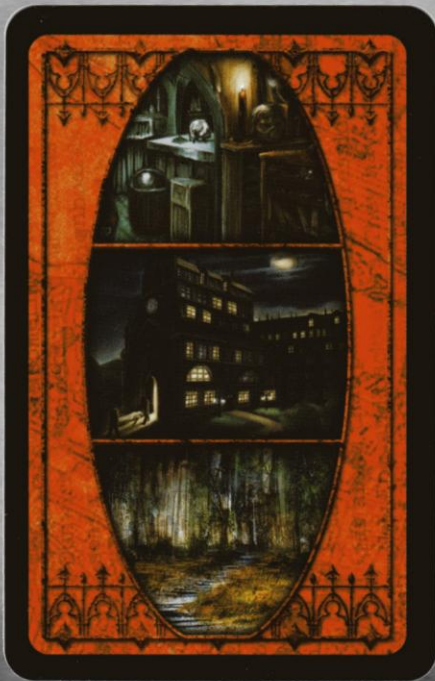
Quartier-Est



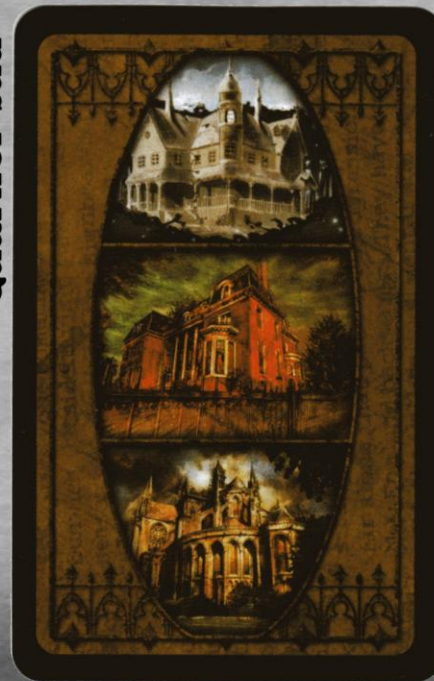
Quartier Marchand



Quartier Résidentiel



Quartier Sud



- Phase IV -

Rencontres dans les Autres Mondes

Piocher une carte portail de la même couleur que l'Autre Monde.

Lire et appliquer le texte spécifique de l'Autre Monde, ou le texte 'autre.'

Les monstres rencontrés ici retournent toujours dans la tasse après le combat.

Un investigateur devenant fou ou inconscient dans un Autre Monde, se perd dans le temps et l'espace.

Cartes Portail



- Phase V -

Le Mythe

Le 1er joueur pioche une carte Mythe, et regarde le lieu en bas à gauche.

PUIS

Ni portail, ni signe des anciens : (1) Ajouter un pion destin sur la carte du Grand Ancien. (2) Un portail apparaît. (3) Un monstre apparaît.

Si un inv. est sur le lieu où apparaît le portail, il est tout de suite aspiré et retardé, il n'affronte pas le monstre.

Portail ouvert : 'Vague de monstres'. Des monstres apparaissent. Autant que de portails ouverts OU de joueurs (le plus défavorable). Les monstres sont équitablement répartis sur les portails ouverts.

Signe des anciens : Ni portail, ni monstre

PUIS

Placer un pion indice sur le lieu indiqué.

PUIS

Déplacer les monstres.

NOIR : se déplace d'une case.

JAUNE : ne se déplace pas.

ROUGE : se déplace de deux cases

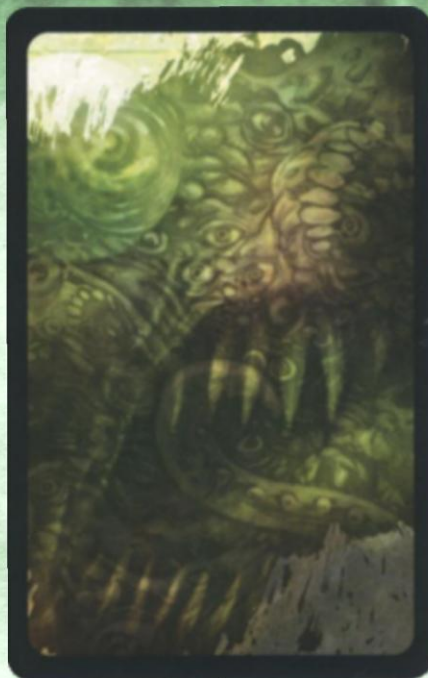
VERT : déplacement spécial (cf. carte)

BLEU : Volant (se déplace sur l'inv. à la plus faible discrétion. Sinon, va au ciel).

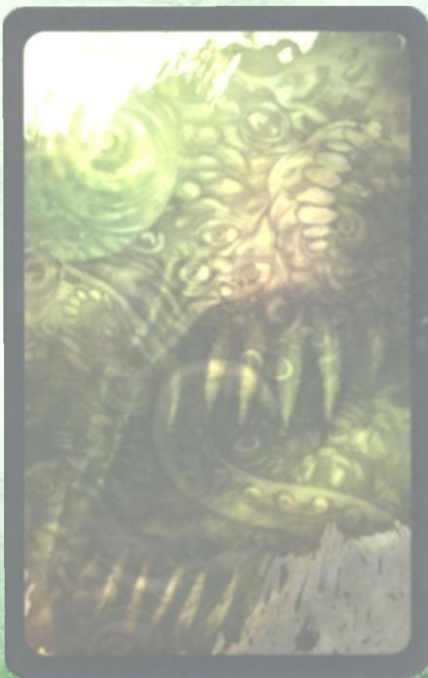
PUIS

Lire la capacité de la carte Mythe. Si la carte est un environnement / rumeur, la placer ci-contre.

Cartes Mythes



Environnement

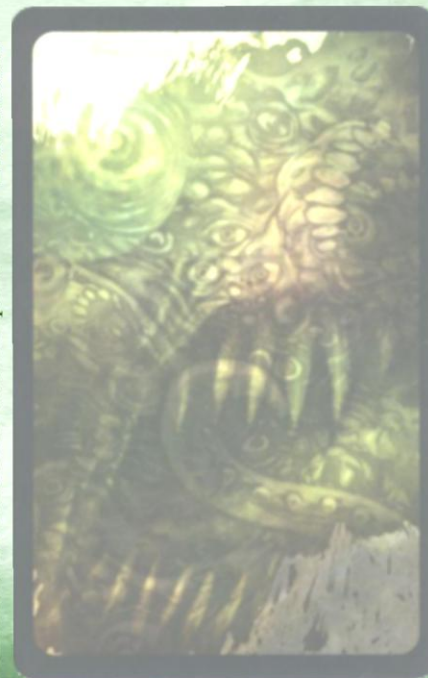


Remplacer par la nouvelle carte



**Marqueurs
Portail**

Rumeur



Défausser la nouvelle carte si les conditions de l'ancienne sont remplies

DEFAITE

Le Grand Ancien défait les investigateurs

HORREUR À ARKHAM™

VICTOIRE

Plus de portail ouvert en jeu
+ autant de trophés portail que de joueurs

6 portails scellés ou plus

Vaincre le Grand Ancien

Phase I - Entretien

Restaurer les cartes décharger
Effectuer toutes les actions d'entretien
Ajuster les compétences (concentration)

Phase II - Mouvement

Se déplacer à Arkham

- . La compétence vitesse détermine le mouvement
- . Si un monstre est sur le chemin, s'évader ou combattre
- . Combattre et ramasser des indices terminent le mouvement

Se déplacer dans les Autres Mondes

- . 1ère case > 2ème case > Arkham (marqueur exploré)

Si retardé, impossible de bouger ce tour

Phase III - Rencontres à Arkham

Lieu sans portail

- . Piocher une carte quartier

Lieu + portail

- . Aspiré vers l'Autre Monde

Lieu + portail + marqueur exploré

- . Possibilité de fermer/sceller le portail

Phase IV - Rencontres des Autres Mondes

Piocher une carte portail de même couleur

Phase V - Le Mythe

Piocher une carte Mythe (voir aide de jeu)

Reveil du Grand Ancien

Niveau de Terreur à 10 + 2x monstres
Echelle de destin du Grand Ancien pleine
Limite de portails ouverts atteinte



Test d'évasion (DISCRETION)

Test d'horreur (VOLONTE)

Test de combat (COMBAT)

Test de sort (SAVOIR)

Capacités spéciales
des monstres

Embuscade : *L'inv. ne peut pas fuir*

Inépuisable : *Ne peut être récupéré comme un trophé*

Résistance physique/magique : *Bonus /2*

Immunité physique/magique : *Pas de bonus*

Cauchemardesque : *Perd X santé mentale obligatoire*

Irresistible : *Perd X résistance obligatoire*

FOU / INCONSCIENT

Perdre la moitié
des indices et objets
+ santé mentale
/résistance à 1

OU

carte folie / blessure

PUIS

Asile OU

Hôpital Ste Marie OU

le Temps et l'Espace

Limite de monstres à Arkham + Ciel



Si la limite est dépassée, les monstres vont dans la périphérie

Max. de monstres dans la périphérie



Quand la périphérie est pleine, les monstres sont remis dans la tasse, et niveau de Terreur +1