

Asile d'Arkham

Un patient est irrationnellement attiré par l'un de vos objets. Faites un **test de Vigueur (-3)**. Si vous échouez, défaussez 1 Objet Commun ou Unique de votre choix.

Banque d'Arkham

Un enfant se démène pour amener un pot rempli de pièces au gûchuetier. Vous pouvez l'aider en faisant un **test de Vigueur (-1)**. En cas de réussite, gagnez 1 point de Santé Mentale et 1\$ pour vos efforts. Sinon, perdez 1 point de Résistance.

Square de l'Indépendance

Vous commencez à creuser à un endroit, où aussi loin que remontent vos souvenirs, il n'y a jamais eu de végétation y ayant poussée. Faites un **test de Chance (-2)**. En cas de réussite, gagnez 2 pions Indice en déterrânt une monnaie avec le nom grave d'un homme ayant disparu il y a des dizaines d'années. Sinon, perdez 1 point de Résistance pour vous être épuisé en vain.

Relais Routier de Hibb

Un homme avec un accordéon joue des mélodies et tout le monde chante. Si vous choisissez de rester là pour la soirée, gagnez 2 points de Santé Mentale, mais perdez 1 point de Résistance.

Poste de Police

"*C'est facile pour vous ? Vous n'avez pas l'air d'aller fort*". Le Shérif Engle veut vous aider. Si vous avez 2 points ou moins de Santé Mentale, faites un **test de Vigueur (+0)**. En cas d'échec, perdez toutes vos **Armes** et 1 point de Résistance.

Restaurant de Velma

Le sandwich à la dinde de Velma servi avec des patates en sauce est une merveille ! Gagnez 1 point de Résistance.

Caverne Noire

Vous êtes allé si loin dans la caverne que vous craignez de perdre beaucoup de temps à retrouver votre chemin. Il existe un raccourci mais difficile d'accès. Faites un **test de Vigueur (-2)** pour vous glisser dans ce passage. En cas d'échec, restez ici au prochain tour.

Magasin

Quelque chose a rendu toute la nourriture rance. Le gérant propose de vous embaucher pour tout jeter. Vous pouvez faire un **test de Volonté (-2)** pour lui donner un coup de main. En cas de réussite, gagnez 2\$. Sinon, perdez 1 point de Résistance.

Cimetière

Vous engagez une conversation avec un homme creusant une tombe. Sa vision de la vie vous permet de remettre en perspective vos expériences. Gagnez 1 point de Santé Mentale.

Relais Routier de Hibb

"*C'est intéressant de gagner un peu d'argent ?*". Le propriétaire a besoin d'aide pour déplacer la nouvelle table de billard. Faites un **test de Vigueur (-1)** et gagnez 2\$ en cas de réussite.

Poste de Police

L'adjoint Dingby a oublié d'amener son repas, et si vous l'aidez, il saura vous récompenser. Vous pouvez lui donner une carte Objet Commun Nourriture ou 1\$ pour gagner 1 pion Indice.

Restaurant de Velma

Il y a le feu dans la cuisine ! Faites un **test de Vitesse (-2)** pour l'éteindre avant qu'il n'y ait des dégâts. En cas de réussite, l'expression de gratitude de Velma vous fait récupérer 1 point de Santé Mentale. Sinon, perdez 1 point de Résistance à cause de vilaines brûlures.

Boutique de Souvenirs

Oliver Thomas, le gérant, vous accueille chaleureusement. "*J'avais un objet dont j'étais sûr qu'il allait vous plaire. Je ne sais plus où il est, mais j'imagine que vous allez le trouver*". Faites un **test de Volonté (-2)**. En cas de réussite, gagnez 1 Objet Unique. Sinon, gagnez 1 Objet Commun.

Journal

"*Rendez-vous utile ou dégagez de la !*". Vous pouvez aider à charger les journaux dans les canions. Si vous le faites, faites un **test de Vigueur (-1)**. En cas de réussite, gagnez 2\$. Sinon, perdez 1 point de Résistance. Si vous n'avez pas, allez dans la rue.

Garc

Vous voyez un visage familier sur le point de monter dans un train quittant Arkham. Piochez une carte Allié et faites un **test de Volonté (-2)[2]**. En cas de réussite, vous avez convaincu votre ami de rester et vous pouvez prendre la carte Allié. Sinon, la carte Allié retourne dans la boîte.

Loge du Crépuscule d'Argent

Vous reconnaissez dans l'un des membres de la Loge un de vos amis d'autrefois. Faites un **test de Volonté (-2)** pour le convaincre de vous aider. En cas de réussite, piochez 1 Objet Unique. Que vous ayez réussi ou non, allez dans la rue.

Cœur de la Loge

"*Vous admirez notre bibliothèque ?*" vous demande Carl Sanford. "*L'adhésion donne des privilèges. Empruntez un de nos textes si vous le désirez*". Prenez le premier **Tome** du paquet Objet Unique.

La Maison de la Sorcière

Au milieu de la nuit, quelque chose dans l'obscurité s'agrippe à votre poitrine ! Faites un **test de Vigueur (+0)** et perdez 2 points de Résistance en cas d'échec.

Loge du Crépuscule d'Argent

Carl Sanford est assis au centre de la salle à psalmodier alors que des livres et d'autres petits objets volent dans la pièce ! Faites un **test de Vigueur (-1)** pour éviter d'être touché par ces objets et pour comprendre ce que dit Sanford. En cas de réussite, gagnez 2 pions Indice. Sinon, vous vous reveillez avec des contusions et endolori. Perdez 1 point de Résistance.

Cœur de la Loge

Carl Sanford vous accuse de voler la Loge. Faites un **test de Volonté (-1)** pour prouver que vous avez été piégé. En cas d'échec, perdez 1 point de Résistance et votre carte de Membre du Crépuscule d'Argent, puis allez dans la rue. Sinon, vous êtes innocenté et il ne se passe rien.

La Maison de la Sorcière

Dans le grenier, vous sentez une force dans votre esprit qui essaie de remplacer vos pensées par celles d'un autre. Faites un **test de Vitesse (-1)** pour vous échapper. En cas de réussite, allez dans la rue. Sinon, perdez 1 Sort, ou si vous n'avez pas de Sort, perdez 2 points de Santé Mentale.

Asile d'Arkham

Un interné semblant sain d'esprit est prêt à vous payer pour l'aider à s'échapper. Si vous êtes d'accord pour l'aider, vous pouvez faire un **test de Discretion (-1)**, en cas de réussite, gagnez 3\$. Sinon, vous êtes arrêté.

Banque d'Arkham

Une jeune femme examine le contenu de son coffre de dépôt légué par sa mère. C'est un ancien livre écrit dans une langue qu'elle ne comprend pas et elle vous demande si vous connaissez ce langage. Faites un **test de Savoir (-1)[2]**. En cas de réussite, gagnez 2 pions Indice en déchiffrant le texte.

Square de l'Indépendance

Un vieux gitan est attaqué par un étrange personnage en robe de bure. Faites un **test de Vigueur (-2)** pour l'aider à faire fuir l'assaillant. En cas de réussite, le gitan insiste pour vous récompenser. Gagnez 1 Objet Unique.

Loge du Crépuscule d'Argent

Vous entendez les bruits provoqués par un intrus. Vous découvrez une femme habillée en noir. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** pour la maîtriser le temps qu'elle vous explique son cas. Vous apprenez qu'elle s'appelle Ruby Standish et qu'elle voulait dévaliser la Loge. En écoutant votre histoire elle accepte de vous rejoindre. Prenez sa carte Allié. Si elle n'est pas disponible, piochez 1 carte Objet Unique à la place.

Cœur de la Loge

Les membres de la Loge se sont rassemblés pour effectuer un rituel de banissement puissant. Faites un **test de Savoir (-2)**. Si vous le réussissez, vous pouvez gagner 2 pions Indice ou choisir un monstre dans le même lieu qu'un portail ouvert et renvoyer ce monstre dans la tasse de monstres.

La Maison de la Sorcière

Vous trouvez un vieux journal, largement dévoré par les insectes. Faites un **test de Chance (-3)** pour voir s'il reste des pages intéressantes. En cas de réussite, piochez 2 Sorts et gardez-en 1.

Un Savant Parle des Lignes de Ley

Environnement (Mystique)

Lancer un Sort coûte 1 point de Santé Mentale supplémentaire, mais un investigateur qui réussit à lancer un Sort reçoit **Vigueur +1** et **Volonté +1** jusqu'à la fin de son tour.

Un Indice apparaît à :

Cimetière



LOGE DU CRÉPUSCULE D'ARGENT