

Les Contrées du Rêve

Vous découvrez les cadavres d'un groupe de d'étranges créatures. Faites un **test de Vigueur (-1)** pour sortir leurs corps du charnier. Si vous réussissez, piochez un monstre de la tasse et gardez-le comme trophée, même s'il a la capacité **Inépuisable**. Si la force du monstre est inférieur au nombre de succès obtenus, piochez un autre monstre de la tasse et gardez-le comme trophée, même s'il a la capacité **Inépuisable**.

Plateau de Leng

Un prisonnier est attaché à un poteau près du feu des autochtones, prêt à être cuisiné. Si vous voulez tenter de le libérer faites un **test de Vigueur (-3)**. Si vous échouez, perdez 2 Résistance. Si vous réussissez, piochez un Allié.

Autre

Un homme en imperméable et chapeau vous prend par le bras, et vous vous retrouvez à guider cette présence immatérielle. La seule récompense qui semble vous importer est le réconfort qu'il vous procure... peut-être êtes vous sous son contrôle mystique, mais vous semblez ne pas vous en soucier. Gagnez 1 Santé Mentale, mais prenez la carte Guide Local, si elle est disponible.

Les Contrées du Rêve

Faites un **test de Volonté (-1)**. Si vous réussissez, vous arrivez à observer les alentours avec le regard d'un scientifique : gagnez 2 pions Indice. Si vous échouez, les rêves ne s'oublient pas si facilement : prenez la carte Trouble, si elle est disponible.

Yuggoth

Vous êtes entraîné par une rivière de substance noire. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** ou vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

"Monsieur Chair est mon nom, et j'aime faire des investigations" dit-il avec un sourire amical. Mais quelque chose chez lui vous fait vous sentir comme un enfant sans défense devant une bête féroce. Si vous acceptez de le laisser vous accompagner, son visage se met à changer.. Vous pouvez prendre l'Allié de votre choix, mais vous perdez 2 Résistance et 2 Santé Mentale.

Cité de la Grande Race

Des gens ont été enlevés ! Faites un **test de Savoir (-2)/2** pour trouver un moyen de libérer les victimes. Si vous réussissez, vous pouvez regarder dans le paquet de carte Allié pour y prendre un Allié de votre choix. Si vous échouez, vous êtes vous-même emprisonné, vous êtes *retardé*.

Plateau de Leng

Le vent glacé vous déchire la peau et la plaine semble sans fin. Réussissez un **test de Vigueur (-1)** ou perdez 1 Résistance, et réussissez un **test de Volonté (-1)** ou perdez 1 Santé Mentale. Si Ithaqua est le Grand Ancien, les modificateurs à ces jets de dés sont de -3.

Autre

Une étrange mélodie évoque des images de la vie que vous auriez pu vivre. Gagnez autant de pions Indice que votre valeur de Concentration (maximum 4).

R'lyeh

Miracle ! Un bateau apparaît en provenance de l'île de Ponape. Réussissez un **test de Volonté (-3)** pour convaincre l'équipage de vous ramener dans le monde normal. Si vous réussissez, rentrez immédiatement à Arkham.

Plateau de Leng

Impossible de dire si vous touchez encore le sol ou non... c'est peut-être à cause du vent qui menace de vous emporter dans le ciel ou peut-être à cause de l'absence de gravité ! Réussissez un **test de Vigueur (+0)** ou vous êtes *perdu dans le temps et l'espace*.

Autre

Vous entendez sa respiration... Faites un **test de Volonté (-1)**. Si vous échouez, vous hurlez de terreur et révélez votre présence. Perdez 1 Santé Mentale et 2 Résistance.

R'lyeh

L'enfant se tord de douleur et commence à muter. Réussissez un **test de Vitesse (-1)** pour gagner 1 point de Santé Mentale par succès obtenu. Si vous échouez, un monstre apparaît ! Traitez-le comme s'il avait la capacité spéciale **Embuscade**. Vous subissez un -2 à tous vos **tests d'Horreur** contre lui !

Yuggoth

"Aidez-moi !" La voix vient d'un cylindre contenant un cerveau humain ! Recherchez la carte Savoir dans le paquet de Compétences. Perdez 2 Santé Mentale si vous la prenez.

Autre

Les cultistes vous poussent en avant et le Dieu à la Langue Sanglante apparaît ! Traitez-le comme s'il avait la capacité spéciale **Embuscade**. Gagnez +1 à tous vos tests contre ce monstre pour chaque Objet Unique et chaque Objet de l'Exposition en votre possession.