







0

ÉVÉNEMENT



Inspiration Surnaturelle

Sort. Esprit.

Rapide. À jouer quand vous devriez résoudre un effet sur une carte  qui se déclenche « quand », « si » ou « après que » un symbole , , ,  ou  est révélé.

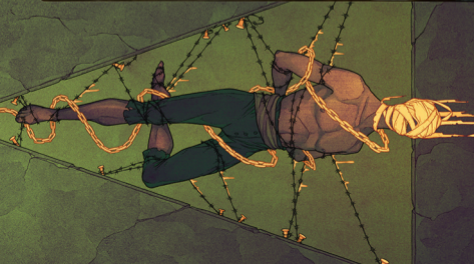
Soit vous annulez cet effet, soit vous le résolvez une fois supplémentaire.

La Mort se Rapproche

La brume spectrale envahit chaque acre des bois, ainsi que la chapelle, et la Colline du Pendu se retrouve plongée dans les ténèbres. Quelque part dans la brume, Le Guetteur observe sa proie de ses yeux vides.

Les lieux ne peuvent pas être retournés pour afficher leur face non-Spectral.

7





À la Poursuite des Morts

Vous êtes venu à la Colline du Pendu pour enquêter sur les témoignages d'apparitions de fantômes et d'étranges activités dans les bois ces dernières nuits, mais aussi pour en apprendre plus sur les sorcières qui se cachèrent naguère à Arkham ; sorcières qui ont depuis refait surface et poursuivent quelque but impie.

Les lieux ne peuvent pas être retournés pour afficher leur face **Spectral**.

3



Tâche Inachevée





AMENEZ-MOI À LUI... JE VEUX REVOIR MON AMOUR...

La chose pousse des gémissements entrecoupés de sanglots. Il doit exister un moyen de l'apaiser.

Gardez cette carte dans votre zone de menace (cette face visible). Si vous êtes éliminé, retournez-la.

Forcé – À la fin du round : vous devez soit subir 1 horreur, soit retourner cette carte pour afficher sa face Ennemi.

➔ Si vous êtes dans la Crypte de la Chapelle et qu'il n'y a pas d'indice dessus : effectuez un test de  ou  (4). En cas de réussite, le fantôme est « banni » (résolvez le texte ci-dessous).

Ne pas lire à moins que ce fantôme ne soit « banni ».

Vous trouvez un cercueil sans nom et en soulevez le couvercle. Le fantôme pleure en effleurant le corps qui repose à l'intérieur, se souvenant de l'amour qu'il avait naguère dans son cœur.

Ajoutez cette carte à la pile de victoire.

Victoire 1.

Tâche Inachevée





BRÛLEZ... LAISSEZ-LA BRÛLER... LAISSEZ TOUT BRÛLER...

Le fantôme carbonisé hurle de douleur comme s'il était dans un état de tourment permanent. Vous ne pouvez pas l'apaiser, mais vous pouvez peut-être lui faire justice.

Gardez cette carte dans votre zone de menace (cette face visible). Si vous êtes éliminé, retournez-la.

Forcé – À la fin du round : vous devez soit subir 1 dégât, soit retourner cette carte pour afficher sa face Ennemi.

➔ Si vous êtes dans La Potence et qu'il n'y a pas d'indice dessus : effectuez un test de  ou  (4). En cas de réussite, le fantôme est « banni » (résolvez le texte ci-dessous).

Ne pas lire à moins que ce fantôme ne soit « banni ».

Le feu se répand rapidement, consumant la vieille plate-forme de bois avec avidité. L'esprit se contorsionne avec une étrange satisfaction.

Ajoutez cette carte à la pile de victoire.

Victoire 1.

Tâche Inachevée





ILS ME L'ONT VOLÉE... RENDEZ-LA MOI...

L'esprit cherche frénétiquement autour de lui et semble vous implorer de ses yeux désespérés. Il doit avoir perdu quelque chose d'important – mais quoi ?

Gardez cette carte dans votre zone de menace (cette face visible). Si vous êtes éliminé, retournez-la.

Forcé – À la fin du round : vous devez soit perdre 2 ressources, soit retourner cette carte pour afficher sa face Ennemi.

➔ Si vous êtes dans la Mansarde de la Chapelle et qu'il n'y a pas d'indice dessus : effectuez un test de  ou  (4). En cas de réussite, le fantôme est « banni » (résolvez le texte ci-dessous).

Ne pas lire à moins que ce fantôme ne soit « banni ».

Dans une vieille malle couverte de toiles d'araignée, vous trouvez toute sorte d'objets appartenant aux défunts. La vue d'une amulette faite d'un crâne de corbeau trempé dans du métal fait hoqueter le fantôme. « Je suis désolée, ma sœur, tellement désolée... » gémit-il.

Ajoutez cette carte à la pile de victoire.

Victoire 1.

Tâche Inachevée





MES OS... QU'ONT-ILS FAITS À MES OS...

Le spectre est mutilé au point d'être méconnaissable. Quelque chose l'a rongé de l'intérieur et a réduit son âme en pièces.

Gardez cette carte dans votre zone de menace (cette face visible). Si vous êtes éliminé, retournez-la.

Forcé – À la fin du round : vous devez soit choisir et défausser 2 cartes de votre main, soit retourner cette carte pour afficher sa face Ennemi.

➤ Si vous êtes dans les Tombes des Hérétiques et qu'il n'y a pas d'indice dessus : effectuez un test de  ou  (4). En cas de réussite, le fantôme est « banni » (résolvez le texte ci-dessous).

Ne pas lire à moins que ce fantôme ne soit « banni ».

Déterrer les os ne fut pas une tâche aisée, mais une fois l'esprit entré dans la tombe ouverte, ce dernier retrouve une forme humanoïde.

Ajoutez cette carte à la pile de victoire.

Victoire 1.

1

Esprit Guide



SOUTIEN

*Allié. Geist.*

Vous gagnez +1

Les horreurs non-directes doivent être assignées à l'Esprit Guide avant de pouvoir être assignées à votre carte Investigateur.

Forcé – Quand l'Esprit Guide est vaincu par des horreurs : bannissez-le.





Palais des Grands Anciens

Votre monture vous amène jusqu'à l'entrée d'un palais cauchemardesque dont les couloirs intérieurs semblent aussi vastes et cavernaux que l'espace libre qui l'entoure. C'est comme si ses portes étaient le seuil d'un autre monde, aussi désolé et sans fin que le précédent.

Retirez l'Entrée Cosmique de la partie. Mélangez chaque espace vide dans le deck de son propriétaire, et mélangez dans le Cosmos chaque lieu en jeu autre que le Palais Hideux. Chaque investigateur dans ces lieux est laissé en arrière et tué. Chaque ennemi dans ces lieux est mélangé aux 5 cartes du dessus du deck Rencontre.

Prenez la Cour des Grands Anciens et les 2 cartes du dessus du Cosmos et mélangez-les ensemble afin de ne plus pouvoir les différencier. Ensuite, mettez-les en jeu avec des espaces vides comme indiqué au paragraphe « Placement des Lieux pour l'Acte 2 » du Guide de Campagne.

Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur pioche la carte du dessus du deck Rencontre.



Noyau de l'Univers

La créature ailée atterrit dans une allée tortueuse faite de pierre noire qui s'étend dans un horizon sans fin de néant total. Vous devez produire nombre d'encouragements à votre monture pour la convaincre d'aller plus loin. Visiblement, même la plus épouvantable des créatures est terrifiée par ce lieu. Vous pouvez enfin entendre les psalmodies absurdes des proches du sultan des démons, les lamentations aliénantes des flûtes et les battements monotones des tambours qui résonnent sans cesse dans votre esprit...

Retirez le Palais Hildeux de la partie. Mélangez chaque espace vide dans le deck de son propriétaire, et mélangez dans le Cosmos chaque lieu en jeu autre que la Cour des Grands Anciens. Chaque

investigateur dans ces lieux est laissé en arrière et tué. Chaque ennemi dans ces lieux est mélangé aux 5 cartes du dessus du deck Rencontre.

Prenez Le Trône Noir et les 3 cartes du dessus du Cosmos et mélangez-les ensemble afin de ne plus pouvoir les différencier.

Ensuite, mettez-les en jeu avec des espaces vides comme indiqué au paragraphe « Placement des Lieux pour l'acte 3 » du Guide de Campagne.

Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur pioche la carte du dessus du deck Rencontre.