

La chèvre noire des bois: ouverture de boîte

Ouverture de boîte ou "boxcasting" (pour faire fashion) de la Chèvre Noire des Bois, une nouvelle extension du jeu de plateau Horreur à Arkham. Après l'escapade marine de Kingsport, c'est un retour à Arkham qui nous est proposé. La ville, décidément toujours aussi mal fréquentée, est cette fois confrontée à une secte préparant la venue d'un Grand Ancien.

La Chèvre Noire des Bois se présente sous la forme d'une boîte rectangulaire petit format similaire à celle du Roi en Jaune et de La malédiction du Pharaon Noir.

La famille française du jeu rattrape doucement sa voisine américaine. Cette nouvelle extension est la cinquième, plus que deux pour égaliser.

La boîte est, comme beaucoup de produits édités par Edge (anciennement Ubik), remplie de matériels.

On trouve, un paquet de cartes « grand format », un paquet de cartes « petit format », un planche de pions « monstre » à dépuncher, une carte de héraut et un livret de règles.

Les grandes cartes proposent:

De nouvelles cartes de « rencontre » pour les lieux d'Arkham.

Des cartes de mythe, dont certaines de nouveaux types: des cartes qui amplifient le mouvement des monstres, des cartes qui ne font pas apparaître de portail mais ajoutent des signes des anciens et accélèrent la venue du grand méchant final.

Nouveauté: des cartes pour doser la difficulté du jeu, en modifiant la préparation de la partie et son déroulement (comme, par exemple, deux cartes « mythe » tirées par tour au lieu d'une seule).

De nouvelles rencontres pour les autres mondes.

De nouveaux sorts, objets communs et objets uniques. Et, en nouveauté spécifique à cette extension, la possibilité de rejoindre la secte « l'un des milles ». Cette adhésion modifie les rencontres faites à Arkham dans certains sites. Au lieu de piocher la carte rencontre dans le paquet du site, on pioche la carte dans un paquet spécial dédié aux membres de la secte. Nouveauté également, des cartes maléfiques qui donnent des avantages et surtout des pénalités aux personnages victimes de ces maléfices. Et, si au cours d'une partie, les cartes maléfiques venaient à manquer, le Grand Ancien se réveille... Tout un programme!

Au final, la Chèvre Noire des Bois propose 150-200 cartes nouvelles, 9 nouveaux monstres et 1 feuille de Héraut. Encore une boîte bien remplie et de quoi occuper une grande table lors d'une partie.

Les étagères aussi sont bien mal fréquentées avec la série Horreur à Arkham.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 15 avril 2010

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11717-chevre-noire-des-boisbois.html>