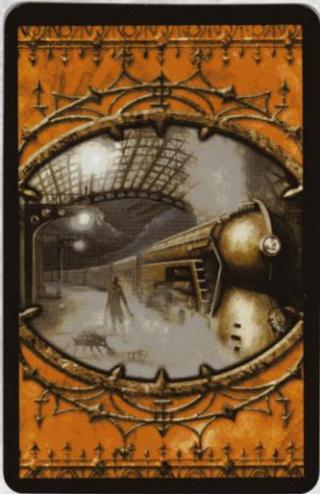




Abonnement
ferroviaire



Membre du
Gang de Sheldon



BLESSURE

Possibilité de tirer une carte
quand Résistance = 0



FOLIE

Possibilité de tirer une carte
quand Santé Mentale = 0



- Phase III - Rencontres à Dunwich

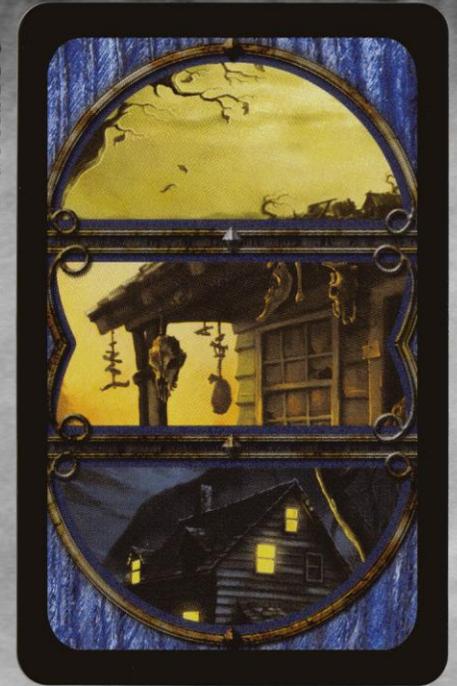
Le terme "à Arkham" sur les cartes
s'applique aux lieux et zones de Dunwich

Les monstres à Dunwich ne comptent pas
dans "la limite des monstres", et ne vont pas
dans la périphérie. Ce sont les vortex qui
limitent les monstres à Dunwich

Le ciel est commun à Arkham et Dunwich

Les inv. perdu dans le Ciel et l'Espace peuvent
revenir au choix dans une rue ou un lieu
d'Arkham ou de Dunwich

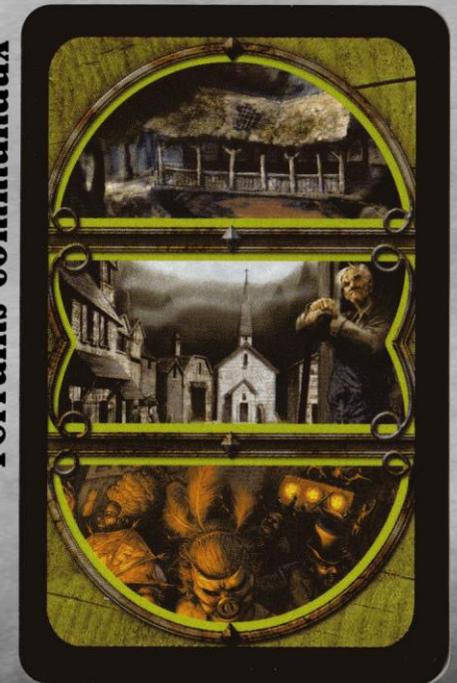
Lande Dévastée



Pays des Bois Noirs



Terrains Communaux



L'Horreur de Dunwich

Lorsqu'un monstre de Dunwich rentre dans un Vortex, il retourne dans la tasse, et un marqueur est placé sur l'Echelle de Dunwich



Quand l'Echelle de Dunwich atteint 3, le pion "Horreur de Dunwich" est placé sur la rue "Colline de la sentinelle"

A chaque combat contre "l'Horreur de Dunwich", on tire une carte pour déterminer ses compétences

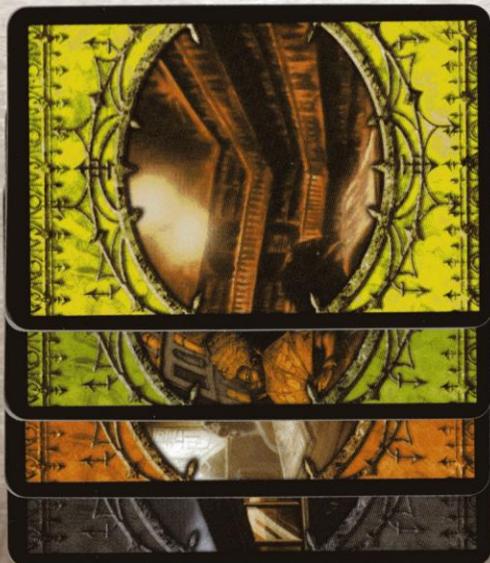
Si l'Horreur est battue, l'Echelle est vidée. Ainsi, l'Horreur peut resurgir si l'Echelle se re-remplie



Cartes Condition



Les cartes condition sont activées sous l'effet d'une rencontre au lieu indiqué au dos des cartes



Placer ici les cartes condition actives

