

Administration

En parlant avec un des professeurs, il semble très intéressé par votre potentiel intellectuel et vous propose de reprendre les cours. Vous pouvez payer 4\$ pour piocher 2 Compétences. Gardez-en une et défaussez l'autre.

Bibliothèque

En feuilletant un vieux livre, vous voyez des notes manuscrites dans la marge. Faites un **test de Savoir (-1)**. Si vous le réussissez, vous êtes capable de les déchiffrer et piochez 1 Sort. Sinon, vous remettez le livre sur l'étagère.

Département Scientifique

Vous tombez sur un homme musclé qui vous propose un bras de fer. Perdez 2 Résistances si vous acceptez. Si vous ne tombez pas *inconscient*. Sir William Brinton rigole et se joint à vous. Prenez cette carte Allié. Si elle n'est pas disponible, gagnez 5\$ à la place.

Hôpital Sainte Marie

Fatigué, vous vous asseyez et vous fermez les yeux. Quand vous vous réveillez, vous vous rendez compte que vous sommeil a duré quelque peu. Vous êtes **retardé**.

Bois

Vous tombez sur un membre du Gang de Sheldon avec une bouteille d'alcool de contrebande dans la main. Faites un **test de Chance (-1)**. Si vous réussissez, il est de bonne humeur et partage son whisky avec vous. Gagnez 1 Santé Mentale. Si vous le ratez, il est de mauvais poil et vous vole. Perdez 4\$ et allez dans la rue.

La Vicille Échoppe de Magic

Miriam Beecher vous ausculte au plus profond de vous-même. *"Prouvez-moi votre courage et je ferai tout ce que je peux pour vous aider."* Gagnez 1 Résistance ou 1 Santé Mentale pour chaque trophée de monstre en votre possession.

Vallon de la Source

Vous tombez sur une ancienne table en pierre. Elle a plusieurs rainures profondes à sa surface en brun foncé. Si vous dépensez 1 trophée de monstre avec un symbole dimension Lune, les êtres anciens de ce lieu sont ravis. L'investigateur de votre choix (vous y compris) est **Béni**.

Ferme des Whateley

Un monstre suintant apparaît !

Colline du Sorcier

Une voix sournoise vous parle dans la nuit et vous propose ce que vous désirez du plus profond de votre cœur. Acceptez-vous cette proposition ? Si oui, retirez 1 signe des anciens du plateau. S'il n'y en a pas, placez 2 pions Destin sur l'échelle du destin. Puis prenez une carte de votre choix dans le paquet Allié et une dans le paquet Compétences. Sinon la voix vous attaque. Réussissez un **test de Volonté (-1)** ou soyez dévoré.

Boutique de Souvenirs

Olivier Thomas, le propriétaire de la boutique, vous offre un biscuit chinois. Vous le remerciez et ouvrez le biscuit. Vous êtes alors pris de vertiges à cause des visions floues du futur qui défilent devant vos yeux. Vous pouvez défausser la carte de votre choix du paquet Mythe pour la remettre dans la boîte.

Journal

Vous regardez les ouvriers nettoyer la presse avec des chiffons noirs que la machine est en marche. Vous vous demandez si c'est bien prudent. Un cri prouve que vous aviez raison de douter. Un ouvrier a le bras pris dans la machine. Plusieurs ouvriers viennent à son aide tandis que d'autres font évacuer la salle. Vous êtes déplacé dans la rue.

Garc

Bill Washington monte avec vous et propose de vous vendre un abonnement. *"3\$ et vous pouvez prendre le train autant que vous le voulez pendant un mois."* Si vous acceptez, payez 3\$ et prenez une carte Abonnement Ferroviaire.

Loge du Crépuscule d'Argent

Vous entendez des bruits étouffés causés par un intrus. En vous approchant, vous tombez sur une femme vêtue de noir. Elle vous attaque dès qu'elle vous voit. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** pour la maîtriser assez longtemps pour lui parler de votre investigation. Si vous réussissez, elle vous apprend que son nom est **Ruby Standish** et qu'elle cambriolait la Loge. En entendant votre histoire, elle accepte de se joindre à vous. Prenez cette carte Allié. Si elle n'est pas disponible, elle vous donne un Objet Unique en compensation.

Cœur de la Loge

Un des frères de la Loge vous entraîne à l'écart après une réunion. *"J'ai fait un rêve déconcertant cette nuit. J'ai vu que quelque chose de terrible arriverait si je ne te donnais pas ça."* En vous disant cela, il vous met 5\$ dans la main. Gagnez 5\$.

La Maison de la Sorcière

Un portail et un monstre apparaissent !

Champs Maléfiques

L'air est étouffant. Faites un **test de Vigueur (-1)** ou perdez 1 Résistance et 1 Santé Mentale. Si vous tombez à 0 en Résistance ou en Santé Mentale, vous êtes dévoré.

Maison des Gardner

Un homme marqué par le temps vient à votre rencontre quand vous vous rapprochez de la maison des Gardner. Il se présente comme étant **Amni Pierre**, et vous prévient qu'il serait plus sage de rester à l'écart de cette maison. Il vous demande si vous auriez quelque chose qui puisse aider l'étrange affliction dont est frappée la famille. Si vous défaussez un Objet Unique, Amni se joint à vous par gratitude. Prenez cette carte Allié si elle est disponible. Sinon, retirez 1 pion Horreur de Dunwich du plateau.

Cabane de Harney Jones

Vous suivez la fumée provenant de derrière la hutte et vous trouvez Harney Jones occupé sur un alambic. *"C'est offert par la maison."* Cherchez la carte Whisky dans le paquet Objets Communs et prenez-la si elle s'y trouve.

Champs Maléfiques

Faites un **test de Chance (-2)**. Si vous le réussissez, vous trébuchez sur une pile de débris inhabituels. En fouillant, vous trouvez un objet peu courant. Piochez 2 Objets Uniques et gardez-en un.

Maison des Gardner

Un crâne de forme étrange émerge de la poussière. Le toucher pourrait être une mauvaise idée mais il semble déborder d'énergie. Si vous décidez de le toucher, piochez 1 Compétence et 1 Folie.

Cabane de Harney Jones

Harney vous interroge : *"Ca vous dirait de faire du roc ?"* Vous pouvez défausser 1 Objet Commune ou 1 Objet Unique ou 1 Sort et piocher les 3 premières cartes du paquet correspondant. Gardez la carte que vous voulez et défaussez les deux autres.

Champs Maléfiques

Après avoir encore trébuché sur des débris de cette étendue déserte, vous commencez à reconnaître le dessin composé par la disposition de roches noires dans cette surface. Réussissez un **test de Savoir (-2)** pour gagner 2 pions Indice.

Maison des Gardner

Un crâne de forme étrange émerge de la poussière. Le toucher pourrait être une mauvaise idée mais il semble déborder d'énergie. Si vous décidez de le toucher, piochez 1 Compétence et 1 Folie.

Cabane de Harney Jones

Vous frappez à la porte de la cabane, mais personne ne répond. Pas de rencontres.

Relais Routier de Hibb

Un étranger vous offre un verre. Vous pouvez chercher la carte Whisky dans le paquet d'Objets Communs et la prendre.

Poste de Police

En regardant les affiches des personnes recherchées, vous vous apercevez que vous avez déjà fait arrêter l'une d'entre elles. Vous pouvez dépenser 1 trophée de Monstre avec un symbole de lune pour gagner 5\$.

Restaurant de Velma

Si la Reconnaissance de Velma est face cachée, un homme tout en muscles commence à tout casser dans le restaurant. Si votre valeur de Vigueur est au moins de 4, vous pouvez piocher 1 carte Blessure pour le jeter dehors. Si vous le faites, mettez la **Reconnaissance de Velma** face visible. *"Merci, mon chou. Je t'invite à manger ici avec tes amis aussi souvent que tu le voudras."*