

LES DÉS DES ANCIENS

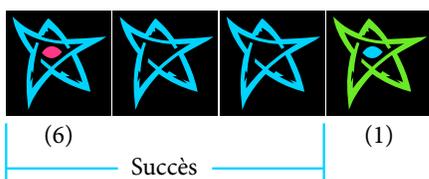


Les *dés des Anciens* sont utilisés à la place des dés normaux pour faire des tests de compétence, pour combattre et pour déterminer d'autres événements aléatoires.

Fonctionnement

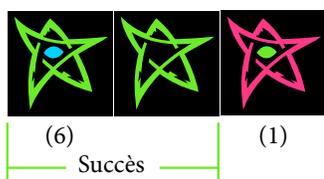
Investigateur *Béni*

Lorsque vous êtes *Béni*, les symboles bleus sont des succès. Le symbole bleu avec un œil est un (6) et l'œil bleu est un (1).



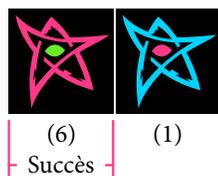
Investigateur *ni Béni ni Maudit*

En des circonstances normales, les symboles verts sont des succès. Le symbole vert avec un œil est un (6) et l'œil vert est un (1).



Investigateur *Maudit*

Lorsque vous êtes *Maudits*, le symbole rouge est un succès. Le même symbole avec un œil est aussi un (6) et l'œil rouge est un (1).



Symbole Arcane de Chaosium (Le Signe des Anciens Étoilé)
© 1983 Chaosium Inc. Tous droits réservés.
Utilisé avec la permission de Chaosium Inc.



LE TAPIS DE JEU ULTIME

Vous savez ce que vous cherchez, mais le plus difficile sera de le trouver. Faites un test de Chance (-2) pour chercher le Tapis de Jeu Ultime dans le paquet d'Objets Uniques.

Le Tapis de Jeu Ultime loge Arkham ainsi que toutes ses extensions - et leurs cartes - sur une seule surface de jeu. Sa présentation est riche à l'image du légendaire jeu *Horreur à Arkham*, ce monument à la folie assumée.

Vous faites partie des rares chanceux à posséder un exemplaire de ce luxueux tapis. **Prenez en grand soin, car ce tirage est certes le premier, mais aussi le dernier.**

Mise en place du tapis de jeu

Lorsque vous jouez avec ce tapis, il vous faut préparer le jeu tel qu'indiqué dans les livrets de règles, hormis que les cartes vont directement sur le tapis plutôt qu'à côté. Les piles de cartes se placent face cachée sur leurs espaces réservés. **Vous pouvez déduire l'emplacement d'une large part des cartes à l'aide des icônes et endos de cartes reproduits sur le tapis.** Une fois que vous aurez complété ce premier débroussaillage, nous vous suggérons de consulter le *Guide de mise en place* pour valider vos choix et remplir les espaces que vous aurez laissés vacants.





Le Roi en Jaune

- 1 Cartes Actes
- 2 Cartes Malheurs
- 3 Cartes Effets Magiques



L'Horreur de Kingsport

- 1 Cartes Lieux de Kingsport
- 2 2x Cartes Transformé
- 3 2x Cartes Capitaine du Bateau Blanc
- 4 Les Marqueurs de Progression de Faille peuvent être divisés, face cachée, en trois piles placées sur chacune des trois Failles ou à côté du plateau



La Chèvre Noire des Bois

- 1 Cartes Membres du Culte « L'Un des Mille »
- 2 Cartes Rencontres du Culte
- 3 Cartes Corruptions Vertes et Rouges



L'Horreur d'Innsmouth

- 1 Cartes Lieux d'Innsmouth
- 2 Cartes Engeance d'Innsmouth
- 3 Les Pions Soulèvement peuvent être placés sur l'illustration du Soulèvement des Profonds ou à côté du plateau



L'Horreur de Miskatonic

- 1 Cartes Étudiants de Miskatonic

LES MOUVEMENTS

Même si le graphisme de ce tapis diffère des plateaux du jeu d'origine, le mouvement des investigateurs et des monstres est fondamentalement inchangé.

Mouvement à partir d'une zone de rues

Vous pouvez dépenser 1 point de mouvement pour déplacer votre investigateur d'une zone de rues à une autre, **du moment que ces deux zones partagent une même frontière.**

Pour 1 point de mouvement, votre investigateur peut aussi se déplacer d'une zone de rues à un lieu de même couleur.



Amanda Sharpe débute son tour dans la Lande Dévastée (zone de rues mauve). Elle hésite entre dépenser 1 point de mouvement pour aller soit au Pays des Bois Noirs (zone de rues connectée) ou aux Champs Maléfiques (lieu mauve de la même couleur).

Mouvement à partir d'un lieu



Les lieux sont représentés par des illustrations circulaires. Ils sont de la même couleur que leur zone de rues. Vous pouvez déplacer votre investigateur d'un lieu vers une zone de rues - et vice versa - en autant que les deux soient de la même couleur.

Note : chaque lieu a une flèche noire et blanche pointant vers sa zone de rues.



Amanda Sharpe commence son tour à la Maison des Gardner (lieu mauve). Elle peut dépenser 1 point de mouvement pour aller à la Lande Dévastée (zone de rues mauve). Elle ne pourrait pas dépenser son point de mouvement pour se déplacer au Pays des Bois Noirs (zone de rues rouge), ou à la Ferme des Whateley (lieu rouge).

Mouvements de monstres

Si le monstre est dans un lieu, il se déplace dans la zone de rues de la même couleur en suivant la direction de la flèche noire et blanche.



Un monstre est au Département Scientifique (lieu jaune). La flèche noire et blanche du lieu le guide vers l'Université Miskatonic (zone de rues jaune).



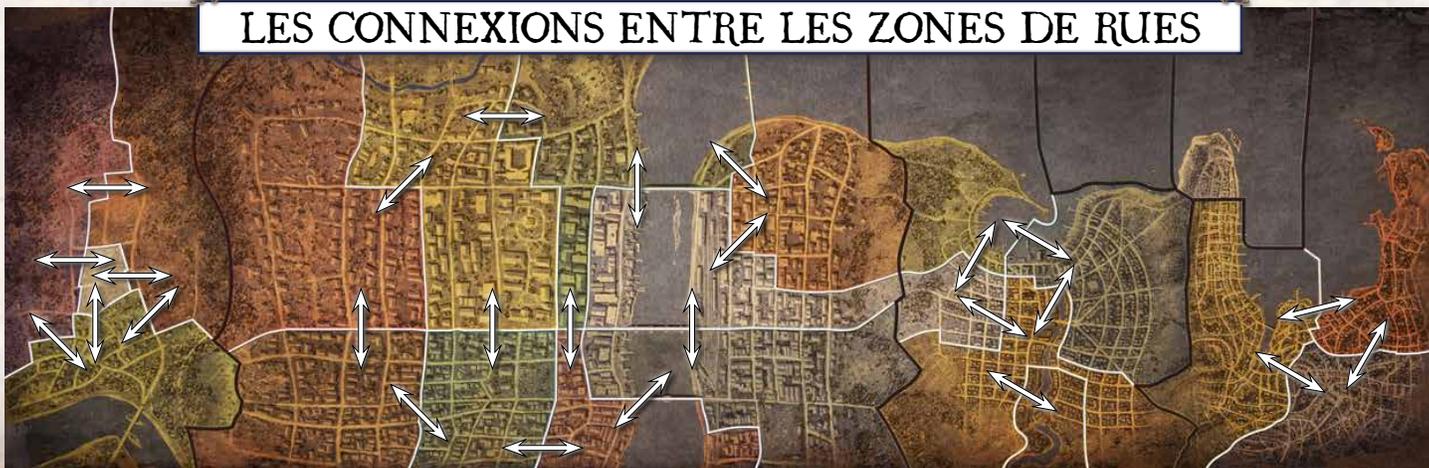
Si le monstre est dans une zone de rues, il se déplace dans une zone de rue connectée en suivant la flèche noire ou blanche de la rose des vents de sa zone de rues. Certaines roses des vents ont une unique flèche noire et blanche pointant dans une seule direction. Les monstres n'ont alors d'autre choix que d'aller dans cette direction.

Note : les flèches blanches vont généralement dans le sens horaire alors que les flèches noires vont dans le sens anti-horaire.



Un monstre est dans la zone de rues du Quartier Résidentiel. La carte Mythe indique de le déplacer dans la direction de la flèche blanche. La flèche blanche de la rose des vents du Quartier Résidentiel pointe vers la zone de rues de l'Université Miskatonic et c'est donc dans cette direction que ce monstre se déplacera.

LES CONNEXIONS ENTRE LES ZONES DE RUES



AIDES DE JEU

Les aides de jeu du tapis sont d'une grande utilité à votre groupe d'investigateurs, **peu importe que vous jouiez seulement le jeu de base, une savante sélection d'extensions, ou le jeu dans sa globalité**. Voici leur fonctionnement.

Jeu avec toutes les extensions

Les aides de jeu du tapis sont optimisées pour des parties avec toutes les extensions. Lorsque vous jouez le jeu dans sa globalité, **chaque rangée de chiffres fait référence à une partie avec toutes les extensions**.

Fonctionnement



Aide générale

La **colonne du centre** représente le nombre d'investigateurs lors d'une partie avec toutes les extensions. La **colonne de gauche** est la limite de monstres dans la ville d'Arkham. La **colonne de droite** est la limite de portails. La **rangée du bas** rappelle le nombre de portails à sceller pour remporter la partie.

Dans l'exemple en haut à gauche, lors d'une partie à 5 investigateurs, la limite est de 6 monstres à Arkham et 8 portails ouverts.



Si vous désirez disposer d'un rappel, un **pion coulissant de Compétences** peut être placé à la verticale comme dans l'exemple ci-contre.



Aide de la Périphérie

La **colonne de gauche** du tableau est le nombre d'investigateurs lors d'une partie avec toutes les extensions. La **colonne de droite** est la limite de monstres dans la Périphérie.

Dans l'exemple de gauche, lors d'une partie à 5 investigateurs, la limite est de 5 monstres dans la Périphérie.

Autres modes de jeu

Les aides de jeu peuvent également être utilisées lors de parties avec peu ou pas d'extensions. Des pions coulissant de Compétences sont alors utilisés pour rappeler les limites du jeu.

Fonctionnement



Aide générale

Lors de ces parties sur mesure, suivant les règles du jeu, **deux pions coulissant de Compétences** sont placés à l'horizontal sur les valeurs appropriées pour rappeler aux investigateurs les limites du jeu.

Dans cet exemple de partie hypothétique, la limite est de 6 monstres à Arkham et de 9 portails ouverts.



Aide de la Périphérie

Il en est de même avec l'aide de jeu de la Périphérie où un pion coulissant de Compétences est utilisé à l'horizontal pour rappeler aux investigateurs la limite de monstres dans la Périphérie.

Dans l'exemple de gauche, la limite est de 6 monstres dans la Périphérie.

La Périphérie

La Périphérie du tapis permet de facilement compter le nombre de monstres s'y trouvant en attendant que le maximum soit atteint.

Fonctionnement

Périphérie

Placez les monstres côte-à-côte par ordre croissant.

Rappel: N'oubliez pas de garder un œil sur votre maximum de monstres permis!



Le Ciel



Le Ciel comporte un symbole de *Monstres volants*. Ce même symbole est aussi présent sur les roses des vents des zones de rues, de même que sur le lieu du *Récif du Diable*. Ce symbole rappelle que ces zones et lieux sont connectés par le Ciel

Le Ciel a un symbole de *Monstres volants*.



Les roses des vents des zones de rues ont aussi un symbole de *monstres volants*.



Le Récif du Diable a un symbole de *Monstres volants* car il y a des choses bien plus terribles que des goélands qui aiment planer sur ses vents salins infernaux.

L'Échelle de Terreur

L'Échelle de terreur a quelques niveaux affichant une étoile qui rappelle que vous devez fermer ce lieu lorsque le *Marqueur terreur* le recouvre. Chacune de ces étoiles a un lieu de la même couleur qui lui est associé. De plus, chacun de ces lieux affiche cette même étoile sur son *diamant vert*.

LES LIEUX À FERMER SONT LES SUIVANTS :

- ★ MAGASIN
- ★ BOUTIQUE DE SOUVENIRS
- ★ VIEILLE ÉCHOPPE DE MAGIE
- ★ PÉRIPHÉRIE

Fonctionnement

Échelle de terreur

Quelques niveaux de l'échelle ont de petites étoiles qui rappellent que des lieux se ferment à mesure que le *Marqueur terreur* progresse. Ces étoiles sont reproduites sur les diamants des lieux qui leurs sont associés.



Dans l'exemple ci-contre, si l'Échelle de terreur atteignait 9, vous auriez à fermer la Vieille Échoppe de Magie.



GLOSSAIRE DES ICÔNES

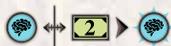
Ce tapis remplace les textes d'origine par les icônes que voici.

Arkham



ADMINISTRATION

Payez 8 \$ puis piochez deux cartes *Compétences* et gardez-en une.



ASILE D'ARKHAM

Récupérez 1 *Santé mentale* ou Payez 2\$ pour recouvrir toute votre *Santé mentale*.



BANQUE D'ARKHAM

Prenez un *Prêt Bancaire* si vous n'en avez pas déjà un.



BOUTIQUE DE SOUVENIRS

Piochez trois *Objets uniques* et achetez-en un à son prix régulier.



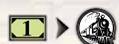
DÉPARTEMENT SCIENTIFIQUE

Payez des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou 1 *trophée de portail* et recevez 2 *pions Indices*.



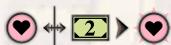
ÉGLISE MÉRIDIONALE

Payez des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou 1 *trophée de portail*. L'investigateur de votre choix devient *Béni*.



GARE

Payez 1\$ et 1 de mouvement pour vous déplacer vers un autre *symbole de gare*.



HÔPITAL SAINTE-MARIE

Récupérez 1 *Résistance* ou Payez 2 \$ pour recouvrir toute votre *Résistance*.



LES QUAIS

Payez des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou 1 *trophée de portail* et recevez 5 \$.



MAGASIN

Piochez trois *Objets communs* puis achetez-en un à son prix régulier.



PENSION DE MA

Payez 2 *trophées de portail* ou 1 *trophée de portail* et des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou des *trophées de monstres* totalisant 10 en *force* puis prenez l'*Allié* de votre choix.



POSTE DE POLICE

Payez 2 *trophées de portail* ou 1 *trophée de portail* et des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou des *trophées de monstres* totalisant 10 en *force* puis recevez les cartes spéciales d'*Adjoint au Shérif d'Arkham*.



VIEILLE ÉCHOPPE DE MAGIE

Payez 5 \$ puis piochez deux *Sorts* et gardez-en un.



Dunwich



CABANE DE HARNEY JONES

Récupérez 1 *Santé mentale* ou 1 *Résistance*.



CHAMPS MALÉFIQUES

Payez des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou 1 *trophée de portail* et recevez 1 *pion Indice* et 2 \$.



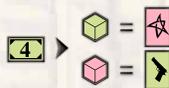
FÊTE FORAINE DE DARKE

Payez 1 \$ et roulez un dé. Un succès vous fait gagner 3 \$.



PONT DE BISHOP'S BROOKS

Payez 1\$ et 1 de mouvement pour vous déplacer vers un autre *symbole de gare*.



VILLAGE DE DUNWICH

Payez 4 \$ et roulez 1 dé. Un succès vous fait piocher un *Objet Unique* et un échec vous fait piocher un *Objet Commun*.



Innsmouth

Une *Évasion de Prison* reçoit :



AIDE EXTERNE

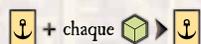
Une *Évasion de prison* reçoit 1 *carte rencontre* supplémentaire par investigateur présent à *Sawbone Alley*.



ÉPICERIE

Payez 1\$ et prenez la carte *Nourriture* ou *Matériel de Recherche* du paquet d'*Objets Communs*.

Discretion (-1)



Jouez une seule rencontre

ÉVASION DE PRISON

Si vous êtes en *Cellule de Prison*, faites un test de *discretion* (-1). Piochez 1 *carte rencontre* +1 *carte* par succès obtenu. Jouez une seule de ces rencontres.



FALCON POINT

Payez 2 \$ et déplacez-vous sur un *lieu aquatique* et faites-y une rencontre ou déplacez un autre investigateur d'un *lieu aquatique* vers *Falcon Point*. L'investigateur ne peut plus continuer à se déplacer.

Si vous êtes sur ce lieu après une rencontre :



HÔTEL GILMAN

Si vous êtes toujours sur ce lieu après une rencontre, récupérez 1 *Santé mentale* ou 1 *Résistance*.



RÉCIF DU DIABLE

Les *monstres volants* peuvent se déplacer sur ce lieu. Stoppez votre mouvement lorsque vous entrez dans ce lieu.



SERVICE DE BUS

Payez 1\$ et 1 de mouvement pour vous déplacer vers un autre *symbole de gare*.



Y'HA-NTHLEI

Route maritime à sens unique. Les Investigateurs ne peuvent entrer ici qu'à partir du *Récif du Diable* ou d'un *Autre Monde* (sauf ceux *Perdus dans le Temps et l'Espace*).

Plateau de jeu



SYMBOLE DES MONSTRES VOLANTS

Identifie une zone de rues ou un lieu pouvant être la cible des *monstres volants*.



SYMBOLE AQUATIQUE

Identifie un *lieu aquatique* pouvant être la cible des *monstres aquatiques*.



SYMBOLE DE GARE

Identifie un *lieu gare*.



ROUTE DES GARES

Relie les *lieux gare* entre eux (voir les *Gares* et le *Pont de Bishop's Brook*).



ROUTE MARITIME

Relie les *lieux aquatiques* entre eux (voir *Falcon Point*).



ROUTE DU PIC DE KINGSPORT

Relie les lieux blancs de Kingsport (voir *La Chaussée*, *Station Radio* et *L'Étrange Maison Haute dans la Brume*).



ROUTE DE Y'HA-NTHLEI

Relie *Y'ha-nthlei* et le *Récif du Diable*.



FRONTIÈRE

Délimite une zone de rues.



FRONTIÈRE INFRANCHISSABLE

Délimite une zone de rues. Ces frontières ne peuvent être franchies que par un déplacement par *route*.

Table des Monstres



Normal: se déplace d'un lieu ou zone de rues.



Immobile: ne se déplace jamais; le monstre reste où il est apparu.



Rapide: se déplace de deux lieux et/ou zones de rues, mais s'arrête s'il rencontre un investigateur.



Unique: se déplace d'une manière spéciale décrite à l'endos du *marqueur monstre*.



Volant: va vers l'investigateur le moins discret dans une zone de rues ou, à défaut, va dans le *Ciel*.



Chasseur: va vers l'investigateur le plus proche dans un *lieu instable* ou, à défaut se déplace d'un lieu ou zone de rues.



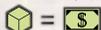
Aquatique: va vers l'investigateur le moins discret dans un *lieu aquatique* ou, à défaut, se déplace d'un lieu.



Kingsport

Vendez un *Objet Commun* ou *Unique* à son prix indiqué :

Volonté (-1)



BOUTIQUE DE CURIOSITÉS DE NEIL

Vendez un *Objet Commun* ou *Unique* à son prix indiqué. Faites un test de volonté (-1). Un succès vous obtient le prix indiqué. Un échec rapporte la moitié du prix indiqué (arrondi au supérieur).



GARE

Payez 1\$ et 1 de mouvement pour vous déplacer vers un autre *symbole de gare*.



HÔPITAL DE LA CONGRÉGATION

Payez 1\$ et récupérez 1 *Santé mentale* et 1 *Résistance*.



LA CHAUSSÉE

Stoppez votre mouvement lorsque vous entrez dans ce lieu.



Nourriture ou Whisky

LA CORDE & L'ANCRE

Payez 1\$ et prenez la carte *Nourriture* ou *Whisky* du paquet d'*Objets Communs*.



Transforme

L'ÉTRANGE MAISON HAUTE DANS LA BRUME

Payez 2 *trophées de portail* ou 1 *trophée de portail* et des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou des *trophées de monstres* totalisant 10 en *force* puis prenez la carte *Transformé*.



Capitaine de Bateau Blanc

PHARE DE NORD POINT

Payez 2 *trophées de portail* ou 1 *trophée de portail* et des *trophées de monstres* totalisant 5 en *force* ou des *trophées de monstres* totalisant 10 en *force* puis prenez la carte *Capitaine de Bateau Blanc*.



STATION RADIO

Stoppez votre mouvement lorsque vous entrez dans ce lieu.