

R'Iych

Un monstre visqueux apparaît !

Les Abysses

Réussissez un **test de Vitesse (-1)** pour éviter une masse monstrueuse. Si vous échouez, vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

Les couleuvres vous aveuglent. Réussissez un **test de Savoir (-1)** ou restez ici au prochain tour.

Les Abysses

La caverne offre une bifurcation. Réussissez un **test de Chance (+1)** et consultez la table suivante :

Nombre de succès :

- 0-1) Allez à la Caverne Noire.
- 2) Allez aux Contrées du Rêve.
- 3+) Vous entrez dans un temple noir. Réussissez un **test de Chance (-1)** pour piocher un Objet Unique.

Celcano

Le grand livre s'ouvre sans bruit à votre approche. Si vous le désirez, vous pouvez le lire, dans ce cas vous devez réussir un **test de Vigueur (-1)[2]** pour battre son gardien. Si vous y arrivez, piochez 3 Sorts et gardez-en 2. Sinon, perdez 3 Résistance.

Autre

Un monstre apparaît !

Les Abysses

Vous voyez une faible lumière devant vous. Faites un **test de Chance (-1)**. Si vous le réussissez, la lueur est le chemin du retour. Revenez à Arkham. Si vous échouez, la lueur est un piège installé par l'une des créatures qui habitent ici. Un monstre apparaît !

Celcano

Ça y est ! C'est le document recherché ! Vous le récupérez doucement, sans déranger son gardien. Faites un **test de Discretion (-2)**. Si vous le réussissez, prenez le Sort de votre choix dans le paquet des sorts. Si vous échouez, perdez 2 Résistance.

Autre

Réussissez un **test de Vigueur (-1)** pour tenir votre récompense malgré le vent. Piochez 1 Sort.

Cité de la Grande Race

Une plante étrange vous a agrippé. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** pour vous libérer. Si vous échouez, perdez 1 Résistance et 1 Santé Mentale alors qu'elle commence à vous digérer.

Yuggoth

Un esprit étranger s'immisce dans votre corps. Réussissez un **test de Chance (-2)** pour trouver une façon de vous en débarrasser, gagnant ainsi 2 pions Indice ou restez ici au prochain tour.

Autre

Vous trouvez un peu d'or. Gagnez 2\$.

Les Contrées du Rêve

Réussissez un **test de Chance (-1)** pour croiser un des petits oiseaux rouges de Celephaïs. Son chant amène du réconfort et de la force à votre cœur. Restaurez votre Santé Mentale et votre Résistance à leurs valeurs maximales.

Celcano

Vous tombez sur une vieille créature desséchée et devisez avec elle un moment. Si vous réussissez un **test de Savoir (-1)**, la créature est amusée par votre discussion et vous êtes *Béni*.

Autre

Réussissez un **test de Vigueur (-2)** pour forcer une grille construite dans le mur. Derrière, vous trouvez quelque chose de fascinant. Piochez 1 Objet Unique.

Les Contrées du Rêve

Voyageant dans les jungles odorantes du Kied, vous tombez sur un antique palais d'ivoire. Réussissez un **test de Chance (-1)** pour l'explorer sans être pris. Piochez 1 Sort. Si vous échouez, perdez 1 objet de votre choix.

Cité de la Grande Race

Parfois, la violence est la solution. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** pour vous libérer de vos ravisseurs et revenir à Arkham.

Autre

Précautionneusement, vous évitez le regard d'un œil gigantesque surveillant un autel. Vous pouvez essayer de réussir un **test de Discretion (-1)** pour voler un parchemin de l'estrade. Piochez 1 Sort. Si vous échouez, vous êtes tordu par la douleur qui vous fait perdre 3 Santé Mentale.

Cité de la Grande Race

Vous vous trouvez dans un ancien temple abandonné. Réussissez un **test de Chance (-1)** pour trouver une statue dorée valant 10\$. Mais si vous la prenez, vous êtes *Maudit*.

Celcano

Le reflet de votre œil rougi dans le miroir vous captive. Vous êtes *retardé*.

Autre

La corde semble monter sans fin, mais c'est le seul moyen de sortir de la crevasse dans laquelle vous vous trouvez. Faites un **test de Vigueur (-1)** pour grimper et retourner à Arkham. Si vous échouez, vous tombez et vous perdez 2 Résistance. Vous êtes *retardé*.

Les Contrée du Rêve

Aux portes du sud de Thran, vous êtes arrêté par une sentinelle en robe rouge à qui vous devez raconter trois rêves incroyables. Réussissez un **test de Chance (-1)** pour visiter les flèches dorées de Thran, afin de gagner 2 pions Indice. Sinon vous êtes *retardé*.

Celcano

Le symbole au dessus de la porte luit. Faites un **test de Chance (-1)**. Si vous le réussissez, gagnez 2 Résistance et 2 Santé Mentale. Si vous échouez, défaussez 2 objets de votre choix.

Autre

Si vous réussissez un **test de Vigueur (-2)**, vous soulevez le couvercle du coffre de pierre. À l'intérieur, vous trouvez 8\$. Si vous échouez, vous perdez 1 Résistance.

Cité de la Grande Race

Vous devez obtenir cette machine si vous voulez vous échapper de cette cité maudite. Réussissez un **test de Discretion (-1)[2]** pour piocher 1 Objet Unique et revenir à Arkham. Si vous échouez, vos ravisseurs sont loin d'être aimables. Perdez 3 Santé Mentale et 1 Résistance.

Plateau de Leng

Les marchands de ce pays sont riches mais dangereux. Vous pouvez faire un **test de Savoir (-2)** pour commercer avec eux. Si vous réussissez, gagnez 6\$. Si vous échouez, vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

Réussissez un **test de Chance (-1)** pour découvrir un document vital. Gagnez 2 pions Indice.

R'Iych

Réussissez un **test de Vitesse (-1)** ou vous glissez sur un surface rugueuse qui vous entaille. Perdez 3 Résistance.

Les Abysses

Réussissez un **test de Chance (-1)** ou faites face à une énorme montagne avec un étrange symbole qui semble gravé par les griffes d'une gigantesque créature. Le monde tourne autour de vous et vous perdez 3 Santé Mentale.

Autre

La porte d'Obsidienne refuse de s'ouvrir. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** ou vous êtes *retardé*.