

ALLUMETTE



Équipement.

Action gratuite : les investigateurs peuvent ignorer l'obscurité dans votre salle jusqu'à la fin du tour. Défaussez cette carte après utilisation.

SAC DE VOYAGE



Équipement.

Permet de transporter 3 objets supplémentaires.

GRAND CRU



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour soigner 1 point d'horreur.

POISON



Équipement.

Action : combinez cette carte avec une arme de mêlée tranchante pour augmenter ses dégâts de 1 point.

CABAS



Équipement.

Permet de transporter 2 objets supplémentaires.

OXYDE DE ZINC



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour soigner immédiatement 2 points de dégâts.

PILLULE INCONNUE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour jeter un dé (vous pouvez défausser 1 point de compétence pour ajouter votre chance au résultat du dé):
1-5: recevez 1 point d'horreur
6-8: soignez 1 point d'horreur
9-10: soignez 2 points d'horreur

LIVRE OCCULTE



Équipement.

Action : réussissez un Test de Savoir pour recevoir 1 point d'horreur et 1 point de compétence, puis défaussez cette carte.

STAN K. LEWIS



Allié.

Tant que Stan K. Lewis vous accompagne, gagnez 2 points de Force et augmentez les dégâts portés avec toute arme de mêlée de 1 point. Si votre investigateur devient dément, Stan tente sa chance seul et doit être défaussé.

LIVRE DE SCIENCES



Équipement.

Recevez 2 Actions d'Énigme supplémentaires lors de la résolution d'Énigmes Alchimie.

COUTEAUX DE CUISINE



Arme de Mêlée Tranchante.

Action : attaquez un monstre sur votre case **ou** défaussez cette carte pour faire un test de Dextérité.
Réussite : Infligez 2 points de dégâts à une créature à 1 de portée ou moins.

CHANDELIER



Arme de Mêlée.

Action : attaquez un monstre sur votre case **ou** combinez cette carte avec l'allumette: les investigateurs peuvent désormais ignorer l'obscurité dans votre salle.

AMULETTE



Équipement.

Quand cet objet est en votre possession, recevez 1 point de Chance supplémentaire.

COGNAC



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour défausser immédiatement une carte Trauma Démence.

MARTEAU



Arme de Mêlée Contondante.

Action : attaquez un monstre sur votre case **ou** barriquez une porte (une seule fois par partie).

FUSIL DE CHASSE



Arme à Distance.

Action : attaquez un monstre à une portée de 2. Infligez +1 point de dégâts quand vous attaquez un monstre à une portée de 1 ou moins.

BANDAGES



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour annuler une carte Trauma Blessure.

SIFFLET



Équipement.

Action : toutes les créatures Bêtes à une portée de 1 ou moins reçoivent un jeton *Assommé*.

ENCENS



Équipement.

Défaussez immédiatement cette carte pour soigner 1 point d'horreur chez tous les investigateurs présents dans la salle.

PARFUM



Équipement.

L'odeur envoi-rante de ce parfum finit par vous apaiser quelque peu.

Action : défaussez cette carte pour soigner un point d'horreur.

CABAS EN VELOURS



Équipement.

Permet de transporter 2 objets supplémentaires.

AJA NADRASSIN



Alliée.

Tant qu'Aja vous accompagne, gagnez 1 point d'Intellect et 1 point de Volonté. Si votre investigateur subit 5 points de dégâts ou plus, lors d'un même tour de jeu, Aja doit être défaussée. S'il devient dément, Aja doit être abandonnée sur place.

COMPRIMES



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour jeter un dé (vous pouvez défausser 1 point de compétence pour ajouter votre chance au résultat du dé):
1-5: recevez un pion *Assommé*.
6-8: soignez 1 point de dégâts.
9-10: soignez 2 points de dégâts.

JOURNAL INTIME



Équipement.

La lecture de ce journal vous donne de précieuses informations sur les secrets de cette demeure.

Action : recevez 1 point de compétence.

MASQUE VAUDOU



Équipement.

Rejetez immédiatement un dé. Défausser le Masque Vaudou après usage.

BIDON D'ESSENCE



Équipement.

Action : défaussez cette carte avec l'allumette, la lanterne ou la torche, pour infliger 6 points de dégâts à une créature à une portée de 1 ou moins. Placez un pion feu sur la case de la créature ciblée.

PIERRE



Arme Contondante et à Distance.

Action : attaquez un monstre sur votre case **ou** défaussez cette carte pour attaquer un monstre à une portée de 1 ou moins.

ARBALETE



Arme à Distance.

Action : attaquez un monstre à une portée de 2 ou moins. Infligez +1 point de dégâts si vous réussissez un test de Dextérité, +2 si la réussite est critique.

COR DE CHASSE



Équipement.

Le cor émet un son strident audible dans le lointain.

Action : le gardien doit déplacer jusqu'à 3 créatures sur le plateau de jeu, d'une case chacune, dans votre direction.

PESTICIDE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour placer 3 pions d'horreur sur votre case. Défaussez 1 pion à chaque début de tour. Aucune créature Bête ne peut traverser cette case tant que celle-ci contient des pions d'Horreur.

TOMAHAWK



Arme de Mêlée Tranchante.

Action : attaquez un monstre sur votre case **ou** défaussez cette carte pour faire un test de Dextérité.

Reussite : Infligez 4 points de dégâts à un monstre à 1 de portée ou moins.

HOUE



Arme de Mêlée Contondante.

Action : attaquez un monstre sur votre case. Infligez +1 point de dégâts si vous réussissez un test de Force.

PSYCHOTROPE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour gagner un bonus de +1 sur tous vos Tests d'aptitude. Lors de la révélation de la prochaine carte événement, perdez ce bonus et recevez 1 point d'horreur.

DESSIN ANTIQUE



Équipement.

Le croquis antique d'un bord de mer dévasté. En avant-plan, un homme à genoux menacé par la silhouette d'un monstre marin. En arrière-plan, un autre homme dont la tête semble être littéralement absorbée par les circonvolutions d'un tentacule géant.

MONTRE A GOUSSET



Équipement.

Une montre à gousset arrêtée sur l'heure 3h33.

Prenez cette carte.

PORTE-MONNAIE



Équipement.

Un porte-monnaie gonflé de piécettes en cuivre antiques.

Prenez cette carte.

ANNEAU GRAVE



Équipement.

Un anneau d'argent mat, finement ciselé, parcouru d'idiomes incompréhensibles gravés sur sa face intérieure.

Recevez +1 en Savoir tant que l'anneau est en votre possession.

GOUVERNANTE



Allié.

La gouvernante est figée par la peur. Placez la figurine gouvernante sur le plateau de jeu. Les investigateurs occupant la même salle que la gouvernante reçoivent +1 en Savoir. Pour que la gouvernante se déplace avec un investigateur sur sa case, ce dernier doit réussir un test d'Intelligence +2.

BAGUE SERTIE



Équipement.

Un anneau d'or jaune, surmonté d'une émeraude finement ciselée dont la valeur semble inestimable.

PASSE PARTOUT



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour faire un test de Dextérité -1.

Réussite : défaussez un verrou fermé par une clé non magique dans votre salle.

La serrure cède avec un clic sourd.

PRECIS D'OcéANOGRAPHIE



Un volumineux précis d'Océanographie selon H.L.Moll. Vous pouvez emporter cette carte obstacle comme objet.

Action : si vous possédez le document indice *Livre de Zoologie*, faites un test d'Intelligence -1.

Réussite : défaussez cette carte.

Échec : aucun effet.

LIVRE DE ZOOLOGIE



Une volumineuse encyclopédie de zoologie marine. Vous pouvez emporter cette carte obstacle comme objet.

Action : faites un test de Chance +3.

Réussite : recevez immédiatement une carte indice contextuelle du scénario.

Une page attire votre attention.

Échec : aucun effet.

PISTOLET DE DETRESSE



Arme à distance.

Action : infligez 2 points de dégâts à une créature à une portée de 2 ou moins.

Puis, faites un test de Chance +3.

Réussite : infligez 1 point de dégâts supplémentaire.

Échec : défaussez cette carte.

Le chargeur est vide.

SCALPEL

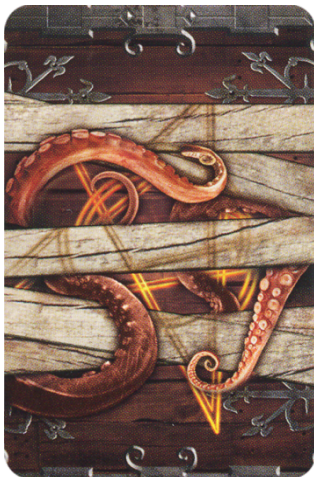


Arme de Mêlée Tranchante.

Action : faites un test de Dextérité.

Réussite : infligez 2 points de dégâts à une créature sur votre case. Puis, faites un test de chance. Infligez 1 point de dégâts supplémentaire en cas de réussite.

Échec : aucun effet.

CARNETS DE NOTES



Équipement.

Action : faites un test d'Intelligence.

Réussite : recevez immédiatement une carte indice contextuelle du scénario. Défaussez cette carte après deux réussites.

Échec : aucun effet.

ENVELOPPE



Équipement.

Action : ouvrez l'enveloppe afin d'en lire le contenu. Recevez une carte indice contextuelle du scénario, puis, défaussez cette carte.

BOITE D' ALLUMETTES



Équipement.

Action : les investigateurs peuvent ignorer l'obscurité dans votre salle jusqu'à la fin du tour.

OMBRES APACHE



Équipement.

Ces chaussures confortables rendent vos pas silencieux...

Recevez +2 à tous vos tests d'évasion quand vous portez les Ombres Apache.

MASQUE A GAZ



Équipement.

Quand le masque est équipé, l'investigateur est immunisé contre les vapeurs, gaz, et autres odeurs toxiques. En outre, il ne pioche jamais de carte Trauma alchimique.

CASQUE D' AVIATEUR



Équipement.

Quand le casque est équipé, toute source de dégâts supérieure à 1 point infligée à l'investigateur est réduite de 1 point.

MALLETE



Équipement.

Permet de transporter 3 objets supplémentaires.

OPIUM



Équipement.

Action : l'investigateur reçoit -2 en Savoir et +3 à tous ses tests d'horreur jusqu'au prochain événement. Défaussez ensuite cette carte.

NITROGLYCERINE



Équipement.

Action : réussissez l'énigme alchimique 10A pour défausser un verrou non magique, puis défaussez cette carte.

EAU BENITE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour faire un test de Dextérité. **Réussite :** infligez 3 points de dégâts à une créature mort-vivante à une portée de 1.

CHLOROFORME



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour faire un test de Force -1 ou de Dextérité -1.

Réussite : distribuez 3 jetons Assommé à une figurine située sur la case de l'investigateur. **Échec :** aucun effet.

PRECIS DE CHIMIE



Équipement.

Recevez 3 actions d'énigme supplémentaires lors de la résolution d'énigmes alchimiques. Neutralisez automatiquement le fluide volatil.

RASOIR



Arme de Mêlée Tranchante.

Lorsque vous infligez des dégâts avec le rasoir, faites un test de Chance.

Réussite : infligez 1 point de dégâts supplémentaire.

BALLE DE BASEBALL



Arme de Mêlée Contondante.

Action : faites un test de Dextérité +1. **Réussite :** infligez 1 point de dégâts à une créature à une portée de 2 ou moins. Abandonnez ensuite cette carte sur la case occupée par la créature.

Échec : défaussez cette carte.

VERRE GROSSISSANT



Équipement.

Recevez 2 actions d'énigme supplémentaires lors de la résolution d'énigmes runiques.

MESCALINE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour recevoir -3 en Intellect, +3 en Volonté et ignorer les effets d'une carte Trauma Démence jusqu'au prochain événement.

CLE ANGLAISE



Arme de Mêlée Contondante.

Quand vous infligez des dégâts avec la clé anglaise, faites un test de force. En cas de réussite, infligez 1 point supplémentaire.

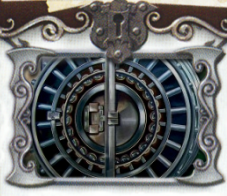
PISTOLET ANTIQUE



Arme à Distance.

Action : attaquez un monstre à une portée de 2 ou moins. Infligez +1 point de dégâts quand vous attaquez une créature à bout portant.

PORTE COFFRE-FORT



Une porte coffre-fort solidement armée dans l'épaisseur du mur, et verrouillée par une combinaison complexe à 6 signes. Seule la bonne combinaison peut ouvrir le coffre. Énoncez la juste combinaison de 6 signes au gardien pour défausser cette carte.

CADRAN CHIFFRE



Clé.
Vous trouvez un interrupteur circulaire gradué de 1 à 10. Placez cette carte sur votre case. Vous pouvez l'activer en positionnant face cachée, sur cette carte, un marqueur de points de dégâts correspondant au chiffre choisi.

OBSCURITE COMPLETE

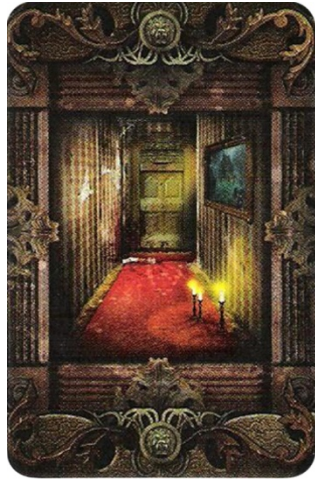


La pénombre est ici telle qu'aucune source de lumière ne parvient à la dissiper. Vous décidez de poursuivre à tâtons.
Placez un pion Obscurité dans cette salle, puis, faites un test d'horreur. Aucune source de lumière ne peut dissiper ce pion ni ses effets.

CARRELAGE



Un carrelage en damier. Après examen minutieux, une section vous semble avoir été remplacée à la hâte.
Défaussez cette carte si la pioche est en votre possession.



CADAVRE



Un cadavre dépecé méthodiquement gît, étendu sur un linceul sale. Curieusement, aucune odeur ne s'en dégage. Soudain, le corps s'anime dans un râle sourd et ses yeux secs se plongent dans les vôtres.
Défaussez cette carte pour placer une figurine d'Écorché sur votre case.

AUTOMATE



Tentez de résoudre l'Énigme 3B si vous possédez le porte-monnaie.
Réussite : l'automate se met en branle, et effectue lentement, l'un après l'autre dans une chorégraphie rigide, six signes de mains consécutifs avant de s'immobiliser dans un bruit sourd. Défaussez cette carte.
Échec : aucun effet.

TAPISSERIE



Une lourde tapisserie opaque recouvre un large pan de mur.
Faites un test d'intelligence +2.
Réussite : En soulevant l'épais taffetas, vous révélez l'existence d'un passage.
Échec : Aucun effet. Placez cette carte sur votre case.

COMPARTIMENT SECRET



L'épaisseur du mur laisse entrevoir la possibilité d'un compartiment secret. Le gardien choisit un chiffre entre 1 et 10 et place un marqueur de points de dégâts correspondant, face visible sur cette carte.
Défaussez cette carte si la clé Cadran Chiffré est activée sur ce même chiffre.

PIERRE TOMBALE



Une pierre tombale attire votre attention.

Action : Si le pied de biche est en votre possession, faites un test de Force -1.

Réussite : défaussez cette carte.

DYNAMITE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour faire un test de Dextérité -1.

Réussite : infligez 8 points de dégâts à toute figurine sur une case cible située à une portée de 2 ou moins, et 2 points supplémentaires à toute figurine située sur une case adjacente.

Échec : cfr verso.

FIL BARBELE



Une clôture de fil barbelé se dresse devant vous.

Placez cette carte sur votre case. Tout investigateur traversant cette case doit désormais faire un test de Dextérité pour enjamber la clôture. En cas d'échec, l'investigateur reçoit 1 point de dégâts.

EXCAVATION



Une excavation large a été creusée à quelques encablures de la voie principale.

Action : défaussez cette carte si vous possédez une source de lumière. Vous vous avancez prudemment dans le tunnel qui s'ouvre devant vous.



DYNAMITE *



Équipement.

Échec : le gardien choisit une case adjacente à la case ciblée. Infligez 5 points de dégâts à toute figurine sur cette nouvelle case. Chaque figurine touchée est *Assommée*.



MARECAGE



Le sentier se perd dans un marécage impraticable.

Placez cette carte sur votre case. Tout investigateur entrant ou quittant cette case doit désormais faire un test de Force. En cas d'échec, l'investigateur perd 1 action de mouvement pour ce tour.

LOQUET



Les battants sont retenus par un vieux loquet oxydé.

Action si vous possédez une arme de mêlée contondante : faites un test de Force +1. Défaussez cette carte en cas de réussite.

Le loquet cède finalement sous vos coups répétés.

CASCADE NATURELLE



Une cascade naturelle vient interrompre le lit du cours d'eau.

Action : faites un test de Savoir.

Réussite : vous pouvez défausser cette carte. Si vous possédez une source de lumière, vous devez alors la défausser. Vous découvrez un passage creusé dans la roche, derrière la chute.

Échec : Placez cette carte sur votre case.

PEUR INCONTRÔLABLE



Les derniers événements vous reviennent en mémoire. Vous perdez votre sang froid.

Si vous êtes seul dans cette salle, faites un test de Savoir -2.

Réussite : aucun effet. Puis, défaussez cette carte.

Échec : piochez une carte démençance.

GRILLE EN FER FORGE



Une lourde grille de fer forgé bloque le passage. Elle est verrouillée.

Défaussez cette carte si la poignée de fer a été activée.

CLUB DE GOLF



2

Arme de mêlée contondante.
Un club de golf usagé.

Action : faites un test de Dextérité -1.

Réussite : infligez les dégâts de l'arme. Puis, faites un test de Force.

Réussite : la créature est Assommée.

Échec : aucun effet supplémentaire.

WINCHESTER



4

Arme à Distance.
Un Winchester flambant neuf.

Action : faites deux tests de Tir.

Une réussite : infligez les dégâts de l'arme.

Deux réussites : infligez les dégâts de l'arme et la cible est Assommée.

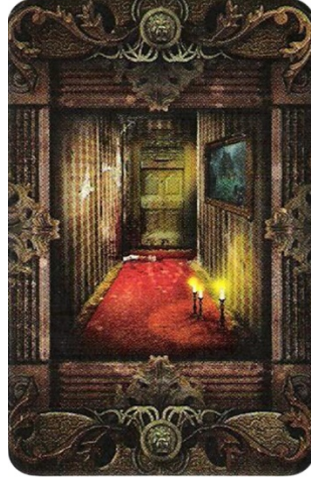
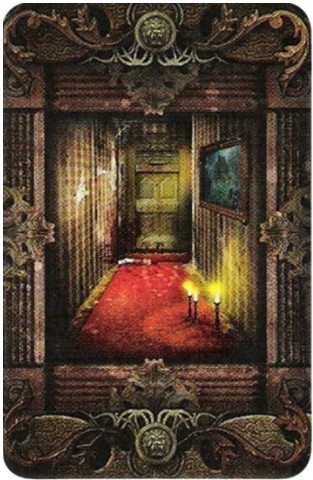
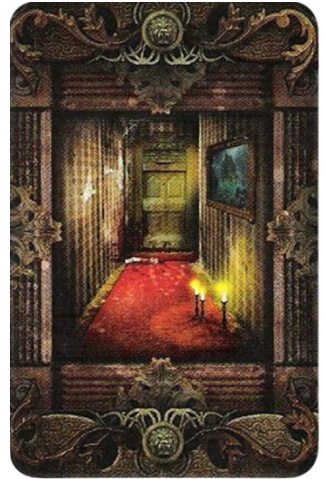
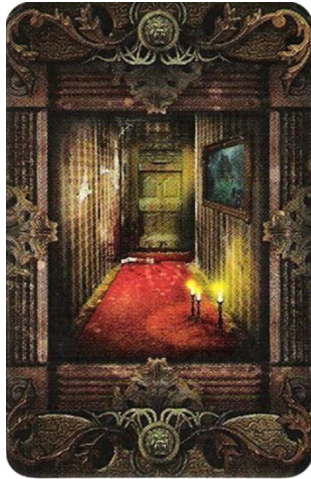
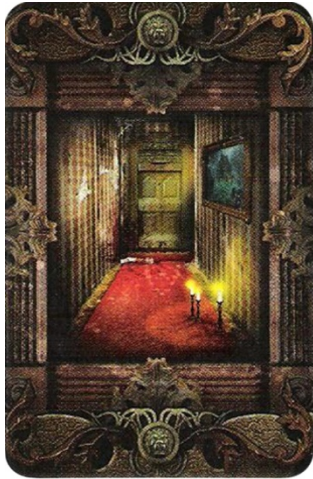
POIGNEE DE FER



Clé.

Action : prenez cette carte si vous décidez d'activer cette poignée. Sinon, placez cette carte sur votre case.

Un cliquetis sonore retentit lorsque vous tirez fermement sur la poignée.



GRENADE INCENDIAIRE *



Équipement.

Échec : le gardien choisit une case adjacente à la case ciblée. Infligez 4 points de dégâts à toute figurine sur cette nouvelle case, et 1 point supplémentaire à toute figurine située sur une case adjacente.

TRONC CREUX



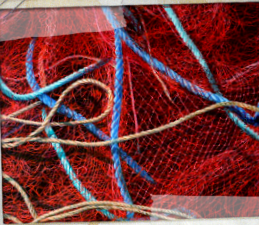
Un miroitement semble traverser le feuillage dense qui vous fait face.

Action : faites un test d'Intelligence.

Réussite : défaussez cette carte. Vous découvrez un espace creusé dans l'épaisseur d'un tronc.

Échec : aucun effet. Placez cette carte sur votre case.

FILET DE PECHE



Équipement.
Un large filet de pêche emmêlé.

Action : faites un test de Dextérité -1.

Réussite : une créature sur votre case reçoit 2 pions Assommés. Puis, défaussez cette carte.

Échec : abandonnez cette carte sur votre case.

BIDON INFLAMMABLE



Équipement.

Action : défaussez cette carte avec l'allumette, la lanterne ou la torche, pour faire un test de Dextérité +2.

Réussite : infligez 6 points de dégâts à une figurine à une portée de 1 ou moins. La figurine est Assommée. Placez un pion feu sur la case.

Échec : placez un pion feu sur votre case.

GRENADE INCENDIAIRE



Équipement.

Action : défaussez cette carte pour faire un test de Dextérité.

Réussite : infligez 7 points de dégâts à toute figurine sur une case cible située à une portée de 2 ou moins, et 1 point supplémentaire à toute figurine située sur une case adjacente.

Échec : cfr verso.