



-3

Adorateurs

Les adorateurs d'Ithaqua mangent la chair de leurs semblables, ce sombre rituel leur conférant des pouvoirs surnaturels. Les Cultistes voient leur force augmentée de 2.

Aucun

Ithaqua

Vents Glacés

Tant qu'Ithaqua est plongé dans son sommeil, tout investigateur dans une zone de rues à la fin d'une phase de Mythe perd 1 Résistance. De plus, toutes les cartes **Temps** sont défaussées sans que leurs effets **Temps** ne se produisent.

Début de la Bataille

Les investigateurs doivent lancer 1 dé pour chaque objet possédé. Un échec entraîne la défausse de l'objet.

Attaque

Chaque investigateur doit réussir un **Test de Vigueur**(+1) ou perdre 2 Résistance. Le modificateur de ce test diminue de 1 à chaque tour (+0 au deuxième tour, -1 au troisième, etc.)



-5

Adorateurs

Les rejetons de Shub-Niggurath sont innombrables. Les **Sombres Rejetons** ont la capacité **Inépuisable**.

Shub-Niggurath

La Chèvre Noire des Bois

Tant que Shub-Niggurath est plongé dans son sommeil, tous les monstres ont leur force augmentée de 1.

Début de la Bataille

Tout investigateur sans trophée de monstre est dévoré.

Immunité
Physique

Attaque

Chaque investigateur doit réussir un **test de Discretion**(+1) ou perdre 1 trophée de monstre. Un investigateur qui se retrouve sans trophée de monstre est **dévoré**. Le modificateur de ce test diminue de 1 à chaque tour (+0 au deuxième tour, -1 au troisième, etc.).



