

Bienvenue à Arkham !

Une terrible créature d'au delà du temps et de l'espace s'éveille, stimulée par l'ouverture de portails dimensionnels dans toute la ville. Les joueurs doivent joindre leurs forces pour fermer tous les portails avant que le Grand Ancien ne se réveille. Si le Grand Ancien bat les joueurs, Arkham est condamné.

Conditions de victoire, 3 possibilités :

- Fermer le dernier portail **ET** le nombre de trophées de portail non dépensé > **OU** = au nombre de joueurs ;
- Sceller 6 portails ;
- Battre le Grand Ancien.

Divers

Nombre de joueurs	Limite de monstres à Arkham	Maximum de monstres dans la périphérie	Nombre de portails pour le réveil du Grand Ancien
1	4	7	8
2	5	6	8
3	6	5	7
4	7	4	7
5	8	3	6
6	9	2	6
7	10	1	5
8	11	0	5

Choisir un Grand Ancien par rapport à son niveau de difficulté

Yig a la piste de destin la plus courte, il la remplit assez facilement (chaque cultiste tué ou chaque investigateur perdu dans le temps et l'espace ajoute un marqueur de destin). C'est sans aucun doute lui qui permet les parties les plus rapides.

Azathoth ne combat pas. Quand sa piste de destin est remplie, les joueurs ont perdu. De plus son effet sur le jeu est assez mineur. Bref le plus simple d'un point de vue règles et un bon choix pour une première partie.

Ensuite, Ithaqua qui a une piste courte mais qui n'est pas trop dur à combattre.

Puis Nyarlathotep qui ajoute ses 5 masques qui sont des monstres plutôt balaises. De plus il est assez dur car lors du combat final, il fait perdre des pions indices et dévore ceux qui n'en ont plus. Choix assez délicat entre sceller un portail à l'aide des pions indice ou survivre à Nyarlathotep.

Shub-Niggurath est balaise car elle augmente la force de tous les monstres de 1. Lors du combat final, elle a une immunité physique.

Yog-Sothoth est d'un niveau un peu supérieur à Shub-Niggurath. Il augmente la difficulté pour fermer les portails de 1 (super marrant quand on tente de fermer les portails vers R'lyeh). En combat il est immunisé à la magie et provoque des pertes de trophée de portail (que l'on a sué sang et eau pour fermer).

Cthulhu est un vrai cauchemar. La partie est très longue. Les maximums de Santé mentale et de Résistance de tout les joueurs sont réduits de 1 dès le début de la partie (les personnages déséquilibrés entre leur santé mentale et leur résistance vont vraiment avoir du mal. Imaginez jouer une partie avec 2 en SAN ou en résistance). Ses attaques touchent automatiquement (perte de un point à son max de SAN ou de résistance), il est très résistants (-6 aux tests de combat) et il régénère ! Autant dire qu'un combat contre Cthulhu est pratiquement perdu d'avance !

Enfin, hors catégorie, il y a Hastur. Le coût pour sceller les portails devient prohibitif (8 indices) et en combat la résistance d'Hastur est égale au niveau de terreur. Si vous avez pu maintenir le niveau de terreur assez bas pendant la partie cela sera facile, mais le combat sera quasi-impossible si Hastur est réveillé à cause du niveau de terreur. Bref Hastur peut être vraiment variable même si sa piste de destin est aussi importante que celle de Cthulhu.

Phase I : Entretien

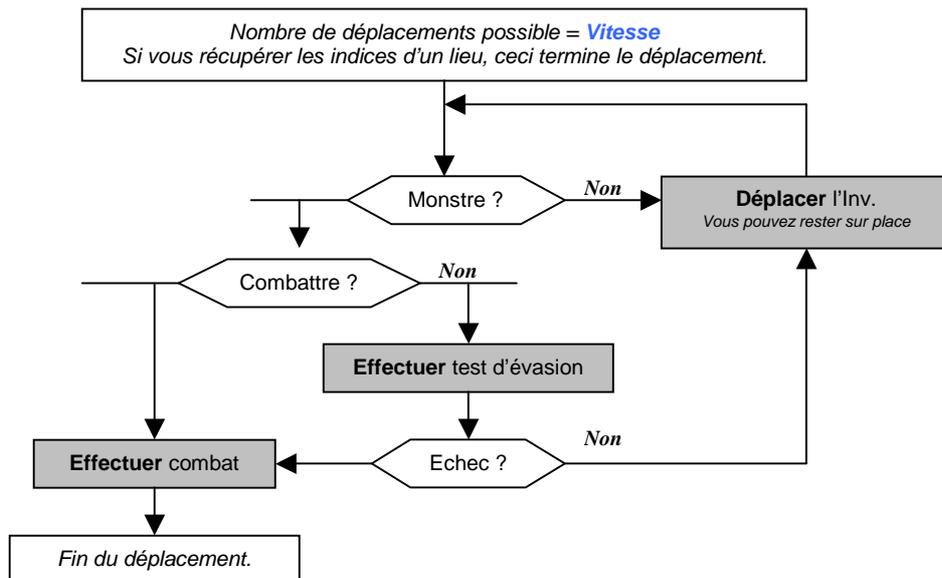
IMPORTANT - l'ordre suivant est à respecter :

1. Rafraîchissement des cartes épuisées.
2. Actions d'entretiens (vérification des bénédictions, des prêtres bancaires, etc.) et le lancement des sorts.
3. Ajustement des vos compétences

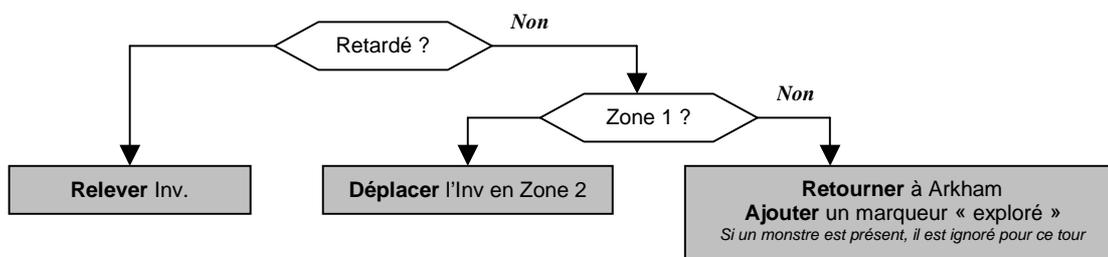
Phase II : Mouvement

Les échanges peuvent s'effectuer durant cette phase entre les joueurs situés sur une même case, sauf durant un combat. On peut échanger des objets communs, uniques, de l'argent et des sorts **mais pas des pions indices, des alliés ni des trophées monstre ou portail**.

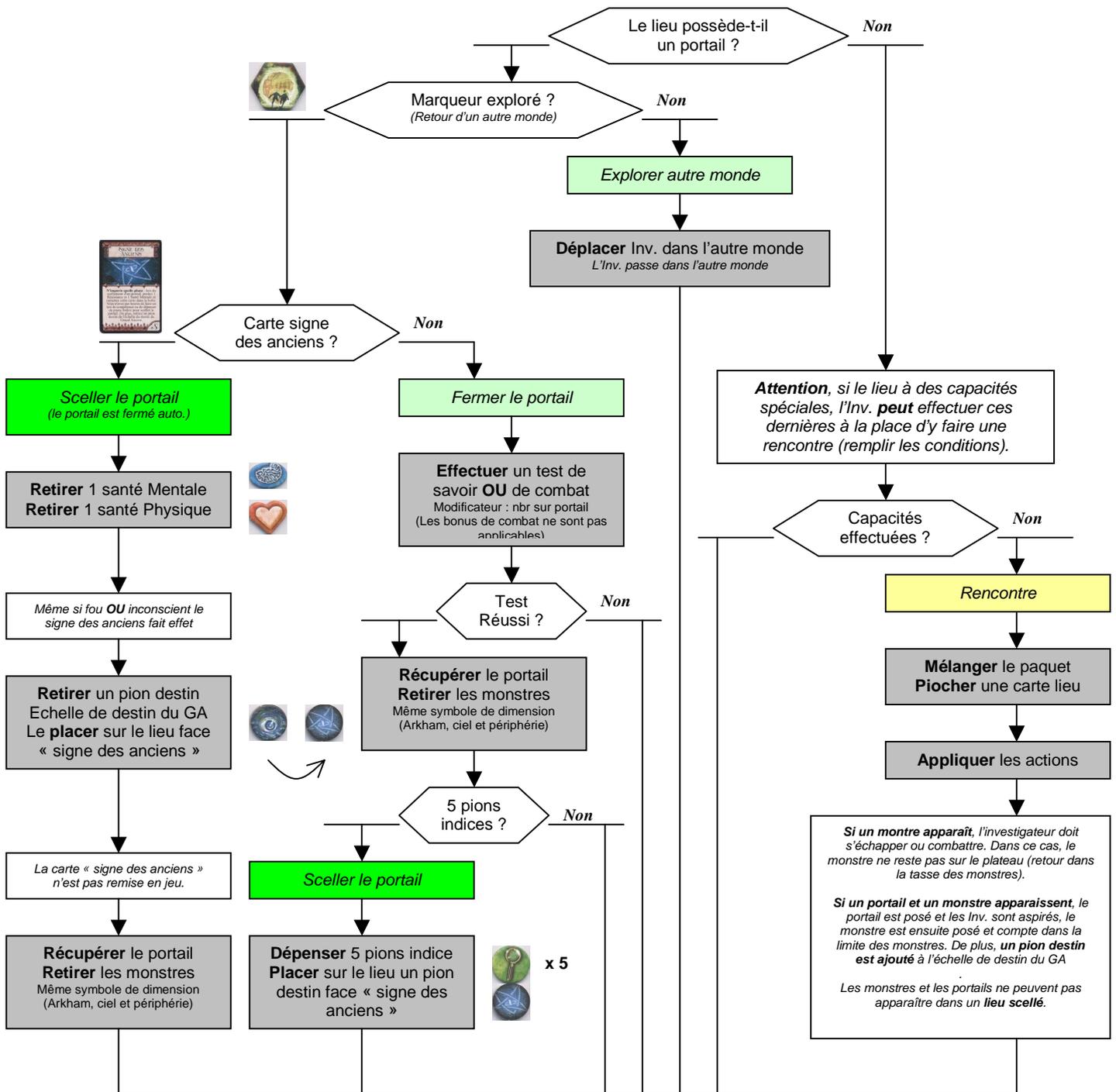
Mouvement à Arkham (Vitesse)



Mouvement dans un autre monde



Phase III : Rencontres à Arkham (si zone de rues, rien ne se passe)



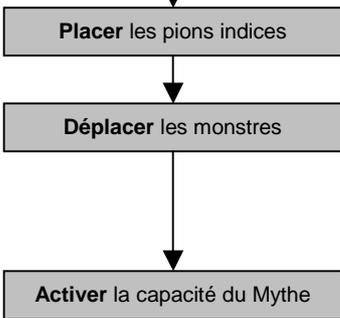
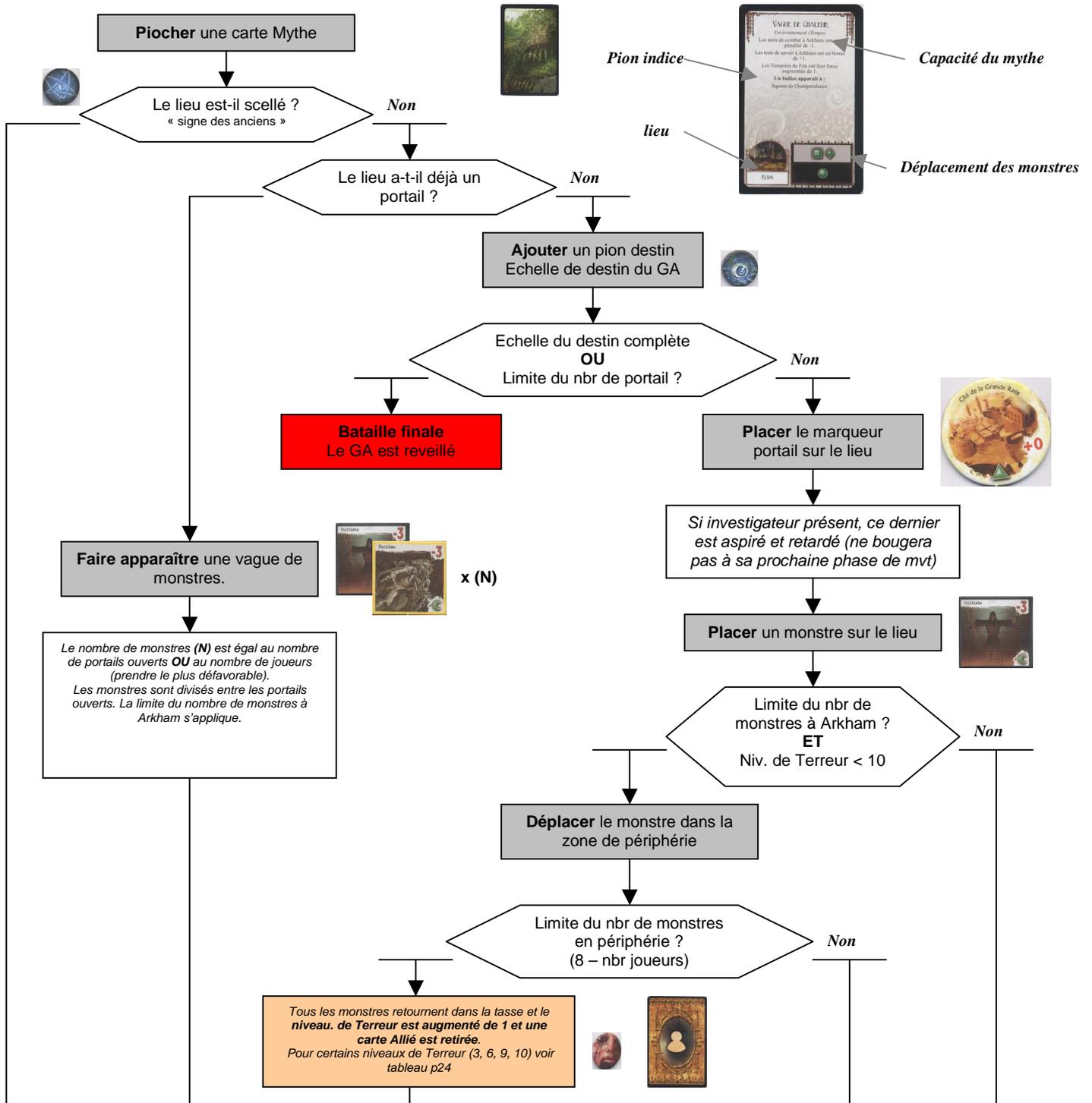
Phase IV : Rencontres dans les autres mondes

→ **Piocher une carte portail (même couleur)**
 Jusqu'à avoir une carte dont la couleur est égale à celle des symboles de rencontre
 Les mauvaises cartes sont replacées au fond du paquet.
 Si une rencontre spécifique est présente, elle est appliquée
 sinon, le § autres est appliqué.
 Une fois résolue, la carte est replacée au fond du paquet.

Si un monstre apparaît, l'investigateur doit s'échapper ou combattre.
 Le monstre ne reste pas sur le plateau (retour dans la tasse des monstres).
 Si une rencontre vous amène à être perdu dans l'espace et dans le temps,
 vous ne recevez pas de marqueur « exploré ».

Le but ici est de revenir à Arkham avec un marqueur « exploré »  afin de pouvoir fermer et/ou sceller le portail.

Phase V : Mythe



Immobile : le monstre ne bouge jamais, il reste à l'endroit où il est entré en jeu
Rapide : le monstre se déplace deux fois (doit s'arrêter si un inv.)
Unique : Règle spéciale de mouvement (voir face combat du monstre)
Volant : Inv. le plus proche (zone de rue connectée) ou ciel (voir règle p 11)

Gros titre : le texte est appliqué et la carte est remise face cachée au fond du paquet
Environnement : reste en jeu et remplace la précédente qui est remise face cachée
Rumeur : fait effet jusqu'à ce que la condition réussisse ou échec soit remplie

Combats

Bonus au combat

Les bonus au combat donnés par les cartes Arme et Sort (et la compétence Tireur d'Élite) ne peuvent s'appliquer que lors des combats contre les monstres.

- Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors de la fermeture d'un portail.
- Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors des rencontres dans l'Autre Monde demandant un test de combat.
- Ces bonus ne peuvent pas être utilisés lors des rencontres demandant un test de combat à Arkham sauf pour ces trois rencontres :
 - Banque d'Arkham
 - Hôpital Sainte Marie
 - Cimetière

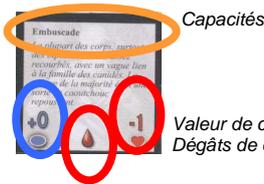
Si la **force** d'un monstre > 1, un **succès incomplet n'a pas d'effet**.

Des pions indice peuvent être dépensés pour lancer **des dés supplémentaires** (un à la fois) afin d'obtenir un succès complet.

Un pion indice donne toujours un dé supplémentaire même si le nombre de dés < 0.



Capacités spéciales des Monstres	
Embuscadé	L'Inv. ne peut pas fuir
Inépuisable	En cas de défaite, il retourne dans la tasse
Résistance Physique	Bonus Physique divisé par 2
Résistance Magique	Bonus Magique divisé par 2
Immunité Physique	Annule le bonus Physique
Immunité Magique	Annule le bonus Magique
Cauchemardesque X	Inflige X dégâts (santé mentale) sur test d'horreur réussi
Irresistible X	Inflige X dégâts (résistance) quand il est battu



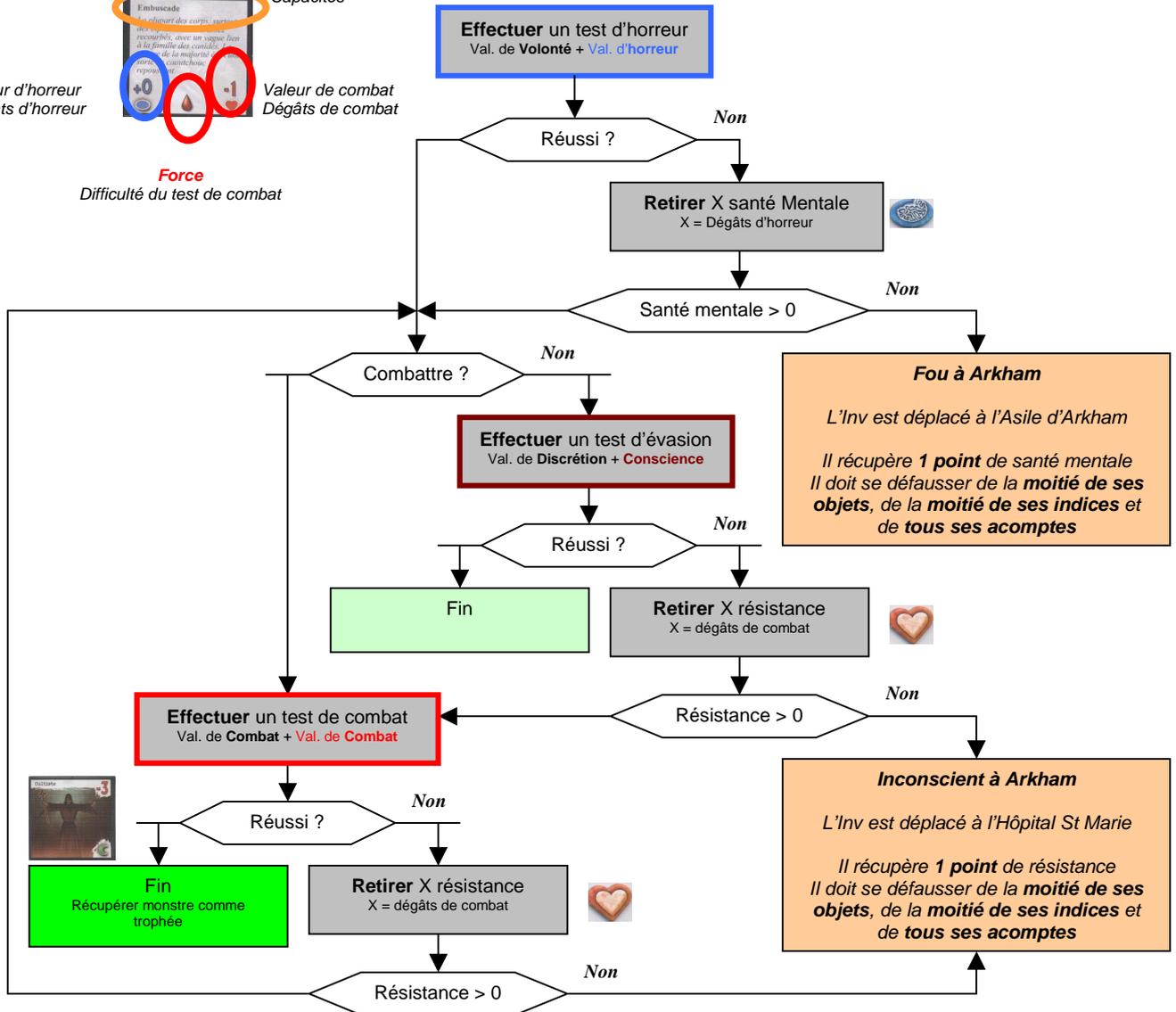
Valeur d'horreur
Dégâts d'horreur

Capacités

Valeur de combat
Dégâts de combat

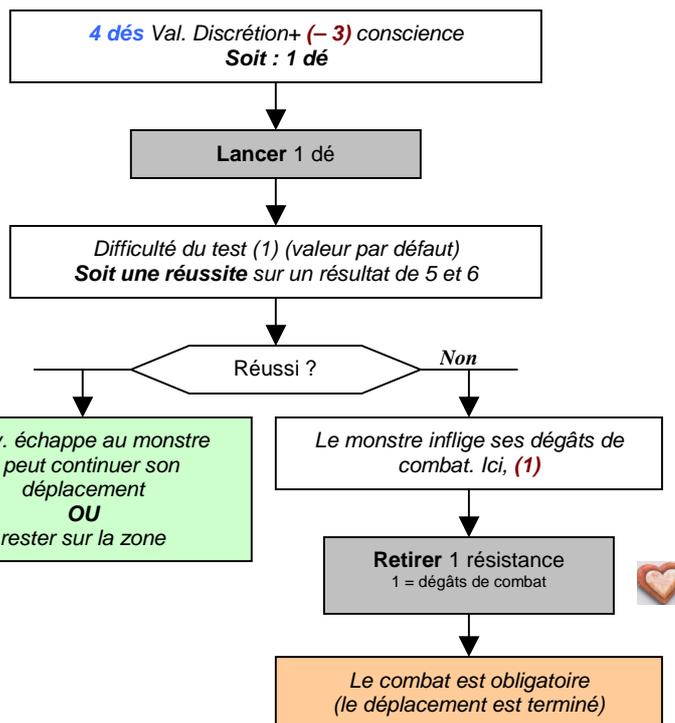
Force

Difficulté du test de combat



Test d'évasion (Discrétion) : Si plusieurs monstres sur la zone, un test doit être effectuée pour chaque monstre.

		Michael McGlen Le Gangster	
3 Santé Mentale		7 Résistance	
Maison: Pension de Ma	Costaud		
Possesseurs fixes: 88, 2 Objets Communs (Dynamite, Mitraillette)		N'importe quelle phase: Michael réduit de 1 toutes ses pertes de Résistance, jusqu'à un minimum de 0.	
Possesseurs aléatoires: 1 Compétence, 1 Objet Unique			
Concentration: 1			
Vitesse: 2	3	4	5
Discrétion: 4	3	2	1
Combat: 3	4	5	6
Volonté: 4	3	2	1
Savoir: 0	1	2	3
Chance: 3	2	1	0



Il y a 6 jets principaux :

1. Compétence Combat (jet de force et d'endurance)
2. Compétence Savoir (jet de connaissance)
3. Compétence Chance (pour les rencontres)
4. Compétence Discrétion (Vol et discrétion)
5. Compétence Vitesse (tests rapidité et agilité)
6. Compétence Volonté (détermination et force de caractère)

Si quelque chose influe sur une des ces 6 compétences elle influe aussi sur le jet dérivé correspondant.

Il y a 4 jets dérivés :

7. Combat (dérivé de combat) contre les monstres
8. Evasion (dérivé de discrétion) pour fuir les monstres
9. Sorts (dérivé de Savoir) pour lancer un sort
10. Horreur (dérivé de volonté) pour éviter de sombrer dans la folie

Si quelque chose (comme une arme) influe sur les jets dérivés cela n'influe pas sur les compétences dont ils sont issues (la mitraillette n'aide pas à fermer le portail, quand une carte rencontre dit de faire un jet de combat aucun bonus d'armes ne comptent).

Les sorts de Combats :

- Si vous échouez le lancement d'un sort tel que flétrissement pendant un combat, les mains qui lancent le sort sont occupées jusqu'à la fin du tour de combat. Au prochain tour (si il y en a un) vous pouvez changer vos armes/sorts.
- Le signe rouge dure tant que vous y dédiez une main.

Durée des bonus de combats

- Type 1: (Armes standards) "+X au Combat"
Exemples: .38 Revolver, Fusil, Hache.

Ces bonus durent aussi longtemps que vous y consacrez le nombre de mains nécessaires. Vous pouvez les utiliser pour de multiples tours de combats et de multiples combats.

- Type 2: (un coup) "+X au Combat (utilisable une seule fois)"
Exemples: Dynamite, Cocktail Molotov.

Vous ne pouvez l'utiliser que pour un jet de combat puis vous la défaussez.

- Type 3: (Eclat) "Épuisez avant de faire un jet de combat pour gagner +X pour ce jet."
Exemples: Lance Flamme, Fusil Carabine.

Ce type est utilisé pour un seul jet de combat puis est épuisé jusqu'au prochain rafraîchissement.

- Type 4: (Sorts) "Lancez et épuisez pour obtenir +X au jet de combat jusqu'à la fin de ce combat."
Exemple: Flétrissement.

Un sort qui donne un bonus comme ceci durera (si le lancé est réussi) jusqu'à la fin du combat en cours (pour plusieurs rounds de combat jusqu'à la fin de ce combat) une fois lancé. Malgré cela vous devez consacrer le nombre de main nécessaire pour maintenir le sort ou il s'interrompt.

Dans tous les cas, le sort est épuisé après lancement donc il ne peut être utilisé **que pour combattre un monstre par tour.**

De plus contre le grand ancien, vous devrez le relancer à chaque attaque puisqu'il se termine et est rafraîchi entre les attaques.