

# Cartes Spéciales

Membre  
de la Loge du  
Crépuscule  
d'Argent



Prêt  
Bancaire



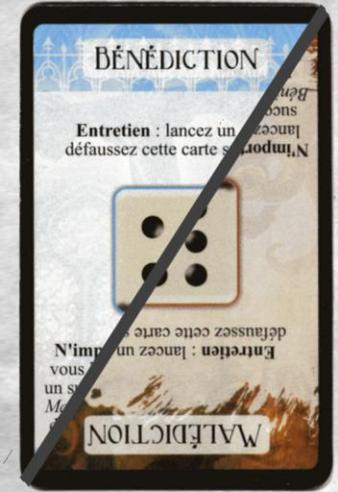
Acompte



Adjoint au  
Shérif d'Arkham



Bénédiction  
&  
Malédiction



# Cartes Investigateur



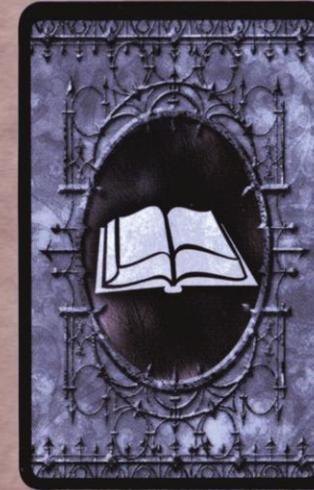
COMMUN  
(objet)



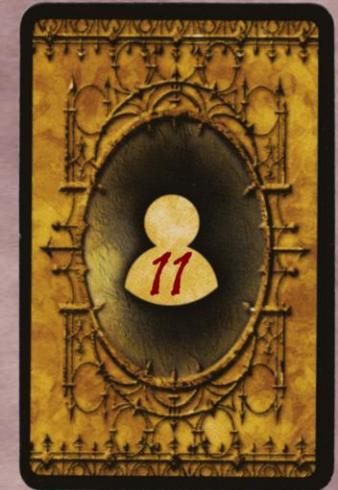
UNIQUE  
(objet)



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.

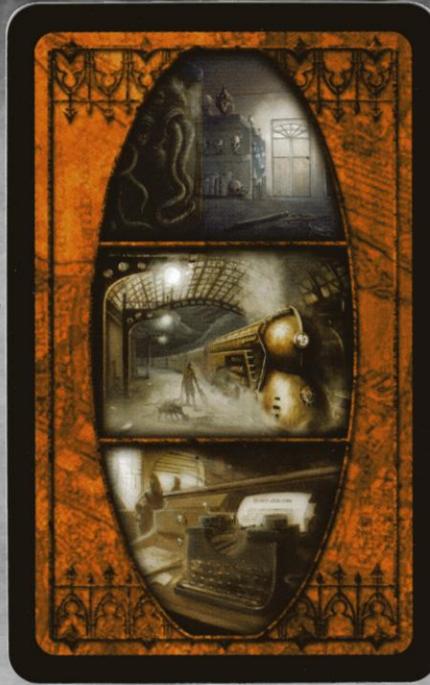
*Si un portail apparaît ici, l'inv. est aspiré dans l'Autre Monde et est retardé.*

*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.

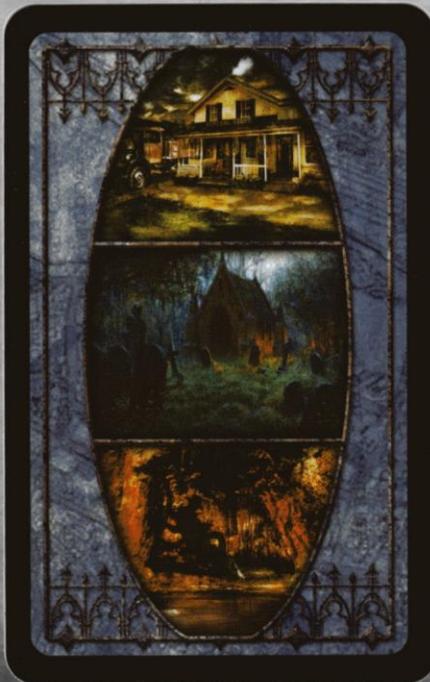
**Quartier Nord**



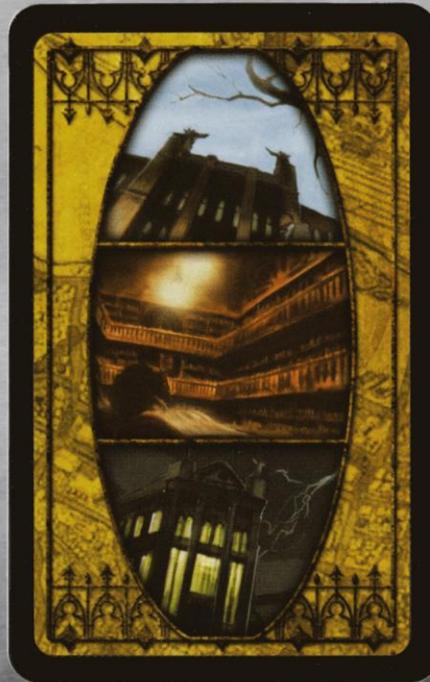
**Centre-Ville**



**Quartier de la Rivière**



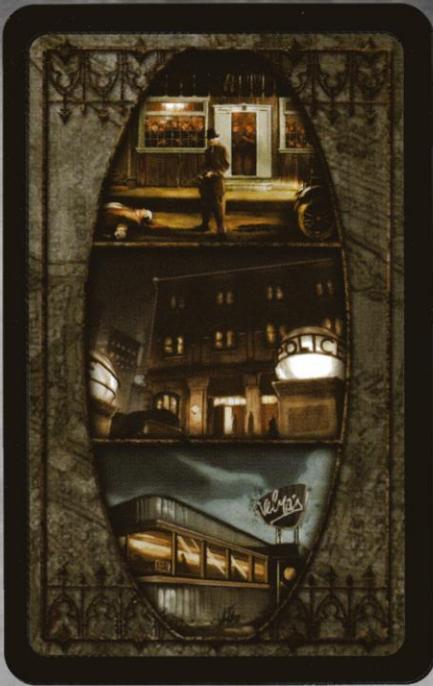
**Université Miskatonic**



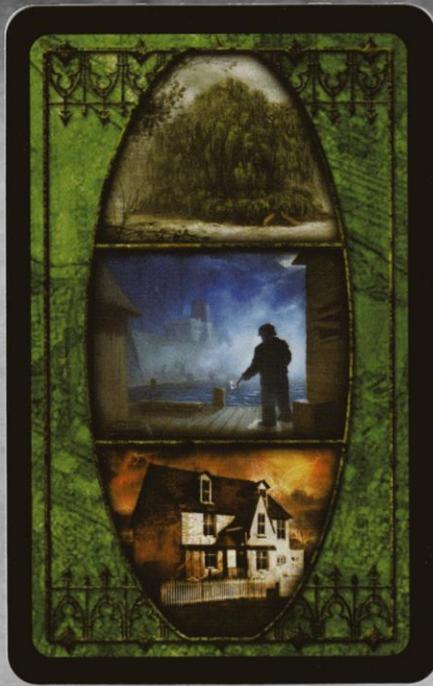
**French Hill**



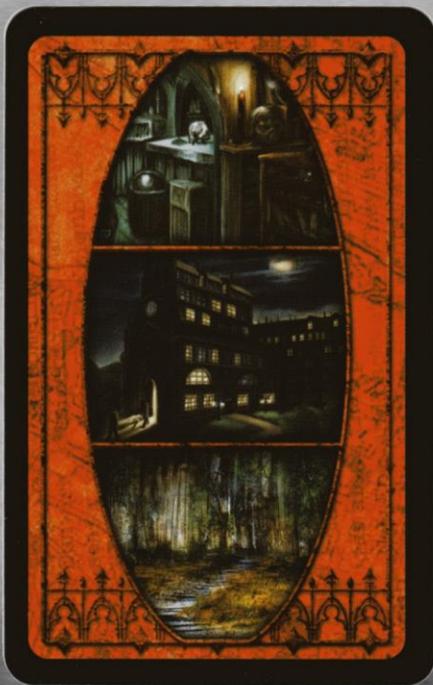
**Quartier-Est**



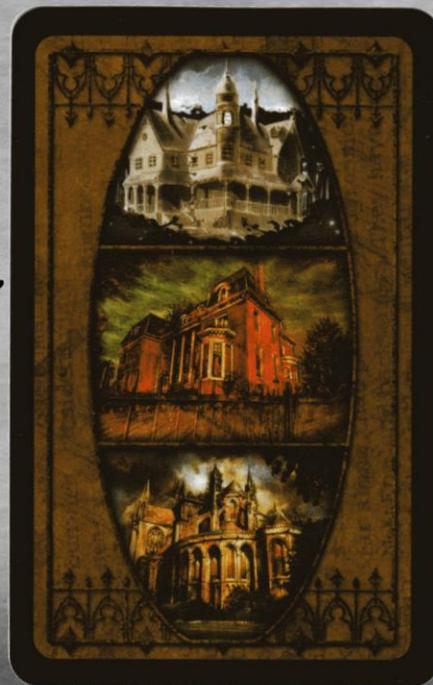
**Quartier Marchand**



**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

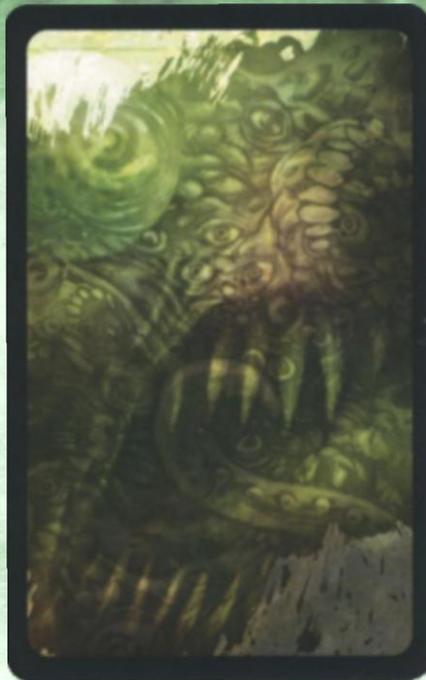
**VERT :** déplacement spécial (cf. carte)

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

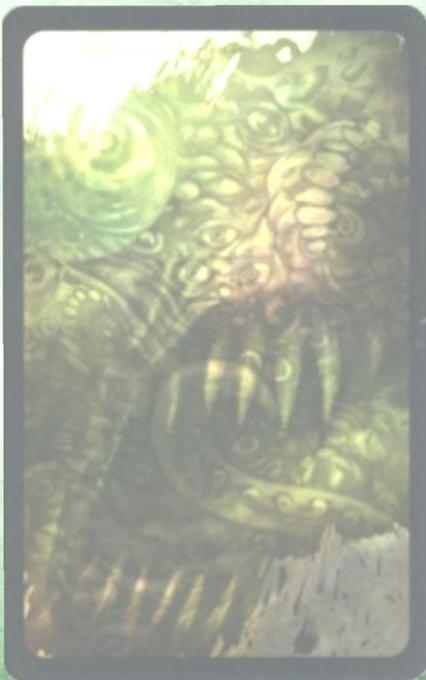
**PUIS**

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

**Cartes Mythes**



**Environnement**

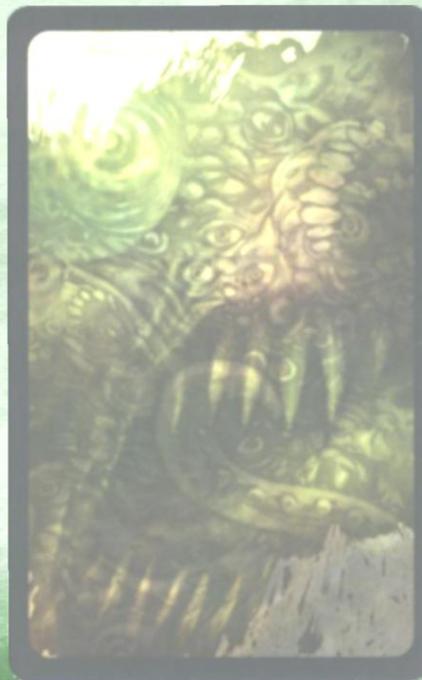


Remplacer par la nouvelle carte



**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