

### Asile d'Arkham

Les cris des malades vous font quitter l'Asile... mais vous réalisez que vous les entendez toujours dans votre tête, priant pour la venue du Pharaon Noir ! Prenez la carte Psychique mais vous ne pouvez plus vous approcher de l'Asile. Vous êtes **Banni du Centre Ville**.

### Banque d'Arkham

Vous voyez un client faire une crise. Si vous voulez l'aider, faites un **test de Vigueur (-2)** pour le restreindre et l'empêcher de se faire mal, ou un **test de Savoir (-2)** pour le mettre sous sédatif. Si vous échouez, perdez 2 Résistance car il vous frappe. Si vous réussissez, des convulsions s'ensuivent et une infirmière vient vous épauler. Elle vous dit "Soyez bête pour votre action". Vous êtes **Béni**.

### Square de l'Indépendance

L'équipe de l'exposition hébergée au musée donne un spectacle éducatif dans le parc, mais c'est assez confus. Faites un **test de Savoir (-1)**. Si vous réussissez, vous gagnez autant de pions Indice que votre concentration (maximum 5). Si vous échouez, vous perdez autant de pions Indice que votre concentration (maximum 3).

### Les Quais

Un dockeur patibulaire n'apprécie pas votre allure et vous défie à un pugilat. Faites un **test de Vigueur (+1)[2]**. Si vous réussissez, perdez 1 Résistance mais vous pouvez prendre la carte Vigueur du paquet de Compétences. Si vous échouez, le dockeur crache sur vous et met en fuite. Vous perdez 2 Résistance et êtes **Banni du Quartier Marchand**.

### L'Innommable

La maison vous appelle. Si vous suivez cette voix, elle vous demande de regarder sous le plancher. Vous pouvez piocher 1 Objet unique ou 1 Objet de l'Exposition, mais devez prendre aussi la carte Déprave.

### Île Inexplorée

Quelque chose vous appelle depuis le centre de l'île... si seulement vous pouviez trouver d'où ça vient. Faites un **test de chance (-2)** ou déchargez le sort Trouver le Portail, ou l'Objet Dynamite, ou l'Objet Boîte à Portail pour réussir automatiquement. Si vous réussissez, vous arrivez à créer un tunnel qui plonge dans la terre. Gagnez 106 pions Indice. Si vous déchargez un Objet ou un Sort pour réussir le test et que vous gagnez plus de 3 pions Indice, vous devez défausser le sort ou l'Objet.

### Administration

Le Doyen aimerait que vous escortiez le Dr. Ali Kafor dans Arkham pour lui montrer les endroits intéressants. Si vous êtes d'accord, vous gagnez 33 mais vous devez prendre la carte Guide Local.

### Bibliothèque

Vous entendez deux hommes murmurer à propos de l'exposition du musée. "Ils ne peuvent pas découvrir nos plans. Nous devons détruire leurs grimoires." L'un d'eux prend un briquet et commence à mettre le feu aux livres ! Faites un **test de Vigueur (-2)**. Si vous réussissez, vous les classez. Sinon, ils s'éclatent et vous êtes accusé pour l'incendie. Vous êtes **Banni de l'Université Miskatonic**.

### Département Scientifique

Vous aidez un professeur à nettoyer sa classe et par la suite vous devez épousseter la poussière de craie de vos habits. Faites un **test de Chance (-1)**. Si vous échouez, vous toussiez et la poussière vous étouffe. Perdez 1 Résistance. Sinon, vous réalisez que la poussière est une poudre mystique ! Vous pouvez prendre la carte Poudre d'Ibn-Ghazi du paquet d'Objets Uniques.

### Les Quais

Vous voyez des hommes à la mentalité douteuse guidant un des conservateurs de l'exposition vers le bord des quais... et ses mains sont attachées. Il vous implore du regard de l'aider. Si vous l'aidez, faites un **test de Vigueur (-2)**. Si vous le réussissez, vous faites tomber l'arme d'un des bandits et vous arrivez à les chasser. Vous pouvez prendre la Mitraillette du paquet d'Objets Communs. Si vous le ratez, perdez 2 Résistance.

### L'Innommable

Un groupe de cultistes s'enfuit dans la nuit. Si vous les suivez, faites un **test de Discretion (+4)** pour voir où ils entrent leur butin. Si vous le réussissez, vous pouvez piocher 1 Objet Unique ou 1 Objet de l'Exposition. Sinon, ils se retournent et sourient : vous êtes surpris par un monstre venant de derrière !

### Île Inexplorée

Vous tombez sur un arbre, dont la croissance éponge un cancer, autour d'un site de prière. Faites un **test de Vigueur (-2)** ou déchargez le sort Atrophie, le sort Flétrissement, ou l'Objet Hache pour le réussir automatiquement. En cas de réussite, piochez autant de Sorts que votre concentration.

### Hopital Sainte Marie

Un vieil homme sur le point de mourir vous fait signe de vous approcher de son lit. Si vous approchez, il essaye de vous donner quelque chose dans un dernier soupir. Faites un **test de Vitesse (-1)**. Si vous le réussissez, vous attrapez l'objet : piochez 1 Objet de l'Exposition. Si vous échouez, le vase funéraire antique se brise sur le sol, vous êtes **Maudit** !

### Bois

Vous trouvez le corps décomposé d'un escroc qui suivait l'exposition du musée. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** ou vous êtes écorché et vous allez dans la rue. Si vous le réussissez, vous trouvez son portefeuille et son revolver à proximité. Gagnez 25 et vous pouvez prendre la carte Automatique 45 du paquet d'Objets Communs.

### La Vieille Echoppe de Magic

Un homme étrange flâne dans les allées à la recherche de quelque chose, marmonnant dans sa barbe. Réussissez un **test de Vitesse (-1)** ou il vous attrape en train de le regarder et vous attaque. Réussissez un **test de Vigueur (+4)** pour le repousser ou perdez 1 Résistance.

### Loge du Crépuscule d'Argent

Les lumières s'éteignent. Vous entendez des chants et vous sentez un contenu sur votre gorge. Vous pouvez :

- 1) Fuir. Perdez 1 Résistance et allez dans la rue.
- 2) Les laisser vous jeter un sort. Perdez 2 Résistance mais prenez la carte Visions et gagnez 1 pion Indice.
- 3) Essayer de contrôler le rituel avec un **test de Savoir (-1)**. Si vous le réussissez, la Loge vous offre la carte de Membre de la Loge du Crépuscule d'Argent. Si vous échouez, vous perdez 3 Résistance et tous vos sorts, puis allez dans la rue.

### Cœur de la Loge

Seuls les plus forts en volonté peuvent entrer dans la bibliothèque de la Loge. Faites un **test de Volonté (-1)**. Si vous le réussissez, vous gagnez 3 pions Indice et vous pouvez prendre un Sort du paquet de Sorts. Sinon, vous perdez votre carte de Membre de la Loge du Crépuscule d'Argent.

### La Maison de la Sorcière

Les graffiti sur les murs sont en fait des hiéroglyphes égyptiens. Faites un **test de Savoir (+4)**. Vous pouvez piocher autant de cartes du paquet de Sorts que le nombre de succès obtenus et vous pouvez en garder une.

### Boutique de Souvenirs

On dirait que le magasin a fermé tôt aujourd'hui. Vous lorgnez à travers la vitre et vous voyez... quelque chose que votre esprit ne peut saisir ! Perdez 1 Santé Mentale.

### Journal

Le rédacteur vous demande de répondre au téléphone. Vous décrochez et vous n'entendez rien au début. Puis vous entendez votre nom murmurer par quelque chose qui ne peut être humain. Réussissez un **test de Volonté (-1)** ou perdez 1 Santé Mentale. Si vous échouez, vous faites un **test de Vigueur (-2)** ou de l'Exposition. Si vous le réussissez, vous apprenez que l'appel provient de l'exposition du musée : gagnez 2 pions Indice.

### Garc

Vous partagez un compartiment avec un visiteur étrange. Quand vous descendez du wagon et que vous ouvrez votre valise, vous réalisez que vous n'avez pas pris la bonne ! Défaussez un Objet **test de Chance (-40)**. Si vous réussissez, piochez un nombre d'Objets Uniques ou de l'Exposition égal au nombre de réussites obtenues et gardez-en un. Si vous échouez, défaussez un Objet Commune ou l'Exposition. Si vous réussissez, piochez un **test de Chance (-1)** ou il vous attrape et vous attrape l'Objet Commune. Si vous réussissez, piochez de réussites obtenues et gardez-en un. Si vous échouez ce second jet, rien ne se passe.

### Caverne Noire

Vous entendez des cris d'un enfant qui demande de l'aide provenant des profondeurs de la caverne. Si vous les ignorez, les remords vous rongent quand vous revenez sur ces lieux et vous êtes **Banni du Quartier de la Rivière**. Si vous essayez de sauver l'enfant, faites un **test de Chance (-1)**. Si vous le réussissez, vous la trouvez dans une chambre couverte d'inscriptions occultes et vous pouvez piocher 2 Sorts. Sinon, vous êtes perdu dans le temps et l'espace.

### Magasin

Un pickpocket vous prend votre argent et s'enfuit. Faites un **test de Vigueur (-2)** pour l'attraper et récupérer votre argent et même un peu plus : gagnez 38. Si vous échouez, défaussez tout votre argent.

### Cimetière

Si vous avez des trophées de monstre Goule, Vampire, ou Zombie, vous pouvez les échanger contre autant de pion Indice que leur force. Si vous n'avez aucun des trophées, la planteur de la mort vous égare et vous ne supportez plus la proximité du cimetière. Vous êtes **Banni du Quartier de la Rivière**.

### Hopital Sainte Marie

La salle d'attente est remplie de gens se plaignant d'une toux attrapée à cause d'une étrange poussière dans l'air. Si vous les questionnez, réussissez un **test de Vigueur (-1)** pour gagner 2 pions Indice. Si vous échouez, vous attrapez cette toux et vous devez quitter ce lieu sous peine de tousser et d'étouffer. Vous êtes **Banni du Quartier Résidentiel**.

### Bois

Le Gang de Sheldon cherche quelqu'un pour distribuer le "produit" de leur alambic clandestin. Faites un **test de Discretion (-1)**. Si vous échouez, vous êtes arrêté. Sinon, vous gagnez 3\$ et vous pouvez prendre la carte Whisky dans le paquet d'Objets Communs.

### La Vieille Echoppe de Magic

Alors que vous êtes dans la file d'attente pour acheter quelque chose, un charlatan avec des cicatrices sur le visage et un accent bizarre vous fait un clin d'œil. Il se met devant vous et distrait le gérant. Si vous partez sans payer piochez 1 Objet Unique ou 1 Objet de l'Exposition, mais vous êtes **Maudit**.

### Société des Historiens

Un spiritiste vous propose de canaliser les esprits des anciens. Vous pouvez le rejoindre et réussir un **test de Volonté (+4)** pour piocher des Sorts jusqu'à ce que vous piochiez un Sort avec un coin nul en Santé Mentale, gardez le et vous défaussez les autres. Ou alors, vous pouvez regarder sa technique, et faire un **test de Chance (-1)**. Si vous le réussissez, vous pouvez prendre la carte Psychique.

### Pension de Ma

Ma Mathison offre le gîte et le couvert. Plus le pensionnaire est costaud, plus il a à manger. Prenez la carte Nourriture du paquet d'Objets Communs. Puis faites un **test de Vigueur (-1)**. Vous pouvez placer un pion sur la carte Nourriture par succès obtenu. Quand vous utilisez la carte Nourriture, vous pouvez défausser un pion de celle-ci au lieu de défausser la carte.

### Eglise Méridionale

Vous franchissez les portes, à la recherche désespérée de sérénité. Mais vous affrontez alors que les puissances que vous affrontez se moquent de la morale, de l'espoir ou de l'humanité. Perdez autant de Santé Mentale que le nombre de portails actuellement ouverts.