

Les Abysses

Vous êtes perturbé par des échos inquiétants. Réussissez un **test de Discréation** (-1) ou perdez 2 Santé Mentale.

Plateau de Leng

Les villageois envoient leur meilleur guerrier vous combattre au corps à corps. Réussissez un **test de Vigueur** (-1)[2] pour le battre et piochez 1 Objet Unique et 1 pion Indice. Sinon, perdez 1 Santé Mentale et 2 Résistance.

Autre

Vous dépassez vos limites. Lancez 1 dé pour chacun de vos points de Résistance. Perdez 1 Résistance pour chaque dé qui n'est pas un succès. Si vous ne tombez pas inconscient, gagnez 1 pion Indice pour chaque dé qui est un succès.

Les Contrées du Rêve

Réussissez un **test de Chance** (-1) pour chevaucher un zèbre et raccourcir votre voyage. Si vous êtes dans la première zone des Contrées du Rêve, allez dans la seconde. Si vous êtes dans la seconde zone, retournez à Arkham.

Plateau de Leng

Le pont branlant s'écroule quand vous passez dessus. Réussissez un **test de Vigueur** (-1) pour vous accrocher et trouver un relique de l'autre côté. Piochez 1 Objet Unique. Si vous échouez, vous sombrez dans les ténébres. Vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

Vous tombez sur une créature massacrée. Réussissez un **test de Chance** (-1) pour réclamer un trophée de monstre de la tasse (même s'il est **Inépuisable**) et gagner 2 pions Indice.

R'yech

L'ombre essaye de forcer le passage entre vos lèvres. Réussissez un **test de Vigueur** (-2) ou perdez 2 Résistance et vous êtes *retardé*.

Les Contrées du Rêve

Vous errez dans les bois phosphorescents et des zoogs affamés vous encerclent. Faites un **test de Chance** (-2). Si vous le réussissez, les zoogs vous apprécient et vous donnez du vin de l'arbre-lune. Gagnez 1 Santé Mentale et 1 pion Indice. Sinon, les zoogs vous cernent, les crocs luisants... Vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

Réussissez un **test de Chance** (-1) pour trouver un endroit où vous reposer. Gagnez 2 Résistance et 2 Santé Mentale.

R'yech

Les vents de la tornade vous jettent contre les roches cyclopéennes. Réussissez un **test de Vigueur** (-1) ou perdez 3 Résistance.

Les Contrées du Rêve

Le vent augmente et vos jambes sont engourdisées. Réussissez un **test de Vigueur** (-1) ou perdez 2 Résistance.

Autre

Un monstre menaçant apparaît !

Les Abysses

La lueur et la faible chaleur de votre chandelle vous font du bien. Gagnez 1 Résistance.

Yugoth

L'étreinte de la créature est comme l'acier. Réussissez un **test de Vigueur** (-2) pour vous libérer et vous échapper. Si vous échouez, la poigne de la créature se resserre et vous écrase. Vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

Vous avez accompli votre tâche et vous devez maintenant vous échapper avant la fermeture du portail ! Réussissez un **test de Vitesse** (-2) pour revenir à Arkham. Si vous échouez, vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*. Quoiqu'il arrive, vous avez automatiquement fermé le portail par lequel vous êtes entré.

Le Pharaon Noir



-1

Masque Inépuisable

Utilisez le Savoir en combat contre Le Pharaon Noir au lieu de Vigueur.

-1



-3



ALLIÉ



THOMAS F. MALONE

Savoir +1, Vigueur +1

Piochez 1 Sort quand Thomas F. Malone se joint à vous.

ALLIÉ



TOM "MOUNTAIN" MURPHY

Vigueur +2

Vous ne perdez pas de Résistance à cause de la capacité Irrésistible.

VIGUEUR

Vigueur +1

Quand vous dépensez un jeton Indice pour ajouter un dé à un **test de Vigueur**, ajoutez un dé supplémentaire.

VIGUEUR

Vigueur +1

Quand vous dépensez un jeton Indice pour ajouter un dé à un **test de Vigueur**, ajoutez un dé supplémentaire.

GARDIEN BLEU
DE LA PYRAMIDE



N'importe quelle phase : perdez 2 Résistance et défaussez cette carte pour automatiquement réussir un **test de Combat** ou un **test fait pour fermer un portail**. Cette carte ne peut pas être utilisée contre un Grand Ancien.

4