



# Bois d'Arkham



LIEU

*Bois.*

*Quand vous étiez enfant, on vous a toujours averti de ne pas rester dans ces bois à la nuit tombée. Maintenant, vous savez pourquoi.*





# Bois d'Arkham

Terre non Consacrée



LIEU

4

1

*Bois.*

**Forcé** – Après être entré dans ce lieu : effectuez un test de  (4). En cas d'échec, subissez 1 dégât et 1 horreur.

*Cette clairière a été le théâtre de sombres rites depuis que les premiers colons se sont établis ici il y a deux siècles.*





# Bois d'Arkham



LIEU

*Bois.*

*Quand vous étiez enfant, on vous a toujours averti de ne pas rester dans ces bois à la nuit tombée. Maintenant, vous savez pourquoi.*





# Bois d'Arkham

Chemins Sinueux



3



LIEU

1

*Bois.*

**Forcé** – Quand vous vous déplacez hors de ce lieu : effectuez un test de (3). En cas d'échec, annulez le déplacement.

*Ce chemin semble s'entortiller sur lui-même, presque comme s'il était vivant.*





# Bois d'Arkham



LIEU

*Bois.*

*Quand vous étiez enfant, on vous a toujours averti de ne pas rester dans ces bois à la nuit tombée. Maintenant, vous savez pourquoi.*





# Bois d'Arkham

Vieille Maison



2



LIEU

1

*Bois.*

Enquêtez dans ce lieu en utilisant au lieu de la compétence indiquée lors de la tentative d'enquête.

*Une maison couverte de lierre se dresse au bout de la piste. À l'intérieur, le sol et les murs sont jonchés de crasse et de tâches de sang, de boue et d'os épars.*





# Bois d'Arkham



LIEU

*Bois.*

*Quand vous étiez enfant, on vous a toujours averti de ne pas rester dans ces bois à la nuit tombée. Maintenant, vous savez pourquoi.*





# Bois d'Arkham

Bord de la Falaise



2



LIEU

1

*Bois.*

Enquêtez dans ce lieu en utilisant  au lieu de la compétence indiquée lors de la tentative d'enquête.

*Sur un plateau voisin, vous découvrez des signes d'activité des cultistes. Vous allez devoir escalader la falaise pour atteindre le sommet.*





# Bois d'Arkham



LIEU

*Bois.*

*Quand vous étiez enfant, on vous a toujours averti de ne pas rester dans ces bois à la nuit tombée. Maintenant, vous savez pourquoi.*





# Bois d'Arkham

Fourrés Enchevêtrés



LIEU

2

1

*Bois.*

Enquêtez dans ce lieu en utilisant au lieu de la compétence indiquée lors de la tentative d'enquête.

*Cette vieille piste équestre envahie par les mauvaises herbes date de l'époque coloniale et n'a pas été utilisée depuis au moins une décennie.*





# Bois d'Arkham



LIEU

*Bois.*

*Quand vous étiez enfant, on vous a toujours averti de ne pas rester dans ces bois à la nuit tombée. Maintenant, vous savez pourquoi.*





# Bois d'Arkham

Clairière Tranquille



1



LIEU

0

*Bois.*

➔ : soignez 1 dégât ou 1 horreur. (Limite d'une fois par tour.)

*Si l'on ne tient pas compte de tous ces monstres,  
c'est un bel endroit pour pique-niquer.*

