

Relais Routier de Hibb

La seule chaise vide est à côté d'un petit homme étrange. Il n'a pas d'oreilles et n'a plus de doigts à sa main gauche. Si vous réussissez un **test de Chance (+0)**, il vous dit "Vous avez bien fait, même si vous le ne saviez pas," et vous tend 2\$.

Poste de Police

Le Shérif Engle forme des vigiles pour les représentations du "Roi en Jaune" mais l'entraînement est rigoureux. Faites un **test de Vigueur (-1)** pour vous enrôler. Si vous le réussissez, prenez la première **Arme** du paquet d'Objets Communs. Sinon, vous perdez 1 point de Résistance.

Restaurant de Velma

Vous mordez dans un biscuit et vous trouvez un gros vers blanc se tortillant à l'intérieur ! Faites un **test de Vigueur (+1)** pour ne pas rejeter votre repas. Si vous échouez, perdez 1 point de Résistance.

Les Quais

Une masse vacillante s'élève de la rivière et vous engloutit. Si vous réussissez un **test de Vigueur (-2)**, vous trouvez 1 Objet Commun dans cette masse. Sinon, perdez 1 point de Résistance.

L'Innommable

Une arme se tient au centre d'un pentagramme. Prenez la première **Arme** que vous trouvez dans le paquet d'Objets Uniques. Vous pouvez soit la garder et être *Maudit*, soit la défausser et gagner 1 pion Indice.

Île Inexplorée

Les nuages dans le ciel commencent à tourbillonner. Réussissez un **test de Savoir (-1)** pour distinguer le symbole du Signe Jaune et gagner 1 pion Indice.

Les Quais

Une caisse flotte le long des quais. Réussissez un **test de Vigueur (-2)** pour la retirer de la rivière et piocher 1 Objet Commun.

L'Innommable

Vous regardez par la fenêtre de l'escalier, et vous voyez la forme d'une ville inhabituelle avec des soleils jumeaux se couchant sur des tours étranges. Gagnez 1 pion Indice, mais vous devez réussir un **test de Volonté (-2)** ou perdre 1 point de Santé Mentale.

Île Inexplorée

Un monstre apparaît ! Si vous réussissez un **test de Combat** contre lui, vous vous apercevez que sa peau est recouverte de runes archaïques, et vous pouvez piocher 1 Sort.

Grandes Marées

Gros Titre

Les marées semblent défier la table des marées, créant une élévation du niveau de l'eau bien en amont du fleuve. Les investigateurs dans les rues ou les lieux du Quartier de la Rivière, du Quartier Est et du Quartier Marchand doivent réussir un **test de Vigueur (-1)** ou être retardé.

Un Indice apparaît à :

Square de l'Indépendance

Limaces

Environnement (Temps)

Arkham a été envahi par ces créatures gluantes et suintantes, errant sans but précis.

Les **test de Vigueur et de Vitesse** à Arkham subissent une pénalité de -1.

Un Indice apparaît à :

L'Innommable

R'lyeh

La mer s'échoue sur les rivages de l'île, réfléchissant les étranges étoiles du ciel. Vous distinguez une constellation sous les vagues. Réussissez un **test de Savoir (-1)** pour gagner 1 pion Indice.

Plateau de Leng

Quelque chose vous poursuit ! Faites un **test de Vitesse (-2)** ou perdez 1 point de Résistance.

Autre

Un vortex s'ouvre sous vos pieds. Réussissez un **test de Vigueur (+0)** où vous êtes perdu dans le temps et l'espace.

Plateau de Leng

Les autochtones ont appris à lire les anciennes langues. Si vous les apaisez en défaussant un *Tome*, ils vous offrent le gîte et le couvert. Gagnez 2 points de Résistance. Sinon, vous perdez 1 point de Résistance.

Cité de la Grande Race

Dans cet endroit étranger, les objets quotidiens servent à vous rappeler que la terre existe toujours. Réussissez un **test de Volonté (-3)** pour gagner 2 points de Santé Mentale. Vous gagnez un bonus de +1 à ce test pour chaque Objet Commun en votre possession.

Autre

Le long du rivage, les vagues de nuages viennent se briser. Réussissez un **test de Vigueur (+1)** pour gagner 1 point de Résistance.

Yuggoth

Vous ouvrez une porte, et vous découvrez rapidement que l'atmosphère extérieure ne convient pas à la vie humaine ! Réussissez un **test de Vitesse (+0)** pour refermer la porte ou perdez 3 points de Résistance.

Les Abysses

L'air devient visqueux et toxique. Réussissez un **test de Vigueur (+0)** pour poursuivre votre chemin. Si vous échouez, perdez 1 point de Résistance et faites à nouveau le test. Continuez à faire le test jusqu'à ce que vous le réussissiez ou que vous tombiez inconscient.

Autre

D'étranges lueurs mauves commencent à se diriger vers vous. Réussissez un **test de Volonté (+0)** ou vous êtes attiré par elles et vous êtes retardé.

Plateau de Leng

Le froid engourdit votre âme et se nourrit de vos souvenirs à la place de votre chaleur.

Réussissez un **test de Vigueur (-1)** ou défaussez 2 pions Indice.

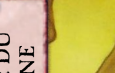
Celcano

Vous trouvez un étrange miroir et en y jetant un œil, vous voyez le visage d'un autre investigateur ! Si l'autre joueur est d'accord, vous pouvez échanger vos positions.

Autre

Les ombres des pensées des hommes s'allongent dans l'après-midi. Réussissez un **test de Savoir (-2)** pour gagner autant de pions Indice que le nombre de succès obtenus.

CHERCHEUR DU SIGNE JAUNE



N'importe quelle phase :
perdez 2 points de Résistance
et défaussez cette carte pour
réussir automatiquement un
test d'Horreur, ou pour réussir
automatiquement un test
servant à fermer un portail.

5

LIVRE DU CROYANT



Tome

2

Mouvement : défaussez cette carte et dépensez 2 points de Mouvement pour faire un **test de Savoir (-2)**. Si vous échouez, gagnez 1 pion Indice. Sinon, piochez 1 Sort et gagnez 1 pion Indice.

TEMPÊTE D'ESPRITS



Modificateur de lancer : -1
Cout en Santé Mentale : 0

Formule Magique

2

N'importe quelle phase : lancez et déchargez ce sort pour gagner +3 aux test de Combat et pour utiliser Savoir à la place de Vigueur lors de vos tests de vigneur jusqu'à la fin de ce combat.

TÊTE

N'importe quelle phase : lancez et déchargez ce sort pour gagner +3 aux tests de Combat et pour utiliser Savoir à la place de Vigueur lors de vos tests de Vigueur jusqu'à la fin de ce combat.

TEMPÊTE D'ESPRITS



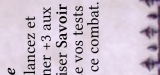
2

Modificateur de lancer : -1
Cout en Santé Mentale : 0

Formule Magique

N'importe quelle phase : lancez et déchargez ce sort pour gagner +3 aux tests de Combat et pour utiliser Savoir à la place de Vigueur lors de vos tests de vigueur jusqu'à la fin de ce combat.

**TEMPÊTE
D'ESPRITS**



Formule Magique

Modificateur de lancer : -1
Coût en Santé Mentale : 0

N'importe quelle phase : lancez et déchargez ce sort pour gagner +3 aux tests de Combat et pour utiliser Savoir à la place de Vigueur lors de vos tests de vigueur jusqu'à la fin de ce combat.