

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

Guide de Campagne L'HÉRITAGE DE DUNWICH

Leurs mains sont sur votre gorge, même si vous ne Les voyez pas encore...

Je vais brûler son journal maudit, et il serait sage, mes amis, de dynamiter cet autel là-haut et d'abattre tous ces cercles de pierres dressées sur les autres collines. Tout cela attire ici-bas les êtres que les Whateley aimaient tant...

– H.P. Lovecraft, « L'Abomination de Dunwich »

L'Héritage de Dunwich est une campagne d'Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes pour 1 à 4 joueurs. La boîte d'extension deluxe L'Héritage de Dunwich contient deux scénarios : « Activité Extrascolaire » et « La Banque Gagne Toujours ». Ces scénarios peuvent être joués indépendamment, ou combinés avec les six paquets Mythe du cycle L'Héritage de Dunwich pour former une grande campagne en huit parties.

Règles Supplémentaires et Clarifications

« Bannie »






Certaines cartes Joueur du cycle L'Héritage de Dunwich doivent être bannies quand elles sont utilisées. Quand une carte est bannie, elle est retirée de la partie et renvoyée dans votre collection. Au cours d'une campagne, une carte qui a été bannie doit être achetée avec vos points d'expérience (entre les scénarios) si vous souhaitez l'inclure à nouveau dans votre deck. Si bannir 1 ou plusieurs cartes réduit votre deck sous la valeur de Taille du Deck de votre investigateur, lorsque vous achetez des cartes entre deux scénarios, vous devez en acheter de manière à ce que la taille légale du deck soit maintenue (en achetant des cartes de cette manière, vous avez le droit d'acheter des cartes de niveau 0 pour un coût de 0 expérience jusqu'à ce qu'une taille de deck légale soit atteinte).

Mise en Place de la Campagne






Pour débiter la campagne L'Héritage de Dunwich, effectuez les étapes suivantes :

1. Choisir son investigateur.
2. Chaque joueur construit son deck d'investigateur.
3. Choisir le niveau de difficulté.
4. Constituer la réserve du Chaos de la campagne.






◆ Facile (Je veux juste suivre l'histoire) :

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , .






◆ Standard (Je veux relever un défi) :

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .

◆ Difficile (Je veux un véritable cauchemar) :

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , , .

◆ Expert (Je veux l'Horreur à Arkham) :

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , , .

Vous êtes maintenant prêts à lire le Prologue.

Icône d'Extension

Les cartes de la campagne L'Héritage de Dunwich peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.





Prologue

Le Dr Henry Armitage se verse un verre de pinot et s'assoit à son bureau, vous enjoignant d'un geste à vous installer en face de lui. « Désolé de vous avoir fait venir si vite », commence-t-il. Son visage est pâle, son front moite et plissé d'inquiétude.

Armitage – le bibliothécaire en chef de l'Université Miskatonic et votre ancien mentor – vous a contacté en privé dans l'espoir que vous lui apportiez votre aide. Désireux de rendre service, vous avez parcouru la ville jusqu'à sa demeure du Quartier Sud. En entrant, vous avez été surpris de trouver la maison dans un tel état. Divers livres et notes jonchent son bureau, et une bouteille de vin vide a roulé sur le sol jusqu'à la cheminée. Vous avez toujours connu Armitage propre et bien organisé.

Le vieil homme prend un instant pour rassembler ses pensées. « Je suis à la recherche de deux de mes collègues – le Dr Francis Morgan, professeur d'archéologie, et Warren Rice, professeur de langues. Warren et moi étions censés avoir rendez-vous aujourd'hui après dîner afin de discuter de plusieurs découvertes importantes, mais il semble avoir disparu. Au début, je n'ai pas jugé cela inquiétant, mais j'ai la sensation tenace qu'il se passe quelque chose. Une sensation très... **familière**. » Vous ne l'aviez jamais vu aussi inquiet auparavant. Ses mains tremblent lorsqu'il saisit sur son bureau le verre qu'il sirote nerveusement. « J'ai essayé de contacter Francis, en espérant qu'il sache où était Warren, mais lui aussi semble introuvable. J'ai entendu dire qu'il passait la majorité de son temps dans quelque antre du jeu. »

« Je vous ai envoyé chercher car j'ai peur que Warren n'ait des ennuis. J'apprécierais grandement que vous tentiez de le retrouver pour moi. Vous pourriez aussi rechercher l'aide de Francis, si vous parvenez à mettre la main sur lui. »

☞ Que souhaitez-vous faire ? (Choisissez une option) :

◆ Le professeur Warren Rice a été aperçu pour la dernière fois dans le Département des Humanités de l'Université Miskatonic, où il travaillait tard dans la soirée. Allons le chercher là-bas.

Commencez avec le « Scénario I-A : Activité Extrascolaire » si vous souhaitez trouver le professeur Warren Rice en premier.

◆ Le Dr Francis Morgan a été vu pour la dernière fois en train de jouer au Club du Trèfle, un salon de jeu clandestin haut de gamme situé en centre-ville. Allons lui parler.

Commencez avec le « Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours » si vous souhaitez trouver le Dr Francis Morgan en premier.

Scénario I-A : Activité Extrascolaire

Le Dr Armitage est inquiet pour son collègue, le professeur Warren Rice, qui est peut-être en danger. Il a donc demandé votre aide afin de rechercher son ami. Il semble excessivement nerveux devant l'absence de nouvelles de son collègue, pourtant le professeur Rice n'a « disparu » que depuis quelques heures...

Mise en Place

☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Activité Extrascolaire*, *Sorcellerie*, *L'Au-Delà*, *Les Thralls de Bishop*, *Les Engoulevents*, *Antiques Fléaux*, *Portes Closes* et *Agents de Yog-Sothoth*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☞ Une version différente de la carte Bureaux des Enseignants sera utilisée en fonction de votre progression :

☞ Si *Activité Extrascolaire* est le premier scénario de la campagne, utilisez la carte Bureaux des Enseignants (*La Nuit Vient de Tomber*). Mettez-la de côté, hors jeu. Retirez de la partie la carte Bureaux des Enseignants (*Il se Fait Tard*).

☞ Si vous avez terminé *La Banque Gagne Toujours*, utilisez la carte Bureaux des Enseignants (*Il se Fait Tard*). Mettez-la de côté, hors jeu. Retirez de la partie la carte Bureaux des Enseignants (*La Nuit Vient de Tomber*).

☞ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : « Jazz » Mulligan, Mélange Alchimique, L'Expérience, Professeur Warren Rice, Dormitoirs et Labo d'Alchimie.

☞ Mettez en jeu les lieux Cour de l'Université, Bibliothèque Orne, Bâtiment des Humanités, Maison des Étudiants, Bâtiment des Sciences et Bâtiment de l'Administration. Chaque investigateur commence la partie dans la Cour de l'Université.

☞ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Suggestion de Placement des Lieux





Ne pas lire avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Alors que vous fuyez l'université, vous entendez des hurlements provenant de la partie nord du campus. Vous croisez une ambulance et craignez le pire. Quelques heures plus tard, vous apprenez qu'un « genre de chien enragé » s'est introduit dans les dortoirs de l'université. La bête a attaqué les étudiants présents, et plusieurs ont été blessés ou tués dans l'attaque.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le professeur Warren Rice a été enlevé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs n'ont pas réussi à sauver les étudiants. Vous êtes hanté par le remords. Ajoutez 1 pion 🗡️ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 1 point d'expérience tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.
- ☉ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours. Sinon, passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.

Conclusion 1 : Vous trouvez le professeur Rice ligoté et bâillonné dans le placard de son étude. Quand vous le libérez, il vous apprend que les étranges hommes et femmes qui erraient autour du campus l'ont traqué pendant des heures. Ils l'ont acculé dans son bureau et ligoté, mais Rice ne sait pas pour quelle raison précise. Vous l'informez que le Dr Armitage vous a envoyé et Rice paraît soulagé, bien qu'il pense que le Dr Morgan puisse également être en danger. Étant donné que des personnes extérieures au campus semblent en avoir après le professeur Rice, vous décidez que la meilleure marche à suivre est de l'escorter en dehors du campus aussi vite que possible. Alors que vous quittez l'université, vous entendez des hurlements provenant de la partie nord du campus. Vous croisez une ambulance et craignez le pire. Quelques heures plus tard, vous apprenez qu'un « genre de chien enragé » s'est introduit dans les dortoirs de l'université. La bête a attaqué les étudiants présents, et plusieurs ont été blessés ou tués dans l'attaque.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont secouru le professeur Warren Rice. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le Professeur Warren Rice à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs n'ont pas réussi à sauver les étudiants. Vous êtes hanté par le remords. Ajoutez 1 pion 🗡️ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.
- ☉ Passez au Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours.

Conclusion 2 : Vous activez chaque alarme incendie du dortoir et escortez les étudiants hors du bâtiment par l'entrée nord, espérant réussir à leur faire quitter le campus. La plupart d'entre eux sont confus et épuisés, mais vous pensez qu'une tentative pour leur expliquer la situation ferait plus de mal que de bien. Quelques minutes plus tard, un terrible hurlement résonne à travers le campus, perçant et strident. Vous ordonnez aux étudiants d'attendre et retournez dans les dortoirs afin d'enquêter. Étonnamment, vous ne trouvez aucune trace de l'étrange créature – une perspective qui vous effraie plus qu'elle ne vous rassure. Vous vous ruez vers les bureaux des enseignants pour trouver le professeur Rice, mais il n'y a aucun signe de lui nulle part.


- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le professeur Warren Rice a été enlevé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les étudiants ont été sauvés.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.
- ☉ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours. Sinon passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.



Conclusion 3 : Après avoir vaincu l'étrange et terrifiante créature du Département de Chimie, vous vous ruez vers les bureaux des enseignants à la recherche du professeur Rice. Lorsque vous parvenez à son bureau, vous ne trouvez aucune trace de lui.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le professeur Warren Rice a été enlevé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'Expérience a été vaincue.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.
- ☉ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours. Sinon passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.

Conclusion 4 : Vous vous réveillez quelques heures plus tard, exténué et meurtri. Vous n'êtes pas certain de ce que vous avez aperçu, mais cette vision vous a empli d'effroi. Vous apprenez de la bouche des autres survivants qu'un « genre de chien enragé » s'est introduit dans les dortoirs de l'université. La bête a attaqué les étudiants présents, et plusieurs ont été blessés ou tués dans l'attaque.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investisseurs ont été inconscients pendant plusieurs heures.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le professeur Warren Rice a été enlevé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investisseurs n'ont pas réussi à sauver les étudiants. Vous êtes hanté par le remords. Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 1 point d'expérience tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.
- ☉ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours. Sinon passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.

Scénario I-B : La Banque Gagne Toujours

Le Dr Armitage vous a suggéré de retrouver son associé, le Dr Francis Morgan. Il n'est pas sûr que le Dr Morgan soit en danger, mais il n'est pas enchanté de la compagnie choisie par son collègue. Celui-ci se trouve au Club du Trèfle, un fameux salon de jeu situé quelque part dans le centre. Découvrir l'emplacement exact du club n'est pas facile – vous devez graisser quelques pattes afin d'apprendre lequel des restaurants du centre-ville lui sert de couverture. Il s'agit de La Bella Luna, un restaurant italien huppé près du théâtre. Vous vous rendez sur place après avoir revêtu vos habits du dimanche.

Devant La Bella Luna se dresse un homme vêtu d'un costume à rayures qui vous jauge des pieds à la tête alors que vous approchez. « Amusez-vous bien, » lance-t-il avec un rictus tout en vous ouvrant la porte du restaurant.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Banque Gagne Toujours*, *Malchance*, *La Bande de Naomi* et *Les Rats*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez de côté les sets de rencontre *Hideuses Abominations* et *Répandre la Peur*, hors jeu. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez en jeu les lieux Lounge du Club du Trèfle, Bar du Club du Trèfle, Salle de Jeu du Club du Trèfle et La Bella Luna. Chaque investigateur commence la partie dans La Bella Luna.
- ☉ Mettez en jeu le Chef de Salle du Club du Trèfle dans le Lounge du Club du Trèfle.
- ☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : Couloir Obscur, Peter Clover, Dr Francis Morgan et chaque exemplaire de Porte de Derrière.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Note : Au début de ce scénario, l'intrigue 1a donne à chaque ennemi **Criminel** le mot-clé Distant, qui empêche ces ennemis de vous engager automatiquement. Passé un certain point, ces ennemis peuvent perdre le mot-clé Distant. Souvenez-vous que les ennemis qui ne sont plus Distant engageront alors automatiquement les investigateurs dans leur lieu, de la manière habituelle.



Ne pas lire avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné avant l'acte 3 ou été vaincus) : vous parvenez tout juste à sortir du club en vie. Lisez la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : *Vous détalez jusqu'au bout de la rue et faites une pause afin de récupérer. Avant que vous ayez pu reprendre votre souffle, le sol se met à trembler dans un vacarme infernal. Les gens sortent de leurs maisons et des boutiques pour voir ce qui cause tout ce grabuge, et une foule se forme dans la rue. Vous vous précipitez en tête de l'attroupement et constatez avec horreur que le bâtiment dont vous venez de fuir n'est plus qu'un amas de décombres. Il n'y a aucun signe du Dr Morgan nulle part.*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Francis Morgan a été enlevé.
- ☉ Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion Chaos ☛ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 1 point d'expérience tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.
- ☉ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au Scénario I-A : Activité Extrascolaire. Sinon passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.


Conclusion 2 : « Que diable... ? » Le Dr Morgan sort finalement de sa torpeur tandis que vous l'emmenez en sécurité. Vous lui demandez ce dont il se souvient, et il se met à bafouiller tout en secouant la tête. « Tout est si brumeux, » explique-t-il, visiblement exténué. « La chance me souriait comme jamais ce soir ! J'ai peut-être bu un coup de trop. Mais, ces créatures – je n'avais rien vu de tel depuis... » Il s'interrompt et paraît réfléchir à vive allure. Ses yeux s'écarquillent et son visage pâlit à mesure qu'il réalise ce qui vient de se passer. « Je ne suis peut-être pas au meilleur de ma forme, mais je vais vous aider dans vos recherches. Quoi qu'il en coûte. »

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont secouru le Dr Francis Morgan. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le Dr Francis Morgan à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur.
- ☉ Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion Chaos ☛ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.
- ☉ Passez au Scénario I-A : Activité Extrascolaire.


Conclusion 3 : *Bien que vous n'ayez pas été en mesure de trouver le Dr Morgan dans le club, l'homme que vous avez secouru vous remercie pour votre aide. Il se présente comme étant Peter Clover, le propriétaire de l'établissement que vous venez de quitter. Malgré la situation, il conserve une attitude calme et professionnelle. Alors que vous avancez dans la rue, une Chrysler B-70 s'arrête à votre hauteur. Une femme somptueuse aux longs cheveux bruns en sort, les yeux plissés. Elle est flanquée de deux hommes à l'air dangereux qui glissent la main sous leur veste en vous apercevant. « Peter, » dit-elle visiblement soulagée, « heureusement tu n'as rien. J'ai entendu dire qu'il y avait des problèmes ? » Elle se tourne vers vous et vous fixe avec un regard assassin. « Qui sont ces personnes ? »*

M. Clover époussette sa veste, l'air insouciant. « Naomi, très chère, ce sont des amis. » Il s'éclaircit la voix. « Ils m'ont sorti de là, » explique-t-il après une courte pause. « Ils ont toute ma gratitude. » La femme croise les bras et prend un moment pour vous examiner de la tête aux pieds avant d'esquisser un rictus.

« Soit. Je dois vous remercier d'avoir pris soin de Peter. Partez maintenant ; nous prenons les choses en main à partir de maintenant. » Elle adresse un signe de tête aux deux gorilles qui se dirigent alors vers l'entrée du club en sortant une arme de sous leur veste. Vous n'êtes pas certain de ce qu'ils entendent par « prendre les choses en main », mais vous êtes presque sûr que ne voulez pas être là quand les coups de feu retentiront. Vous remerciez Naomi et Peter avant de vous éloigner.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Naomi surveille les arrières des investigateurs.*
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *le Dr Francis Morgan a été enlevé.*
- ☉ Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion Chaos  à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.
- ☉ Passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.

Conclusion 4 : *Vous êtes extirpé des décombres par les pompiers, et l'un d'eux s'exclame « On en a un en vie ici ! » Plusieurs d'entre eux vous aident à vous remettre debout, et les policiers vous interrogent sur ce qui s'est passé. Vous avez la certitude qu'ils ne croiront pas votre histoire d'horribles monstres démolissant le bâtiment de l'intérieur. Ne sachant que dire, vous déclarez vaguement ne vous souvenir de presque rien. « Nous allons vous emmener à St. Mary, » dit l'une des infirmières en pointant du doigt une ambulance toute proche. Sachant désormais à quel point la situation est grave, vous vous éclipez pendant qu'elle s'occupe d'un autre rescapé...*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs.*
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *le Dr Francis Morgan a été enlevé.*
- ☉ Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion Chaos  à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Chaque investigateur subit 1 traumatisme physique.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs ont été inconscients pendant plusieurs heures.*
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 1 point d'expérience tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.
- ☉ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au Scénario I-A : Activité Extrascolaire. Sinon passez à l'Interlude I : Le Sort d'Armitage.

Interlude I : Le Sort d'Armitage

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont été inconscients pendant plusieurs heures : lisez le **Sort d'Armitage 1**.

Sinon, lisez le **Sort d'Armitage 2**.

Sort d'Armitage 1 : *Vous êtes plus qu'ébranlé par vos expériences à l'université et au Club du Trèfle. Vous n'êtes pas sûr de savoir qui – ou ce qui – était après Rice et Morgan. Inquiet au sujet du Dr Armitage, vous retournez immédiatement chez lui. En arrivant, vous découvrez que les loquets de sa porte d'entrée ont été forcés et son salon comme son bureau saccagés. Le Dr Armitage est introuvable. En fouillant sa demeure, vous découvrez un journal que les intrus n'ont pas dérobé, dissimulé sous une pile de documents dans le tiroir du bas de son bureau. Le journal est écrit dans un étrange langage que vous êtes incapable de décoder et qui utilise un alphabet que vous n'aviez jamais vu de votre vie. Heureusement, il semble que le Dr Armitage avait déjà commencé à le traduire. Visiblement, le journal appartient à un certain « Wilbur Whateley ».*

Le journal – agrémenté de nombreuses notes d'Armitage – raconte une histoire que vous n'auriez jamais pu croire si vous n'aviez pas vécu les étranges événements de cette soirée...

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *le Dr Henry Armitage a été enlevé.*
- ☉ Chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience bonus grâce à l'aperçu du monde caché du Mythe que lui donne le journal de Wilbur Whateley.
- ☉ L'histoire se poursuit dans le Scénario II : Le Musée Miskatonic.

Sort d'Armitage 2 : *Quand vous atteignez la maison du Dr Armitage dans le Quartier Sud, vous trouvez ce dernier assis à son bureau, pâle et suant d'inquiétude. Il vous est reconnaissant d'avoir cherché ses collègues mais n'a pas l'air rassuré pour autant. Après une longue pause, il redresse ses lunettes et se lance dans des explications :*

« J'ai bien peur de vous devoir des excuses. Il y a quelque chose dont je ne vous ai pas parlé tout à l'heure. » Le Dr Armitage entame alors un récit que vous n'auriez jamais pu croire si vous n'aviez pas vécu les étranges événements de cette soirée...

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs ont secouru le Dr Henry Armitage.* N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le Dr Henry Armitage à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur. Elle se trouve dans le set de rencontre *Le Sort d'Armitage*, reconnaissable à cette icône :



- ☉ L'histoire se poursuit dans le Scénario II : Le Musée Miskatonic.

Carnet de Campagne:

L' Héritage de Dunwich

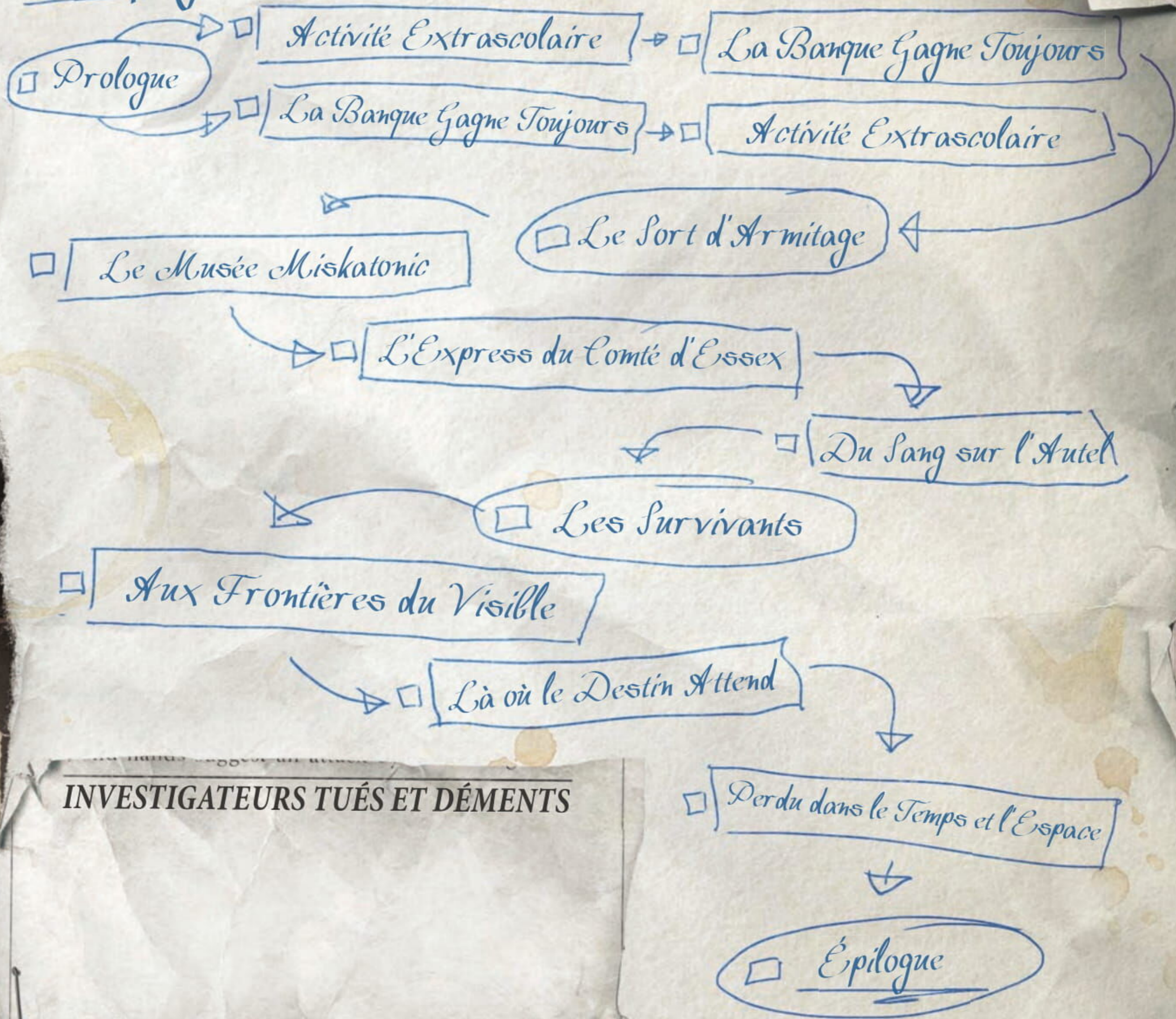
INVESTIGATEURS

NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR
INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR
EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE
TRAUMATISMES (Physique) (Mental)	TRAUMATISMES (Physique) (Mental)	TRAUMATISMES (Physique) (Mental)	TRAUMATISMES (Physique) (Mental)
SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S

Notes de Campagne

Sacrifiés à Yog-Sothoth

Campagne



INVESTIGATEURS TUÉS ET DÉMENTS