

Yuggoth en Retrait

Environnement (Mystique)

Les investigateurs reçoivent +1 aux tests de Vigueur et de Savoir pour fermer les portails.

Un Indice apparaît à :

Bois



Cité de la Grande Race

Si vous arrivez à grimper sur cette structure bizarre, vous pensez pouvoir arriver à destination ! Faites un test de Vigueur (-2) pour retourner à Arkham. En cas d'échec, restez ici au prochain tour.

Plateau de Leng

La route se divise ici. Faites un test de Savoir (-2) pour déchiffrer les panneaux indicateurs. Si vous le réussissez et que vous êtes dans la première zone du Plateau de Leng, allez dans la seconde zone. Si vous êtes dans la seconde zone, retournez à Arkham. En cas d'échec, vous êtes perdu dans le temps et l'espace.

Autre

Réussissez un test de Chance (-2) pour découvrir un Objet Unique !

Yuggoth

Le bourdonnement des autochtones résonne dans les environs. Faites un test de Discretion (-2) pour rester caché. En cas d'échec, les créatures vous trouvent. Vous vous réveillez à l'Hôpital Ste Marie sans aucun souvenir de votre périple sur Yuggoth ; défaussez 2 pions Indice.

Celeano

Faites un test de Savoir (+0)[2] pour déchiffrer ces runes mystérieuses et trouver une sortie ! En cas d'échec, vous êtes retardé.

Autre

Faites un test de Vigueur (-2) pour escalader cette falaise abrupte. Si vous le réussissez, la vue du sommet vous donne 1 pion Indice. Sinon, vous tombez et perdez 1 point de Résistance.

Les Abysses

Vous grimpez un grand escalier de pierre menant à Sarkomand. Faites un test de Vigueur (+0)[2]. Si vous le réussissez, allez dans les Contrées du Rêve. Sinon, vous êtes épuisé et vous devez rester ici au prochain tour.

Celeano

La créature vous demande un tribut. Faites un don à la bibliothèque en défaussant 1 Sort et soyez récompensé en gagnant 2 pions Indice. Si vous ne le faites pas, la colère de la créature vous fait perdre 1 point de Santé Mentale et 1 point de Résistance.

Autre

Le sol se fissure ! Réussissez un test de Vitesse (-1) pour vous échapper ; sinon, vous êtes retardé.

Les Abysses

Vous avancez à tâtons dans l'obscurité, en évitant désespérément les éclats de pierre saillants. Faites un test de Chance (+1). Perdez 4 points de Résistance, moins 1 par succès.

Les Contrées du Rêve

Vous n'auriez peut-être pas dû manger cet étrange fruit coloré. Perdez 1 point de Santé Mentale, et faites un test de Vigueur (-1). En cas d'échec, perdez 2 points de Résistance.

Autre

Le sol s'écroule sous vos pas ! Réussissez un test de Vitesse (-1) ou soyez perdu dans le temps et l'espace.

R'lyeh

Seule la force brute vous permettra de sortir de ce piège de pierre. Réussissez un test de Vigueur (-2) ou vous êtes retardé.

Plateau de Leng

Courez ! Courez pour votre salut ! Faites un test de Vitesse (-1) et perdez 3 points de Résistance, moins 1 par succès.

Autre

Le vent puissant rend les déplacements difficiles. Perdez 1 point de Résistance.

R'lyeh

De redoutables édifices en pierre surgissent au-dessus de vous, horrifiant dans leur splendeur non-euclidienne. Faites un test de Volonté (-1) et perdez 2 points de Santé Mentale, moins 1 pour chaque succès.

Les Contrées du Rêve

Les zoogs et les chats sont en guerre ! Vous devez choisir un camp. Soit celui des zoogs et faire un test de Discretion (-1) soit celui des chats et faire un test de Vigueur (-1). En cas d'échec, perdez 2 points de Résistance.

Autre

Un monstre terrifiant apparaît !

R'lyeh

En sortant d'un virage, vous êtes effrayé par le regard méprisant d'une idole. Réussissez un test de Volonté (-2) ou sautez en arrière et dévalez une forte pente. Dans ce cas, vous perdez 2 points de Résistance et vous êtes retardé.

Les Contrées du Rêve

Des bandits avec des sabots et des cornes vous attaquent ! Réussissez un test de Vigueur (-2) pour les repousser ou perdez 2 Objets de votre choix.

Autre

Une petite chose s'éloigne de vous rapidement, emportant 1 de vos Objets Communs.

RIVALITÉ AMICALE

Entre vous et votre partenaire, l'investigateur ayant le moins de trophées de monstres gagne +1 aux tests de Combat contre les monstres, et l'investigateur ayant le moins de trophées de portails gagne +1 aux tests de Vigueur ou de Savoir pour fermer les portails. Il n'y a pas d'effet en cas d'égalité.