L'Horreur de Miskatonic™

*Un extrait de l'***Arkham Advertiser** *:*

Le professeur Christine Krosnowski est sortie de son internement à l'école de médecine de l'Université Miskatonic où elle était en observation pour des soucis de santé mentale depuis plusieurs jours. Les étudiants et les professeurs ont été choqués de voir mademoiselle Krosnowski, une enseignante de poésie et de littérature depuis six ans, errer sur le campus déclamant des avertissements sur la fin des temps, couverte d'ecchymoses et de coupures étranges.

Le docteur Allen Halsey, doyen de l'école de médecine de Miskatonic nous a déclaré que « le cas de Christine est unique et demande un rare niveau de compréhension. Elle a reçu d'excellents soins mais nous pensons que son salut passe par la nécessité pour elle de se confronter à ses propres peurs, dans les murs de Miskatonic. »

Avec cette extension, les investigateurs vont découvrir que le monde est encore plus sombre et mystérieux qu'ils ne l'imaginaient ! Les enseignants de l'Université ont été confrontés à la folie et à l'horreur. Ils ont exploré les cauchemars cachés des villes de Dunwich, Kingsport, et Innsmouth. Ils ont vu le mal qui se terre sous la forme du Pharaon Noir de l'ancienne Égypte et sous la pièce pernicieuse, « Le Roi en Jaune ». Ils savent que le Culte de la Chèvre Noire et l'étrange créature connue sous le nom du Rôdeur devant le Seuil existent réellement et menacent la survie de l'humanité. Écoutez bien leurs leçons, car votre capacité à résister à la véritable horreur cosmique va bientôt être remise en question !

La plupart des éléments de cette extension ont été créés pour venir en complément du matériel des autres extensions d'Horreur à Arkham. Plus vous avez d'extensions à votre disposition, plus vous pourrez utiliser d'éléments de cette extension.

IMPORTANT : A partir de cette extension les termes anglais fight et combat seront respectivement remplacés par vigueur et combat. En clair la compétence Combat des investigateurs va devenir Vigueur (utilisé pour fermer un portail par exemple) et lors de l'affrontement contre les monstres on utilisera le terme Combat (Vigueur et éventuellement Armes ou sorts). Ceci afin d'éviter la confusion entre la compétence pure et le combat avec utilisation d'armes.

Aperçu du Matériel

Voici une brève description du matériel de cette extension.

7 Cartes Compétence

Les cartes Compétence représentent les capacités d'un investigateur. Chaque carte Compétence de **L'Horreur de Miskatonic** donne à l'investigateur des capacités spéciales en rapport avec l'une des autres extensions d'**Horreur à Arkham**. Ces cartes sont rares et chères.

9 Cartes Rencontre de l'Exposition

Ces cartes représentent des événements se produisant quand les investigateurs recherchent les trésors perdus de l'exposition « L'héritage des Pharaons ». On les pioche quand un investigateur est dans la même zone de rue que le marqueur Rumeurs Anciennes durant la phase de Rencontres à Arkham. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)**.

5 Cartes Objet de l'Exposition

Ces cartes représentent des anciens artefacts égyptiens faisant partie de l'exposition au musée « L'héritage des Pharaons ». Ces cartes sont similaires aux Objets Uniques, mais elles n'ont pas de valeur monétaire et on ne peut les obtenir que via les rencontres à Arkham, à l'Exposition, ou dans Les Autres Mondes. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)**.

12 Cartes Blessure

Le paquet Blessure est composé de cartes pouvant être piochées quand un investigateur tombe à 0 en Résistance. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **L'Horreur de Dunwich**.

12 Cartes Folie

Le paquet Folie est composé de cartes pouvant être piochées quand un investigateur tombe à 0 en Santé Mentale. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **L'Horreur de Dunwich**.

7 Cartes Malheur

Ces cartes représentent des habitants importants vivant à Dunwich, Kingsport, ou Innsmouth et qui sont devenus fous en voyant « Le Roi en Jaune ». Les cartes Malheur de **L'Horreur de Miskatonic** ne sont utilisées que lorsque le Roi en Jaune (de l'extension **Le Roi en Jaune**) est le Héraut et qu'au moins un plateau d'extension est en jeu (Dunwich, Kingsport, ou Innsmouth).

6 Cartes Bénédictions de Nodens

Le paquet Bénédictions de Nodens est utilisé quand Nodens (de l'extension **L'Horreur de Kingsport**) est le Gardien. Il donne aux investigateurs *Bénis* des avantages supplémentaires.

16 Cartes Visions d'Hypnos

On utilise ces cartes quand Hypnos (de l'extension **L'Horreur de Kingsport**) est le Gardien. Il augmente la vitesse d'apparition des pions Indice sur le plateau et les chances d'avoir des rencontres utiles.

24 Cartes Rencontre du Culte

Les cartes du paquet Rencontre du Culte sont des rencontres spéciales que les investigateurs peuvent piocher s'ils ont la carte Membre du Culte « L'un des mille » et s'ils se trouvent dans un lieu approprié pour une activité de culte malfaisante. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **La Chèvre Noire des Bois**.

6 Cartes Relation

Le paquet Relation est composé de cartes représentant des effets concernant deux investigateurs résultant de leur histoire commune et de leur attitude l'un envers l'autre. On n'utilise ces cartes qu'avec l'extension **Le Rôdeur Devant le Seuil** et uniquement pour les parties à deux joueurs ou plus.

8 Cartes Étudiant de Miskatonic

Ces cartes indiquent qu'un investigateur apprend quelque chose à l'Université Miskatonic. Quand un investigateur gagne cette carte, il gagne les avantages de la face Étudiant de Miskatonic. Par la suite, il pourra retourner cette carte pour gagner les avantages de la face Diplômé de Miskatonic. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec la feuille Institution de l'Université Miskatonic.

56 Cartes Portail

Ces cartes représentent des rencontres que les investigateurs font quand ils voyagent dans les Autres Mondes. Contrairement aux cartes Lieu, il n'y a qu'un paquet de cartes Portail. Chacune de ces cartes a un ou plusieurs symboles d'extension indiquant avec quelle(s) extension(s) on peut inclure cette carte dans la partie.

43 Cartes Mythe

Ces cartes décrivent les événements majeurs du jeu. On en pioche une au début de chaque phase Mythe et cette carte a plusieurs effets. Elle détermine où et quand les nouveaux portails et monstres apparaissent, le déplacement des monstres déjà en jeu, l'apparition de nouveaux pions Indice. Chaque carte Mythe a aussi un effet particulier qui peut aider ou gêner les investigateurs.

60 Cartes Lieu de Dunwich

Les cartes Lieu de Dunwich fonctionnent de la même façon que les cartes Lieu d'Arkham, mais décrivent des rencontres se déroulant dans les différents endroits de Dunwich. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **L'Horreur de Dunwich**.

Certaines de ces cartes ont un second symbole d'extension indiquant qu'il faut cette autre extension pour les utiliser.

6 Cartes L'Horreur de Dunwich

Ces cartes forment un paquet que l'on place à côté du plateau de Dunwich. Ces cartes sont utilisées quand un investigateur essaye de combattre l'Horreur de Dunwich. Ces cartes ne sont utilisées que si l'on joue avec l'extension **L'Horreur de Dunwich**.

4 Cartes Acte

On utilise ces quatre cartes pour noter la progression de la fin d'Arkham alors que la pièce « Le Roi en Jaune » rend fou la population de la ville. Quand la dernière carte Acte entre en jeu, les investigateurs ont aussitôt perdu la partie. Les cartes Acte de cette extension ne sont utilisées que si l'on joue avec l'extension **Le Roi en Jaune** et elles sont utilisées à la **place des** cartes Acte de l'extension **Le Roi en Jaune**.

80 Cartes Lieu de Kingsport

Les cartes Lieu de Kingsport fonctionnent de la même façon que les cartes Lieu d'Arkham, mais décrivent des rencontres se déroulant dans les différents endroits de Kingsport. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **L'Horreur de Kingsport**.

Certaines de ces cartes ont un second symbole d'extension indiquant qu'il faut cette autre extension pour les utiliser.

8 Cartes Bataille Épique

Ces cartes donnent plus d'intensité aux batailles contre le Grand Ancien. Cette extension propose deux nouveaux types de cartes Bataille Épique, les Conditions de Bataille et les Événements de Bataille, qui représentent des forces extérieures à la bataille finale. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec la variante Bataille Épique (de l'extension **L'Horreur de Kingsport**).

60 Cartes Lieu d'Innsmouth

Les cartes Lieu d'Innsmouth fonctionnent de la même façon que les cartes Lieu d'Arkham, mais décrivent des rencontres se déroulant dans les différents endroits d'Innsmouth. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **L'Horreur d'Innsmouth**.

Certaines de ces cartes ont un second symbole d'extension indiquant qu'il faut cette autre extension pour les utiliser.

5 Cartes Engeance d'Innsmouth

Les cartes Engeance d'Innsmouth sont utilisées pour représenter les ancêtres cachés des investigateurs qui s'aventurent dans ce petit village de pêcheurs et pouvant les transformer en Profond. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec l'extension **L'Horreur d'Innsmouth**.

14 Cartes Dette

Ces cartes représentent les effets capricieux et souvent cruels que le Rôdeur a sur ceux qui ont passé un Pacte Maléfique avec lui. Ces cartes ne sont utilisées que lorsque le Rôdeur Devant le Seuil (de l'extension **Le Rôdeur Devant le Seuil**) est le Héraut.

1 Feuille Héraut de l'Horreur de Dunwich

Cette feuille représente une puissante entité surnaturelle qui prépare la venue du Grand Ancien. Cette feuille n'est utilisée que si l'on utilise la variante Héraut de l'Horreur de Dunwich et l'extension **L'Horreur de Dunwich**.

3 Feuilles d'Institution

Ces feuilles représentent des organisations pouvant aider les investigateurs, mais le plus souvent en échange de ressources. Ces feuilles ne sont utilisées qu'avec la variante Institutions.

4 Feuilles de Référence

Chacune de ces feuilles donne aux joueurs des informations sur les modifications du jeu en fonction du nombre de joueurs et des extensions. On y trouve le nombre de portails qui réveilleront le Grand Ancien, la limite de monstres, le nombre maximum de monstres pouvant se trouver dans la Périphérie, et le nombre de monstres piochés de la tasse des monstres quand un monstre apparaît !

38 Pions Agent

Ces pions représentent les membres du Bureau d'Investigation qui surveillent les rues pour empêcher les monstres d'y traîner.

Ces pions ne sont utilisés que si l'on utilise la feuille d'Institution Bureau d'Investigation.

3 Marqueurs Expédition

Ces marqueurs représentent une équipe de spécialistes de l'Université Miskatonic déplacée dans une autre ville (Dunwich, Kingsport, ou Innsmouth). Leurs études de ces autres cités permettent aux investigateurs de voyager rapidement entre les villes, d'accéder à des livres rares possédés par l'Université, et de poursuivre leur éducation avec l'utilisation de cartes Étudiant de Miskatonic. Les marqueurs Expédition ne sont utilisés qu'avec la feuille Institution l'Université Miskatonic.

Symboles d'Extension

Toutes les cartes et les feuilles de cette extension ont un ou plusieurs symboles pour indiquer quelle extension est nécessaire pour utiliser cet élément particulier. Chaque symbole de cette extension est imprimé en marron pour différencier les cartes de cette extension de celles des autres extensions (qui ont un symbole noir). Les symboles d'extension sont les suivants :

Un élément marqué du symbole de **L'Horreur de Miskatonic** peut être utilisé avec uniquement le jeu de base **Horreur à Arkham**, ainsi qu'avec n'importe quelle combinaison d'autres extensions.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)** pour être utilisé.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **L'Horreur de Dunwich** pour être utilisé.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **Le Roi en Jaune** pour être utilisé.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **L'Horreur de Kingsport** pour être utilisé.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **La Chèvre Noire des Bois** pour être utilisé.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **L'Horreur d'Innsmouth** pour être utilisé.

Un élément marqué de ce symbole requiert l'extension **Le Rôdeur Devant le Seuil** pour être utilisé.

Intégrer cette Extension avec le Jeu de Base et les Autres Extensions

Avant d'utiliser **L'Horreur de Miskatonic**, il faut effectuer les étapes suivantes :

1. Mélangez les nouvelles cartes Mythe dans le paquet Mythe. Prenez toutes les nouvelles cartes Compétence, Portail, Lieu de Dunwich, Lieu de Kingsport, et Lieu d'Innsmouth qui les symboles d'extension inutilisées pour cette partie et remettez-les dans la boîte. Mélangez toutes les cartes restantes Compétence, Portail, Lieu de Dunwich, Lieu de Kingsport, et Lieu d'Innsmouth dans leurs paquets respectifs.

2. Si vous utilisez l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)**, mélangez les nouvelles cartes Rencontre de l'Exposition et Objet de l'Exposition dans leur paquet respectif. Si vous n'utilisez pas l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)**, remettez toutes les nouvelles cartes Rencontre de l'Exposition et Objet de l'Exposition dans la boîte.

   Remarque : L'Horreur de Miskatonic a été conçue pour être utilisée avec l'édition révisée de **La Malédiction du Pharaon Noir**. Si vous jouez avec l'édition originale de **La Malédiction du Pharaon Noir** (l'édition où il n'est pas écrit Édition Révisée sur la boîte), utilisez uniquement les cartes Objet de l'Exposition. Toutes les autres cartes marquées du symbole de l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)**, y compris les nouvelles cartes Rencontre de l'Exposition et toutes les cartes ayant le symbole de l'extension **La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée)** parmi les nouvelles cartes Compétence, Portail, Lieu de Dunwich, Lieu de Kingsport, et Lieu d'Innsmouth doivent être remises dans la boîte.

3. Si vous jouez avec l'extension **L'Horreur de Dunwich**, mélangez les nouvelles cartes Blessure, Folie et Horreur de Dunwich dans leur paquet respectif. Si ce n'est pas le cas, remettez les nouvelles cartes Blessure, Folie et Horreur de Dunwich dans la boîte.

4. Si vous jouez avec l'extension **Le Roi en Jaune**, remettez dans la boîte les cartes Acte de l'extension **Le Roi en Jaune** et utilisez les cartes Acte de l'extension **L'Horreur de Miskatonic** à la place. Remarque : quand vous utilisez les nouvelles cartes Acte, ne retirez pas les cartes Un Nouvel Acte Commence ! du paquet Mythe.

   Si vous utilisez la feuille de héraut du Roi en Jaune, prenez les nouvelles cartes Malheur qui ont le symbole des extensions inutilisées et remettez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Malheur restantes dans le paquet Malheur. Si vous n'utilisez pas le héraut Le Roi en Jaune, remettez les nouvelles cartes Acte dans la boîte.

5. Si vous utilisez la feuille de Gardien Hypnos de l'extension **L'Horreur de Kingsport**, prenez les nouvelles cartes Visions d'Hypnos qui ont les symboles d'extensions inutilisées et remettez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Visions d'Hypnos restantes dans leur paquet. Si vous n'utilisez pas le Gardien Hypnos, remettez les nouvelles cartes Visions d'Hypnos dans la boîte. Si vous utilisez la feuille de Gardien Nodens, mélangez les nouvelles cartes Bénédictions de Nodens dans leur paquet. Si vous n'utilisez pas le Gardien Nodens, remettez les nouvelles cartes Bénédictions de Nodens dans la boîte.

   Si vous utilisez la variante Bataille Épique, mélangez les nouvelles cartes vertes et rouges Bataille Épique dans leur paquet respectif. Si ce n'est pas le cas, remettez les nouvelles cartes Bataille Épique dans la boîte.

6. Si vous utilisez l'extension **La Chèvre Noire des Bois**, mélangez les nouvelles cartes Rencontre du Culte dans leur paquet. Si ce n'est pas le cas, remettez les nouvelles cartes Rencontre du Culte dans la boîte.

7. Si vous utilisez l'extension **L'Horreur d'Innsmouth**, mélangez les nouvelles cartes Engeance d'Innsmouth dans leur paquet. Si ce n'est pas le cas, remettez les nouvelles cartes Engeance d'Innsmouth dans la boîte.

8. Si vous utilisez l'extension **Le Rôdeur Devant le Seuil**, mélangez les nouvelles cartes Relation dans leur paquet. Si ce n'est pas le cas, remettez les nouvelles cartes Relation dans la boîte.

   Si vous utilisez la feuille de héraut du Rôdeur Devant le Seuil, mélangez les nouvelles cartes Dette dans leur paquet. Si ce n'est pas le cas, mettez les nouvelles cartes Dette dans la boîte.

Règles Alternatives de Préparation

Au lieu de trier les cartes avant chaque partie, les joueurs peuvent décider de mélanger les nouvelles cartes utilisées dans leur paquet respectif (à l'exception des nouvelles cartes Acte qui remplacent les cartes Acte de l'extension **Le Roi en Jaune**). Durant la partie, les joueurs ne tiennent pas compte des cartes piochées ayant un symbole d'extension inutilisée et les remettent dans la boîte pour piocher une autre carte du même type pour la remplacer.

Préparation de l'Extension

Quand on joue avec l'extension **L'Horreur de Miskatonic**, on effectue les étapes de la préparation normale du jeu comme indiqué dans le livret de règles d'**Horreur à Arkham**, avec les changements et les ajouts suivants (les numéros correspondent aux étapes numérotées du jeu de base).

1. Préparation de la Surface de Jeu

Placez à côte du plateau la feuille de référence correspondant au nombre d'investigateurs.

6. Séparation des Paquets

Si vous jouez avec l'extension **Le Roi en Jaune**, durant l'étape 6c de la préparation des règles de cette extension, prenez les 4 nouvelles cartes Acte et empilez-les face cachée à côté du paquet Mythe. Les cartes sont empilées dans cet ordre (du haut vers le bas) : Ouverture, Acte I, Acte II, Acte III. Révélez la carte Ouverture (qui est la première carte de ce paquet) et placez-la à côté du paquet Acte. La carte Ouverture commence la partie en jeu et reste là tant qu'elle n'est pas recouverte par une autre carte Acte.

Règles de l'Extension

Quand on joue avec **L'Horreur de Miskatonic**, on utilise ces règles en plus de celles **d'Horreur à Arkham** et de ses extensions.

Blessure et Folie

Si on utilise les cartes Blessure et Folie de **L'Horreur de Miskatonic** et de **L'Horreur de Dunwich**, et qu'un joueur a 2 cartes Blessure ou Folie identiques, il est **dévoré**. Chacune des nouvelles cartes Blessure de l'extension **L'Horreur de Miskatonic** correspond à l'une des cartes Folie de **L'Horreur de Dunwich**. Quand un joueur a une des nouvelles cartes Blessure en même temps que sa carte Folie correspondante, son investigateur **est dévoré**. De la même façon, chaque nouvelle carte Folie de **L'Horreur de Miskatonic** correspond à l'une des cartes Blessure de **L'Horreur de Dunwich**. Quand un joueur a une des nouvelles cartes Folie en même temps que sa carte Blessure correspondante, son investigateur **est dévoré**.

La capacité Résistante de Rita Young l'empêche d'être **dévorée** quand elle a simultanément une nouvelle carte Blessure et sa carte Folie correspondante et inversement.

Cartes Malheur

Quand on détermine s'il faut ignorer ou non une rencontre parce qu'elle mentionne une personne qui apparaît sur une carte Malheur en jeu, la rencontre doit mentionner le nom de la personne. Par exemple, si une rencontre à l'Épicerie mentionne le jeune gérant, mais ne précise pas son nom, Brian Burnham, on n'ignore pas la rencontre. De plus, si une rencontre mentionne le nom d'une personne qui apparaît sur une carte Malheur en jeu, mais ne fait pas référence à la personne, on n'ignore pas la rencontre. Par exemple, si une rencontre mentionne le Service de Bus de Joe Sargent, mais ne fait pas référence à Joe Sargent, la rencontre n'est pas ignorée.

Nouveaux Types de Cartes Bataille Epique

Les nouvelles cartes Bataille Épique introduisent deux nouveaux types de cartes Bataille Épique, les Événements de Bataille et les Conditions de Bataille. Les Événements de Bataille représentent des choses se produisant lors de la Bataille Finale en dehors des attaques des investigateurs et du Grand Ancien. Leurs effets sont immédiatement résolus et on pioche immédiatement une autre carte Bataille Épique.

Les Conditions de Bataille représentent des phénomènes continus qui affectent la Bataille Finale. Quand on pioche une carte Condition de Bataille, on la place face visible à côté du paquet Bataille Épique et ses effets restent en jeu pour le reste de la partie. Après la mise en jeu d'une carte Condition de Bataille, on pioche aussitôt une autre carte Bataille Épique.

Carte Mythe avec les Portails Alternatifs

Cartes Mythe avec les Portails Alternatifs

De nombreuses cartes Mythe de **L'Horreur de Miskatonic** ont un portail alternatif. Quand un joueur résout l'ouverture d'un portail qui a un portail alternatif, le portail s'ouvre dans le lieu supérieur des deux lieux indiqués sur la carte (on ne tient pas compte du lieu inférieur). Mais si le lieu supérieur fait partie d'un plateau d'extension inutilisée, le portail s'ouvre dans le lieu inférieur.

De même, la carte Mythe de **L'Horreur de Miskatonic** peut demander de placer un pion Indice sur un lieu appartenant à un plateau d'extension inutilisée. Dans ce cas, on ne place pas de pion Indice. Dans le cas où la carte Mythe demande aux joueurs de placer un pion Indice sur un lieu ou un autre, on place le pion sur le premier lieu, si possible. Si le premier lieu fait partie d'un plateau d'extension inutilisée, on place le pion Indice sur le second lieu.

Portails Alternatifs avec Irruption de Portail

Irruption de Portail

Certaines cartes mythe ont leur lieu de portail coloré en rouge. Cela indique une **irruption de portail**. Une carte avec une irruption de portail fonctionne comme une carte de mythe normale, sauf si le lieu indiqué a un signe des anciens. Dans ce cas un portail s'ouvre ce qui fait défausser le signe des anciens de ce lieu. Un portail s'ouvre à cet endroit et un monstre y apparaît selon les règles normales. Mais on ne place pas de jeton destin sur l'échelle du destin du Grand Ancien quand on ouvre un portail à cause d'une irruption de portail. Cela ne crée pas non plus de vague de monstres. Quand on résout une carte Mythe avec un portail alternatif, l'irruption de portail ne se produit que dans le lieu inférieur si le lieu supérieur fait partie d'un plateau d'une extension inutilisée. Si le lieu supérieur est en jeu, l'irruption de portail n'est résolue que pour ce lieu.

De plus, quand on pioche une irruption de portail, **tous les monstres volants se déplacent**, quel que soit leur symbole dimensionnel (cf. de dimension)..

Variante Héraut de l'Horreur de Dunwich

Dans cette variante, l'Horreur de Dunwich, un être puissant et maléfique, est apparu pour préparer la venue du Grand Ancien. La difficulté du jeu est augmentée et il faut utiliser la feuille Héraut de l'Horreur de Dunwich.

Préparation

On prépare le jeu de base (avec l'extension de Dunwich) normalement, en ajoutant l'étape suivante à l'étape 5 :

5a. On place la feuille Héraut L'Horreur de Dunwich à gauche de la feuille du Grand Ancien. On place un pion Horreur sur l'échelle de l'Horreur de Dunwich au début du jeu.

Remarque : vous devez jouer avec le plateau de l'extension L'Horreur de Dunwich pour utiliser ce héraut.

Déroulement

Cette variante utilise toutes les règles et conditions de victoire habituelles, et ajoute les règles listées sur la feuille Héraut L'Horreur de Dunwich :

- L'échelle de l'Horreur de Dunwich commence la partie avec 1 pion et on place 1 pion supplémentaire quand le niveau de terreur atteint 3, 6, et 9. Ceci en plus des conditions normales selon lesquelles on ajoute des pions.
- 'Horreur de Dunwich est considéré comme ayant un symbole dimensionnel de cercle ainsi qu'une lune, mais uniquement pour les besoins du déplacement. Elle ne peut pas être bannie ou aspiré par un portail à cause de ce symbole.
- Quand L'Horreur de Dunwich se déplace, on ajoute 1 pion destin à l'échelle de destin du Grand Ancien sur 2–6 au lieu de 4–6.
- Si Yog-Sothoth est le Grand Ancien, et qu'il se réveille alors que L'Horreur de Dunwich est sur le plateau, le modificateur de combat de Yog-Sothoth augmente de 3 (jusqu'à –8) et il a 5 pions Destin supplémentaires placés sur son échelle du destin (pour un total de 17).

Variante « Institution »

Dans cette variante, de puissantes organisations connues sous le nom d'Institutions peuvent fournir de l'aide aux investigateurs contre des ressources acquises au cours du jeu. Les Institutions sont semblables aux Hérauts et aux Gardiens. Les joueurs peuvent choisir de jouer avec n'importe quelle combinaison de Hérauts, Gardiens et Institutions. Mais il est préférable de se limiter à un par type.

Préparation

On prépare le jeu de base normalement, en effectuant des étapes supplémentaires durant l'étape 5.

5a. Prenez une feuille d'institution, au hasard ou choisie par les joueurs, et placez-la à droite de la feuille du Grand Ancien (ou s'il y a un Gardien à la droite de la feuille du Gardien).

Déroulement

Cette variante utilise toutes les règles et conditions de victoire habituelles, et ajoute les règles listées sur la feuille d'Institution.

Crédits

Auteurs du jeu : Richard Launius et Kevin Wilson
Création de l'extension : Tim Uren
Maquette : Benjamin Marshalkowski
Création graphique : Brian Schomburg et Dallas Mehlhoff
Illustration de couverture : Anders Finér
Les autres illustrations sont des artistes de *L'Appel de Cthulhu : Le Jeu de Cartes*.
Testeurs : Andrew Meredith, Patricia Meredith, et Brian Mola
Direction artistique : Zoë Robinson
Responsable de production : Eric Knight
Auteur principal FFG : Corey Konieczka
Producteur principal FFG : Michael Hurley
Éditeur : Christian T. Petersen
Traduction : Frédéric Bizet
Relecture : Tiphanie Hommet, Olivier Prévot

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite dans autorisation. Publié sous licence de Skotos Tech. *L'Appel de Cthulhu* est une marque commerciale de Chaosium, Inc., sous licence de Chaosium, Inc. *Horreur à Arkham, L'Horreur de Miskatonic, La Malédiction du Pharaon Noir (édition révisée), L'Horreur de Dunwich, Le Roi en Jaune, L'Horreur de Kingsport, La Chèvre Noire des Bois, L'Horreur d'Innsmouth, Le Rôdeur Devant le Seuil,* Fantasy Flight Games et son logo sont des marques commerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.

www.EdgeEnt.com