



TRAHITRISE

Tracer le Signe

FAIBLESSE DE BASE

Pacte. Folie.

Révélation – Mettez Tracer le Signe en jeu dans votre zone de menace.

La taille limite de votre main est réduite de 5.

➡ ➡ : défaissez Tracer le Signe.



TRAHITRISE

Corrosion

Risque.

Révélation – Défaussez de votre zone de jeu et/ou de votre main des soutiens **Objet** pour un coût total imprimé d'au moins X, X étant la valeur occulte de votre lieu. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, Corrosion gagne Renfort.

Vous faites brusquement tomber l'objet au sol et le voyez s'éroder puis se changer en poussière sous vos yeux.



TRAHITRISE

Corrosion

Risque.

Révélation – Défaussez de votre zone de jeu et/ou de votre main des soutiens **Objet** pour un coût total imprimé d'au moins X, X étant la valeur occulte de votre lieu. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, Corrosion gagne Renfort.

Vous faites brusquement tomber l'objet au sol et le voyez s'éroder puis se changer en poussière sous vos yeux.



La Vérité est Cachée

Bizarrement, la porte d'entrée du manoir géorgien de la Société des Historiens est à moitié entrouverte. Qui d'autre peut bien être là à une heure pareille ?

Ignorez l'étape "Placez 1 pion Fatalité sur l'intrigue en cours" de la phase du Mythe.

Forcé – Après qu'au moins 1 indice a été placé sur un ennemi en jeu : retournez ces indices sur leur face fatalité.



Le Manoir Mis à Sac

Le chuchotement a cessé, mais les bruits de fouille et de meubles qu'on déplace sont facilement reconnaissables. Qui que soient ces intrus, ils explorent les lieux avec autant d'ardeur que vous...

Ignorez l'étape "Placez 1 pion Fatalité sur l'intrigue en cours" de la phase du Mythe.

Forcé – Après qu'au moins 1 indice a été placé sur un ennemi en jeu : retournez ces indices sur leur face fatalité.



Des Secrets qu'il Vaut Mieux Taire

Qui que soient ces gens, ils doivent être impliqués dans la conspiration derrière Le Roi en Jaune. Quelle que soit la chose qu'ils cherchent, vous ne pouvez pas les laisser la trouver !

Ignorez l'étape "Placez 1 pion Fatalité sur l'intrigue en cours" de la phase du Mythe.

Forcé – Après qu'au moins 1 indice a été placé sur un ennemi en jeu :
retournez ces indices sur leur face fatalité.

Société des Historiens

Musée des Historiens




2

LIEU

1

Rez-de-chaussée.

Tant que vous enquêtez dans ce lieu, votre  ne peut pas être augmentée.

La plupart des objets exposés ici datent du début du XVIIe siècle, couvrant la colonisation d'Arkham et le début de son histoire.

Conjurateur Possédé

Un Sort peu Enviable

4

5

3

Monstre. Serviteur. Élite.

Chasseur. Riposte.

Ne peut pas subir de dégâts lors de l'Acte 1 ou de l'Acte 2.

Forcé – Au début de la phase des Ennemis : soit les investigateurs doivent redresser le Conjurateur Possédé, soit ils doivent placer 1 fatalité sur lui.

Objectif – Si le Conjurateur Possédé est vaincu : (→ C3)

Victoire 2.



ENNEMI



Cellule d'Isolement



LIEU

Vous devez dépenser 1 indice en tant que coût supplémentaire pour entrer dans la Cellule d'Isolement.

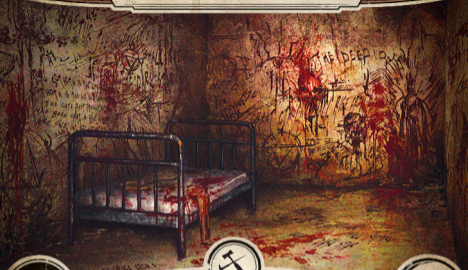
La lourde porte de métal est solidement fermée et verrouillée de l'extérieur. L'étroit interstice qui vous permettrait de voir à l'intérieur de la cellule est obstrué.





Cellule d'isolement

Cellule de Daniel



LIEU

2

1

Forcé – Après avoir révélé cette Cellule d'isolement : avancez à l'Acte 2b.

La cellule sans fenêtre de Daniel est sombre et humide. Les murs sont couverts d'écritures erratiques qui, après inspection, se révèlent être des passages du Roi en Jaune.



Cellule d'Isolement



LIEU

Vous devez dépenser 1 indice en tant que coût supplémentaire pour entrer dans la Cellule d'Isolement.

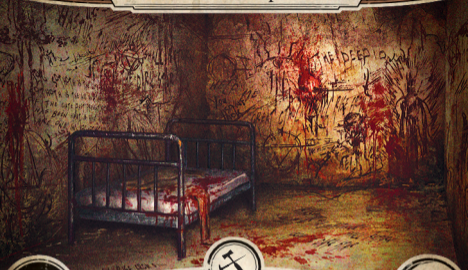
La lourde porte de métal est solidement fermée et verrouillée de l'extérieur. L'étroit interstice qui vous permettrait de voir à l'intérieur de la cellule est obstrué.





Cellule d'isolement


Cellule Occupée



LIEU

5

1

➔ : effectuez un test de  (2) pour libérer le patient de cette cellule de ses liens. En cas de réussite, il hurle comme un loup et sort en trombe du sous-sol ; souvenez-vous que vous avez « libéré un patient dangereux ».



Cellule d'Isolement



LIEU

Vous devez dépenser 1 indice en tant que coût supplémentaire pour entrer dans la Cellule d'Isolement.

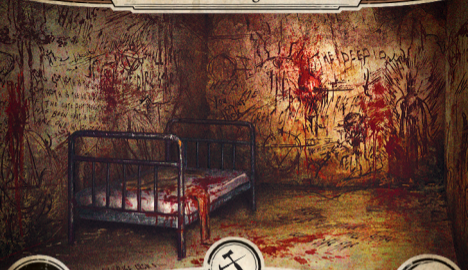
La lourde porte de métal est solidement fermée et verrouillée de l'extérieur. L'étroit interstice qui vous permettrait de voir à l'intérieur de la cellule est obstrué.





Cellule d'isolement


Cellule Lugubre



LIEU

3

1

➔ : effectuez un test de  (2) pour parler à la patiente qui occupe cette cellule. En cas de réussite, vous parvenez à interpréter ses divagations ; souvenez-vous que vous avez « pris connaissance des patrouilles des gardes ».

Une froide obscurité enveloppe cette cellule dépourvue de fenêtres. Être enfermé ici ne serait-ce qu'une journée doit être une torture, alors des mois...



Cellule d'Isolement



LIEU

Vous devez dépenser 1 indice en tant que coût supplémentaire pour entrer dans la Cellule d'Isolement.

La lourde porte de métal est solidement fermée et verrouillée de l'extérieur. L'étroit interstice qui vous permettrait de voir à l'intérieur de la cellule est obstrué.





Cellule d'isolement


Cellule Familière



LIEU

2

1

➔ : effectuez un test de  (X), X étant le nombre d'horreurs sur vous. En cas de réussite, vous reconnaissez la pièce ; souvenez-vous que vous avez « retrouvé la sortie ».






TRAHITRISE

Les Murs se Referment

Terreur.


Révélation – Effectuez un test de  (X), X étant la valeur occulte de votre lieu. En cas d'échec, soit vous devez subir 1 horreur pour chaque point manquant, soit vous devez prendre un ennemi au hasard parmi les ennemis **Monstre** mis de côté et le placer sous le deck Acte sans le regarder.



TRAITRISE

Les Murs se Referment

Terreur.


Révélation – Effectuez un test de  (X), X étant la valeur occulte de votre lieu. En cas d'échec, soit vous devez subir 1 horreur pour chaque point manquant, soit vous devez prendre un ennemi au hasard parmi les ennemis **Monstre** mis de côté et le placer sous le deck Acte sans le regarder.



TRAHITRISE

Les Murs se Referment

Terreur.

Révélation – Effectuez un test de  (X), X étant la valeur occulte de votre lieu. En cas d'échec, soit vous devez subir 1 horreur pour chaque point manquant, soit vous devez prendre un ennemi au hasard parmi les ennemis **Monstre** mis de côté et le placer sous le deck Acte sans le regarder.

Grand-Guignol

Théâtre du Grand-Guignol



3

LIEU

1 

Paris.

Forcé – Après avoir révélé le Grand-Guignol : soit vous devez subir 2 horreurs, soit vous devez mélanger toutes les cartes non-faiblesse de votre main dans votre deck et ensuite piocher un nombre égal de cartes.


Il semble que ce théâtre propose actuellement un spectacle sur la folie. Vous vous demandez s'ils ont déjà joué Le Roi en Jaune.

Victoire 1.



Soleils Jumeaux

Présage.


Révélation – Effectuez un test de  (4). En cas d'échec, soit vous devez retirer 1 fatalité de l'intrigue en cours, soit vous devez subir 1 horreur pour chaque point manquant.

Les implications que cela suscite gâchent ce qui pourrait être un magnifique coucher de soleil.



Soleils Jumeaux

Présage.


Révélation – Effectuez un test de  (4). En cas d'échec, soit vous devez retirer 1 fatalité de l'intrigue en cours, soit vous devez subir 1 horreur pour chaque point manquant.

Les implications que cela suscite gâchent ce qui pourrait être un magnifique coucher de soleil.



Destin Funeste


Présage.

Révélation – Effectuez un test de  (3). En cas d'échec, défaussez des cartes du dessus du deck Rencontre jusqu'à ce qu'un ennemi soit défaussé. Soit vous devez piocher cet ennemi, soit il vous attaque (*depuis la pile de défausse*). Si aucun ennemi n'est défaussé, subissez 1 horreur à la place.



Destin Funeste


Présage.

Révélation – Effectuez un test de  (3). En cas d'échec, défaussez des cartes du dessus du deck Rencontre jusqu'à ce qu'un ennemi soit défaussé. Soit vous devez piocher cet ennemi, soit il vous attaque (*depuis la pile de défausse*). Si aucun ennemi n'est défaussé, subissez 1 horreur à la place.



Destin Funeste

Présage.

Révélation – Effectuez un test de  (3). En cas d'échec, défaussez des cartes du dessus du deck Rencontre jusqu'à ce qu'un ennemi soit défaussé. Soit vous devez piocher cet ennemi, soit il vous attaque (*depuis la pile de défausse*). Si aucun ennemi n'est défaussé, subissez 1 horreur à la place.


1

ÉVÈNEMENT



Raccourci

Perspicacité. Tactique.

Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Attachez cette carte à votre lieu. Le lieu attaché gagne :
«  Inclinez Raccourci : **Se Déplacer** (vers un lieu connexe). » N'importe quel investigateur dans ce lieu peut déclencher cette capacité.

Vous connaissez cette ville comme votre poche.

Puits des Âmes



4



LIEU

1 

Forcé – Après avoir terminé votre tour dans le Puits des Âmes : soit vous devez subir 1 horreur directe, soit vous devez défausser 2 cartes prises au hasard dans votre main.

Forcé – Quand le Puits des Âmes est révélé : mettez en jeu la carte du dessus du deck Catacombes, au-dessus, en dessous ou à droite du Puits des Âmes.

Victoire 1.

Bassins d'Eau Glacée



5



LIEU

1 

Forcé – Après avoir terminé votre tour dans les Bassins d'Eau Glacée : soit vous devez subir 1 dégât direct, soit vous devez perdre 5 ressources.

Forcé – Quand les Bassins d'Eau Glacée sont révélés : mettez en jeu la carte du dessus du deck Catacombes, en dessous ou à droite des Bassins d'Eau Glacée.

Victoire 1.

Marches Brisées



4



LIEU

0

Forcé – Après être entré dans les Marches Brisées : soit vous devez perdre 1 action, soit vous devez piocher la traîtrise **Présage** la plus proche du dessus de la pile de défausse Rencontre.



Marches Brisées



3



LIEU

0

Forcé – Après être entré dans les Marches Brisées : soit vous devez défausser un soutien que vous contrôlez, soit vous devez piocher l'ennemi **Cultiste** le plus proche du dessus de la pile de défausse Rencontre.



Chercheur de Failles

3

3

4

Monstre. Byakhee. Cultiste.

Forcé – Après que le Chercheur de Failles vous a attaqué : soit vous devez subir 1 dégât et 1 horreur supplémentaires, soit vous devez placer 1 fatalité sur chaque intrigue en jeu.

➔ Placez 1 fatalité sur chaque intrigue en jeu et subissez 2 horreurs : **Discussion**. Défaussez le Chercheur de Failles.



ENNEMI



Chercheur de Failles

3

3

4

Monstre. Byakhee. Cultiste.

Forcé – Après que le Chercheur de Failles vous a attaqué : soit vous devez subir 1 dégât et 1 horreur supplémentaires, soit vous devez placer 1 fatalité sur chaque intrigue en jeu.

➔ Placez 1 fatalité sur chaque intrigue en jeu et subissez 2 horreurs : **Discussion**. Défaussez le Chercheur de Failles.



ENNEMI



1

ÉVÉNEMENT



Vortex Temporel

Sort. Paradoxe.

Rapide. À jouer immédiatement après qu'un investigateur dans votre lieu a terminé la résolution d'une action lors de son tour.

Invalidez cette action (*remettez la partie dans l'état exact où elle se trouvait avant que l'action ne soit effectuée, sauf en ce qui concerne l'utilisation de Vortex Temporel et le paiement de son coût.*)

La Folie se Meurt

... je ne peux oublier Carcosa où le ciel est parsemé d'étoiles noires, où l'ombre des pensées des hommes s'allonge dans l'après-midi, où les soleils jumeaux s'enfoncent dans le lac de Hali, et mon esprit sera toujours hanté par le souvenir du Masque Blême.

– Robert W. Chambers, « Le Restaurateur de Réputations », Le Roi en Jaune

Hastur gagne +2 combat.

Hastur ne peut pas être vaincu, sauf si un investigateur « connaît le secret ».

9



TRAHISON

Royaume de la Folie

Terreur.

Révélation – Défaussez des cartes de votre zone de jeu et/ou de votre main pour un coût total en ressources imprimé d'au moins X, X étant le nombre d'horreurs sur votre investigateur. Si aucune carte n'est défaussée par cet effet, subissez 2 horreurs.

... mais plus étrange encore est Carcosa.