Horreur à Arkham: l'horreur à Innsmouth

C'était chouette les monstres du bord de mer, tzoin-tzoin-tzoin. L'horreur à Arkham poursuit son escape martime: après Kingsport, voici que c'est au tour de la ville d'Innsmouth d'être la proie des assauts des grands anciens et leurs légions de fanatiques et de montres.

L'horreur d'Innsmouth est la sixième extension du jeu coopératif d'Horreur à Arkham édité chez Edge. Comme tous les automnes, c'est une grosse extension qui sort dans les boutiques. L'illustration du couvercle pose bien l'ambiance du jeu: humide, sombre et mortelle.

La boîte de grand format, identique à celui de la boîte de base, semble bien remplie.

A l'intérieur, on trouve un livret de régles de 16 pages (f.a.q. inclue) et un plateau de jeu.

Le plateau de jeu est en deux volets. Il montre la ville portuaire d'Innsmouth, divisée en trois quartiers, les dimensions parallèles et un nouveau type d'échelle.

Les cartes (176 au total) sont au format habituel du jeu: grandes et petites. On trouve des nouvautés:
les histoires personnelles (96), qui ajoutent un objectif individuel pour tous les personnages (ceux de la boîte de base et de toutes les extensions).
les cartes "poussière" (12) qui entrent en jeu quand le grand ancien Quanchil Uttaus est en jeu.
Les cartes "Engeance d'Innsmouth" (10) qui représentent les anciens qui hantent les rues de la ville
les traditionelles cartes "mythe" et "portail" qui viennent enrichir celles du jeu de base.

Des cartes lieux: 36 cartes lieux d'Arkham et 42 cartes lieux aux couleurs des quartiers d'Innsmouth.

Des pions monstres. On note l'apparition de monstres avec un liseré orange. Ce sont des monstres aquatiques. 5 nouveaux montres "rejetons" et deux nouveaux "masque".

Les magnifiques cartes "complot du grand ancien" qui avaient fait leur apparition dans l'extension Kingsport.

Des pions:

Soulèvement: la nouvelle échelle propre à la ville d'Innsmouth et à sa population corrompue par les sectes.
Visage de Ghatanothoa: ils figurent le visage du grand ancien lorqu'il est en jeu.
Un pion Zhar
Deux pions "aquatiques" que j'ai oublié de photographier...

8 nouveaux grands anciens font leur apparitions.

Deux héraults pour compliquer encore les parties.

16 nouveaux investigateurs et leurs fiches de caractèristiques.

Et voilà, retour dans la boîte sans problème.

Une fois de plus, c'est une extension riche en matériel et en nouveauté qui nous est proposée. La qualité est toujours au rendez-vous et le style graphique est toujours aussi cohérent et magnifique. L'horreur à Arkham devient au fils des ans un monstre de matériel, de régles et de place. De quoi renouveler le jeu en permanence mais aussi de quoi dérouter les nouveaux joueurs. Je le repeterai ici: commencer uniquement avec le jeu de base et enrichississez le jeu progressivement.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le lundi 20 septembre 2010
Consultable en ligne : http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/12093-horreur-arkham-horreur-innsmouth.html