



Quartier de la Rivière



LIEU

Arkham. Central.

Les berges de la Miskatonic sont bordées de quais, d'entrepôts et de petites échoppes. Ce secteur est nommé fort à propos Quartier de la Rivière.





Quartier de la Rivière



1



LIEU

1

Arkham. Central.

Il y a quelque chose de troublant avec l'eau de la Miskatonic, ce soir. Elle gargouille et se ride comme si quelque chose se déplaçait sous la surface.





Quartier Sud



LIEU

Arkham.

Les demeures mansardées des classes moyennes s'entassent dans les rues du Quartier Sud. Celui-ci est surtout connu pour ses bâtiments socioculturels comme l'Église Méridionale, la Pension de Ma ou la Société des Historiens.





Quartier Sud

Société des Historiens



LIEU

3

1

Arkham.

➡ : piochez 3 cartes. (Limite d'une fois par partie.)

Le manoir de style géorgien qui abrite la Société des Historiens est célèbre pour sa bibliothèque privée. Elle contient des archives locales, des cartes et des reliques du passé d'Arkham laissant entrevoir des secrets qu'il vaudrait mieux laisser en paix.





Quartier Sud



LIEU

Arkham.

Les demeures mansardées des classes moyennes s'entassent dans les rues du Quartier Sud. Celui-ci est surtout connu pour ses bâtiments socioculturels comme l'Église Méridionale, la Pension de Ma ou la Société des Historiens.





Quartier Sud

Pension de Ma



LIEU

2

1

Arkham.

➔ : cherchez un soutien **Allié** dans votre deck et ajoutez-le à votre main. Mélangez votre deck. (Limite d'une fois par partie.)

La pension de Ma est célèbre pour ses chambres bon marché et son plat de Viande Mystère du lundi. On peut y trouver toutes sortes de gens qui vont et viennent à n'importe quelle heure de la journée.





Hôpital St. Mary



LIEU

Arkham.

Unique hôpital d'Arkham, St. Mary a une salle d'attente ouverte vingt-quatre heures sur vingt-quatre et fréquentée à toute heure de la nuit. Le docteur Mortimore et l'infirmière Sharon sont particulièrement stressés ces derniers temps, en partie à cause des récents événements.





Hôpital St. Mary



LIEU

2

1

Arkham.

➡ : soignez 3 dégâts. (Limite d'une fois par partie.)

Un séjour prolongé à St. Mary peut faire des merveilles sur le corps, mais son effet sur l'esprit est plus incertain.



Université Miskatonic



LIEU

Arkham.

L'Université Miskatonic est l'un des établissements les plus prestigieux du Nord-Est. Sa bibliothèque universitaire est célèbre pour sa collection d'ouvrages occultes entretenue par le très estimé Dr. Henry Armitage.





Université Miskatonic



LIEU

4

2

Arkham.

➔ : cherchez une carte **Livre** ou **Sort** parmi les 6 cartes du dessus de votre deck et ajoutez-la à votre main. Mélangez votre deck.

Le campus est calme et silencieux. Certains bâtiments ont été laissés ouverts pour les professeurs et les étudiants qui travaillent tard le soir.

Victoire 1





Centre-Ville



LIEU

Arkham.

Le centre-ville d'Arkham est occupé par les bâtiments officiels, dont l'Hôtel de Ville, la Première Banque d'Arkham, le Square de l'Indépendance et l'Asile d'Arkham. C'est le quartier le plus animé de la ville.





Centre-Ville

Première Banque d'Arkham



LIEU

3

1

Arkham.

➔ : gagnez 3 ressources. (Limite d'une fois par partie.)

On appelle ça un « emprunt ».





Centre-Ville



LIEU

Arkham.

Le centre-ville d'Arkham est occupé par les bâtiments officiels, dont l'Hôtel de Ville, la Première Banque d'Arkham, le Square de l'Indépendance et l'Asile d'Arkham. C'est le quartier le plus animé de la ville.





Centre-Ville

Asile d'Arkham



LIEU

4

2♠

Arkham.

➡ : soignez 3 horreurs. (Limite d'une fois par partie.)

Un refuge pour l'esprit, ou une prison pour l'âme ?

Victoire 1.





Quartier Est



LIEU

Arkham.

Le Quartier Est, situé sur la rive nord de la Miskatonic, regroupe les habitations des classes populaires, le poste de police, et des restaurants populaires comme celui de Velma.





Quartier Est



2



LIEU

1

Arkham.

Tant que vous êtes dans le Quartier Est, diminuez de 2 le coût de chaque soutien *Allié* que vous jouez.





Quartier Nord



LIEU

Arkham.

Le Quartier Nord est une zone commerçante qui comporte de nombreux bureaux et usines, ainsi que la gare.





Quartier Nord



3



LIEU

2♣

Arkham.

➔ Dépensez 5 ressources : gagnez 2 indices depuis la réserve de pions. (Limite collective d'une fois par partie.)

Dans le Quartier Nord, rien ne délie les langues des gens plus rapidement qu'un peu d'oseille.

Victoire 1.





Ombre Chasseresse

Malédiction.

Péril.

Révélation – Vous devez (choisir une option) : soit dépenser 1 indice, soit subir 2 dégâts.

Une silhouette ombreuse vous suit sous la pluie. Quand vous la regardez, votre tête cogne et votre vue se trouble.





Ombre Chasseresse

Malédiction.

Péril.

Révélation – Vous devez (choisir une option) : soit dépenser 1 indice, soit subir 2 dégâts.

Une silhouette ombreuse vous suit sous la pluie. Quand vous la regardez, votre tête cogne et votre vue se trouble.





Ombre Chasseresse

Malédiction.

Péril.

Révélation – Vous devez (choisir une option) : soit dépenser 1 indice, soit subir 2 dégâts.

Une silhouette ombreuse vous suit sous la pluie. Quand vous la regardez, votre tête cogne et votre vue se trouble.





Fausse Piste

Révélation – Si vous ne possédez pas d'indice, Fausse Piste gagne Renfort. Si vous possédez au moins 1 indice, effectuez un test de  (4). En cas d'échec, placez 1 de vos indices sur votre lieu pour chaque point manquant.





Fausse Piste

Révélation – Si vous ne possédez pas d'indice, Fausse Piste gagne Renfort. Si vous possédez au moins 1 indice, effectuez un test de  (4). En cas d'échec, placez 1 de vos indices sur votre lieu pour chaque point manquant.

