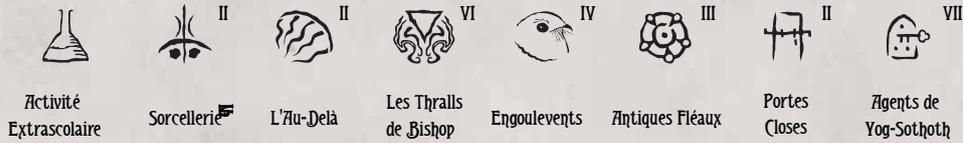


Horreur à Arkham : Le jeu de Carte - Icônes de rencontre



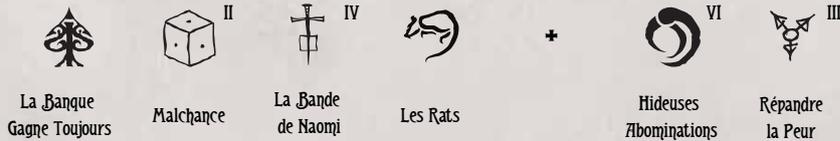
L'héritage de Dunwich

Ia. Activité Extrascolaire



Activité Extrascolaire Sorcellerie^{II} L'Œu-Delà^{II} Les Thralls de Bishop^{VI} Engoulevants^{IV} Antiques Fléaux^{III} Portes Closes^{II} Agents de Yog-Sothoth^{VII}

Ib. La Banque Gagne Toujours



La Banque Gagne Toujours^{II} Malchance^{IV} La Bande de Naomi^{III} Les Rats^{VI} + Hideuses Abominations^{III} Répandre la Peur^{III}

II. Le Musée Miskatonic



Le Musée Miskatonic^{II} Malchance^{VI} Sorcellerie^{III} L'Œu-Delà^{VI} Froid Mordant^{VI} Portes Closes^{VI}

III. L'Express du Comté d'Essex



L'Express du Comté d'Essex^{VII} L'Œu-Delà^V Répandre la Peur^{VI} Antiques Fléaux^{VI} Sombre Culte^{VI}

IV. Du Sang sur l'Autel



Du Sang sur l'Autel^V Dunwich^V Engoulevants^{VI} Maigres bêtes de la nuit^{VI} Antiques Fléaux^{VI} + La Bande de Naomi^{VI}

V. Aux Frontières du Visible



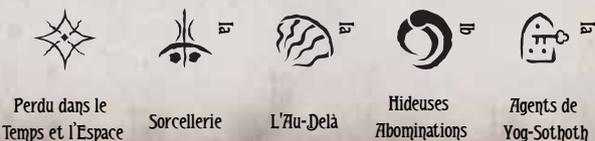
Aux Frontières du Visible^{VI} Engoulevants^{VI} Les Thralls Bestiales^{VI} Dunwich^{VI} Répandre la Peur^{VI}

VI. Là où le Destin Attend



Là où le Destin Attend^{VII} Les Thralls Bestiales^{VII} Sorcellerie^{VII} Les Thralls de Bishop^{VII} Répandre la Peur^{VII} Antiques Fléaux^{VII} Froid Mordant^{VII} + Hideuses Abominations^{VII}

VII. Perdu dans le Temps et l'Espace



Perdu dans le Temps et l'Espace^{Ia} Sorcellerie^{Ia} L'Œu-Delà^{Ia} Hideuses Abominations^{Ia} Agents de Yog-Sothoth^{Ia}

Légende:

X le set est réutilisé au scénario X

× le set est à ranger dans le scénario X (plus utilisé par la suite)