

TABLETTE DE BAST

Tome

Rencontre à Arkham :
défaussez cette carte après avoir raté un test de compétence pour ignorer les effets du test.

L'HÉRITAGE D'ANUBIS

Une meute de chiens encerle une caisse appartenant au musée. Vous pouvez faire un **test de Vigueur (-2)** pour les repousser. En cas de réussite, gagnez un Objet de l'Exposition. Sinon, perdez 1 Résistance.

—

Déplacez le marqueur Rumeurs Anciennes dans la zone de rue du Quartier Marchand.

LA FORCE APPLIQUÉE

Vous trouvez une boîte métallique avec un grand cadenas. Faites un **test de Vigueur (-2)** pour détruire le cadenas. En cas de réussite, gagnez un Objet de l'Exposition. Sinon, défaussez dans la boîte la première carte du paquet Objet de l'Exposition, le contenu de la boîte étant détruit.

—

Déplacez le marqueur Rumeurs Anciennes dans la zone de rue du Quartier Marchand.

INVASION DE SAUTERELLES

Modificateur de Lancer : +0
Coût en Santé Mentale : 2

Formule Magique

Mouvement : lancez et déchargez ce sort pour choisir un monstre dans une zone de rue. Renvoyez-le dans la tasse des monstres et retirez tous les pions Indice du même quartier.

NOURRIR L'ESPRIT

Modificateur de Lancer : -2
Coût en Santé Mentale : 0

Formule Magique

Entretien : Vous pouvez lancer et décharger ce sort, puis dépenser jusqu'à 3 points de Résistance. Pour chaque point de Résistance sacrifié, vous gagnez 2 points de Santé Mentale.

RENIER LE GRAND ANCIEN

Modificateur de Lancer : -1
Coût en Santé Mentale : 2

Formule Magique

Entretien : lancez et déchargez ce sort. Si vous devenez fou ou inconscient à ce tour, gardez tous vos objets et indices.

ALLIÉ

DAVID PACKARD

Vigueur +1, Discretion +1
Piochez 1 carte Compétence quand David Packard se joint à vous.

ALLIÉ

LE MESSEAGER

-1 à tous les tests de Compétence
Après avoir été dévoré, remettez cette carte dans le paquet des Rumeurs Anciennes. Destin de l'échelle du destin.

MASQUE DU PHARAON NOIR

N'importe quelle phase :
déchargez cette carte pour utiliser votre Vigueur -1 à la place de votre Volonté pour faire un **test de Volonté** ou pour utiliser votre Volonté -1 à la place de votre Vigueur pour faire un **test de Vigueur**.

MASQUE DU VICE

N'importe quelle phase :
déchargez cette carte pour gagner un Objet Commun ou Unique que vous avez actuellement la possibilité d'acheter sans avoir à le payer.

PREMIER FRAGMENT DU SIGNE DES ANCIENS

Rencontres à Arkham :
quand vous faites un test pour fermer un portail, vous pouvez défausser cette carte dans la boîte et perdre 1 Résistance ou 1 Santé Mentale pour réussir automatiquement ce test.