

HORREUR À ARKHAM

(EDGE)

BUT DU JEU

DES PORTAILS DIMENSIONNELS S'OUVRENT SUR ARKHAM, LAISSANT RENTRER DE TERRIFIANTES CRÉATURES. JOUER EN COOPÉRATION POUR FERMER LES PORTAILS DIMENSIONNELS ET LES SCELLER À JAMAIS OU SI CELA ÉCHOUE, BATTRE LE GRAND ANCIEN.



1 / MISE EN PLACE



- Placer le **marqueur de terreur** sur 0.
- Placer les **pions indices** sur les lieux avec diamant rouge.
- Piocher 1 **carte joueur**.
- Piocher 1 **grand ancien** (Yig pour débutants).
- Distribuer les **possessions fixes** que possèdent les investigateurs de chaque joueur, puis mélanger le paquet.
- Piocher les **possessions aléatoires** de chaque joueur dans le paquet approprié.
- Distribuer à chaque joueur le nombre de **jetons santé mentale / résistance** indiqués sur la fiche.
- Poser les **3 curseurs coulissants de compétence** sur la fiche joueur :
 - **Vitesse** : Nombre de cases de déplacement autorisé.
 - **Discrétion** : Permet d'éviter un monstre croisé.
 - **Combat** : Force de combat.
 - **Volonté** : Capacité à ne pas être effrayé par le monstre.
 - **Savoir** : Connaissance en sort magique.
 - **Chance** : Taux de chance.
- **Enfermer les monstres** dans un sac opaque et les mélanger. Retirer les **monstres masqués** (sauf si Nyarlathotep).
- Mélanger et déposer en haut du jeu les **objets liés aux mythes** (monstres) :
 - 9 paquets **lieux** (dessus).
 - Feuille du **grand ancien** / paquet **portail** / paquet **mythe** / pions **destin** (bleus) / pions **indice** (verts) / marqueur **activité** (pas pour débutant) / marqueurs **fermé** et **exploré**.
- Mélanger et poser sous le jeu les **objets liés aux investigateurs** :
 - Paquet **allié** / **objet commun** / **objet unique** / **sort** / **compétence**.
 - 5 paquets de cartes spéciales **investigateur**.
 - Réserve de pions **santé mentale** et **résistance**.
 - Réserve pions **argent**.
- Piocher carte **mythe** : Elle indique un lieu instable (diamant rouge) où un portail et un monstre vont apparaître. Si carte **rumeur**, on la défausse et on pioche une autre carte. Poser un pion destin sur l'échelle du grand ancien.



2 / TOUR DE JEU



4 PHASES (ENTRETIEN / MOUVEMENT / RENCONTRE / DÉVOILER MYTHE)



- ENTRETIEN : ON FAIT LE POINT SUR SON JEU

- Ajuster ses compétences selon son niveau de concentration. Les chiffres indiquent le nombre de dés que l'on pourra utiliser.
- Retourner face visible les cartes retournées lors de tours précédents.
- Effectuer les actions d'entretien des cartes investigations possédées (*bénédictio*n/malédiction/prêt bancaire/acompte).

- MOUVEMENT : SE DEPLACER DANS ARKHAM SELON SON NIVEAU DE VITESSE.

- **SI ON ARRIVE DANS UN LIEU** : Récolter des pions indices et y faire des rencontres.
- **SI ON ARRIVE SUR UN PORTAIL** : Le joueur ne peut pas le fermer tout de suite. Il est d'abord aspiré par le portail

et placé sur la zone gauche de l'autre monde indiqué au verso du marqueur portail. Au tour suivant il passe à droite. Le tour d'après il retransverse le portail.

- **SI ON RENCONTRE UN MONSTRE** : Si un joueur s'arrête ou passe par case avec monstre, 2 possibilités :

- **FUIR EN FAISANT UN TEST D'ÉVASION** : Regarder la valeur de conscience du monstre (en haut à droite), soustraire cette valeur à sa valeur de discrétion. Le résultat obtenu indique combien de dés on peut utiliser pour tenter de faire 6 ou 5. Si échec : le joueur perd autant de résistance que le nombre de cœurs dessinés au verso. Il doit alors maintenant combattre le monstre.

- COMBATTRE :

- a) D'abord faire un test d'horreur :

Ne pas se laisser impressionner par le physique du monstre en utilisant sa volonté. Regarder la valeur d'horreur du monstre en bas à gauche du verso et le soustraire à la valeur de volonté. Le résultat indique le nombre de dés utilisable pour faire 5 ou 6.

Si victoire : rien ne se passe. Si échec : on perd le nombre de cerveaux dessinés sous la valeur d'horreur du monstre. Si un joueur possède 0 à sa santé mentale après un test d'horreur, il devient fou. Il défausse la moitié de ses objets et la moitié de ses pions indices. Il va directement à l'asile d'Arkham et reçoit un jeton santé mentale.

- b) Puis faire le test de combat :

On regarde la valeur combat du monstre en bas à droite du verso et on le soustrait à sa valeur combat. Le nombre de gouttes de sang dessinées indique le nb de 5/6 à faire pour battre le monstre en un seul jet.

- On peut utiliser des armes ou des sorts pour s'aider. Cf. icône mains. Pour les sorts on soustrait le nombre à son score de savoir.
- On peut utiliser 1 indice pour relancer 1 dé (idem pour les autres tests de compétence).

2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- Un monstre battu devient un trophée devant soi.
- Si un joueur possède 0 en résistance, il tombe inconscient. Défausser la moitié des cartes *objets* puis des pions *indices*. Il va directement à l'hôpital Sainte Marie et reçoit 1 point de résistance.
- Si 0 en santé et 0 en résistance, le joueur est dévoré. Il perd tout et reprend 1 personnage.

- RENCONTRES :

- **DANS LA VILLE D'ARKHAM** : Le joueur fait une rencontre en piochant une carte de la couleur du quartier. Il se réfère au texte du lieu où il se trouve. Si monstre apparaît avec ces cartes, il ne reste pas en cas de fuite réussie.
- **DANS L'AUTRE MONDE** : Piocher dans le paquet portail jusqu'à obtenir une couleur indiquée dans les cercles de cet autre monde. Lire le texte correspondant au lieu ou « autre ». Au tour suivant le joueur passe à droite lors de son déplacement et refait une rencontre. Il pourra au prochain tour revenir au portail et tenter de le fermer : Il placera alors un marqueur *exploré* sous son pion pour ne plus être aspiré. Il peut tenter de le fermer puis de le sceller.
 - **Fermer** : Faire au choix un test de savoir ou de combat. Soustraire le nb indiqué au verso du jeton portail. Si échec, nouvelle tentative lors de la prochaine phase rencontre. Si réussite, il prend le portail comme trophée. Tous les monstres qui ont le même symbole que sur le portail fermé disparaissent du plateau/ciel/périphérie.
 - **Sceller** : Après avoir fermé un portail, on peut immédiatement le sceller en dépensant 5 pions indices puis en posant un pion destin. Plus aucun portail ni monstres ne peuvent apparaître sur ce lieu



- DÉVOILER LE MYTHE :

PIOCHER UNE CARTE MYTHE ET EFFECTUER LES 4 ACTIONS :

1) OUVRIR PORTAIL ET ENGENDRER MONSTRE (5 joueurs et + : 2 monstres).

- **S'il n'y a pas de portail sur le lieu où il doit apparaître** :
 - On place 1 pion destin sur la 1ère case disponible du grand ancien.
 - On pioche 1 portail et on le place sur le lieu.
 - On pioche 1 monstre et on le place sur le lieu.

Attention : le nombre de monstre sur le plateau est limité (nombre de joueur + 3). Si la limite est dépassée, placer les nouveaux monstres sur la case périphérie. Quand le nombre de monstre atteint sa limite dans la périphérie (ex : 3 joueurs = 5 monstres), on les défausse et on avance le niveau de terreur de 1. À chaque niveau, un allié quitte la ville. Niveau 3 le magasin ferme. Niveau 6 : boutique souvenir ferme. Niveau 9 : vieille échoppe de magie ferme. Niveau 10 : plus de limite de monstre sur le plateau + 1 pion destin sur échelle grand ancien.

- S'il y a un portail sur le lieu :

Un monstre émerge de chaque portail. S'il y a plus de joueurs que de portails ouverts, on prend en compte le nombre de joueurs pour l'émergence des monstres.

- S'il y a un joueur sur le lieu où doit apparaître le portail :

Il est aspiré vers l'autre monde. Il est désorienté : il couche son personnage et ne joue pas le prochain tour. On place le monstre.

2) PLACER LES PIONS INDICES.

Si un joueur se trouve sur le lieu qui reçoit l'indice, il peut immédiatement prendre le pion.

3) DEPLACER LES MONSTRES :

Regarder le coin inférieur droit de la carte mythe. Les monstres dont le symbole figure sur le fond blanc prennent une rue blanche. Idem pour fond noir. Un monstre qui partage un lieu avec un investigateur ne bouge pas, il attaquera le joueur lors de la prochaine phase mouvement.

- **Les monstres à bordure noire** : déplacement normal.
- **Les monstres à bordure jaune** : immobiles.
- **Les monstres à bordure rouge** : déplacement x2
- **Les monstres à bordure vertes** : indications spéciales sur la carte.
- **Les monstres à bordure bleue** : monstres volants. Se déplacent sur le joueur le + proche dans une zone de rue (pas bâtiment). Sinon on pose le monstre sur la case ciel. Ils s'abattront plus tard sur le 1er joueur qui se trouve sur une case rue.

4) ACTION CAPACITE DU MYTHE (non obligatoire pour débutant) :

- **Gros titres** : se résout immédiatement
- **Environnement** : reste en jeu jusqu'à la prochaine carte environnement.
- **Rumeur** : Le texte fait effet jusqu'à la réussite ou l'échec de la mission.
- Une seule carte rumeur en jeu.

3 / FIN DE PARTIE



ON GAGNE LA PARTIE DE 3 MANIÈRES :

- Fermer les portails : tous les portails sont fermés et on possède + de portails trophées que de joueurs.
- S'il y a 6 portails scellés
- Si le grand ancien s'est réveillé et que les joueurs l'ont vaincu.

Il se réveille dans les conditions suivantes :

 - Si trop de portails ouverts (cf. règles).
 - S'il n'y a plus de marqueur portail.
 - S'il n'y a plus de monstres.
 - Si le marqueur de terreur atteint 10 et qu'il y a plus du double de monstres autorisés sur le plateau.



Si aucune de ces 3 conditions ne sont remplies, les joueurs perdent la partie.