

# Tout Mythos par Toc (www.tentaacles.net)

Raretés : (c)omun, (u)ncommon, (r)are  
Collections : base, (inv)estigateur, le (Ré)veil de Cthulhu, (Exp)éditions de l'Université de Miskatonic, (Lég)endes du Necronomicon, (Dream)lands, (naeon) New Aeon, (msg\_cd) Mythos Standard Game Set (corrupt deck), (msg\_sf) Mythos Standard Game Set (steadfast deck)

197 E. Pickman Street	Cité, Maison, Artéfact	Lieu	Ce portail peut être utilisé à plusieurs reprises, mais il faut à chaque fois dépenser le nombre de points de SAN requis.	C	Michaël Blanchard	base	1
Abigail Winthrop Marsh	Epouse Intègre, Connait l'anglais	Allié	Ajoutez 2 points à la valeur de cette carte quand un autre membre de la famille Marsh est employé comme Allié.	C	Chris Adams	base	2
Albert Shiny	Ami Corrompu, Connait l'anglais	Allié	N'emploie jamais d'Arme. Aussi longtemps que cette carte est en jeu, vous pouvez jeter à la défausse tous les Shoggoths qui attaquent votre Investigateur au moment où cette carte est révélée. A la fin du round considéré, vous devrez ensuite enterrer le pauvre Albert dans votre pile Histoire.	R	Scott Kirschner	base	3
Ammi Pierce	Fermier Intègre, Connait l'anglais	Allié	Tant qu'Ammi reste en jeu, augmentez de 1 point le nombre maximum de cartes composant votre main. Ce bonus peut être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés augmentant ce maximum.	C	Salvatore Abbinanti	base	4
Amnésie	Affecte la Main de l'Adversaire	Événement	Choisissez au hasard une carte de la main de votre adversaire. Ce dernier devra aussitôt s'en défausser. Enterrez la présente carte après usage.	C	Strephon Taylor	base	5
Ann White	Ménagère Intègre, Connait l'anglais	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand Rhoby Harris ou Mercy Dexter est en jeu.	C	Strephon Taylor	base	6
Anneau d'Eibon	Affecte la Main de l'Adversaire	Artéfact	Dépensez 2 points de SAN pour avoir le droit de regarder pendant 13 secondes la main d'un adversaire et décider quelle sera la prochaine carte qu'il jouera pendant ce tour (il ne peut pas passer). Retournez cette carte, face cachée, après usage.	R	Susan Van Camp	base	7
Arthur Munroe	Reporter Intègre, Connait l'anglais	Allié	Réduisez de 1 point le nombre minimum de cartes que votre Investigateur doit conserver aussi longtemps qu'Erich est en jeu. Bonus ne pouvant être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés réduisant ce minimum.	C	Michaël Blanchard	base	8
Asenath Waite Derby	Epouse Corrompue, Mort-Vivant, Connait l'anglais	Allié	Ne peut être jouée si vous avez déjà Ephraïm Waite sur la table. Peut connaître un Sortilège quelconque. Celui-ci doit être enterré dans votre pile Histoire après usage.	R	Scott Kirschner	base	9
Asile d'Aliénés	Campagne, Asile	Lieu	Retournez la carte se trouvant sur le dessus de votre pile du Mythe. Si c'est un Monstre, vous devez le combattre aussitôt avant de pouvoir vous en défausser. Vous pouvez faire appel - si vous le souhaitez - à vos Alliés. Dans tout autre cas, jetez la carte retournée à la défausse. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	U	Tom Sullivan	base	10
Asile d'Arkham	Cité, Asile	Lieu	Retournez la carte se trouvant sur le dessus de votre pile du Mythe. Si c'est un Monstre, vous devez le combattre aussitôt avant de pouvoir vous en défausser. Vous pouvez faire appel - si vous le souhaitez - à vos Alliés. Dans tout autre cas, jetez la carte retournée à la défausse. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	U	Earl Geier	base	11
Asile de Sefton	Campagne, Asile, Grimoire	Lieu	Votre thérapie par électrochocs est couronnée de succès. Mettez de côté cette carte et mélangez votre pile Histoire, avant d'y prélever au hasard une carte dont vous vous défausserez et que vous remplacerez par l'Asile. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	U	Heather McKinney	base	12
Aube d'Un Nouveau Jour	Affecte Tous les Investigateurs	Événement	Enterrez les Événements de Nuit ou de Jour déjà joués. Enterrez la présente carte si un Événement de Nuit ou de Jour est joué.	C	Dennis J. Calero	base	13
Aylesbury	Campagne, Village	Lieu	Quand un voyageur dans le centre nord du Massachusetts prend la mauvaise direction au carrefour du péage d'Aleysbury ... Il découvre une campagne étrange et désolée. - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	C	Scott Kirschner	base	14

Bactériophobie	Affecte un Investigateur Adverse	Événement	Peur des germes. Provoque la perte de 1 point de SAN si l'Investigateur visé (ou l'un de ses Alliés) possède une Arme, un Grimoire ou un Artéfact au moment où cette carte est déposée sur la table. Il perdra également 1 point chaque fois qu'il jouera une Arme, un Grimoire ou un Artéfact.	C	Susan Van Camp	base	15
Barnabas Marsh	Sectateur Corrompu, Connaît l'anglais	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand votre Investigateur possède le Joyau des Profonds.	R	Stephen Barnwell	base	16
Barrière de Naach-Tith	Affecte une Menace Adverse	Sortilège	Réduisez de 2 points la valeur de chaque Monstre Indépendant (Supérieur ou Inférieur) de la Menace visée.	C	Sam Shirley	base	17
Béatrice s'Est Echappée du Grenier	Affecte un Allié de l'Adversaire	Événement	Choisissez un Allié d'une valeur inférieure ou égale à 4 points (arme comprise) que votre adversaire doit immédiatement enterrer. Entrez ensuite la présente carte.	R	Drashi Khendup	base	18
Boîte à Cerveau Mi-Go	Affecte un Allié	Artéfact	Placez cet Artéfact avec un Allié. Ce dernier peut dès lors connaître un Sortilège, qui devra être enterré une fois lancé. Si cet Artéfact est enterré ou défaussé, le Sortilège subit le même sort.	R	Thomas Garret Adams	base	19
Bolton	Campagne, Village, Grimoire	Lieu	Bolton avait des effectifs de police étonnamment importants pour une si petite ville, et je ne pouvais pas m'empêcher de redouter les conséquences si on découvrait l'affaire de la nuit précédente. - H.P.Lovecraft, Herbert West, Réanimateur	C	Scott M. Fischer	base	20
Bureau de Robert Blake	Cité, Maison, Artéfact	Lieu	Le bureau de Blake, une grande pièce exposée au sud-ouest, s'ouvrait d'un côté sur le jardin de devant, tandis qu'à l'ouest les fenêtres... offraient une vue splendide sur l'étendue des toits de la ville basse... - H.P.Lovecraft, Celui qui Hantait les Ténébres	C	Drashi Khendup	base	21
Canne Enchantée	Affecte la SAN de Votre Investigateur	Artéfact	Augmentez de 5 points la SAN maximum de votre Investigateur tant que cette carte est en jeu. Si elle vient à être défaussée ou enterrée, les points de SAN dépassant votre maximum normal sont aussitôt perdus.	R	Dennis J. Calero	base	22
Carillon de Tezchaptl	Affecte le Sortilège de l'Adversaire	Artéfact	Retournez cette carte face cachée pour annuler un Sortilège que l'adversaire vient juste de lancer.	R	Heather McKinney	base	23
Catastrophe Inattendue	Affecte le Cours du Jeu	Événement	Annoncez que vous passez votre tour au moment où vous jouez cette carte. Le round se terminera aussitôt, même si personne d'autre n'a déjà passé son tour.	U	Lee Gibbons	base	24
Cercles de Thaoi	Affecte un Monstre	Sortilège	Permet d'Invoquer ou Contrôler un Indépendant Inférieur. Si l'Etoile de Pierre de Mnar est en jeu, il est également possible d'Invoquer ou de Contrôler un Indépendant Supérieur.	C	Michaël Kellner	base	25
Charles Dexter Ward	Étudiant Corrompu, Connaît l'anglais	Allié	Augmentez de 2 points la valeur de cette carte si l'un de vos Alliés est un Sectateur Corrompu.	U	Todd Lockwood	base	26
Chaudière Branlante d'Ammi Pierce	Campagne, Maison, Artéfact	Lieu	C'était une demeure effroyablement archaïque ; elle commençait à exhaler la vague odeur malsaine qui s'attache aux maisons debout depuis trop longtemps. - H.P.Lovecraft, La Couleur Tombée du Ciel	C	Salvatore Abbinanti	base	27
Chien de Tindalos	Affecte un Allié Adverse	Événement	Permet d'enterrer un Allié adverse de votre choix si celui-ci se trouve à l'intérieur. Entrez ensuite la présente carte.	U	Tom Sullivan	base	28
Choses Très Anciennes		Monstre	Augmentez de 2 points la valeur de cette carte quand l'adversaire se trouve dans un Lieu doté de l'attribut Eau. Les Choses Très Anciennes ne peuvent pas être arrêtées par les Monstres d'une Menace adverse, sauf quand il s'agit de Shoggoths. Elles ne peuvent en outre jamais être enterrées dans votre pile Histoire. Après un combat, vous devez vous en défausser. S'associent aux autres Choses Très Anciennes.	R	Tom Sullivan	base	29
Cimetière de Christchurch	Cité	Lieu	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	R	Earl Geier	base	30
Cimetière de Christchurch	Cité	Lieu	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	R	Dennis J. Calero	base	31
Cimetière de South Woods Memorial	Cité	Lieu	D'ailleurs, le jeune homme m'avait dit que les églises, aussi bien que la salle de l'Ordre de Dagon, n'étaient pas des endroits sûrs pour des étrangers. - H.P.Lovecraft, Le Cauchemar d'Innsmouth	C	Dennis J. Calero	base	32
Cimetière du Nord	Campagne	Lieu	...mais en étudiant les documents de plus près, je m'aperçus que les tombes avaient toutes été transférées très tôt au Cimetière du Nord, sur la route de l'ouest qui mène à Pawtucket. - H.P.Lovecraft, La Maison Maudite	C	Heather McKinney	base	33

Cimetière de Saint-John	Cité, Eglise	Lieu	J'ai fait élever une urne de marbre à sa mémoire dans le cimetière de Saint-John que Poe aimait tant : petit bois et grands saules sur la colline... - H.P.Lovecraft, La Maison Maudite	R	Drashi Khendup	base	34
Claustrophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur des espaces clos. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN s'il se trouve actuellement dans un Lieu Intérieur. Il perdra un nouveau point au début de chaque tour qu'il passera dans un tel Lieu.	C	Strephon Taylor	base	35
Clinique Privée de Conanicut Island	Campagne, Asile	Lieu	Vous gagnez immédiatement 5 points de SAN, mais vous devrez passer le prochain tour en thérapie (vous ne pourrez ni jouer une carte, ni passer votre tour). Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	U	Lee Moyer	base	36
Compagnie d'Affinage Marsh	Cité, Commerce, Grimoire	Lieu	Augmentez de 1 point la valeur de tous les Marsh quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.	U	Scott M. Fischer	base	37
Contact Mental Yithien	Affecte le Jeu de l'Adversaire	Événement	L'adversaire visé change brusquement d'avis et enterre (la ou) les cartes qu'il vient juste de jouer ou dont il a modifié l'orientation (à l'exception des cartes Aventures). Ignorez tous les effets que ces cartes auraient normalement dû produire.	U	Lee Moyer	base	38
Couleur Tombée du Ciel	Visible/Invisible	Monstre	Au moment où vous révélez ce Monstre, décidez s'il est Visible (valeur 6) ou Invisible (valeur 4). Il conservera cet état pendant toute la durée du combat en cours. Valeur réduite de moitié en cas de Lumière du Soleil.	C	Lee Moyer	base	39
Courrier d'Innsmouth	Cité, Presse	Lieu	Augmentez de 1 point la valeur de tous vos Reporters quand cette carte occupe le sommet de votre pile Histoire.	C	Barry Chambers	base	40
Crawford Tillighast	Inventeur Corrompu, Connaît l'anglais	Allié	Quel que soit le Lieu où vous vous trouvez, vous pouvez placer un Artéfact sous la carte de cet Allié. Si ce dernier est défaussé ou enterré, l'Artéfact connaît le même destin. Si l'Artéfact est perdu, il peut éventuellement être remplacé.	U	John Bridges	base	41
Cthaat Aquadingen	Allemand	Grimoire	Quand ce Grimoire est en jeu, augmentez de 1 point la valeur totale de votre menace si elle comprend des Profonds, Père Dagon ou Mère Hydra.	R	Justin Hampton	base	42
Cultes des Goules	Français	Grimoire	Aussi longtemps que ce Grimoire reste en jeu, augmentez de 1 point la valeur totale de votre Menace si elle comprend au moins un Mort-Vivant.	C	Scott M. Fischer	base	43
Cultes Innommables Ed. Bridewell	Anglais	Grimoire	Première édition anglaise du Unaussprechlichen Kulten parue en 1845. Une traduction grossière et pleine d'inexactitudes.	C	Barry Chambers	base	44
Découverte d'une Cache Secrète	Affecte Votre Investigateur	Événement	Jouez immédiatement un Artéfact ou un Grimoire sans tenir compte des attributs du Lieu dans lequel se trouve votre Investigateur. Celui-ci, ou l'un de ses Alliés, doit néanmoins connaître la langue requise. Enterrez la présente carte après usage.	U	Thomas Garrett Adams	base	45
Demeure des Ward	Cité, Maison, Grimoire	Lieu	Il restait à déposer la boiserie et à la porter chez les Ward où tout était prêt pour sa remise à neuf et son installation.... dans le bureau bibliothèque de Charles au troisième étage. - H.P.Lovecraft, L'Affaire Charles Dexter Ward	U	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	base	46
Demophobia	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur de la foule. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN chaque fois que son joueur lui adjoint un Allié, de quelque manière que ce soit.	C	Lee Moyer	base	47
Dendrophobie	Affecte un Investigateur Adverse	Événement	Peur des arbres. Provoque la perte de 1 point de SAN quand l'Investigateur visé se trouve actuellement dans une Forêt et à chaque début de tour qu'il passe dans un tel Lieu.	R	Andrew T. Kalichack	base	48
Des Voleurs Dans Le Grenier Willett	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Choisissez au hasard un Artéfact (pas un Grimoire !) que votre adversaire doit aussitôt enterrer. Enterrez la présente carte après usage.	C	Thomas Garrett Adams	base	49
Docteur Marinus Bicknell	Médecin Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Quand il y a une Epidémie, mettez ce médecin et un Allié (de votre choix) de côté avant de déterminer vos pertes.	C	Drashi Khendup	base	50
Domicile de Laban Shrewsbury	Cité, Maison, Artéfact	Lieu	L'auteur d'Enquête sur les Croyances Mythiques des Primitifs Modernes à la Lumière du Texte de R'lyeh et d'autres ouvrages importants a, un jour, mystérieusement disparu.	R	Stephen Barnwell	base	51
Dynamite	Affecte la Valeur d'un Allié	Artéfact	Augmente de 6 points la valeur d'un Allié. Une seule Arme par Allié. Si celui-ci est défaussé ou enterré, son Arme subit le même sort. Défaussez vous de la Dynamite et de l'Allié après usage en combat.	C	Heather McKinney	base	52
Ecrits de Ponape Trad. Hoag	Anglais	Grimoire	Collection de témoignages attribués à des peuplades indigènes des Mers du Sud. Traduction réalisée par le négociant de Kingsport qui a complié ces écrits en 1734.	C	Joseph Sutliff	base	53
Edward Pickman Derby	Poète Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand Asenath Waite Derby est en jeu.	R	Scott Kirschner	base	54

Effroyable Tempête	Affecte Tous les Investigateurs	Événement	Enterrez les cartes Voyage Aérien occupant le sommet de toutes les piles Histoire (les Investigateurs retournent au Lieu précédent). Pas de perte/gains de SAN. Impossible d'utiliser un Portail. Aucun Voyage Aérien ne peut être joué tant que cette carte reste en jeu. Enterrez la présente carte si un Événement de Jour ou de Nuit est joué.	C	Eric Vogt	base	55
Eglise de la Foi Baptiste	Cité, Eglise	Lieu	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	C	Scott M. Fischer	base	56
Emeute en Ville	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Les activités douteuses de l'investigateur visé sont portées à la connaissance du public. Même s'il Marche déjà, il devra jouer, lors de son prochain tour, une nouvelle carte Voyage ou Lieu, s'il ne veut pas que la foule en colère, d'une valeur de 5 points, se jette sur lui (ses Alliés peuvent le défendre). Enterrez ensuite la présente carte.	U	Ovi Hondru	base	57
Enquête de Police	Affecte la Main de l'Adversaire	Événement	Au début du prochain round, la police locale confisquera 4 cartes de la main de l'adversaire visé, ce dernier en tirera donc 4 de moins que d'habitude. Enterrez la présente carte en fin de round.	C	Andrew T. Kalichack	base	58
Eosophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur de l'aube. L'investigateur visé perd 1 point de SAN s'il fait Jour et chaque fois qu'un Événement Jour est joué.	C	Earl Geier	base	59
Épée de Paracelse	Affecte la Valeur d'un Allié	Artéfact	Augmente de 2 points la valeur d'un Allié. Une Arme seulement par Allié. Si ce dernier est défaussé ou enterré, cette épée subit le même sort.	U	Scott M. Fischer	base	60
Ephraïm Waite	Sectateur Corrompu, Mort-Vivant, Connait l'anglais	Allié	Ne peut être jouée si vous avez déjà Asenath Waite Derby sur la table. Quand vous enterrez Ephraïm, vous pouvez jouer immédiatement Asenath Waite Derby. Peut connaître un Sortilège quelconque, mais celui-ci doit être enterré dans votre pile Histoire après usage.	R	Alan M. Clark	base	61
Etoile de Pierre de Mnar	Affecte une Menace Adverse	Artéfact	Désignez la Menace qui sera affectée, avant que les Monsires ne soient révélés. Réduisez ensuite de moitié la valeur de ses Serviteurs Inférieurs et Indépendants Inférieurs.	U	Barry Chambers	base	62
Fantôme de Goody Fowler	Invisible	Monstre	Du fait de son invisibilité, Goody Fowler n'affronte pas les Menaces adverses. S'associe aux autres Morts-Vivants.	C	Drashi Khendup	base	63
Ferme des Chapman	Cité, Maison, Grimoire	Lieu	L'endroit était situé à l'écart de la route et n'était en vue d'aucune autre maison... Nous avions pris d'infinies précautions pour que d'éventuels promeneurs ne pussent apercevoir quelque leur insolite. La moindre imprudence nous eût conduit à la catastrophe. - H.P.Lovecraft, Herbert West, Réanimateur	R	John Snyder	base	64
Flétrissement	Affecte un Allié Adverse	Sortilège	L'Allié visé s'affaiblit et sa valeur réduite de 2 points (sans pouvoir être inférieure à 1 point) jusqu'à la fin du combat en cours. Tout Artéfact en sa possession doit être enterré.	C	Michaël Kellner	base	65
Flûtes de la Folie	Affecte un Allié	Sortilège	Pendant le Jour, enterrez un Allié adverse valant 1 point. La Nuit, enterrez un Allié d'une valeur inférieure ou égale à 2 points. Pendant la Plene Lune, enterrez un Allié d'une valeur inférieure ou égale à 3 points.	U	Michaël Kellner	base	66
Fondrière du Pendu	Cité, Site	Lieu	On trouvait dans les archives du comité d'Essex beaucoup de documents sur le procès de Keziah Mason, et ce qu'elle avait avoué sous la contrainte devant le tribunal... - H.P.Lovecraft, La Maison de la Sorcière	R	Alan M. Clark	base	67
Fosse Commune	Cité	Lieu	Nous avons finalement opté pour la fosse commune, parce que pratiquement tous les corps de Christ Church étaient embaumés... -H.P.Lovecraft, Herbert West, Réanimateur	C	Andrew T. Kalichack	base	68
Fusil à Eléphant	Affecte la Valeur d'un Allié	Artéfact	Augmente de 3 points la valeur d'un Allié. Une seule Arme par Allié. Si celui-ci est défaussé ou enterré, son Arme subit le même sort.	U	Scott M. Fischer	base	69
Fusil de Chasse	Affecte la Valeur d'un Allié	Artéfact	Augmente de 2 points la valeur d'un Allié. Une seule Arme par Allié. Si celui-ci est défaussé ou enterré, son Arme subit le même sort.	C	Dennis J. Calero	base	70
George Birch	Fossoyeur Corrompu, Connait l'anglais	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand votre Investigateur se trouve dans un Cimetière.	C	John Bridges	base	71
Ghast	Monstre	Monstre	Enterrez cette carte si Lumière du Soleil est en jeu au moment de sa révélation. S'associe aux autres Ghasts.	C	Tom Sullivan	base	72

Ghathanotha	Lieu Extérieur/Campagne/Portail, Sécheresse	Monstre	Chaque Investigateur retourne - face cachée - un Allié choisi au hasard au début de chaque tour, le visage de cette entité pétrifiant ceux qui le contemplant. Aucun Investigateur ne peut gagner de SAN.	U	Strephton Taylor	base	73
Gnoph Keh		Monstre	Génère un froid intense. Quand l'adversaire révèle sa Menace, choisissez au hasard un de ses Alliés en défense et enterrez-le.	R	Heather McKinney	base	74
Goule		Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre adversaire se trouve dans un Cimetière. S'associe aux autres Goules.	C	Lee Gibbons	base	75
Grippe	Affecte les Alliés Adverses	Événement	Choisissez au hasard un Allié qu'un adversaire doit aussitôt enterrer. Les Joueurs dont l'Investigateur se trouve dans la même Région doivent également enterrer un de leurs Alliés, choisi au hasard. Enterrez la présente carte après usage.	C	Barry Chambers	base	76
Harvey Reginald Ouvre le Feu	Affecte un Allié Adverse	Événement	Enterrez un Allié de l'adversaire d'une valeur inférieure ou égale à 2 points (valeur de son Arme non comprise). Enterrez la présente carte après usage.	C	Thomas Garrett Adams	base	77
Harvey Walters	Reporter Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Réduisez de 1 point le nombre minimum de cartes que votre Investigateur doit conserver aussi longtemps qu'Harvey est en jeu. Bonus ne pouvant être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés réduisant ce minimum.	C	R. Wayt Smith	base	78
Hôpital de l'Etat du Massachusetts	Campagne, Asile, Grimoire	Lieu	Vous gagnez 4 points de SAN, mais devez aussi retourner la carte occupant le sommet de votre pile du Mythe. Subissez le gain ou la perte de SAN impliqué par cette carte, avant de vous en défaire. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	U	Jason Voss	base	79
Horde de Choses-Rats		Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre Investigateur se trouve dans un Lieu Intérieur. S'associe aux autres Choses-Rats.	C	Thomas Garrett Adams	base	80
Howard Lovecraft	Ecrivain Intègre, Connaît l'anglais et l'hyperboréen	Allié	Né en 1890, mort en 1937. Rester dans un Lieu quelconque de Providence avec Lovecraft permet d'enterrer une Phobie.	U	Roger Raupp	base	81
Hydrophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur de l'eau. L'investigateur visé perd 1 point de SAN s'il se trouve dans un Lieu ayant l'attribut eau et chaque fois qu'il débute un tour dans un tel Lieu.	U	Justin Hampton	base	82
Hymne de Nyhargo	Affecte un Allié ou un Monstre	Sortilège	Enterrez un Monstre Mort-Vivant (Monstre ou Allié) d'une Menace adverse.	C	Michaël Kellner	base	83
Iatrophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur des médecins. Provoque la perte de 1 point de SAN au début de chaque tour où le sommet de la pile Histoire de l'investigateur visé est occupé par un Asile. On ne peut pas se débarrasser de la présente carte dans un tel établissement.	R	R. Wayt Smith	base	84
Il Est d'Ailleurs		Aventure	Un SECTATEUR CORROMPU a emménagé dans une MAISON dotée d'un Portail située en bordure de la ville. Vous l'avez vu hisser TROIS ARTEFACTS à l'étage de sa demeure à la lueur de la LUNE CROISSANTE. Vous êtes aussitôt retourné à votre COMMERCE et vos révélations ont provoqué une EMEUTE EN VILLE. Vos concitoyens sont alors intervenus JUSTE A TEMPS pour mettre un terme aux activités du sinistre personnage.	R		base	85
Instabilité du Mythe	Affecte une Menace Adverse	Événement	Si la Menace visée est constituée de plus de 3 cartes - dont au moins un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur - Choisissez-en 3 au hasard et jetez-les à la défausse. Enterrez ensuite la présente carte.	C	Lee Gibbons	base	86
Instabilité du Mythe	Affecte la Menace de l'Adversaire	Événement	Si la Menace visée comporte plus de 3 cartes, choisissez-en 2 au hasard et ajoutez-les à votre propre Menace comme si vous les aviez invoquées (positionnez-les horizontalement). Enterrez-les dans la pile Histoire de l'adversaire à la fin du combat. Enterrez ensuite la présente carte.	C	Tom Sullivan	base	87
Ithaqua	Tempête, Lune Décroissante	Monstre	Du fait du froid intense et de l'éclat aveuglant de la neige, vous perdez 1 point de SAN chaque fois que vous jouez un Voyage ou que vous modifiez l'orientation d'une carte Lieu (sauf si c'est une Cité). Aucun Investigateur ne peut gagner de SAN tant qu'Ithaqua est en jeu.	C	Tom Sullivan	base	88
Jeremiah Brewster	Sectateur Corrompu, Connaît l'anglais	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre Investigateur possède le Joyau des Profonds.	C	Stephen Barnwell	base	89
Joyau des Profonds	Affecte Votre Menace et Vos Alliés	Artéfact	Augmente de 1 point la valeur des Profonds, de Père Dagon, de Mère Hydra et de certains Sectateurs Corrompus.	U	Roger Raupp	base	90

Jusqu'au Cou dans le Mythe

Aventure

De nombreuses histoires du Mythe racontent les aventures de pauvres types qui, en dépit de leurs bonnes intentions et de leurs mérites, sont totalement submergés par les horreurs de l'au-delà. Avant que votre Santé Mentale ne soit réduite à zéro, vous devez apporter des preuves concrètes de l'existence des créatures du Mythe (et donc avoir des MONSTRES POUR UNE VALEUR DE 20 POINTS dans votre pile Histoire).

C

base

91

Juste à Temps

Affecte le Cours du Jeu

Événement

Cette carte permet d'annuler le fait qu'un joueur ait passé son tour - tout se déroule ensuite comme s'il ne s'était rien produit. Vous avez le droit de jouer immédiatement une seconde carte.

U

John Snyder

base

92

K. J. Hooper

Détective Privé Intègre

Allié

Protège contre les Enquêtes de Police et toutes les cartes qui font perdre des Artéfacts ou des Grimoires. Au moment où vous devriez normalement perdre un Artéfact ou un Grimoire, vous pouvez choisir d'enterrer Hooper à sa place. Votre adversaire doit alors également enterrer sa carte.

C

Heather McKinney

base

93

L'Appel de Chulhu

Anglais

Grimoire

Retire votre Investigateur. Lors d'un de vos tours, si une Lune Décroissante est en jeu, défaissez-vous de ce Grimoire (ainsi que des éventuels Sortilèges qui lui sont rattachés) et échangez votre carte Investigateur contre une autre. Le score en Education de la nouvelle carte ne peut alors pas être égal à celui d'un Investigateur adverse. Votre nombre de points de SAN, quant à lui, reste inchangé.

C

Eric Vogt

base

94

L'Arkham Advertiser

Cité, Presse

Lieu

La valeur de tous les Reporters est augmentée de 1 point quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.

C

Jeff Menges

base

95

La Demeure des Marsh

Cité, Maison, Grimoire

Lieu

Augmentez de 1 point la valeur de tous les Marsh quand votre Investigateur se trouve dans cette maison.

R

Susan Van Camp

base

96

La Grande Epidémie

Aventure

Un terrible fléau vient de s'abattre sur Arkham. Pendant TROIS JOURS, vous allez aider un MEDECIN à lutter contre la pire EPIDEMIE DE TYPHOIDE que la ville ait connue. Certains étudiants vont vous surprendre par leur compétence, et notamment un certain HERBERT WEST qui travaille souvent jusque tard dans la NUIT. Beaucoup de vos concitoyens vont mourir, y compris le MEDECIN (il doit être dans votre pile Histoire). Un peu plus tard, un ZOMBIE dément fera des ravages et tuera de nombreuses personnes avant d'être enfermé dans l'ASILE.

R

base

97

La Maison des Waite

Cité, Maison, Grimoire, Artéfact

Lieu

Augmentez de 1 point la valeur de tous les Waite quand votre Investigateur se trouve en ce Lieu.

C

Todd Lockwood

base

98

La Maison Innommable

Cité, Maison

Lieu

...la dense obscurité que valait à l'endroit la proximité d'une bâtisse du XVIème siècle, branlante et déserte... - H.P.Lovecraft, L'Indicible

U

Chris Adams

base

99

La Maison Maudite

Cité, Maison, Artéfact

Lieu

Ce qu'on ne pouvait contester, c'est qu'un nombre imposant de personnes y étaient mortes... - H.P.Lovecraft, La Maison Maudite

R

Jason Voss

base

100

La Maison Solitaire Au Fond Des Bois

Campagne, Maison, Grimoire

Lieu

Seules les maisons figées, silencieuses, endormies au fond des bois peuvent dire tout ce qui se cache depuis les premiers temps, mais elles ne sont pas communicatives... - H.P.Lovecraft, L'Image dans la Maison Déserte

R

Tim Callender

base

101

La Société Theron-Marks

Aventure

Vous n'êtes plus seul. La Société Theron-Marks croit à votre histoire de MONSTRE. Elle va vous aider à surmonter votre PHOBIE et ses membres examineront votre vieux GRIMOIRE contenant un SORTILEGE que vous avez trouvé dans une MAISON à la CAMPAGNE. Une fois rétabli, vous serez admis au sein de la société en compagnie de 2 ALLIES INTEGRES. Une dernière chose : n'oubliez pas d'apporter une ARME.

U

base

102

La Tête d'Atrairn

Affecte Votre Investigateur

Artéfact

Peut connaître un Sortilège quelconque. Enterrez celui-ci dans votre pile Histoire une fois qu'il a été lancé. Connaît le grec, le latin et le chinois.

U

Jason Voss

base

103

Larve Amorphe

Monstre

Au moment d'un combat, augmentez de 1 point la valeur de cette carte pour chaque Larve Amorphe contenue dans votre Menace. S'associe aux autres Larves Amorphes.

C

Tom Sullivan

base

104

Le Café de Lowell Street

Cité, Commerce

Lieu

Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.

C

Chris Adams

base

105

Le Colis Mystérieux	Aventure	Votre oncle Eliott, un vieil excentrique, fait à nouveau des siennes. Il a disparu et les Autorités présumant qu'il est mort. Mais, attendez... un colis vient juste de vous être livré ! Découvrez un GRIMOIRE écrit dans une langue autre que l'anglais et arrangez-vous pour apprendre, grâce à lui, au moins UN SORTILEGE. Rendez-vous ensuite dans UNE BIBLIOTHEQUE, UN CIMETIERE et UN LIEU doté d'un PORTAIL (trois cartes différentes). Rencontrez enfin 2 ALLIES qui sont des ECRIVAINS, des ERUDITS, des PROFESSEURS ou des ARTISTES.	C	base	106
Le Masque d'Innsmouth	Affecte un Allié de l'Adversaire	Placez un Allié de votre adversaire, face cachée, dans sa pile Menace. Il se comportera dès lors comme un Monstre Indépendant Inférieur jusqu'à la fin du round en cours. Enterrez l'Allié en question une fois les combats résolus. Enterrez la présente carte après usage.	R	Tom Sullivan	base 107
Les Enfants Font Des Cauchemars	Affecte les Alliés Adverses	Tous les alliés d'un de vos adversaires voient leur valeur réduite de 2 points (sans pouvoir être inférieure à 1 point) jusqu'à la fin du round en cours. Enterrez cette carte en fin de round.	U	Brian & Meghan Krank-McLean	base 108
Lien Noir	Affecte un Allié Adverse	L'allié visé est obligé de prendre part à un combat pendant le round en cours.	U	Sam Shirley	base 109
Livre de Dzyan	Anglais	Quand Aldebaran se Déplace dans le Ciel, on peut également trouver un Sortilège du Signe Jaune dans ce Grimoire.	C	R. Wayt Smith	base 110
Livres et Cartes Rares d'Arkham	Cité, Commerce, Grimoire	Cette boutique pratique surtout la vente par correspondance, car ses tarifs sont trop élevés pour les étudiants et les habitants des environs.	R	Scott Kirschner	base 111
Lumière du Soleil	Affecte Tous les Investigateurs	Il fait désormais Jour. Enterrez les éventuels Événement de Jour ou de Nuit déjà en jeu. Enterrez la présente carte quand un Événement de Jour ou de Nuit est joué.	U	Alan M. Clark	base 112
Lune Croissante	Affecte Tous les Investigateurs	Enterrez les Événements Jour ou Nuit déjà joués. Enterrez la présente carte quand un Événement Nuit ou Jour est joué.	C	Dennis J. Calero	base 113
Lune Décroissante	Affecte Tous les Investigateurs	Enterrez les Événements Jour ou Nuit déjà joués. Enterrez la présente carte quand un Événement Nuit ou Jour est joué.	C	Scott M. Fischer	base 114
Luttez Contre l'Ordre	Aventure	Deux ALLIES INTEGRES et vous-mêmes êtes (dans un premier temps) très impressionnés par le charisme et l'étrange magnétisme des chefs de l'Ordre : BARNABAS MARSH, JEREMIAH BREWSTER et ROBERT MARSH (choisissez deux de ces personnages). Mais, vous remarquez bien vite que leurs disciples ont le MASQUE D'INNSMOUTH. Une fouille discrète de la MAISON MARSH et de la COMPAGNIE D'AFFINAGE MARSH vous permet alors de découvrir des preuves d'activités douteuses représentant une menace pour l'Humanité. Pour y mettre un terme, vous employez de la DYNAMITE pour faire sauter L'ORDRE ESOTERIQUE DE DAGON.	R		base 115
Maigre Bête de la Nuit	Monstre	Chaque Bête qui survit assez longtemps pour affecter l'investigateur adverse ou ses Alliés, emporte également un Allié en défense, choisi au hasard, qui doit aussitôt être jeté à la déausse. S'associe aux autres Maigres Bêtes de la Nuit.	C	Tom Sullivan	base 116
Mains de Colubra	Affecte un Allié	Augmente de 2 points la valeur d'un Allié pour le reste du round en cours.	C	Michaël Kellner	base 117
Maison Crowninshield	Cité, Maison, Grimoire	Ce domaine de Crowninshield, qu'il haïssait et semblait craindre, il n'en était pas moins curieusement esclave. - H.P. Lovecraft, Le Monstre sur le Seuil	C	John Snyder	base 118
Maison de Nahum Gardner	Campagne, Maison, Artéfact	C'était la maison qui se trouvait à l'endroit où la lande foudroyée allait s'étendre - la coquette maison blanche de Nahum Gardner, entourée de ses jardins fertiles et de ses vergers. - H.P. Lovecraft, La Couleur Tombée du Ciel	U	Heather McKinney	base 119
Maison Martense	Campagne, Maison, Grimoire, Artéfact	Augmentez de 1 point la valeur des membres de la famille Martense (y compris la Progéniture de Martense) quand votre Investigateur se trouve dans cette maison.	R	Tom Sullivan	base 120
Malédiction de la Chose-Rat	Affecte l'Investigateur de l'Adversaire	L'Investigateur visé est également affecté, jusqu'à la fin du round en cours, par toutes les Phobies déclenchées par son joueur.	C	Michaël Kellner	base 121
Mercy Dexter	Soeur Intègre, Connaît l'anglais	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand Rhoby Harris ou Ann White est en jeu.	C	Salvatore Abbinanti	base 122
Mère Hydra	Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre Investigateur possède le Joyau des Profonds. S'associe à Père Dagon, aux Profonds et aux Shoggoths.	U	Lee Moyer	base 123

Mi-Go	Monstre	Chaque Mi-Go qui parvient à affecter un Allié ou un Investigateur vole également un Artéfact de votre choix. L'adversaire doit alors enterrer celui-ci dans sa pile Histoire. S'associe aux autres Mi-Go.	C	Tom Sullivan	base	124
Mitraillette	Artéfact	Affecte la Valeur d'Un Allié	C	Barry Chambers	base	125
Monophobie	Événement	Peur de la solitude. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN chaque fois qu'il perd un Allié.	C	Strehon Taylor	base	126
Mont des Tempêtes	Lieu	Il y avait de l'orage dans l'air, la nuit où je me rendis à la maison abandonnée du Mont des tempêtes pour y découvrir la peur qui rôde. - H.P.Lovecraft, La Peur qui Rôde	C	Todd Lockwood	base	127
Nahum Gardner	Allié	C'était un personnage sec et jovial, d'une cinquantaine d'années, qui, avec sa femme et ses trois fils vivait de la jolie ferme dans la vallée. - H.P.Lovecraft, La Couleuvre Tombée du Ciel	C	John Bridges	base	128
Necronomicon Edition Dee	Grimoire	Wilbur avait emporté l'exemplaire précieux mais incomplet de la version du docteur Dee que lui avait légué son grand-père... - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	C	Barry Chambers	base	129
Obsession/Manie	Événement	Comportement répétitif. Au début de chaque round, l'Investigateur visé perd 1 point de SAN et doit mélanger sa pile du Mythe avec sa défausse.	R	Andrew T. Kalichack	base	130
Ouragan	Événement	Enterrez les cartes Voyage Aérien et Maritime occupant le sommet de toutes les piles Histoire (les Investigateurs retournent au Lieu précédent). Pas de pertes/gains de SAN. Impossible d'utiliser un Portail. Aucun Voyage Aérien ou Maritime ne peut être joué tant que cette carte reste en jeu. Tous les Lieux possèdent désormais l'attribut eau. Enterrez la présente carte si un Événement de Jour ou de Nuit est joué.	U	Andrew T. Kalichack	base	131
Panne Catastrophique	Événement	L'Arme détenue par un Allié connaît une panne catastrophique au plus mauvais moment. L'Allié concerné doit être enterré et son Arme jetée à la déausse.	C	Sam Shirley	base	132
Par Une Sombre Nuit Pluvieuse...	Aventure	On dirait que les choses ne peuvent jamais aller que de mal en pis... Pendant une EFFROYABLE TEMPÊTE, rendez-vous dans 3 LIEUX différents de la VALLEE DU MISKATONIC, en utilisant au moins UNE carte VOYAGE EN VOITURE, et réfugiez-vous dans une EGLISE des environs.	C		base	133
Père Dagon	Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre Investigateur possède le Joyau des Profonds. S'associe à Mère Hydra, aux Profonds et aux Shoggoths.	U	Lee Moyer	base	134
Peuple Serpent	Monstre	S'associe aux autres membres du Peuple Serpent et aux Armes.	C	Mark Ferrari	base	135
Pingouins Géants Albinos	Monstre	Au moment où vous jouez cette carte, décidez du nombre de points de SAN qu'elle fait perdre (de 0 à 2). S'associe avec n'importe quel autre Monstre.	C	Dennis J. Calero	base	136
Pleine Lune	Événement	Enterrez les Événements Jour ou Nuit déjà joués. Enterrez la présente carte quand un Événement Nuit ou Jour est joué.	U	Dennis J. Calero	base	137
Polype Volant	Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand la Menace adverse comprend un ou plusieurs Monstres Invisibles. Enterrez le Polype s'il est révélé alors que Lumière du Soleil est en jeu.	R	Tom Sullivan	base	138
Première Eglise Baptiste Profond	Lieu Monstre	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie. Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre adversaire est dans un Lieu ayant l'attribut Eau. Ajoutez encore 1 point si votre Investigateur possède le Joyau des Profonds. S'associe avec Père Dagon, Mère Hydra, les autres Profonds et les Shoggoths.	C C	Lee Moyer Tom Sullivan	base base	139 140
Progéniture de Martense	Monstre	Augmentez de 2 points la valeur de cette carte si votre Investigateur se trouve dans un Lieu des Monts Catskill ou s'il fait Nuit. S'associe aux autres cartes Progéniture de Martense.	C	Andrew T. Kalichack	base	141
Projecteur de Brume	Artéfact	Augmente de 3 points la valeur d'un Allié qui devient aussitôt Corrompu. Une seule Arme par Allié. Quand ce dernier est perdu, son Arme subit le même sort que lui.	R	Andrew T. Kalichack	base	142



Randolph Carter	Réveur Intègre, Connaît l'anglais et le français	Allié	Quand Randolph est employé en défense, il a pour effet d'augmenter de 1 point la valeur de tous les Alliés Intègres que vous utilisez également pour vous défendre. Bonus non cumulable avec celui conféré par l'Aptitude au Commandement d'un autre Allié.	R	Roger Raupp	base	143
Raymond Legrasse	Inspecteur de Police Intègre, Connaît l'anglais et le français	Allié	Protège contre les Enquêtes de Police et toutes les cartes qui font perdre des Artéfacts ou des Grimoires. Au moment où vous devriez normalement perdre un Artéfact ou un Grimoire, vous pouvez choisir d'enterrer Hooper à sa place. Votre adversaire doit alors également enterrer sa carte.	C	Susan Van Camp	base	144
Réfugiez-Vous Dans Une Pièce Secrète	Affecte Votre Investigateur	Événement	Annule les effets d'une carte jouée entre deux de vos tours et qui aurait normalement dû entraîner la perte d'un ou de plusieurs de vos Alliés. Enterrez la présente carte après usage.	C	Lee Moyer	base	145
Rhan Tegoth	Lieux Forêt/Cimetière, Lune Croissante	Monstre	Tant que cette carte reste en jeu, les Alliés qui auraient dû être enterrés ou défaussés deviennent automatiquement des Morts-Vivants. Pour l'indiquer, placez deux pièces sur chacune de ces cartes. Aucun Investigateur ne peut gagner de SAN.	C	Thomas Garrett Adams	base	146
Rhoby Harris	Epouse Intègre, Connaît l'anglais et le français	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand Mercy Dexter ou Ann White est en jeu.	R	Strephon Taylor	base	147
Robert Harrison Blake	Artiste Intègre, Connaît l'anglais	Allié	C'est fin avril, à l'époque qui précède tout juste la nuit de Walpurgis, nuit vouée à l'ombre depuis toujours, que Blake fit son premier voyage dans l'inconnu. - H.P.Lovecraft, Celui qui Hantait les Ténébres	R	Jeff Menges	base	148
Robert Marsh	Sectateur Corrompu, Connaît l'anglais	Allié	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre Investigateur possède le Joyau des Profonds.	U	Stephen Barnwell	base	149
Roi en Jaune	Anglais	Grimoire	Version anglaise du Monarque en jaune, une pièce de théâtre du 19ème siècle dont l'auteur est inconnu. Cette édition est plus courante que l'original en français.	C	Lee Moyer	base	150
Salle de Réunion	Cité, Site, Artéfact	Lieu	(Ce bâtiment) se dressait... près du pont et du large carrefour qui devait être l'ancien centre actif, remplacé après la révolution par l'actuelle Town Square. - H.P.Lovecraft, Le Cauchemar d'Innsmouth	C	Dennis J. Calero	base	151
Sceau d'Isis		Artéfact	Protège contre le vol. Si un adversaire joue une carte qui devrait normalement vous faire perdre un Artéfact, un Grimoire ou un Sortilège, vous pouvez lui dire de la jeter à la défausse. Enterrez ensuite la présente carte.	C	Scott M. Fischer	base	152
Scotophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur de l'obscurité. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN s'il fait Nuit et chaque fois qu'un Événement Nuit est joué.	C	Scot Kirschner	base	153
Sécheresse	Affecte Tous les Investigateurs	Événement	Considérez qu'aucun Lieu ne possède l'attribut Eau tant que cette carte reste en jeu. Enterrez les Tempêtes déjà jouées. Enterrez la présente carte si une Tempête est jouée.	U	Scott M. Fischer	base	154
Sept Livres Cryptiques de H'san	Anglais	Grimoire	Ouvrage écrit au 2ème siècle de notre ère par H'san le Grand. Selon certaines rumeurs l'un des sept livres originaux aurait été perdu.	U	Scott M. Fischer	base	155
Shantak		Monstre	La valeur de cette carte n'est que de 2 quand la Menace adverse comprend une Maigre Bête de la Nuit. Un Shantak Contrôlé peut être employé comme une Carte Voyage (Aérien ou Maritime) permettant de se rendre en n'importe quel Lieu - même situé dans l'Espace - à l'exception des Souterrains.	C	Tom Sullivan	base	156
Shoggoth		Monstre	Augmentez de 2 points la valeur de cette carte si la Menace de votre adversaire comprend au moins une Chose Très Ancienne. S'associe aux Profonds, à Père Dagon et à Mère Hydra.	U	R. Wayt Smith	base	157
Signe d'Eibon	Affecte Une Menace	Sortilège	Enterrez une carte Monstre choisie au hasard dans la Menace de l'adversaire.	C	Michaël Kellner	base	158
Signe de Kish	Affecte les Menaces Adverses	Sortilèges	Réduisez de 2 points la valeur des Serviteurs inférieurs de toutes les Menaces qui attaquent votre Investigateur.	U	Michaël Kellner	base	159

Signe de Voor	Affecte les Sortilèges	Sortilège	Après le lancement de cet enchantement, vous pouvez immédiatement transférer des Sortilèges d'un Grimoire à un autre ou d'un Allié à un autre (s'ils peuvent les connaître). Les icônes des Grimoires et des Sortilèges concernés doivent correspondre. Aucun transfert n'est possible en direction - ou à partir - de votre main.	R Michaël Kellner	base	160
Similitude des Deux Pareils	Affecte un Allié	Sortilège	Lancez ce Sortilège sur un Allié de votre main. Vous pouvez alors le jouer aussitôt, même pendant un combat, à condition qu'il puisse être rencontré dans le Lieu où se trouve actuellement votre Investigateur.	R Michaël Kellner	base	161
Société de l'Oeil d'Or	Cité, Société, Artéfact	Lieu	Bien que de dimension modeste, cette Société possède une impressionnante collection de Grimoires occultes.	U Alan M. Clark	base	162
Société Historique d'Arkham	Cité, Société, Musée, Grimoire	Lieu	Il s'était tiré un coup de revolver à son retour d'une visite en Nouvelle-Angleterre - celle-là même, certainement, qui avait laissé son souvenir à la Société historique d'Arkham. - H.P. Lovecraft, Le Cauchemar d'Insmouth	C Jeff Menges	base	163
Sphère de Nath	Affecte la Pile Histoire de l'Adversaire	Artéfact	Prenez la carte qui occupe le sommet de la pile Histoire de votre adversaire et jetez-la à la défausse. Si la nouvelle carte ainsi révélée n'est pas un Lieu, enterrerz-la. recommencez jusqu'à ce que la carte révélée soit un Lieu. Ignorez les éventuels gains/pertes de SAN. Il est éventuellement possible d'utiliser un Portail. enterrez ensuite la présente carte.	R Alan M. Clark	base	164
Squelette		Monstre	En combat, les Squelettes ignorent les cartes des Menaces adverses. Augmentez de 1 point leur valeur la Nuit ou si votre adversaire ou vous-même êtes dans un Cimetière. S'associe aux autres Morts-Vivants.	C Strehphon Taylor	base	165
Taverne de Thurston Tourmenter	Cité, Commerce Affecte un Allié Adverse	Lieu Sortilège	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie. Retournez une carte Allié, face contre table.	C Chris Adams C Sam Shirley	base base	166 167
Train	Affecte Votre Investigateur	Événement	Lors d'un prochain tour, déposez - à l'endroit - une carte Lieu de la même Région au sommet de votre pile Histoire. Vous pouvez aussi rester dans le Train pendant un tour et jouer n'importe quel Allié appartenant à la Région actuelle (limité à 1 Allié par carte train jouée).	C Eric Vogt	base	168
Trapezohedron Rutlant	Contacte des Horreurs Blasphématoires	Artéfact	Peut être employée à la place de n'importe quelle carte requise pour jouer un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur. Enterrez la présente carte après usage.	U Susan Van Camp	base	169
Trou de Mémoire	Affecte Votre Investigateur	Sortilège	Enterrez toutes les Phobies dont est affligé votre Investigateur.	C Eric Vogt	base	170
Ultraviolets	Affecte les Monstres en Attaque	Artéfact	Quand cette carte est en jeu, elle rend Visibles tous les Monstres Invisibles qui vous attaquent, mais leur valeur est alors augmentée de 1 point.	R Andrew T. Kalichack	base	171
Un Sauvetage Héroïque		Aventure	Un ECRIVAIN INTEGRE de vos amis a été enmené par des agents du Mythe. Vous réunissez aussitôt des personnes de confiance : un REPORTER, un MEDECIN, un DETECTIVE PRIVE et une EPOUSE. Votre ennemi, un SECTATEUR CORROMPU, a installé son repaire dans un CIMETIERE où vous allez l'accueillir avec une ARMEE, avant de lui subtiliser un GRIMOIRE.	U	base	172
Unausprechlichen Kullen	Allemand	grimoire	Tant que ce Grimoire reste en jeu, augmentez de 1 point la valeur de votre Menace si elle contient au moins un Mort-Vivant.	C Barry Chambers	base	173
Une Intéressante Boutique		Aventure	Passiez la journée à parcourir la ville afin de découvrir la babiole qui décorera avantageusement le manteau de votre cheminée. Visitez 4 LIEUX différents possédant l'attribut CITE, où vous seriez susceptible de dénicher un ARTEFACT ou un GRIMOIRE. Procurez-vous quelque chose qui vous coûte au moins 1 point de SAN.	C	base	174
Université Brown Bibliothèque John Hay	Cité, Bibliothèque, Grimoire	Lieu	Augmentez de 1 point la valeur de tous vos Professeurs et Etudiants quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.	C Earl Geier	base	175

Vague de l'Oubli	Affecte un Investigateur Adverse	Sortilège	Prenez la carte qui occupe le sommet de la pile Histoire de votre adversaire et jetez-la à la défausse. Si la nouvelle carte ainsi révélée n'est pas un Lieu, enterrez-la. Recommencez jusqu'à ce que la carte révélée soit un Lieu. Ignorez les éventuels gains/pertes de SAN. Il est éventuellement possible d'utiliser un Portail. Enterrez ensuite la présente carte.	R	Michaël Kellner	base	176
Vampire	Invisible	Monstre	Invisible. La Nuit, augmentez de 1 point la valeur de cette carte. Jetez-la à la défausse si Lumière du Soleil est en jeu au moment où elle est révélée. S'associe aux autres Morts-Vivants.	U	Lee Moyer	base	177
Vampires du Feu	Invisibles Pendant le Jour	Monstre	Ajoutez 1 point à la valeur de cette carte quand votre adversaire se trouve dans un Lieu possédant l'attribut Forêt. Les Vampires sont seulement invisibles pendant le Jour. S'associe aux autres Vampires du Feu.	C	Dennis J. Calero	base	178
Vieux Cimetière d'Arkham	Cité	Lieu	Nous étions assis sur une pierre tombale abandonnée, vieille de trois siècles, par une fin d'après-midi d'automne, dans le vieux cimetière d'Arkham, et l'indicible occupait nos pensées. - H.P. Lovecraft, L'Indicible	C	Gene Day	base	179
Voiture	Affecte Votre Investigateur	Événement	Déposez immédiatement sur votre pile Histoire une carte Lieu de la même Région - face visible et à l'endroit - au sommet de votre pile Histoire.	C	Eric Vogt	base	180
Votre Premier Grand Reportage		Aventure	Le journal local est intéressé par le récit de votre aventure ! Pour que celui-ci soit suffisamment surprenant pour être publié, il doit réunir les ingrédients suivants : vous devez avoir cherché des indices dans 3 LIEUX dotés de l'attribut PORTAIL situés dans des cités/villes différentes, avoir fait la connaissance d'un ALLIE qui vous a fait perdre de la SAN, avoir découvert un GRIMOIRE ou un ARTEFACT susceptible de faire office de preuve matérielle, être ensuite revenu dans un LIEU doté de l'attribut PRESSE pendant le JOUR.	C		base	181
Zadok Allen	Clochard Intègre, Ne Connaît Aucune langue	Allié	Tant que Zadok reste en jeu, augmentez de 1 point le nombre maximum de cartes composant votre main. Ce bonus peut être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés augmentant ce maximum.	C	Dennis J. Calero	base	182
Zombies		Monstre	Enterrez cette carte si elle est révélée alors que l'Aube d'un Nouveau Jour est active. Augmentez de 1 point sa valeur la Nuit, ou quand vous-même ou votre adversaire êtes dans un Cimetière. Si vous perdez un ou plusieurs Alliés lors d'un combat, vous pouvez conserver une carte Zombies (que vous auriez dû enterrer) dans votre Menace pour le round suivant. S'associe aux autres Morts-Vivants.	C	Tom Sullivan	base	183
Albert N. Wilmarth	Professeur Intègre de l'Univ. de Misk., Connaît l'anglais, le latin et le grec	Allié	C'est un miracle que, dans ma retraite éperdue, je n'aie pas lâché torche électrique, valise et revolver, toujours est-il que je ne perdis rien. - H.P. Lovecraft, Celui qui Chuchotait dans les Ténébres	U	Andrew T. Kalichack	base	184
Chant de Thoth	Affecte Votre Investigateur	Sortilège	Défaussez-vous immédiatement de 4 cartes et remplacez-les par 4 autres prélevées dans votre pile du Mythe.	U	Michaël Kellner	base	185
Cimetière de Peck Valley	Campagne	Lieu	Il n'avait jamais entassé, en les heurtant les uns contre les autres, des cercueils plus fragiles et plus mal équarris, ni aussi manifestement négligé les soins à la serrure rouillée du caveau... - H.P. Lovecraft, Dans le Caveau	R	John Bridges	base	186
Des Oiseaux et Des Byakhees		Aventure	De nombreuses espèces animales étranges et inhabituelles vivent dans les parages. Votre travail consiste à les étudier. A l'AUBE D'UN NOUVEAU JOUR, rendez-vous en 2 LIEUX possédant l'attribut EAU afin d'y rencontrer un ALLIE du sexe opposé. Ensemble, allez dans 2 LIEUX FORET/CAMPAGNE différents pour observer un MONSTRE. Ramenez ensuite un rapport sur vos recherches dans un LIEU de PRESSE ou une SOCIÉTÉ.	R		base	187
Eclipse Solaire	Affecte Tous Les Investigateurs	Événement	Enterrez les éventuels Événements Jour ou Nuit actifs. Enterrez la présente carte quand un Événement Nuit ou Jour est joué.	R	Heather McKinney	base	188
Eglise de la Sagesse Etoilée	Cité, Eglise, Grimoire	Lieu	Il est possible d'utiliser ce Portail à plusieurs reprises quand Aldebaran ou une autre étoile est en jeu. on doit toutefois dépenser à chaque fois les points de SAN requis. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	U	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	base	189

Fièvre Typhoïde	Affecte les Alliés Adverses	Événement	Entrez la moitié des Alliés (fractions arrondies à l'unité supérieure) de votre adversaire en les choisissant au hasard. Les autres joueurs dont l'Investigateur se trouve dans la même Cité sont affectés de la même manière.	U	Heather McKinney	base	190
La Maison d'Olney Court	Cité, Maison, Grimoire, Artéfact	Lieu	Dégradée maintenant par le temps, elle n'avait jamais été une noble résidence, mais une modeste maison de bois de deux étages et demi, du style colonial courant à Providence... - H.P.Lovecraft, L'Affaire Charles Dexter Ward	R	Drashi Khendup	base	191
Le Monarque en Jaune	Français	Grimoire	Cette pièce de théâtre datant de la fin du 19ème siècle fut interdite par les autorités de la ville de Paris lors de sa première publication.	R	Lee Moyer	base	192
Nouvelle Lune	Affecte Tous les Investigateurs	Événement	Sans effets sur les Événements Jour, mais si aucun n'est déjà en jeu, considérez qu'il fait désormais Jour. Entrez les Événements Nuit. Entrez la présente carte si une carte Jour ou Nuit est jouée.	U	Scott M. Fischer	base	193
Nyarlatheotep	Lieu Extérieur/Portail, Nouvelle Lune	Monstre	Tant que cette carte est en jeu, les Sortilèges lancés ne coûtent aucun point de SAN. Par ailleurs, aucun Investigateur ne peut plus gagner de SAN.	R	Tom Sullivan	base	194
Ordre Esotérique de Dagon	Cité, Société, Grimoire	Lieu	Ce portail peut être employé à plusieurs reprises lorsqu'une carte tempête est en jeu. On doit toutefois payer le nombre de points de SAN requis à chaque nouvelle utilisation. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	R	Chris Adams	base	195
Rhabdophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur d'être mangé. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN chaque fois qu'un joueur joue une carte pour créer une nouvelle Menace (et non pour développer une Menace existante).	U	Jeff Menges	base	196
Sur le Fil du Rasoir		Aventure	Ah ! Même la folie peut parfois apporter l'illumination !... Arrangez-vous pour que votre SAN tombe à moins de 6 POINTS. Bien évidemment, on vous enverra alors dans un ASILE. Là-bas, un SECTATEUR CORROMPU se faisant passer pour un MEDECIN vous utilisera comme cobaye pour ses expériences diaboliques. Il essaiera d'abord de vous infliger 2 PHOBIES différentes. Puis, se fondant sur les instructions contenues dans le GRIMOIRE L'APPEL DE CTHULHU, il effectuera un RETIRAGE DE VOTRE INVESTIGATEUR.	R		base	197
Tremblement de terre	Affecte la Pile Histoire Adverse	Événement	Prenez la carte qui occupe le sommet de la pile Histoire de l'adversaire visé et enterrez-la. Si la carte du dessous n'est pas un Lieu, enterrez-la aussi. répétez le processus jusqu'à ce qu'une carte Lieu apparaisse. Ignorez les pertes/gains de SAN. Il est possible d'utiliser un Portail. Enterrez la présente carte après usage.	U	Ovi Hondru	base	198
Triskaidekaphobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur du chiffre 13. Provoque la perte de 1 point de SAN chaque fois que le joueur de l'Investigateur visé a 13 cartes en main au début d'un tour.	R	Justin Hampton	base	199
Créez votre propre aventure		Aventure	Créez votre propre aventure. A n'utiliser que si votre adversaire n'y voit pas d'objection.			base	200
Batophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of things falling off buildings and hitting you. 1 point of Sanity at the beginning of each Turn that your Current Location features the City attribute.	C	Stephen King	dreaml	1
Angry Zoogs	Affects Opponent's Investigator	Event	Investigator with the highest Sanity (high Education if tied) must either Bury all Allies in play lacking the Dreamer attribute or spend 3 points of Sanity to keep them all in play.	C	Mark Ferrari	dreaml	2
Algol	Affects All Investigators	Event	Bury all Star Events in play. While in play, the Spell capacity of Tomes increases by one. These extra Spells remain if this card is Buried.	C	Dennis Detwiler	dreaml	3
Black Galley	Affects Opponent's Ally	Event	Target player must choose either to Bury a Corrupt Ally or Discard a Steadfast Ally.	R	Randy Asplund-Faith	dreaml	4
Betrayal	Affects One Opponent's Allies	Event	A random Corrupt Ally immediately attacks the other Allies. Opponent chooses how to absorb this damage. Opponent's Investigator is not attacked and loses no Sanity. Bury target Corrupt Ally.	R	John Snyder	dreaml	5
Beast in the Cataract	Affects All Investigators	Event	Add 1 point to the cost of casting any Spell. This card is immune to the effects of any Star Event. Bury this card at the end of the Round.	R	Michael Kimble	dreaml	6
Elephant Caravan	Affects Your Investigator	Event	On a following turn, play a new Location card in the same Region, right-side-up on top of your Story Deck. Remain with the Elephant Caravan for a Turn to play one Tome or Artifact card (only one card per Elephant Caravan).	C	Heather Hudson	dreaml	7

Cats of Ulthar	Affects Your Investigator	Event	You must have the Cat Chieftain in play to play this card. Immediately play a new Dreamlands Location, or Exotic Location in any dimension, right-side-up on top of your Story Deck, regardless of Travel requirements.	U	Susan Van Camp	dreaml	8
Blizzard	Affects All Investigators	Event	No Travel by Land Events may be played while this card is in play. Bury this card if any Day or Night Event is played. Does not affect Travel Events in play.	C	Stephen King	dreaml	9
Highway Robbery	Affects Opponent's Investigator	Event	Cause an opponent to Bury a random Artifact, or if it is Night and opponent's Investigator is Outside or in a Country Location, cause opponent to Discard a random Artifact. Then Bury this card.	U	Thomas Garrett Adams	dreaml	10
Guardians of the Great Ones	Affects All Opponents	Event	All opponents must play Monster cards to their Threat face-up. Bury this card if any Day or Night Event is played. When this card is Buried, face-up Monster cards are flipped face-down.	U	Dan Frazier	dreaml	11
Evening	Affects All Investigators	Event	It is now Day. Bury any Day or Night Event in play. All Invisible Monsters add 1 point to their value.	U	Edward P. Beard Jr.	dreaml	12
Phobophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Phobias. Any one Phobia currently affecting your Investigator is redirected against the opponent of your choice. Then Bury this card.	U	Andrew T. Kalichak	dreaml	13
Nightmare	Affects Your Threat	Event	Use a Gate to play this card face-down to your Threat. Monsters in a Directed Threat with this card and the Monsters opposing them receive the benefit of their Special Effects, whether or not they are lost during the Cosmic Battle, as if they survived to affect the Investigator.	U	Lee Gibbons	dreaml	14
Lunar Eclipse	Affect All Investigators	Event	It is now night. Bury any Day or Night Event in play. All Living Dead Allies add 1 point to their value.	C	Dennis Detwiler	dreaml	15
Rude Awakening	Affects Opponent in the Dreamlands	Event	Target opponent may play a Waking World Location next turn. If not, opponent suffers an attack worth 3 points (Allies may defend). Then Bury this card.	R	Stephen King	dreaml	16
Rain of Fish	Affects All Investigators	Event	Play this card when a Storm is in play. All locations featuring the Water attribute gain the Gate attribute. Bury this card when any Day or Night Event is played.	U	Eric Vogt	dreaml	17
Polaris	Affects All Investigators	Event	Bury any Star Event in play. All Monsters are Invisible.	R	Justin Hampton	dreaml	18
Strange Humanoid Encounter	Affects All Investigators	Event	Playable only at Night. All Locations featuring the Forest attribute gain the Gate attribute. Bury this card when any Day or Night Event is played.	R	Eric Vogt	dreaml	19
Sky Galleon		Event	On a following turn play a new Location card in either the same or a different Region (including Space), right-side-up on top of your Story Deck.	C	Douglas Shuler	dreaml	20
Ship of Clouds	Affects Your Investigator	Event	Immediately play a new Location card in a different Region, right-side up on top of your Story Deck. May not play a Location within the same Region.	C	Mark Poole	dreaml	21
Tachyphobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Speed. Lose 1 Sanity point each time you play a Travel Event.	C	Justin Hampton	dreaml	22
Swarm of Insects	Affects All Investigators	Event	A vast swarm forms. Bury any Day or Night Event in play. All Outside Investigators lose 1 point of Sanity when this card is played. Bury this card if a Day, Night, or Storm Event is played.	U	Heather Hudson	dreaml	23
Sun Spots	Affects All Investigators	Event	It is now Day. Bury any Day or Night Event in play. Bury all Star Events in play.	C	Lee Moyer	dreaml	24
The White Ship	Affects Your Investigator	Event	On a following Turn, play a new Location featuring the Water attribute in a different Region. If you have a Dreamer Ally that Location may be in any Dimension. If you have the Captain of the White Ship in play that Location may be any Exotic Location regardless of travel restrictions or the Water requirement.	U	Randy Asplund-Faith	dreaml	25
The Stars are Right	Affects Playing Great Old Ones and Outer Gods	Event	Bury any Star Event in play. You may use opponent's Event cards currently in play to meet conditions required to summon a Great Old One or Outer God.	U	Andrew T. Kalichak	dreaml	26
The Children Have Sweet Dreams	Affects Your Allies	Event	While this card is in play, add 1 point to the value of all your Allies. Bury this card at the end of the round.	R	Meghan & Brian Krank-McLean	dreaml	27
Zebra	Affects Your Investigator	Event	Immediately play a new Location card in the same Region right-side-up on top of your Story Deck.	C	Michael Kucharski	dreaml	28

Yak	Affects Your Investigator	Event	On a later Turn play a new Location in the same Region. You may as your turn remain on the Yak and Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Brian Booker	dreaml	29
Twister	Affects All Investigators	Event	Replace all Travel by Air cards with the Location card closest to the bottom of the Story Deck, right-side-up. Ignore revealed Sanity gain/loss. No Travel by Air Events may be played. Bury Twister if any Day or Night Event is played.	C	Heather McKinney	dreaml	30
Cartier's Clock	Affects Your Current Location	Artifact	Bury this card to move any Location in your Story Deck to the top of the deck. Ignore Sanity gain/loss, may reuse Gate.	R	Brian Booker	dreaml	31
Battle Axe	Affects Ally's Value	Artifact	Add 3 points to Ally's value; Ally is now Steadfast.	R	Thomas Garrett Adams	dreaml	32
Accouterments of Heroes	Affects Combat	Artifact	This Artifact has constant effect. Ignore the bonus values of Weapons in Directed Threats opposing, and held by Allies Assaulting, your Investigator.	U	Anson Maddocks	dreaml	33
Lute of Oonai	Affect's Opponents Spell	Artifact	This Artifact has constant effect. Your Musician Allies add 1 point to their value. Bury the Lute of Oonai to cancel a Spell just cast on you.	U	KC Lancaster	dreaml	34
Idol of Bokrug	Affects Your Investigator	Artifact	This Artifact has constant effect. Your Investigator is able to Breathe Underwater. Bury this card to keep Bokrug in play for an additional round.	C	Lissanne Lake	dreaml	35
Crystal Sword	Affects Ally's Value	Artifact	If the Ally bearing the Crystal Sword opposes an opponent's Defending or Assaulting Allies, Flip one random Corrupt Ally of opponent before resolving Combat.	C	Edward P. Beard Jr.	dreaml	36
The Silver Key	Affects Travel Between Dimensions	Artifact	Use a Gate to walk to any Location (except Exotic) in another Dimension. Flip this card when used.	C	Alan M. Clarke	dreaml	37
Monolith of Ib	Affects Your Tomes	Artifact	This Artifact has constant effect. All Tomes featuring the Folk icon may hold one additional Folk Spell. If this card is lost, Bury all extra Folk Spells (your choice).	C	Stephon Taylor	dreaml	38
Magic Spear	Affects Ally's Value	Artifact	If the Ally on which this Weapon is played blocks 1 or 2 points of damage, Bury this Weapon but not the Ally.	U	Anson Maddocks	dreaml	39
Zenig of Aphorat	Affects Adventures	Artifact	Play only at an Exotic Location. May serve as any one card required to complete an Adventure. Bury when the Adventure card is played.	U	Lissanne Lake	dreaml	40
Wine of Phnoth	Affects an Ally	Artifact	Give this card to an Ally in play. This card adds the Dreamer attribute to that Ally.	C	Roger Raupp	dreaml	41
Thag Weed	Affects Your Investigator	Artifact	This Artifact has constant effect. Your investigator is able to survive in Space. Burn (Bury) Thag Weed to give all your Allies the Dreamer attribute for the remainder of the round.	C	John Snyder	dreaml	42
Cavern of Flame	Country, Site, Underground, Artifact	Location	All Dreamer Allies add 2 points to their value while this is your Current Location.	U	Randy Asplund-Faith	dreaml	43
Castle of the Great Ones on Kadath	City, Palace, Artifact, Tome	Location	There must be a Star Event in play to play this card. You must Travel by Air to reach the Castle of the Great Ones on Kadath and Travel by Air to leave it. While this is your Current Location, all Spells cost no Sanity for your Investigator to cast.	R	Randy Asplund-Faith	dreaml	44
Basalt Pillars of the West	Island, Site	Location	You may walk to Splendid Cathuria, the Far Side of the Moon, or any Space Location.	C	Michael Kimble	dreaml	45
Crag of Ghouls	Country, Lair, Underground	Location	You may use this Gate to Summon one Ghoul and immediately attack with it. Opponent may defend with Allies but not use Spells or Artifacts.	U	Lee Gibbons	dreaml	46
Cornwall-by-the-Sea	Country, Town	Location	All Gentleman Allies add 1 point to their value while this is your Current Location.	R	Andrew T. Kalichack	dreaml	47
City of Gugs	City, Lair, Underground	Location	You may use this Gate to Summon one Gug and immediately attack with it. Opponent may defend with Allies but not use Spells or Artifacts.	C	Paul Prof Herbert	dreaml	48
Great Abyss	Country, Site, Underground, Artifact	Location	On a following Turn you may play Sarkomand right-side-up on top of your Story Deck.	C	Lee Moyer	dreaml	49
Gate of Deeper Slumber	Country, Site	Location	You may use this Gate more than once but you must Flip a Dreamer Ally face-down for each subsequent use.	R	Michael Kucharski	dreaml	50
Far Side of the Moon	Space, Site, Artifact, Tome	Location	Beginning each Turn you must be able to survive in Space or lose 5 points of Sanity. You may reuse this Gate. For each Turn that you remain here you may Bury one Star Event. You must Travel by Air to leave this Location.	C	Lee Moyer	dreaml	51
Great Library of the Dreamlands	City, Library, Tome	Location	You may, on a later Turn, play any Great Library of the Dreamlands card right-side-up, or you may walk to Celaeno.	C	Lee Moyer	dreaml	52

Great Library of the Dreamlands	City, Library, Tome, Artifact	Location	You may, on a later Turn, play any Great Library of the Dreamlands card right-side-up, or you may walk to Celaeno.	R	Frank Kanach & Lee Moyer	dreaml	53
Great Library of the Dreamlands	City, Library, Tome	Location	You may, on a later Turn, play any Great Library of the Dreamlands card right-side-up, or you may walk to Celaeno.	C	Lee Moyer & Frank Kanach	dreaml	54
Hesper Payne's House	City, House, Tome	Location	You may cast a Spell from your Hand. Pay Sanity cost for Casting Spell, and Discard Spell after it has been cast.	C	Scott Kirschner	dreaml	55
Harbor of the Black Galley	City, Port, Artifact	Location	Bury a Monster from your Threat to Bury opponent's random Ally.	C	Heather McKinney	dreaml	56
Great Library of the Dreamlands	City, Library, Tome	Location	You may, on a later Turn, play any Great Library of the Dreamlands card right-side-up, or you may walk to Celaeno.	U	Lee Moyer & Frank Kanach	dreaml	57
Kuranesh Manor-House	City, House, Tome	Location	There he dwelt in a grey Gothic manor-house of stone looking on the sea... - H.P.Lovecraft, The Dream Quest of Unknown Kadath"	R	Michael Powell	dreaml	58
Ilarneek	Country, Town, Artifact	Location	When this becomes your Current Location, Flip face-up all face-down Artifacts you have in play.	C	Stephen Barnwell	dreaml	59
Hovel of the Cat Haters	City, House, Tome	Location	In Ulthar, before ever the burghesses forbade the killing of cats, there dwelt an old cotter and his wife who delighted to trap and slay the cats of their neighbors." - H.P.Lovecraft, The Cats of Ulthar"	C	Lissanne Lake	dreaml	60
Mt. Ngranek	Island, Site, Artifact	Location	You may walk to any Underworld Location from Mt. Ngranek. This card is not affected by Events or Spells played by your opponents that directly affect the top card of your Story Deck.	C	Mark Poole	dreaml	61
Merchant's Quarter	City, Business, Tome, Artifact	Location	All Merchant Allies add 1 point to their value while this is your Current Location.	R	Michael Kellner	dreaml	62
Labyrinths of the Gnorri	Country, Town, Underwater, Artifact	Location	Beginning each Turn that this card is your Current Location, you must be able to Breathe Underwater or lose 5 points of Sanity. When Threats are revealed Bury any Greater Monster Directed at your Investigator.	C	Frank Kanach	dreaml	63
Old Brick Powderhouse	City, Ruins, Artifact	Location	Spend 1 point of Sanity to bring into play a Weapon buried in your Story Deck. Ignore Sanity gain/loss for playing the Weapon.	C	Alan M. Clarke	dreaml	64
North Point Lighthouse	Country, Lighthouse, Artifact	Location	You may play this card immediately after playing a Travel by Sea Event.	C	Stephen King	dreaml	65
War Horse	Affects Ally's Value	Artifact	The Ally on which this card is played may also use one additional weapon with the War Horse.	R	Mark Jackson	dreaml	66
Processional Boulevard	City, Site	Location	All Priest Allies add 1 point to their value while this is your Current Location.	R	Scott M. Fischer	dreaml	67
Plateau of Leng	Country, Site	Location	You may use this Gate more than once. You must spend 1 point of Sanity for each subsequent use unless there is a Star Event in play.	C	Lee Moyer	dreaml	68
Peaks of Thok	Country, Lair, Underground, Artifact	Location	You may use this Gate to Summon one Nightgaunt and immediately attack with it. Opponent may defend with Allies but not use Spells or Artifacts.	U	Lee Moyer	dreaml	69
Serranian	Island, Palace, Tome, Artifact	Location	You must Travel by Air to play this Location and Travel by Air to leave it. You may remain here for an additional Turn and bury all Phobias affecting your Investigator.	C	Michael Kucharski	dreaml	70
Sarkomand	Country, Ruins, Artifact	Location	On a following Turn you may play The Great Abyss right-side-up on top of your Story Deck. Add 1 point to the value of each Man of Leng while this is your Current Location.	C	Alan M. Clarke	dreaml	71
Rope & Anchor Tavern	City, Business	Location	For each Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Jeff Menges	dreaml	72
Temple of the Elder Ones	City, Temple	Location	Reveal the top card of your Mythos Deck. If card revealed is a Monster, it attacks you immediately (Allies may defend), then Discard it. Discard any other card drawn. For each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	C	Lissanne Lake	dreaml	73
Street of Tears	City, Site	Location	During Combat, add 1 point to each of your Directed Threats.	C	Michael Powell	dreaml	74
Splendid Cathuria	Country, Site, Tome, Artifact	Location	You must have the Basalt Pillars of the West to play this card. Spend a Turn in Splendid Cathuria to gain 1 Sanity point. You must play a Waking World Location right-side-up on top of your Story Deck as your next Location.	U	Alec Keating	dreaml	75

The Causeway and Father Neptune	City, Site	Location	During Combat. Bury any Monster Directed at your Investigator whose value increases at Locations featuring the Water attribute.	R	Michael Kimble	dreaml	76
The Bridge over the River Skai	City, Site	Location	...soon afterwards he came to the great stone bridge across the Skai, into whose central pier the masons had sealed a living human sacrifice when they built it thirteen-hundred years before." - H.P.Lovecraft, The Dream-Quest of Unknown Kadath"	R	Heather McKinney	dreaml	77
Temple of the Great Ones	City, Temple	Location	Set aside this card and shuffle your Story Deck. Randomly Discard one Story Deck card, then replace this card. For each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	C	Strephton Taylor	dreaml	78
The Enchanted Wood	Country, Site	Location	All Chief Allies add 2 points to their value while this is your Current Location.	C	Susan Van Camp	dreaml	79
The Enchanted Stone	Country, Site	Location	On a following turn you may play Tower of Koth right-side-up on top of your Story Deck.	C	Thomas Garrett Adams	dreaml	80
The Cliffs of Glass	Country, Port	Location	...in Illek-Vad, that fabulous town of turrets atop the hollow cliffs of glass overlooking the twilight sea wherein the bearded and finny Gnorri build their singular labyrinths..." - H.P.Lovecraft, The Silver Key"	R	Lee Moyer & Frank Kanach	dreaml	81
The Market-Place	City, Business, Artifact	Location	All Merchant Allies add 1 point to their value while this is your Current Location.	C	Jeff Menges	dreaml	82
The Harbor of Celephaïs	City, Port, Artifact	Location	Spend 2 Sanity points to recover one Artifact from your Story Deck and bring it into play. Ignore Sanity gain/loss for playing Weapon.	C	David Day	dreaml	83
The Great Bazaar	City, Business, Artifact	Location	You may join two Artifacts each Turn at The Great Bazaar.	C	Lissanne Lake	dreaml	84
The Opal Throne	City, Palace, Artifact	Location	It is rumored in Ulthar, beyond the river Skai, that a new king reigns on the opal throne in Illek-Vad..." - H.P.Lovecraft, The Silver Key"	C	Mark Jackson	dreaml	85
The Onyx Temple	City, Temple	Location	Make an appropriate sacrifice! Discard 1 random card from your hand. Remain here for one additional Turn and Discard 1 random card from your hand for each Phobia affecting your Investigator you wish to Bury.	U	KC Lancaster	dreaml	86
The Nameless Lake	Country, Site	Location	When this becomes your Current Location, each opponent reveals the top card of his or her Mythos Deck; you add or subtract the Sanity cost for every card revealed. Discard revealed cards.	R	Stephen King	dreaml	87
The Ruins of Samath	Country, Ruins, Artifact, Tome	Location	Where once had risen walls of 300 cubits and towers yet higher, now stretched only the marshy shore, and where once had dwelt fifty millions of men now crawled only the detestable green water-lizard." - H.P.Lovecraft, The Doom That Came to Samath"	C	Scott Kirschner	dreaml	88
The Ruins of Ib	Country, Ruins, Artifact	Location	Add 1 point to the value of each Being of Ib or Ghost-Being of Ib while this is your Current Location.	C	Heather McKinney	dreaml	89
The Palace of Seventy Delights	City, Palace	Location	For each Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	R	Jeff Menges	dreaml	90
The Street of Pillars	City, Site	Location	All Priest Allies add 1 point to their value while this is your Current Location.	C	Chris Adams	dreaml	91
The Strange High House in the Mist	Country, House, Tome	Location	You may use this gate to play Dreamlands Monsters to your Threat. The ancient house has always been there, and people say One dwells therein who talks with the morning mists..." - H.P.Lovecraft, The Strange High House in the Mist"	C	John Snyder	dreaml	92
The Snake-Den	Country, Site, Underground	Location	You may use this gate to play Dreamlands Monsters to your Threat.	C	Jason Voss	dreaml	93
The Temple of Loveliness at Kran	Country, Temple, Tome	Location	Gain 4 Sanity points, but reveal the top card of your Mythos Deck. Apply any Sanity gain or loss indicated in the pentagram on the card, then Discard it. During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Barry Chambers	dreaml	94
The Temple of Bokrug	Country, Ruins, Temple	Location	Gain 5 Sanity. You must either Bury a Steadfast Ally or remain at this Location for an additional Turn to perform appropriate rites. For each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Heather McKinney	dreaml	95



The Tall Lighthouse	City, Lighthouse, Tome	Location	You may play this card immediately after playing a Travel by Sea Event.	R	Jason Voss	dreaml	96
Tower of Koth	City, Site, Underground, Tome	Location	On a following Turn you may play The Enchanted Stone right-side-up on top of your Story Deck.	C	Sam Shirley	dreaml	97
The White Whale Inn	City, Business	Location	For each Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	C	Chris Adams	dreaml	98
The Turquoise Temple of Nath-Horhath	City, Temple	Location	Gain 5 Sanity points. You must either Bury a Corrupt Ally or remain here for an additional Turn in abject contemplation. For each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Jason Voss	dreaml	99
A Lender Be		Adventure	You were so enamored of books that your goal was to be a librarian like your mentor TUKOR. He set you a task: You must discover 2 TOMES in different languages, and within them 2 SPELLS with different icons. You had to travel to 3 different GREAT LIBRARY OF THE DREAMLANDS cards, but in the end you succeeded. When you play this card you may move your Spells among legal Tomes and Allies who can know a Spell.	C		dreaml	100
Vaults of Zin	City, Lair, Underground	Location	You may use this Gate to Summon one Ghast and immediately attack with it. Opponent may defend with Allies but not use Spells or Artifacts.	C	David Day	dreaml	101
Vale of Proth	Country, Lair, Underground	Location	You may use this Gate to Summon one Dhole and immediately attack with it. Opponent may defend with Allies but not use Spells or Artifacts.	R	Mark Poole	dreaml	102
Beyond Your Wildest Dreams		Adventure	All your life you thought magic a child's myth, but now you know the magnificent truth! To begin your journey to a distant EXOTIC LOCATION - first TRAVEL BY LAND, and then TRAVEL BY AIR. Once there, with the proper STAR in the sky, you take out the ancient TOME and chant the SPELL found within. You perform the magical rites of initiation, and now may call yourself a PRIEST of the eternal powers.	C		dreaml	103
Armed and Clueless		Adventure	You first came across it in the old RUINS. What is this ENCHANTED WEAPON, and how does it work? You knew the ancient DREAMER could figure it out, but how to find him? You travelled to a LOCATION in the EAST, and then a LOCATION in the WEST, and finally found him in an EXOTIC LOCATION.	R		dreaml	104
A Midsummer Night's Dream		Adventure	When THE CHILDREN HAVE SWEET DREAMS, you are finally able to rest. Falling asleep, you leave your Waking World HOUSE behind and find yourself wandering through the GATE OF DEEPER SLUMBER and into the CAVERN OF FLAME. Then the NIGHTMARE strikes! You wake to find yourself at a Waking World SITE! How did you get here? And what's that you're holding? If you are in the Waking World when this card is played, you may also play one Dreamlands Artifact or Tome.	R		dreaml	105
Doomed if You Do		Adventure	The power must be yours! You listened to the whispers of your LIVING DEAD ALLY and became obsessed with learning the secrets of the Gods. Searching all over MNAR (3 different locations), you finally discovered an elusive BEING OF IB who would teach you the rites to propitiate the Great Old One BOKRUG. In the favor of the god, you were taught the SPELL that can only be found in the TOME with a Dream Icon.	C		dreaml	106
Days of Wine and Roses		Adventure	The roses were blooming by the HOUSE LOCATION in Kingsport when you first noticed the SUN SPOTS. As if in a dream you traveled to the HARBOR OF CELEPHAIS, where you played the LUTE OF OONAI and drank the WINE OF PNOTH. But alas, with EVENING comes sorrow, and you lost your beloved STEADFAST ALLY to the AWFUL DOOM OF CERRIT.	R		dreaml	107
Come Sail Away		Adventure	Living in a quiet KINGSPORT LOCATION, you thought your life would never change. But one day the old SEAMAN invited you to TRAVEL BY SEA to lands he said you had never even imagined. Saying good-bye to your old friend BASIL ELTON, you set sail across the starlit seas. After what seemed like months of drifting with the winds, you saw a LIGHTHOUSE in the distance, and finally made PORT at a DREAMLANDS LOCATION.	C		dreaml	108

Moon Quest	Adventure	One NIGHT, as the Moon's silvery light slides across your sleeping face, you are met by the KING OF ILEK-VAD, who asks you to accompany him on his journey to capture an exotic creature on the Moon. To get there, you must meet with a disreputable MERCHANT in an unsavory LOCATION (any Location that costs Sanity). He takes the two of you in the hold of his noisome BLACK GALLEY to the FAR SIDE OF THE MOON, where you encounter a MOON-BEAST and return with to his kingdom.	U	dreaml	109
If I Ran the Zoog	Adventure	I'd galumpf on the back of my big hairy YAK to TRAVEL so far by the light of a STAR. To the dark OPAL THRONE where the KING sits alone, corralling, at noonith, a burrowing VOONITH. And in the VALE OF PNOTH snag a big BUOPOTH. I would capture a GUG in the TEMPLE OF BOKRUG, and then to the glen where they're dancing to fugues those whirlingly, twirlingly, ANGRY ZOOGS.	U	dreaml	110
Four-Armed is Forewarned	Adventure	Ah, the lure of the mysterious underworld - what will you meet in the dark land of the realm of dream? It is wise to go prepared, and so you bring your favourite WEAPON and an EXPLORER. By NIGHT you travel deep to TWO different UNDERWORLD LOCATIONS. But how could you have known of the terrible horror of the towering GUG?!? Your Weapon and Ally protect you; still you cannot erase that dark memory that etched a PHOBIA into your psyche.	C	dreaml	111
The Even Stranger Case of Charles Fort	Adventure	When you began investigating strange phenomena for that fine GENTLEMAN, you didn't quite know what you were getting in to. The RAIN OF FISH and SWARM OF INSECTS scared you a bit, but you didn't develop a PHOBIA until the STRANGE HUMANOID ENCOUNTER. You've decided to try and get away from it all in the COUNTRY. If that doesn't work, you'll head out to a PORT or STATION and leave town. The truth is out there....	R	dreaml	112
The Art of Magic	Adventure	Learning the Art of Magic is not simple. You must visit a LIBRARY, a SITE, and a COUNTRY GATE LOCATION to gain knowledge. Meet with TWO ALLIES that are either Spiritualists, Occultists, Priests or Dreamers. Only then will you be able to translate a TOME with the Dream Icon, and learn a SPELL.	U	dreaml	113
Perchance...	Adventure	It was a quiet DAY as you sat dreamily enjoying the WINE OF PNOTH that your friend had brought back from her trip to the old country. Then in what seemed an instant, the sky turned black; a TWISTER ripped your HOUSE into the sky and dropped you down outside a glittering PALACE. Luckily your house crushed a MONSTER. What an EVENT! Was it all a dream?	C	dreaml	114
The Hero's Journey	Adventure	After THE GATHERING, your heroic journey can begin. You travel extensively, using TWO TRAVEL EVENTS, to track the evil that lies across the land. You even descend to the UNDERWORLD (any Location in the Underworld region). From this realm of death you return reborn, emerging at any non-Underworld LOCATION. Finally, finding the evil that plagues the land (any GREAT OLD ONE or OUTER GOD), you dispatch it! A new DAY dawns... When this card is played, Bury all Great Old Ones and Outer Gods currently in play. Then gain the Sanity bonus for playing this card.	U	dreaml	115
The Great Menagerie	Adventure	It is your goal to gather together a fantastic menagerie of the most splendid creatures in the world. With the help of your friend (any ADVENTURER or EXPLORER), journey to THREE different OUTSIDE LOCATIONS, and discover FOUR MONSTERS of different subtypes. Once your creatures have been gathered, you will need to find a nice CITY LOCATION to house your menagerie in.	C	dreaml	116
The Gathering	Adventure	Before any great quest, there must first come a gathering of forces. To unite your companions, the CHIEF, the PRIEST, the MERCHANT, and the DREAMER, you must journey to THREE LOCATIONS in different cities, towns or villages. To equip yourself, you must find your destined WEAPON and the ACCOUTERMENTS OF HEROES. Finally, to purify yourself, you must visit a holy place (a CHURCH or a TEMPLE). You are ready... When this card is played, you may take any one Chief, Priest, Merchant, or Dreamer from your Story Deck and return it to play.	C	dreaml	117

Atal the High Priest	Steadfast Priest. Knows English & Latin	Ally	You may Bury Atal the High Priest instead of paying the Sanity cost for casting a Spell.	U Michael Kimble	dreaml	118
The Sorcerer's Apprentice	Adventure		You should never have messed with the Master's TOME! How could you know that the SPELL would sweep you away to THE ENCHANTED WOOD? You may never have escaped those dancing mushrooms if the pink ELEPHANT CARAVAN hadn't shown up. Just when you thought you were safe tittering NIGHTGAUNTS carried you off to the PEAKS OF THOK. There a giant demon reveled amongst the flames threatening a nearby TOWN. If it were not for the monks of the TEMPLE OF LOVELINESS you would never again have seen the light of DAY.	R	dreaml	119
The Meow Ceremony	Adventure		Catastrophe! Who's been killing the CATS OF ULTHAR? Who left that corpse at THE MARKET-PLACE, or the other at THE WHITE WHALE INN? Is it the hated CAT FROM SATURN, as some suggest? The CAT CHIEFTAN calls a meeting of all cats, and they converge upon the HOVEL OF THE CAT HATERS, putting an end to this horror with the PETITION OF MENES.	C	dreaml	120
Captain of the White Ship	Steadfast Dreamer & Seaman. Knows English	Ally	This card can be played in the Dreamlands or in the Waking World. You may play a Travel by Sea Event when normally prohibited by a Storm Event.	C Randy Asplund-Faith	dreaml	121
Basil Elton	Steadfast Dreamer. Knows English	Ally	You may use any Travel by Sea Event to travel within the same Region.	C Roger Raupp	dreaml	122
Barzai the Wise	Steadfast Occultist. Knows English	Ally	Can know any two Dream icon Spells; can know any one Spell otherwise. Bury Spell after it is cast.	R Alan M. Clarke	dreaml	123
Ghost-Being of Ib	Corrupt Cultist. Living Dead. Knows Glyphs	Ally	Flip the Ghost-Being of Ib face down to cause an opponent to Flip an Artifact of your choice face down.	U John Snyder	dreaml	124
Etienne-Laurent de Margny	Steadfast Explorer & Dreamer. Knows English, French & Greek	Ally	Carter had met de Margigny during the war, when they both served in the French Foreign Legion, and had at once cleaved to him because of their similar tastes and outlook." - H.P.Lovecraft, Through the Gates of the Silver Key"	R Douglas Shuler	dreaml	125
Cat Chieftain	Steadfast Chief. Knows No Languages	Ally	If your Current Location features the City attribute you may Flip this card face-down and immediately play a new Location that features the City attribute from the same Region right-side up on top of your Story Deck.	C Jeff Menges	dreaml	126
Howard Lovecraft	Steadfast Author & Dreamer. Knows English & Hyperborean	Ally	Flip this card face-down to draw a new card from the top of your Mythos deck.	C Lee Moyer	dreaml	127
Hesper Payne	Corrupt Cultist & Spiritualist. Knows English & Greek	Ally	Can know any one Spell. Bury Spell after it is cast.	R Scott Kirschner	dreaml	128
Haragrim	Steadfast Soldier. Knows English	Ally	Protection from cards that cause you to lose Artifacts and Tomes. At the moment when you would lose an Artifact or Tome, you may Bury Haragrim instead. Your opponent must then Bury his or her card.	R Heather McKinney	dreaml	129
King Kuranos	Steadfast King & Gentleman. Knows English	Ally	As long as he is chosen as a Defending Ally King Kuranos raises the value of all Steadfast Defending Allies by 1 point per card. Not cumulative with another Ally's Command Ability.	C Douglas Shuler	dreaml	130
Iranon the Explorer	Steadfast Explorer & Musician. Knows English	Ally	Spend a turn with Iranon in any Country Site Location and Bury one Phobia affecting your Investigator.	C Darrell Midgette and Lee Moyer	dreaml	131
Ibbix the Harbormaster	Steadfast Seaman. Knows English	Ally	If your Current Location is a Travel by Sea Event, you may play a Location that does not feature the Water attribute but otherwise meets the requirements of the Travel by Sea Event.	R Anson Maddocks	dreaml	132
Merchant of Ill Repute	Corrupt Cultist & Merchant. Knows English	Ally	Bury the Merchant of Ill Repute to cause an opponent to Bury a random Artifact.	C Stephen King	dreaml	133

Lin Carter	Steadfast Author & Dreamer. Knows English & Atlantean	Ally	As a Turn you may Flip this card face-down and draw a new card from the top of your Mythos deck.	U Lee Moyer	dreaml	134
Kranon	Steadfast Gentleman. Knows English	Ally	Burgomaster of Ulthar. During combat, if your Current Location is in Ulthar subtract 1 from each Directed Threat attacking your Investigator.	C Heather McKinney	dreaml	135
Randolph Carter	Steadfast Dreamer. Knows English	Ally	This card can be played in the Dreamlands or in the Waking World. If your Current Location is in the Dreamlands, Randolph Carter can join with any one Steadfast Ally.	C Roger Raupp	dreaml	136
Old Woman of the Enchanted Wood	Corrupt Cultist. Knows English	Ally	Bury The Old Woman of the Enchanted Wood to cause an opponent to Discard one random Steadfast Ally.	U Michael Powell	dreaml	137
Nasht & Kaman-Thai	Steadfast Priests. Know English & Latin	Ally	While your Current Location is The Cavern of Flame, Bury Nasht & Kaman-Thai to play immediately any Waking World Location (except Exotic) right-side-up.	C Douglas Shuler	dreaml	138
The Hunter	Steadfast Adventurer. Knows English	Ally	You may Bury The Hunter instead of paying the Sanity cost for playing one Monster card to your Threat.	U Mark Jackson	dreaml	139
Taran-Ish	Steadfast Priest. Living Dead. Knows English & Glyphs	Ally	Can know any one Spell. When Spell is cast you may choose to Flip the Spell face-down and pay its Sanity cost instead of Burying it.	C Jason Voss	dreaml	140
Richard Upton Pickman	Corrupt Friend. Knows English	Ally	This card can be played in the Dreamlands or in the Waking World. You may use a Gate at Cemetery Locations to play Ghouls as Allies.	C Dan Frazier	dreaml	141
Wandering Peddler	Steadfast Merchant. Knows English	Ally	You may Bury the Wandering Peddler instead of paying the Sanity cost for playing one Artifact.	U Michael Kelher	dreaml	142
Tukor	Steadfast Scholar. Knows Atlantean, Hyperborean & Glyphs	Ally	Master Librarian of the Great Library of the Dreamlands. As your Turn you may Bury this card and play a Tome in any Location.	C Stephen King	dreaml	143
The King of Ilek-Vad	Steadfast King. Knows English & Hyperborean	Ally	To play this card you must also Bury Randolph Carter; you may not play Carter while you have the King of Ilek-Vad in play. Flip this card face-down to draw two new cards from the top of your Mythos deck.	U Roger Raupp	dreaml	144
Cultus Maleficarum	English	Tome	Known popularly as the Sussex Manuscript, this is a garbled, partial translation of the Latin Necronomicon, privately printed by the eccentric Baron Frederick of Sussex in 1597. Less than 100 copies are said to have been made.	R Barry Chambers	dreaml	145
Book of Beautiful Devices	Hyperborean	Tome	You may find Dreamlands Artifacts in the Waking World.	C KC Lancaster	dreaml	146
Zoog Chieftain	Corrupt Chief. Knows No Languages	Ally	If your Current Location features the Country attribute you may Flip this card face-down and immediately play a new Location that features the Country attribute from the same sub-region right-side up on top of your Story Deck.	C John Snyder	dreaml	147
Phakotic Manuscripts	Atlantean or Hyperborean	Tome	Bury this card to cancel the effects of an Event just played. Then Bury the Event.	U Brian Booker	dreaml	148
Papyrus of Ilamek	Glyphs	Tome	And it is written in the papyrus of Ilamek, that they one day discovered fire, and thereafter kindled flames on many ceremonial occasions." - H.P.Lovecraft, The Doom That Came to Samath"	C Justin Hampton	dreaml	149
Monstres and Their Kynde	English	Tome	Purportedly compiled by a 16th-century monk, who culled his knowledge of monstres" from the Book of Eibon, the Necronomicon, and other Mythos tomes."	C Chris Adams	dreaml	150
The Book of the Black Stones	English	Tome	You may find Dreamlands Tomes in the Waking World.	R Stephen Barnwell	dreaml	151
Thaumaturgical Prodigies in the New-English Canaan	English	Tome	The first edition, published in either 1789 or 1794; authorities disagree. This edition was printed in crude, imitation black letter, full of typographical errors, including the one in the name.	C Scott Fischer	dreaml	152
Thaumaturgical Prodigies in the New England Canaan	English	Tome	1801 edition, corrected and improved, published in Boston. Written by the Reverend Ward Phillips, who was to gather as many copies of his own book as he could find and burn them.	U Scott Fischer	dreaml	153
Anathema	Affects Opponent's Tome	Spell	Choose a Spell in target Tome and Flip it face-down.	U Justin Hampton	dreaml	154

The Voynich Manuscript	Greek & Latin	Tome	Named for Wilfred M. Voynich, who found this bizarre tome, a garbled mix of Greek and Latin in Arabic script, in 1912. An unbound 116-page manuscript, it was discovered with a letter claiming Roger Bacon as the author.	R	Barry Chambers	dreaml	155
The Necronomicon Dreamlands Edition	Glyphs	Tome	This card may be found at an Exotic Location only. You may walk between the Waking World and the Dreamlands as if they were in the same Region.	U	Barry Chambers	dreaml	156
Command Lamp-Eft	Affects All Investigators	Spell	It is now Day; put this card in Event area. Bury any Day or Night Event in play. Night Events may not be played. Once cast, Bury this card if any Day Event is played.	C	Mark Ferrari	dreaml	157
Channel Prophecy	Affects Your Mythos Deck	Spell	Take a 13-second glance at a number of cards on top of your Mythos Deck equal to your Investigator's current Maximum.	U	Scott Kirschner	dreaml	158
Barrier of Seol Seril	Affects All Threats	Spell	This Spell may be cast during Combat only. No Monsters in any Threat Bypass Combat.	C	Sam Shirley	dreaml	159
Deflection	Affects Opponent's Spell	Spell	Cancel a Spell just cast on you and choose a new appropriate target, as if you are casting the same Spell.	U	Michael Kellner	dreaml	160
Crystal World	Affects Your Investigator & Allies	Spell	Your Investigator is able to Breathe Underwater for the remainder of the round. If a Star Event is in play, your Investigator is also able to survive in Space.	R	Michael Powell	dreaml	161
Concentric Rings of the Worm	Affects Opponent's Directed Threats	Spell	This Spell may be cast during Combat only. Bury one random Monster card chosen from any one Directed Threat attacking your Investigator.	C	Chris Adams	dreaml	162
Equilateral Screen	Affects Opponent's Threat	Spell	Take a 13-second glance at all cards in one opponent's Threat.	U	Michael Kellner	dreaml	163
Embody Charnal Odor of Xura	Affects Your Hand or Opponent's Directed Threat	Spell	Summon or Control one Lesser Servitor Monster.	C	Heather McKinney	dreaml	164
Dream Sending of Glaaki	Affects Opponent's Ally	Spell	This Spell may be cast during Combat only. Target Defending Ally becomes your Defending Ally for the remainder of Combat. Return Ally to opponent or Bury Ally in opponent's Story Deck, as appropriate, at the end of Combat.	R	Lee Moyer	dreaml	165
Lassitude of Phain	Affects Opponent's Ally	Spell	Flip a target Ally.	C	Andrew T. Kalichak	dreaml	166
Green Mist of Doom	Affects Opponent's Story Deck	Spell	If it is Day, Bury opponent's Current Location. If it is Night, Discard opponent's Current Location.	C	Susan Van Camp	dreaml	167
Gate of Oneirology	Affects Travel Between Dimensions	Spell	If you are in the Waking World immediately play any Dreamlands Location as if walking. If you are in the Dreamlands immediately play any Waking World Location as if walking. You may not play Exotic Locations.	C	Scott M. Fischer	dreaml	168
Ravensing Madness	Affects Opponent's Investigator	Spell	Cause opponent's Investigator to lose 1 point of Sanity.	R	Thomas Garrett Adams	dreaml	169
Petition of Menes	Affects Opponent's Allies	Spell	Randomly Bury one of your opponent's Allies lacking the Dreamer attribute.	C	Heather Hudson	dreaml	170
Mysteries of Thalarion	Affects Your Hand or Opponent's Directed Threat	Spell	Summon or Control one Greater Independent Monster.	C	Stephen Barnwell	dreaml	171
Vortex of Far Journeying	Affects Opponent's Mythos Deck	Spell	Target opponent reveals the top card of his or her Mythos Deck. If it is a Location it immediately becomes his or her Current Location. If it is a Monster it attacks him or her (Allies may defend), then is Discarded. If it is some other kind of card, it is Discarded.	U	Stephen Barnwell	dreaml	172
Throth's Stalwart	Affects One Defending Ally	Spell	During Combat this round, target is Buried only if it takes its full card value in Sanity loss.	R	David Day	dreaml	173
The Awful Doom of Cerrit	Affects Opponent's Ally	Spell	Discard a random Ally.	R	David Day	dreaml	174
Being of Ib	Monster	Monster	When revealed, add 1 point to the value of this card for each Ally opponent has committed to defend against the Being of Ib. Joins Beings of Ib.	C	Mark Ferrari	dreaml	175
Basilisk	Monster	Monster	When revealed, Flip all of opponent's Defending Allies whose current value is an odd number. Basilisks Bypass Combat with opponent's Threats.	R	Mark Ferrari	dreaml	176
Whirligig	Affects Your Investigator	Spell	Flip all face-down cards you currently have in play face-up, except Spells.	R	KC Lancaster	dreaml	177

Dhole	Monster	When revealed, if opponent's Current Location features the Underground attribute, you may Bury this card and cause opponent to Bury his or her Current Location. Ignore revealed Sanity gain/loss. Joins Dholes.	R	Anson Maddocks	dreaml	178
Cat from Saturn	Monster	A Cat from Saturn cannot be Summoned or Controlled. If chosen as the target of Control Spell, the Spell has no effect. A Cat from Saturn Bypasses Combat with opponent's Threat. Joins Cats from Saturn.	C	Mark Ferrari	dreaml	179
Buopoth Ghoul	Monster	Monsters opposing the Buopoth do not Bypass. Joins with all Monsters. Add 1 point to the value of this card if the Current Location of you or your opponent features the Underground attribute. Joins Ghouls.	C	Mark Ferrari	dreaml	180
	Monster		C	Dan Frazier	dreaml	181
Ghasts	Monster	Subtract 1 from the value of this card if it is Day. When revealed, add 2 points to the value of this card if opposing Gugs. Joins Ghasts.	C	Brain Booker	dreaml	182
Fireworm of Parg	Monster	All Monsters in a Directed Threat with a Fireworm of Parg function as if it is Day.	U	Mark Ferrari	dreaml	183
Leng Spider	Monster	When revealed, the Leng Spider eats (Buries) one random Lesser Monster in the Directed Threat which it opposes.	R	Mark Ferrari	dreaml	184
Gug	Monster	Add 1 point to the value of this card if opposing Ghouls or Ghasts. Add 1 point to the value of this card if the Current Location of you or your opponent features the Underground attribute. Joins Gugs.	C	Mark Ferrari	dreaml	185
Gnor	Monster	Add 2 points to the value of this card if the Current Location of you or your opponent features the Underwater attribute. Joins Gnor.	C	Mark Ferrari	dreaml	186
Minion of Karakal	Monster	Randomly choose one of your opponent's Artifacts to Bury for each Minion of Karakal that survives the Cosmic Battle.	U	Mark Ferrari	dreaml	187
Man of Leng Lesser Shantak	Monster	Joins with any Lesser Independent.	U	Mark Ferrari	dreaml	188
	Monster	When revealed, subtract 1 point from the value of this card if opposing Nightgaunts. Joins Lesser Shantaks and Corrupt Cultists.	C	Heather Hudson	dreaml	189
Shantaks	Monster	When revealed, Bury this card if opposing Nightgaunts. If summoned, use Shantaks as a Travel by Air Event and immediately play a new Location in any Region including Space.	C	Mark Poole	dreaml	190
Nightgaunts	Monster	If Summoned, use Nightgaunts as a Travel by Air Event; immediately play a new Location right-side-up in any Region. Joins Nightgaunts.	C	Dan Frazier	dreaml	191
Moon-Beast	Monster	Add 1 point to the value of this card if it is Night. Add 2 points to the value of this card if the Current Location of you or your opponent features the Space attribute, or if the Lunar Eclipse or Full Moon is in play.	C	Lee Gibbons	dreaml	192
Bokrug	Monster	All Locations feature the Water attribute. Do not Bury Storm Events. No Investigators may gain Sanity unless they are in Mnar.	C	Mark Ferrari	dreaml	193
Voonith	Monster	When Voonith is revealed you may declare that it is in hibernation; set it aside. It does not participate in Combat this round. Begin the next round with the hibernating Voonith in your Threat. Joins Voonith.	U	Mark Ferrari	dreaml	194
Tcho- Tcho People	Monster	Joins with any Lesser Servitor.	U	Dennis Detwiller	dreaml	195
Nodens	Monster	No Monsters are Invisible. No Monsters Bypass Combat. No Investigator may gain Sanity.	U	Susan Van Camp	dreaml	196
Chorazin	Monster	Nightmares! All phobias affect only the Investigator who played them. No Investigator may gain Sanity.	R	Dennis Detwiller	dreaml	197
Ironmind	Spell	Increase your maximum by three for the remainder of the Round. Not cumulative with other cards that raise your maximum.	R	Mark Jackson	dreaml	198
Shipwreck	Event	Each opponent with a Travel by Sea Event as his or her Current Location immediately plays a random Location card from his or her hand (no effect if he or she has no Location cards).	R	Heather McKinney	dreaml	199

Carter's Quest	Adventure	Using CARTER'S CLOCK, you met up with fellow explorer RANDOLPH CARTER at a SITE during a FANTASTIC DREAM. He told you about THE SNAKE-DEN, near the LAIR of a MONSTER. To reach it you traveled on a ZEBRA or YAK (choose one) and met a CORRUPT CULTIST who knew the way to the ISLAND LOCATION. You and your FRIEND went on to the CASTLE OF THE GREAT ONES ON KADATH, and then returned to tell your story to the KING.					R	dreaml	200	
La salle de Bal du Diable	Campagne, Site	Lieu	...d'autres enfin essaient d'expliquer la Salle de Bal du Diable - pente morne et ravagée où ne pousse pas un arbre, ni un buisson ou un brin d'herbe. - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich					U Strehphon Taylor	exp	1
Herbert West	Etudiant Corrompu de l'Univ. de Misk., Connait l'anglais	Allié	Lorsque vous jouez West, choisissez un Allié déjà enterré dans votre pile Histoire et glissez-le en dessous de cette carte. Additionnez ensuite les valeurs des deux cartes qui fonctionneront dès lors comme si elles formaient un seul Allié. Quand il y a une Epidémie, mettez cet étudiant en médecine et un Allié (de votre choix) de côté avant de déterminer vos pertes.					C Roger Raupp	exp	2
Il Mondo Occulto	Cité, Presse, Grimoire	Lieu	La valeur de tous vos Reporters est augmentée de 1 point quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.					R Salvatore Abbinanti	exp	3
Jermyn House	Campagne, Maison, Grimoire, Artéfact	Lieu	...Jermyn House était dans un état lamentable, mais le jeune Arthur aimait la vieille demeure et ce qu'elle contenait. - H.P.Lovecraft, Faits Concernant Feu Arthur Jermyn					R Michaël Blanchard	exp	4
L'Abomination de Dunwich		Aventure	Henry Armitage vous demande de l'accompagner à Dunwich. Vous devez commencer à L'UNIVERSITE DE MISKATONIC. Entprenez alors des VOYAGES TERRESTRES - en compagnie d'HENRY ARMITAGE et d'UN AUTRE PROFESSEUR - jusqu'à 3 LIEUX DIFFERENTS de DUNWICH. Sur SENTINEL HILL, vous devez réunir LAVINIA WHATELEY, LE VIEUX WHATELEY, WILBUR WHATELEY ET LE FILS DE YOG-SOTHOTH pendant la PLEINE LUNE. Découvrez le NECRONOMICON et le Sortilège RITUEL DE VOOLA, avant de ramener ce Grimoire à un Lieu de l'UNIVERSITE DE MISKATONIC différent de votre point de départ.					R	exp	5
L'Expédition		Aventure	Lorsque vous avez quitté l'UNIVERSITE DE MISKATONIC avec deux ALLIES, vous songiez seulement à la gloire que vous apporterait cette expédition. Mais, vous avez dû affronter une TEMPETE d'une surprenante force lors d'un VOYAGE MARITIME, avant de faire naufrage à cause d'une CATASTROPHE IMPREVUE et d'être frappé d'AMNESIE pendant plusieurs années. Vous avez repris conscience sur un SITE et découvert à vos côtés un vieux GRIMOIRE étrange, seul bien que vous aviez pu sauver lorsque vous avez été contraint de fuir devant 3 MONSTRES.					U	exp	6
L'Indicible Serment		Aventure	Procurer des marchandises difficiles à trouver à une clientèle triée sur le volet est sans aucun doute une occupation très lucrative, mais pourquoi ce MARSH (n'importe quel ALLIE MARSH) a-t-il donc exigé que vous prêtiez serment sur ce drôle de GRIMOIRE ? Dernièrement, il a acheté TROIS chargements d'ARMES : il doit avoir l'intention de se constituer une armée ! Votre sentiment de malaise s'est progressivement transformé en véritable PHOBIE, mais vous ignorez ce qu'il adviendra si vous brisez votre serment. Ce que vous savez, c'est que vous encourez une PANNE CATASTROPHIQUE. Déjà, votre femme et vos ENFANTS FONT DES CAUCHEMARS...					R	exp	7
La Mole Antonelliana	Cité, Site, Artéfact	Lieu	Ce Portail est utilisable à plusieurs reprises, mais, passée la première fois, on doit enterrer un Allié Spirite, Occultiste, Musicien ou Artiste pour pouvoir s'en servir.					C Angelo Montanini	exp	8
La Nécropole	Campagne, Site, Grimoire, Souterrain	Lieu	Au lieu de jouer un Monstre de votre main, vous pouvez utiliser ce Portail pour ressusciter un Mort-Vivant (Monstre ou Allié) qui passera directement de votre pile Histoire à votre Menace.					R Angelo Montanini	exp	9
Capitaine Karl Heinrich	Soldat Intègre, Connait l'allemand	Allié	Quand Karl est employé en défense, il a pour effet d'augmenter de 1 point la valeur de tous les Alliés Intègres également chargés de défendre votre Investigateur. Bonus non cumulable avec l'Aptitude au Commandement d'un autre Allié.					C Joseph Sutliff	exp	10

Catacombes de Rome	Artéfact, Souterrain, Cité	Lieu	Au lieu de jouer un Monstre de votre main, vous pouvez utiliser ce Portail pour invoquer un Mort-Vivant (Monstre ou Allié) qui passera directement de votre pile Histoire à votre Menace.	C	Angelo Montanini	exp	11
Château des Fausses Flammes	Cité, Maison, Artéfact	Lieu	Un manoir en ruine où habiterent jadis le Sieur de Mainbous et sa femme. Tous deux soupçonnés de sorcellerie. Rares sont les visiteurs qui sont ressortis de cette demeure. - L'Encyclopedia Cthulhiana	R	Ovi Hondru	exp	12
Cold Spring Glen	Campagne, Site	Lieu	De temps à autre, un coup de vent soufflait de Cold Spring Glen, imprégnant l'air lourd de la nuit d'une puanteur indescriptible : une puanteur que les trois veilleurs avaient déjà perçue... - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	U	Michaël Blanchard	exp	13
Cultes Innommables Ed. Golden Goblin	Anglais	Grimoire	Version très édulcorée de l'Unaussprechlichen Kulten de Von Juntz, cette publication new-yorkaise de 1909 est bien moins épaisse que l'édition Brdewell qui lui est antérieure.	C	Roger Raupp	exp	14
De Vermis Mysteris	Latin	Grimoire	Peu avant de périr entre les mains de l'Inquisition en 1542, le célèbre sorcier Ludvig Prinn se débrouilla pour faire sortir son Mystères des Vers de sa cellule.	R	Andrew T. Kalichack	exp	15
Dennys Barry	Gentleman Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Si vous jouez un Investigateur de sexe féminin, vous êtes obligé de choisir Dennys comme Allié en défense lors des combats. Ajoutez alors 2 points à la valeur de cette carte.	C	Joseph Sutliff	exp	16
Dirigeable	Affecte Votre Investigateur	Événement	Lors d'un prochain tour, déposez sur votre pile Histoire une carte Lieu - face visible et à l'endroit - de la même Région ou d'une autre Région.	C	Eric Vogt	exp	17
Docteur Allen Halsey	Erudit et Médecin Diplômé de l'Univ. de Misk., Connaît l'anglais et le latin	Allié	Lorsque vous déterminez les pertes infligées par une Epidémie, ce médecin et un autre Allié de votre choix ne sont pas affectés.	U	Barry Chambers	exp	18
Domination	Affecte un Allié de l'Adversaire	Sortilège	Utilisez une fois les langages connus ou les avantages conférés par l'Allié visé, puis retournez sa carte.	C	Michaël Kellner	exp	19
Eglise Congrégationaliste	Campagne, Eglise	Lieu	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	R	Andrew T. Kalichack	exp	20
Epicrite d'Osborn	Campagne, Commerce, Artéfact	Lieu	Il n'est guère rassurant de constater... que la plupart des maisons sont désertes, tombent en ruine, et que l'église au clocher effondré abrite maintenant le seul commerce, fort peu engageant... - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	C	Tim Callender	exp	21
Erich Zann	Musicien Intègre, Connaît l'allemand et le français	Allié	Réduisez de 1 point le nombre minimum de cartes que votre Investigateur doit conserver aussi longtemps qu'Erich est en jeu. Bonus ne pouvant être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés réduisant ce minimum.	R	Thomas Garrett Adams	exp	22
Eusapia Paladino	Spiritite Intègre, Connaît le latin et l'atlante	Allié	En enterrant cette carte, vous pouvez permettre à un Grand Ancien ou à un Dieu Extérieur de rester en jeu pendant un round supplémentaire. Quand il y a une Epidémie, mettez Eusapia et un Allié (de votre choix) de côté avant de déterminer vos pertes.	R	Angelo Montanini	exp	23
Université de Miskatonic Faculté de Médecine	Cité, Université	Lieu	La valeur de tous vos Professeurs et Etudiants est augmentée de 1 point lorsque cette carte occupe le sommet de votre pile Histoire.	U	Jeff Menges	exp	24
Ferme Reculée des Whateley	Campagne, Maison, Grimoire	Lieu	Ajoutez 1 point à la valeur de tous les Whateley lorsque votre Investigateur se trouve dans cette ferme.	C	Strephon Taylor	exp	25
Fils de Yog-Sothoth	Invisible	Monstre	Ne peut être contrôlé par les Whateley. Valeur augmentée de 2 points quand l'Investigateur attaqué se trouve à Dunwich.	U	Lee Moyer	exp	26
Henry Armitage	Professeur Intègre de l'Univ. de Misk., Connaît l'anglais, le latin, le grec, le français et l'allemand	Allié	Le matin trouva le docteur Armitage glacé de terreur et dans l'égarement d'une longue veille de concentration. - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	U	Michaël Blanchard	exp	27
Angles de Tagh Ciatur Université de Miskatonic Annexe des Sciences	Affecte Un Monstre Cité, Université, Artéfact	Sortilège Lieu	Permet d'invoquer ou de Contrôler un Serviteur Inférieur.	C	Sam Shirley	exp	28
			La valeur de tous vos Professeurs et Etudiants est augmentée de 1 point quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.	R	Jeff Menges	exp	29



Arthur Jermyn	Erudit et Artiste Intègre, Connaît l'anglais	Allié	La folie était le triste apanage de tous les Jermyn, et l'on se réjouissait qu'ils ne fussent pas nombreux. - H.P.Lovecraft, Faits Concernant Feu Arthur Jermyn	C	Jeff Menges	exp	30
Asile de Fous d'Huntingdon	Campagne, Asile	Lieu	Gagnez immédiatement 5 points de SAN et passez ici le prochain tour pour suivre une thérapie (vous ne pourrez ni jouer une carte ni passer votre tour). Si vous restez un tour de plus, vous pourrez enterrer une Phobie.	U	Thomas Garrett Adams	exp	31
Auberge de la Tête du Chevalier	Commerce, Campagne	Lieu	Si vous restez ici pendant un tour, vous pouvez enterrer une Phobie.	C	Scott Kirschner	exp	32
Bibliothèque Nationale	Cité, Bibliothèque, Grimoire	Lieu	Erigée en plusieurs étapes sur l'emplacement de l'ancien Hôtel Mazarin datant du 17ème, cette bibliothèque est - avec celle du British Museum - l'une des deux plus grandes du monde.	C	Strehphon Taylor	exp	33
Université de Miskatonic Bibliothèque Orne	Cité, Université, Grimoire, Bibliothèque	Lieu	La valeur de tous vos Professeurs et Etudiants est augmentée de 1 point lorsque cette carte occupe le sommet de votre pile Histoire.	C	Jeff Menges	exp	34
British Museum	Cité, Musée, Grimoire, Artéfact	Lieu	Fondé en 1753. Pour avoir le droit de jouer un Grimoire ou un Artéfact en ce Lieu, il faut que votre Investigateur ou l'un de ses Alliés soit un Professeur, un Etudiant ou un Erudit.	C	Strehphon Taylor	exp	35
Capitaine Edward Norrys	Soldat Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Quand vous employez Edward pour vous défendre, il a pour effet d'augmenter de 1 point la valeur de tous les Alliés Intègres participant également à votre défense. Bonus non cumulable avec l'Aptitude au Commandement d'un autre Allié.	C	John Bridges	exp	36
La Salle des Ventes	Cité, Commerce, Grimoire, Artéfact	Lieu	Pour peu qu'ils en aient les moyens, les Investigateurs intelligents peuvent se procurer dans cet endroit des articles rares, et parfois blasphématoires, ayant trait à l'occultisme.	C	Scott Kirschner	exp	37
La Vente aux Enchères	Aventure		Les ventes aux enchères permettent souvent d'acquérir des articles hors du commun à des prix très intéressants... Commencez dans une CITE quelconque du Pays de Lovecraft et rendez-vous à la SALLE DES VENTES AUX ENCHERES de Vienne, en Autriche. Avant que la vente ne commence, trouvez des VOLEURS DANS LE GRENIER et déclenchez une ENQUETE DE POLICE. Ensuite, achetez un ARTEFACT ou un GRIMOIRE coûtant au moins 2 POINTS de SAN. Après cela, ramenez votre acquisition dans une CITE du Pays de Lovecraft différente de la première.	U		exp	38
Lavinia Whateley	Mère Corrompue, Ne Connaît Aucune Langue	Allié	Tant que Lavinia reste en jeu, augmentez de 1 point le nombre maximum de cartes composant votre main. Ce bonus peut être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés augmentant ce maximum.	C	Andrew T. Kalichack	exp	39
Le Bureau du Docteur Freud	Cité, Asile, Grimoire	Lieu	Retournez la carte occupant le sommet de votre pile du Mythe. Si c'est une PHOBIE, elle s'applique immédiatement à vous. Dans tout autre cas, jetez-la à la déausse. Il est impossible de se débarrasser d'une Phobie ici...	U	John Snyder	exp	40
Le Loch des Highlands	Campagne, Site, Artéfact	Lieu	Le brouillard glacé et humide se leva, révélant les ruines branlantes d'une ancienne forteresse qui se dressait au loin.	C	Ovi Hondru	exp	41
Le Vieux Whateley	Sectateur Corrompu, Connaît l'anglais et le latin	Allié	Peut connaître n'importe quel Sortilège. Enterrez celui-ci dans votre pile Histoire une fois qu'il a été lancé. Quand ce patriarche est employé en défense, il a pour effet d'augmenter de 1 point la valeur de tous les Whateley que vous utilisez également pour vous défendre. Bonus non cumulable avec l'Aptitude au Commandement d'un autre Allié.	R	Andrew T. Kalichack	exp	42
Les Catacombes de Paris	Cité, Souterrain, Artéfact	Lieu	Au lieu de jouer un Monstre de votre main, vous pouvez utiliser ce Portail pour invoquer un Mort-Vivant (Monstre ou Allié) qui passera directement de votre pile Histoire à votre Menace.	U	John Snyder	exp	43
Liber Ivonis	Latin	Grimoire	Si l'on fait abstraction de rumeurs parlant de versions grecques de cet ouvrage, la traduction réalisée au 9ème siècle par Caius Philippus Faber est la plus ancienne que l'on connaisse.	C	Barry Chambers	exp	44
Lord Edward Dunsany	Ecrivain Intègre, Connaît l'anglais et l'atlante	Allié	Né en 1878, mort en 1957. Ancien élève d'Eton, il a pris part à la guerre des Boers. En 1909, sa pièce The Glittering Gates a été jouée à l'Abbey Theatre, dans une mise en scène de William Butler Yeats.	R	Andrew T. Kalichack	exp	45

Madame Blavatsky	Ocultiste Intègre, Connait l'anglais	Allié	Discutez philosophie avec elle dans un Lieu d'Europe pendant un tour et vous pourrez enterrer une Phobie.	R	Dennis J. Calero	exp	46
Mauretania	Affecte Votre Investigateur, Grimoire	Événement	Lors d'un prochain tour, déposez - face visible - sur votre pile Histoire une nouvelle carte Lieu ornée de l'icône Eau appartenant à une Région différente. Vous ne pouvez pas jouer un Lieu appartenant à la Région actuelle.	U	Eric Vogt	exp	47
Université de Miskatonic Memorial Hall	Cité, Université	Lieu	La valeur de tous vos Professeurs et Etudiants est augmentée de 1 point lorsque votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.	C	Jeff Menges	exp	48
Monoplan à Cockpit Fermé	Affecte votre Investigateur	Événement	Déposez immédiatement - face visible - un nouveau Lieu appartenant à une Région différente sur votre pile Histoire. Vous ne pouvez pas jouer un Lieu de la Région actuelle.	U	Eric Vogt	exp	49
Nathaniel Wingate Peaslee	Professeur Intègre de l'Univ. de Misk., Connait l'anglais, les hiéroglyphes et l'atlante	Allié	Je me refuse à garantir la véracité de ce que je crois avoir découvert en Australie occidentale dans la nuit du 17 au 18 juillet 1935. - H.P.Lovecraft, Dans l'Abîme du Temps	C	Jason Voss	exp	50
Necronomicon	Grec	Grimoire	Tant que ce Grimoire reste en jeu, vous avez le droit de tirer une carte supplémentaire au début de chaque round. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres vous permettant d'accroître le nombre de cartes composant votre main.	C	Barry Chambers	exp	51
Necronomicon	Latin	Grimoire	Tant que ce Grimoire reste en jeu, vous avez le droit de tirer une carte supplémentaire au début de chaque round. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres vous permettant d'accroître le nombre de cartes composant votre main.	U	Barry Chambers	exp	52
Perdu dans les Catacombes		Aventure	Comme toutes les nécropoles, les catacombes ont toujours fasciné les hommes. Ayant grandi près d'une ancienne métropole antique, vous vous êtes souvent aventuré dans de tels souterrains interdits. Dans les CATACOMBES DE ROME ou les CATACOMBES DE PARIS, vous réalisez brutalement que la mort n'est pas une fin lorsque vous vous faites agresser par un SQUELETTE, un ZOMBIE et une MOMIE. Pris de panique, vous vous réfugiez dans une EGLISE voisine où vous rencontrez le chef de vos assaillants : un VAMPIRE. Parviendrez-vous à survivre assez longtemps pour voir L'AUBE D'UN NOUVEAU JOUR ? ...	C		exp	53
Pont de Bishop's Brook	Campagne, Site	Lieu	Au-delà d'un pont couvert, on aperçoit un petit village blotti entre le cours d'eau et... Round Mountain... On craint de s'aventurer dans le ténébreux tunnel du pont, mais il n'y a pas moyen de l'éviter. - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	C	Ovi Hondru	exp	54
Prieuré d'Exham	Campagne, Maison, Grimoire, Artéfact	Lieu	Ils l'avaient détestée des centaines d'années auparavant, quand mes ancêtres y habitaient, et la détestaient maintenant, sous la mousse et les moisissures de l'abandon. - H.P.Lovecraft, Les Rats dans les Murs	C	Jeff Menges	exp	55
Prof. Wingate Peaslee	Professeur Intègre de l'Univ. de Misk., Connait l'anglais, le chinois et le latin	Allié	Il est, de tous les vivants, le moins enclin à tourner en dérision ce que je vais raconter de cette nuit fatale. - H.P.Lovecraft, Dans l'Abîme du temps	R	Jason Voss	exp	56
Puissance et Gloire sont à Votre Portée !		Aventure	Si l'on sait comment s'y prendre, l'acquisition de certaines connaissances permet d'apprendre à maîtriser l'univers. Cela n'est toutefois possible qu'en étudiant et en parcourant le monde... Visitez 6 LIEUX différents dotés de l'attribut PORTAIL. Découvrez un GRIMOIRE contenant du savoir imple orné de l'ICONE DE L'OEIL et faites la connaissance d'un ALLIE qui vous fera perdre de la SAN.	U		exp	57
Ruines de Seth Bishop	Campagne, Site, Artéfact	Lieu	...les arbres ployés et les traces hideuses montraient clairement ce qui était passé par là... on ne trouva rien de mort ou de vivant dans les coquilles écrasées qui avaient été la maison de Bishop et sa grange. - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	R	Todd Lockwood	exp	58
Ruines du Vieux Moulin	Campagne, Site, Artéfact	Lieu	...tandis que près des chutes les ruines du moulin, bâti en 1806, restent ce qu'on peut voir de plus moderne en fait d'architecture. - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	C	Brent Ferguson & Ovi Hondru	exp	59

Sentinel Hill	Campagne, Site	Lieu	...tous se tournèrent instinctivement vers la piste des horribles empreintes qui menait à la ferme maudite des Whateley et aux pentes de Sentinel Hill couronnées par l'autel... - H.P.Lovecraft, L'Abomination de Dunwich	U	Heather McKinney	exp	60
Stonehenge	Campagne, Site	Lieu	Les astres sont propices ! Vous pouvez employer ce Portail à plusieurs reprises, aussi longtemps qu'Aldebaran se Déplace dans le Ciel ou qu'une autre Etoile est active.	C	Strephon Taylor	exp	61
Tessons d'Eltdown Ed. Winters-Hall	Anglais	Grimoire	Traduction de céramiques datant du Trias publiée en 1912 par un prêtre du Sussex, le révérend Arthur Brooke Winters-Hall. Cet ouvrage paraît toutefois relativement épais par rapport à la taille des textes originaux...	C	Eric Vogt	exp	62
Titanic	Affecte Votre Investigateur	Événement	Lors d'un prochain tour, déposez - face visible - sur votre pile Histoire une nouvelle carte Lieu ornée de l'icône Eau appartenant à une Région différente. Vous ne pouvez pas jouer un Lieu appartenant à la Région actuelle. Le fait de rester en mer un tour supplémentaire permet d'enterrer une Phobie.	R	Eric Vogt	exp	63
Typhon	Affecte Tous les Investigateurs	Événement	Entrez les cartes Voyage Maritime occupant le sommet de toutes les piles Histoire (les Investigateurs reviennent à leur point de départ). On ne peut plus perdre/gagner de la SAN, utiliser un Portail ou effectuer un Voyage Maritime tant que cette carte reste active. Entrez-la si un Événement de Jour ou de Nuit est joué.	C	Eric Vogt	exp	64
Une Journée Banale d'un Etudiant de l'Université de Miskatonic		Aventure	La vie universitaire peut parfois être très excitante. C'est le cas aujourd'hui... Pour survivre à cette journée, vous devez réunir 3 Lieux distincts de L'UNIVERSITE DE MISKATONIC. Rendez-vous ensuite à votre cours de civilisations hypothétiques et lancez un SORTILEGE dont le nom contient le mot barrière, cercle, signe ou chant. En biologie, disséquez un MONSTRE. Enfin, enquêtez sur le terrain dans un SITE à la CAMPAGNE où vous ferez connaissance d'un ALLIE du sexe opposé.	C		exp	65
Wilbur Whateley	Sectateur Corrompu, Connait l'anglais	Allié	Utilisez Wilbur pour voler un Grimoire à un adversaire (qui devra aussitôt l'enterrer). Après cela, enterrez cet Allié.	U	Andrew T. Kalichack	exp	66
Zachariah Whateley	Fermier Intègre, Ne Connait Aucune Langue	Allié	Tant que Zachariah reste en jeu, augmentez de 1 point le nombre maximum de cartes composant votre main. Ce bonus peut être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés augmentant ce maximum.	C	Scott M. Fischer	exp	67
Etudiant Diplômé et Compétent	Connait l'anglais				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	1
Vagabond Pragmatique	Ne connaît aucune langue				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	2
Gangster Endurci de Chicago	Connait l'anglais				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	3
Sculpteur Français Halluciné	Connait le français				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	4
Médecin Respectable de la Nouvelle Angleterre	Connait l'anglais et l'allemand				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	5
Brillant Archéologue Egyptien	Connait l'arabe et le grec				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	6
Jeune Bostonienne Exubérante	Connait l'anglais				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	7
Détective Expérimenté de Boston	Connait l'anglais				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	8
Fier Sous-Marinier Prussien	Connait l'allemand				C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	9

Savant Fou Allemand	Connait l'allemand	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	10
Prêtre à la Foi Vacillante	Connait l'anglais et le latin	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	11
Aventurière Dilettante	Connait l'anglais et le français	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	12
Journaliste Accomplie de l'Arkham Advertiser	Connait l'anglais	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	13
Vétéran Morose de la Grande Guerre	Connait l'anglais	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	14
Occultiste Française Controversée	Connait le français	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	15
Professeur d'Université Pondéré	Connait l'anglais et le latin	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	16
Intellectuel Chinois Curieux	Connait le chinois	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	17
Fils de Bonne Famille Sans Fortune	Connait l'anglais	C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	inv	18
Homeless Waif	Knows no languages	Edward P. Beard Jr.	inv_dreaml	1
Falsely Imprisoned Convict	Knows english	Ron Rousselle II	inv_dreaml	2
Utopian Socialist	Knows english & latin	Edward P. Beard Jr.	inv_dreaml	3
Overworked Telephone Operator	Knows english	Paul Prof Herbert	inv_dreaml	4
Bored Housewife	Knows english & french	Edward P. Beard Jr.	inv_dreaml	5
Unacknowledged Author	Knows english & latin	Edward P. Beard Jr.	inv_dreaml	6
Lyric Poet	Knows english & greek	Edward P. Beard Jr.	inv_dreaml	7
Exploited Coal Miner	Knows english	Paul Prof Herbert	inv_dreaml	8
Enthusiastic Chorus Girl	Knows english	Ron Rousselle II	inv_dreaml	9
Widowed Seamstress	Knows english	Ron Rousselle II	inv_dreaml	10
Soulful Jazz Singer	Knows english	Stephen King	inv_msgs	1
Bored Clerk	Knows english	Stephen King	inv_msgs	2
Gifted Musician	Knows english	Stephen King	inv_msgs	3
Rebellious Youth	Knows english	Stephen King	inv_msgs	4
Obsessed Agent in MI-Go Braincase	Knows English	Lee Moyer	inv_naeon	10
Griming Ghoul	Knows English & French	Lee Moyer	inv_naeon	1
Obsequious Televangelist	Knows English & Latin	Lee Moyer	inv_naeon	2
Sardonic Serpentsman	Knows English & Italian	Lee Moyer	inv_naeon	3

Deep-One Hybrid	Knows English				Lee Moyer	inv_naeon	4
Trigger-Happy Mercenary	Knows English & Italian				Lee Moyer	inv_naeon	5
Pallid Programmer	Knows English				Lee Moyer	inv_naeon	6
Skeptical Pathologist	Knows English & French				Lee Moyer	inv_naeon	7
Diabolical Cultist	Knows English & Latin				Lee Moyer	inv_naeon	8
Obsessed Federal Agent	Knows English				Lee Moyer	inv_naeon	9
Chameau	Affecte Votre Investigateur	Événement	Déposez immédiatement sur votre pile Histoire une carte Lieu de la même Région - face visible et à l'endroit - au sommet de votre pile Histoire.	C	Eric Vogt	leg	1
Abdul Alhazred	Sectateur Corrompu, Connaît l'arabe et l'hyperboréen	Allié	Il est l'auteur des fameux versets : N'est pas mort ce qui a jamais dort. Et au fil des éons, même la mort peut mourir. Peut connaître 2 Sortilèges quelconques. Enterrez ceux-ci dans votre pile Histoire une fois qu'ils ont été lancés.	U	Lee Gibbons	leg	2
Acrophobie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Peur de l'altitude. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN s'il effectue actuellement un Voyage Aérien et au début de chaque tour où il voyage de cette façon.	C	Jason Voss	leg	3
Ahmed	Guide Intègre, Connaît l'arabe	Allié	Protège contre les Enquêtes de Police et toutes les cartes qui font perdre des Artéfacts ou des Grimoires. Au moment où vous devriez normalement perdre un Artéfact ou un Grimoire, vous pouvez choisir d'enterrer Ahmed à sa place. Votre adversaire doit également enterrer sa carte.	C	Jason Voss	leg	4
Appartement de Pickman	Cité, Maison, Grimoire, Souterrain	Lieu	Pickman... éclaira une porte sans âge, à dix panneaux, affreusement vermoulue. Il l'ouvrit et me fit entrer dans un vestibule abandonné, orné de lambris de chêne sombre, jadis magnifiques... - H.P. Lovecraft, Le Modèle de Pickman	R	Scott Kirschner	leg	5
Arbre de Sayede Mandura	Cité, Site	Lieu	Tant que vous êtes dans ce Lieu, mettez de côté un Allié de votre choix lorsque vous déterminez les pertes infligées par une Épidémie.	C	Strephon Taylor	leg	6
Boston Globe	Cité, Presse, Grimoire	Lieu	Augmentez de 1 point la valeur de tous les Reporters quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.	C	Strephon Taylor	leg	7
Brown Jenkin	Sectateur Corrompu, Connaît Toutes Les Langues	Allié	Peut être joué uniquement en compagnie de Keziah Mason ou celle-ci est déjà en jeu. S'associe avec Keziah Mason.	R	Brent Ferguson & Ovi Hondru	leg	8
Carl Stanford	Sectateur Corrompu, Mort-Vivant, Connaît l'anglais, le latin, le grec, l'arabe et le chinois	Allié	Membre du Crépuscule d'Argent. Peut connaître n'importe quel Sortilège. Enterrez le Sortilège en question dans votre pile Histoire une fois qu'il a été lancé.	R	Thomas Garrett Adams	leg	9
Cimetière de Copp's Hill	Cité	Lieu	Le cimetière de Copp's Hill, qui n'était certainement pas très éloigné de la maison, était l'un des thèmes familiaux. - H.P. Lovecraft, Le Modèle de Pickman	R	Barry Chambers	leg	10
Commander aux Morts	Affecte un Monstre	Sortilège	Permet d'invoquer ou Contrôler un Monstre Mort-Vivant.	C	Michaëli Kellner	leg	11
Création de Portail	Affecte Votre Menace	Sortilège	Ajoutez immédiatement une carte Monstre à votre Menace, que vous ayez ou non déjà joué un Monstre dans ce Lieu où vous trouvez actuellement. Vous devez néanmoins dépenser la quantité de points de SAN requise pour jouer ce Monstre.	C	Michaëli Kellner	leg	12
Créer une Poudre Anti Morts-Vivants	Affecte une Menace Adverse	Sortilège	Réduit de 2 points la valeur de tous les Morts-Vivants de la Menace visée (sans que cette valeur puisse être inférieure à 1 point).	C	Michaëli Kellner	leg	13
Dhole		Monstre	Augmentez de 2 points la valeur de cette carte si votre Investigateur se trouve dans un Souterrain au moment du combat. Un Dhole, s'il est Contrôlé, peut être utilisé pour Voyager jusqu'à n'importe quel Lieu Souterrain au cours du tour suivant. S'associe aux autres Dholes.	C	Tom Sullivan	leg	14

Faites-Vous Un Peu d'Argent	Aventure	Les gens affligés d'une OBSESSION/MANIE collectionnent souvent quelque chose. Prenez, par exemple, ces superbes cartes Mythos qui représentent le grand CTHULHU, le démoniaque HERBERT WEST et le mystérieux KITAB AL-AZI. Tenez-les à l'abri des rayons maléfaisants de la LUMIERE DU SOLEIL, échappez à une CATASTROPHE IMPREVUE et vous trouverez un éventuel gogo acheteur au gré d'une RENCONTRE DE HASARD. Vous aurez alors peut-être assez d'argent pour étudier dans une UNIVERSITE.	U	leg	15
Faraz Najir	Marchand Corrompu, Connait l'arabe et l'anglais	Allié	Quel que soit le Lieu où vous vous trouvez, vous pouvez placer un Artéfact sous la carte de cet Allié. Si ce dernier est défaussé ou enterré, l'Artéfact connaît le même destin. Si l'Artéfact est perdu, il peut éventuellement être remplacé.	C Jason Voss	leg 16
Grand Temple de Karnak	Campagne, Site, Grimoire, Artéfact	Lieu	Ce Portail peut être employé à plusieurs reprises tant qu'une carte Aube d'un Jour Nouveau est active. On doit à chaque fois payer le nombre de points de SAN requis.	R Jason Voss	leg 17
Grivas, Livres Neufs et d'Occasion	Cité, Commerce, Grimoire	Lieu	Installé près de l'endroit où se dressait jadis la légendaire Bibliothèque d'Alexandrie, ce bouquiniste vend également des cartes de voyage.	C Strehphon Taylor	leg 18
Habitant des Sables	Monstre	Monstre	Réduisez de 1 point la valeur de cette carte quand votre adversaire se trouve dans un Lieu Eau. Augmentez-la de 2 points en cas de Sécheresse. S'associe aux autres Habitants des Sables.	C Dennis J. Calero	leg 19
Hôpital Psychiatrique	Cité, Asile, Intérieur	Lieu	Vous gagnez immédiatement 5 points de SAN, mais vous êtes obligé de passer ici le prochain tour pour suivre une thérapie (vous ne pourrez jouer aucune carte ni passer votre tour). Si vous restez ici un tour supplémentaire, vous aurez le droit d'enterrer une Phobie.	U Strehphon Taylor	leg 20
Ibrahim Amin	Erudit Intègre, Connait l'arabe, l'anglais et le français	Allié	Réduisez de 1 point le nombre minimum de cartes que votre Investigateur doit conserver aussi longtemps qu'Ibrahim est en jeu. Bonus ne pouvant être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés réduisant ce minimum.	C Jason Voss	leg 21
Invocation du Grand Cthulhu	Aventure	Quand on cherche la puissance absolue, il arrive parfois qu'on la trouve... Arrangez-vous pour devenir membre d'une SOCIÉTÉ SECRÈTE. Ensuite, réunissez les 3 MORCEAUX DU DISQUE DE R'LYEH, avant d'employer une carte VOYAGE pour vous rendre sur l'île perdue de R'LYEH. A la lumière d'une LUNE GIBBEUSE, vous devrez alors INVOQUER CTHULHU en chantant d'horribles psalmodies. La présente Carte Aventure ne peut être jouée qu'une fois que CTHULHU est présent sur la table. Dès cet instant, seule une autre carte pourra aboutir à l'enterrement ou à la défausse du Grand Ancien.	R	leg	22
John Scott	Sectateur Corrompu, Mort-Vivant, Connait l'anglais et le grec	Allié	Membre du Crépuscule d'Argent. Peut connaître n'importe quel Sortilège. Enterrez le Sortilège en question dans votre pile Histoire une fois qu'il a été lancé.	U Strehphon Taylor	leg 23
Joseph Curwen	Sectateur Corrompu, Connait l'anglais, le latin et le grec	Allié	Peut connaître n'importe quel Sortilège. Enterrez ce dernier une fois qu'il a été lancé.	R Todd Lockwood	leg 24
Kailli Kareem	Erudit Intègre, Connait l'arabe	Allié	Réduisez de 1 point le nombre minimum de cartes que votre Investigateur doit conserver aussi longtemps que Kailli est en jeu. Bonus ne pouvant être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés réduisant ce minimum.	C Jason Voss	leg 25
Keziah Mason	Sectateur Corrompu, Connait l'anglais	Allié	Peut connaître un Sortilège quelconque. Une fois que vous aurez lancé celui-ci, vous devrez l'enterrez dans votre pile Histoire. S'associe avec Brown Jenkin.	U C. Brent Ferguson & Ovi Hondru	leg 26
Kitab Al-Azif	Arabe	Grimoire	Aussi longtemps que cette carte est présente, vous avez la possibilité de jouer des Monstres - face visible - comme Alliés, ou d'intégrer des Alliés - face cachée - à votre Menace comme s'il s'agissait de Monstres.	U Justin Hampton	leg 27

L'Adorateur du Soleil	Aventure	Faites un VOYAGE EN CHAMEAU pour vous rendre dans 3 LIEUX différents du MOYEN ORIENT. Rencontrez 2 ALLIES qui CONNAISSENT L'ARABE : ils vous entretiendront d'une ancienne légende parlant d'une grande SECHERESSE à venir qui verra le terrible oeil de dieu apparaître dans un rayon de LUMIERE DU SOLEIL. Grâce à une seconde carte VOYAGE EN CHAMEAU, allez ensuite jusqu'au GRAND TEMPLE DE KARNAK. Une fois sur place, invoquez un VAMPIRE DU FEU en hommage à Amon-Râ, le dieu du soleil.	U	leg	28
	Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand votre adversaire se trouve dans un Lieu du Moyen-Orient ou quand il se déplace à l'intérieur de cette Région. S'associe aux autres Elus de Bast.	C	Jason Voss	29
	Aventure	Il est particulièrement difficile de devenir membre de cette Confrérie. Vous devez d'abord trouver un sponsor (un ALLIE) qui CONNAÎT L'ARABE. Il vous faut ensuite vous constituer une collection personnelle d'ARTEFACTS et/ou GRIMOIRES du Mythe dont la compréhension coûte au moins 7 points de SAN. Enfin, vous êtes obligé de visiter 6 LIEUX différents du Moyen-Orient. Ce n'est qu'après cela que vous serez admis au sein de la société secrète.	R	leg	30
La Confrérie du Pharaon Noir	Aventure				
	Aventure	Pendant des millénaires, la quête de la vie éternelle a enflammé l'imagination de nombreux rêveurs. Ignorant délibérément les sages conseils de deux ALLIES INTEGRES, vous acceptez la proposition d'un ALLIE CORROMPU qui vous promet l'immortalité. Il vous révèle alors la réalité de votre but hypothétique en vous montrant un GRIMOIRE orné de l'icône du CRÂNE. Vous trouvez dans ses pages un sortilège de RESURRECTION qui vous encourage à poursuivre votre quête. Tout est désormais possible ! (A suivre...)	U	leg	31
La Quête de la Vie Eternelle I	Aventure	Ayant achevé LA QUETE DE LA VIE ETERNELLE I, vous devez maintenant trouver un puissant mentor (ainsi que d'autres connaissances redoutables). Une fois que vous connaîtrez le SORTILEGE DE RESURRECTION, cherchez un LEKYTHOS GREC contenant les sels essentiels d'un ancien mage afin de RESSUSCITER UN SECTATEUR DU PASSE lors de la NOUVELLE LUNE. Il vous apprendra alors que vous ne pourrez accéder à la vie éternelle qu'en vous dévouant entièrement à un GRAND ANCIEN ou à un DIEU EXTERIEUR.	U	leg	32
	Aventure				
Lampe d'Alhazred	Affecte Votre Investigateur	Dépensez 1 point de Santé Mentale pour que le Lieu où se trouve actuellement votre Investigateur possède l'attribut Passé. Les cartes Alliés que vous jouerez devront alors provenir du Passé de ce Lieu. Vous ne pourrez jouer aucun nouveau Lieu tant que les effets de la Lampe se feront sentir.	U	Heather McKinney	33
	Lieu	Le marché aux épices est évocateur de lointaines îles tropicales et de nuits parfumées... l'odeur des mendiants... ramène toutefois le visiteur à la réalité. - Le Guide du Caire.	C	Strephon Taylor	34
Le Sphinx	Campagne, Site	Le gardien de la sépulture de Khephren, sculpté en 2860 av. J.C.. Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	C	Strephon Taylor	35
	Affecte un Allié du Passé	Quand cette carte est en jeu, vous pouvez employer le Sortilège de Résurrection pour jouer un Allié du Passé. Vous devez toutefois être dans un Lieu approprié pour cela.	C	Heather McKinney	36
Les Docks	Cité, Site, Artéfact	Lorsque vous vous trouvez dans ce Lieu, vous pouvez dépenser 2 points de SAN en début de tour pour récupérer un Artéfact de votre choix contenu dans votre pile Histoire.	C	Thomas Garrett Adams	37
	Aventure	Le Crépuscule d'Argent exige que vous trouviez et traduisiez un GRIMOIRE rédigé dans une langue que vous ne connaissez pas. Vous devez apprendre au moins 2 SORTILEGES. Rendez-vous ensuite à la LOGE DU CREPUSCULE D'ARGENT avec 3 ALLIES et invoquez un monstre SUPERIEUR en présence de JOHN SCOTT ou de CARL STANFORD. Vous serez alors admis au sein de la Société du Crépuscule d'Argent.	U	leg	38
Livres d'Eibon	Anglais	Ecrit à l'origine par le plus puissant sorcier d'Hyperborée, le Livre d'Eibon a été traduit en anglais au 15ème siècle par un érudit anonyme.	C	Scott M. Fischer	39
	Grimoire				

Livre d'Ivon	Français	Grimoire	Le célèbre sorcier Gaspard du Nord de Vyones a réalisé cette traduction du Liber Iwonis au 13ème siècle.	U Barry Chambers	leg	40
Loge du Crépuscule d'Argent	Cité, Société, Grimoire, Artéfact	Lieu	Ce Portail peut être employé à plusieurs reprises, aussi longtemps qu'une carte Nuit est en jeu. On doit à chaque fois payer le nombre de points de SAN requis.	U Thomas Garrett Adams	leg	41
Momie		Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte si votre adversaire ou vous-même êtes dans un Cimetière. S'associe avec les Momies.	C Susan Van Camp	leg	42
Morgue Municipale	Cité, Souterrain	Lieu	Un complexe sombre et humide installé en sous-sol où la mort est omniprésente.	C Thomas Garrett Adams	leg	43
Mosquée d'Amr	Cité, Mosquée	Lieu	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	C Strephon Taylor	leg	44
Mosquée d'Ibn Tulun	Cité, Mosquée, Asile	Lieu	Gagnez 4 points de Santé Mentale et retournez la carte occupant le sommet de votre Pile du Mythe. Subissez le gain ou la perte de Santé Mentale impliqué par cette carte. Vous pouvez rester ici pendant un tour afin d'enterrer une Phobie.	U Strephon Taylor	leg	45
Musée des Antiquités d'Alexandrie	Cité, Musée, Grimoire, Artéfact	Lieu	Créé en 1903, ce musée abrite des objets de l'époque gréco-romaine d'Alexandrie.	C Jason Voss	leg	46
Noirceur d'Ôrne	Affecte Toutes les Menaces	Sortilège	Protège tous les Monstres de toutes les Menaces contre les effets des Événements Jour jusqu'à la fin du round en cours et de la résolution des combats.	C Michaël Kellner	leg	47
Olaus Wormius	Sectateur Corrompu, Connaît l'allemand, le chinois, le grec, le latin et l'italienne	Allié	Né au Jutland, il a réalisé la version latine du Necronomicon grec en 1228. Ne pas confondre avec un universitaire homonyme.	U Scott M. Fischer	leg	48
Qahwa du Caire	Cité, Commerce	Lieu	Rester ici pendant un tour permet d'enterrer une Phobie.	C Jason Voss	leg	49
Rencontre Improptue	Affecte Votre Investigateur	Événement	Permet de jouer immédiatement un Allié qui n'aurait normalement pas dû être rencontré dans le Lieu où se trouve votre Investigateur. L'Allié en question peut venir d'une autre Région, mais pas d'une période ou d'une dimension différente. Entrez la présente carte après usage.	C Thomas Garrett Adams	leg	50
Ressemblance	Affecte l'un de vos Alliés	Sortilège	Remplacez l'Allié visé par l'un de ceux que vous avez déjà enterré dans votre pile Histoire. Vous devez payer le nombre de points de SAN indiqué sur la carte de ce remplaçant.	R Michaël Kellner	leg	51
Résurrection	Affecte un Allié Enterré ou un Allié du Passé	Sortilège	Permet de réintroduire dans le jeu n'importe quel Allié de votre pile Histoire. Celui-ci sera dès lors considéré comme un Mort-Vivant, ce que vous indiquerez en plaçant deux pièces de monnaie sur sa carte. Si vous possédez le Lekythos Grec, vous avez également la possibilité de jouer un Allié du Passé.	C Sam Shirley	leg	52
Réveiller les Morts	Affecte les Alliés de l'Investigateur Visé	Sortilège	Juste après la résolution des combats, tous les Alliés que vous venez de perdre attaquent immédiatement l'Investigateur dont la Menace a causé leur fin. L'adversaire peut employer ses Alliés pour se défendre.	R Michaël Kellner	leg	53
Richard Upton Pickman	Artiste Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Quand Richard est employé en défense, vous pouvez jeter à la défausse toutes les Goules des Menaces qui attaquent votre Investigateur quand celles-ci sont révélées. Enterrez la présente carte après usage.	C Andrew T. Kalichack	leg	54
Roue de Brume d'Eibon	Affecte une Menace	Sortilège	Réduit de 2 points les attaques de chaque Serviteur Supérieur et Inférieur.	R Michaël Kellner	leg	55
Sauvez le Monde !		Aventure	Après vous être lancé à la DECOUVERTE DU MYTHE, vous observez un maléfique ALLIE CORROMPU dans le quartier des DOCKS, alors qu'il est occupé à charger une mystérieuse caisse à bord d'un CARGO A VAPEUR couvert de rouille. Une fois monté à bord de celui-ci, vous fouillez la cabine de votre adversaire et trouvez deux vieux GRIMOIRES et la FORMULE D'ORNE. Le navire finit par mettre le cap sur une ÎLE inconnue où vous développez une PHOBIE en assistant à des rituels impies. Vous faites usage de votre ARME pour y mettre un terme en tuant un infâme SECTATEUR DU PASSE. Vous utilisez ensuite un SIGNE DES ANCIENS pour repousser un GRAND ANCIEN ou un DIEU EXTERIEUR.	C	leg	56
Sept Livres Cryptiques de H'san	Chinois	Grimoire	Tant que ce Grimoire reste en jeu, vous avez le droit de tirer une carte supplémentaire au début de chaque round. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres vous permettant d'accroître le nombre de cartes composant votre main.	R Strephon Taylor	leg	57



Signe de Barzai	Affecte un Allié Adverse	Sortilège	Permet d'enterrer un Allié adverse d'une valeur inférieure ou égale à 3 points (arme non comprise), sauf s'il s'agit d'un Mort-Vivant.	C	Michaël Kellner	leg	58
Simon Orne	Mort-Vivant, Sectateur Corrompu, Connaît l'anglais, l'allemand et l'hyperboréen	Allié	Peut connaître n'importe quel Sortilège. Enterrez celui-ci dans votre pile Histoire une fois qu'il a été lancé. Simon peut utiliser la Formule de Orne. Placez cet Artéfact en dessous de cet Allié et considérez ensuite les deux cartes comme n'en formant plus qu'une.	R	Roger Raupp	leg	59
Société Royale de Géographie d'Egypte	Cité, Société, Grimoire	Lieu	Fondée en 1875, cette Société dispose d'une excellente bibliothèque et de salles de lecture réservées exclusivement à ses membres. Beaucoup de livres extrêmement rares sont d'un grand intérêt pour les Investigateurs.	C	Strephon Taylor	leg	60
T.E. Lawrence	Aventurier Intègre, Connaît l'arabe et l'anglais	Allié	Lorsqu'il est utilisé en défense, il augmente la valeur de tous les autres Alliés intégrés en défense de 1 point. Bonus non cumulable avec celui conféré par un autre Allié possédant une Aptitude au Commandement.	U	Jason Voss	leg	61
Texte de R'iyeh	Chinois	Grimoire	Ce Grimoire peut remplacer l'un des trois morceaux du Disque de R'iyeh dont vous avez besoin pour pouvoir jouer le Lieu R'iyeh (sans effet sur les Larves Stelaires).	R	Tim Callender	leg	62
Thomas F. Malone	Détective Privé Intègre, Connaît l'anglais	Allié	Protège contre les Enquêtes de Police et toutes les cartes qui font perdre des Artéfacts ou des Grimoires. Au moment où vous devriez normalement perdre un Artéfact ou un Grimoire, vous pouvez choisir d'enterrer Malone à sa place. Votre adversaire doit alors également enterrer sa carte.	C	Strephon Taylor	leg	63
Tombe du Prophète Daniel	Cité, Artéfact, Souterrain	Lieu	Censée se trouver à l'endroit du tombeau d'Alexandre le Grand. (Ses) souterrains... n'ont jamais été explorés. - Le Guide du Caire	R	Strephon Taylor	leg	64
Tombeau d'Akhenaton	Campagne, Souterrain, Grimoire, Artéfact	Lieu	Ce Portail peut être employé à plusieurs reprises lorsqu'une Nouvelle Lune est en jeu. On doit, à chaque utilisation, payer le nombre de points de SAN requis.	R	Strephon Taylor	leg	65
Université d'Al-Azhar	Cité, Université, Bibliothèque	Lieu	Pour pouvoir jouer cette carte il est indispensable que votre Investigateur ou l'un de ses Alliés connaisse l'arabe. Tous vos Professeurs et Etudiants voient leur valeur augmentée de 1 point quand cette carte est votre localisation actuelle.	R	Jason Voss	leg	66
Vallée des Rois	Campagne, Site, Souterrain, Grimoire, Artéfact	Lieu	Voici le Biban el-Muluk, la Vallée des Rois, l'un des lieux les plus célèbres d'Egypte... - Le Guide du Caire.	U	Strephon Taylor	leg	67
Gomes	Corrupt Cultist. Knows No Languages	Ally	While this card is in play, subtract one from the Minimum number of cards that you keep in your Hand. Not cumulative with other Allies that lower your Minimum. Joins Dr. Allen.		Heather McKinney	msgs_cd	1
Dr. Allen	Corrupt Cultist. Knows English & Glyphs	Ally	Can know any one Spell. Bury Spell in your Story Deck after it is cast. Joins Gomes.		Thomas Garrett Adams	msgs_cd	2
Henry W. Akeley	Corrupt Cultist & Scholar. Knows English, Greek & Glyphs	Ally	Add 1 point to the value of this card whenever you have a Country Location as the top card of your Story Deck.		Heather McKinney	msgs_cd	3
Ray Stuckey	Corrupt Police Detective. Knows English	Ally	Protection from Police Investigation and from cards that cause you to lose Artifacts and Tomes. At the moment that you would lose an Artifact or Tome, you may choose to Bury this card instead. Your opponent must then Bury his or her card.		Mike Kellner	msgs_cd	4
Miss Anna Tilton	Steadfast Friend. Knows English	Ally	While this card is in play, on a later turn you may assign to Miss Anna Tilton, curator of the Historical Society, one Artifact card at any Location. This Artifact remains with Anna and suffers any fate that Anna suffers. The Artifact may be replaced with another, if lost.		Earl Geier	msgs_cd	5
Squire Sawyer Whateley	Steadfast Gentleman. Knows English	Ally	While this card is in play, add one to the Maximum number of cards that you may keep in your hand. Cumulative with other Allies that raise your Maximum.		Thomas Garrett Adams	msgs_cd	6
Arkham Mystical Supply	City, Business, Artifact	Location	Guaranteed for Life, and Beyond."		Michael Kellner	msgs_cd	7

Caverns Beneath The Old Church	City, Underground, Tome	Location	I followed dumbly down the footworn steps and into the dank, suffocating crypt." - H.P.Lovecraft, The Festival"	Thomas Garrett Adams	msgs_cd	8
Congregational Hospital	City, Sanitarium	Location	Your electro-shock therapy is a success. Set aside this card and shuffle Story Deck. Randomly Discard one Story Deck card, then replace this card. During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	Jeff Menges	msgs_cd	9
The Forgotten Crypt	City, Tomb, Underground, Artifact	Location	The fall of that sinuous line of night-marchers seemed very horrible, and as I saw them wriggling into that venerable tomb they seemed more horrible still." - H.P.Lovecraft, The Festival"	David Day	msgs_cd	10
Seventh House on the Left	City, House, Tome	Location	...and now I was eager to knock at the door of my people the seventh house on the left in Green Lane, with an ancient peaked roof and jutting second story, all built before '1650.' - H.P.Lovecraft, The Festival"	Heather McKinney	msgs_cd	11
King's Church Cemetery	City, Church	Location	During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	Strephon Taylor	msgs_cd	12
The Athenaeum	City, Library, Tome	Location	...his hours were spent...in pursuit of antiquarian and genealogical data at the City Hall, the State House, thePublic Library, the Athenaeum..." - H.P.Lovecraft, The Case of Charles Dexter Ward"	Lisanne Lake	msgs_cd	13
Providence Historical Society	City, Museum, Society, Artifact	Location	One had apparently been careful to destroy most of his correspondence, but the citizens who took action in 1771 found and preserved a few letters and papers which excited their wonder." - H.P.Lovecraft, The Case of Charles Dexter Ward"	Thomas Garrett Adams	msgs_cd	14
Namquit Point	Country, Site, Artifact	Location	A secret place to unload ships. While this is your Current Location, as your Turn you may spend 2 Sanity points to recover one Artifact chosen from your Story Deck and place it on the table beside your Investigator. Pay any Sanity costs for playing that Artifact.	Drashi Khendup	msgs_cd	15
Newburyport Public Library	Country, Town, Library, Tome	Location	While this is your Current Location, all Steadfast Allies add 1 point to their card value.	Lee Moyer	msgs_cd	16
Newburyport Historical Society	Country, Town, Museum, Artifact	Location	While this is your Current Location, all Steadfast Allies add 1 point to their card value.	Lee Moyer	msgs_cd	17
Lonely Akeley Farmhouse	Country, House, Artifact	Location	You may use this Gate more than once whenever you have the Speech Machine in play, but must pay this card's Sanity cost for each subsequent Gate use.	Lee Moyer	msgs_cd	18
Waterbury State Hospital	Country, Sanitarium	Location	Gain 4 Sanity points, but reveal the top card of your Mythos Deck. Apply any Sanity gain or loss indicated in the pentagram on the card, then Discard it. During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	Jeff Menges	msgs_cd	19
Ambush	Affects Combat	Event	During the next Combat, if your Current Location is in the same sub-region as opponent's Current Location, and both Locations have the City attribute, your Allies may attack your opponent as if they were in the same Location.	Michael Powell	msgs_cd	20
N'Kai	Country, Underground, Artifact, Tome	Location	You may play this card only if your Current Location is Underground. You must walk out of N'kai. While at N'Kai, all Monsters in your Threat function as if it is Night.	Lee Moyer	msgs_cd	21
Car	Affects Your Investigator	Event	1924 Packard. Play this card and immediately play a new Location card in the same Region right-side-up on top of your Story Deck.	Eric Vogt	msgs_cd	22
Car	Affects Your Investigator	Event	Play this card and immediately play a new Location card in the same Region right-side-up on top of your Story Deck.	Stephen King	msgs_cd	23
Dysentery	Affects Opponent's Allies	Event	Your opponent must Flip all Allies face-down. Any other Investigators who are in the same subregion as the target are similarly affected.	Michael Powell	msgs_cd	24
Effiophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Success. Lose 2 Sanity points each time an Adventure card is played while this card is in play.	Tom Sullivan	msgs_cd	25
Dawn of the Solstice	Affects All Investigators	Event	This is a Solstice card. It is now Day. Bury any Day or Night Event in play.	Sam Shirley	msgs_cd	26
Governmental Cover-Up	Affects Opponent's Story Deck	Event	It never happened! When played on your opponent, you may force him or her to Discard the Event closest to the bottom of his or her Story Deck.	Thomas Garrett Adams	msgs_cd	27

Portaphobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Gates. At the beginning of your Turn, lose 1 Sanity point if your Current Location features the Gate attribute.	Lee Gibbons	msgs_cd	28
Midnight	Affects All Investigators	Event	It is now Night. Bury any Day or Night Event in play. At the moment that this card is played, all Steadfast Allies with Weapons are Flipped face-down.	Stephen King	msgs_cd	29
Succumb to Temptation	Affects Opponent's Steadfast Ally	Event	A random Steadfast Ally of the chosen opponent goes mad. That Ally immediately attacks his or her Investigator (unaffected Allies of that opponent may Defend). Then, Bury this card and return the affected Ally to that Investigator's side.	Heather McKinney	msgs_cd	30
Dark Young		Monster	These creatures are Invisible if your opponent is in a Forested location. Joins Dark Young.	Tom Sullivan	msgs_cd	31
N'gah-Kthun	Corrupt Mi-Go Leader. Knows Glyphs	Monster	You may play this card as an Ally at any Country/Gate Location (uses Gate). While this card is in play as an Ally, you may play other Mi-Go as Allies at Country/Gate Locations (uses Gate). This Special Effects box is valid even when N'gah-Kthun is in play as an Ally. Joins Mi-Go.	Chris Adams	msgs_cd	32
Mi-Go	Corrupt Worker. Knows No Languages	Monster	Each Mi-Go surviving to affect your opponent's Allies or Investigator also steals one chosen Artifact. Your opponent must Bury the card in his or her Story Deck. Joins Mi-Go.	Chris Adams	msgs_cd	33
Mi-Go	Corrupt Soldier. Knows Glyphs	Monster	No use, either, to point out the even more startlingly similar belief of the Nepalese hill tribes in the dreaded Mi-Go... " - H.P.Lovecraft, The Whisperer in Darkness Joins Mi-Go."	Chris Adams	msgs_cd	34
Servant of Glaaki		Monster	Add 1 point to the value of this card if either Revelations of Glaaki or a Night card is in play. Joins Servants of Glaaki.	Lee Moyer	msgs_cd	35
Servitor of the Outer Gods		Monster	Add 2 points to the value of this card if a Great Old One or an Outer God is in play when this card is revealed. While a Servitor of the Outer Gods is in a Threat all other Monsters in the same Threat are classified as Lesser Servitors.	Tom Sullivan	msgs_cd	36
.32 Revolver	Affects Ally's Value	Artifact	Add 2 points to Ally's value. One Weapon per Ally. If Ally is Discarded or Buried, this revolver suffers the same fate. He usually finished his experiments with a revolver. " - H.P.Lovecraft, Herbert West, Reanimator"	Tom Sullivan	msgs_cd	37
Tuizscha	Underground Location, Solstice	Monster	It is Day. Bury any Night or Day cards in play; new ones may not be played while Tuizscha is in play. While this card is in play, three Passes are required to end card play in a Round. No Investigator may gain Sanity.	Thomas Garrett Adams	msgs_cd	38
Yrithian		Monster	Can switch bodies with opponent's Ally. When revealed, you may Bury this card and replace it in your Threat with opponent's random Defending Ally for the remainder of Combat. Bury Ally in original player's Story Deck at the end of Combat.	Tom Sullivan	msgs_cd	39
Enchanted Knife	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. One Weapon per Ally. If Ally is Discarded or Buried, this Weapon suffers the same fate.	Thomas Garrett Adams	msgs_cd	40
The Two Scepters	Affects Ally's Value	Artifact	As long as the wielder is chosen as a Defending Ally, he raises the card value of all other Corrupt Defending Allies by 1 point per card. Not cumulative with another Ally's Command Ability.	Chris Adams	msgs_cd	41
Speech Machine	Affects Your Threat and Allies	Artifact	This Artifact has constant effect. While this card is in play, increase the value of all your Mi-Go and Mi-Go Leaders by 1 point each.	Heather McKinney	msgs_cd	42
Revelations of Glaaki	English	Tome	A nine-volume set of the Revelations of Glaaki was printed in England in 1865. While the original is said to have eleven volumes, 12- and 15-volume sets are rumored.	Heather McKinney	msgs_cd	43
Hutchinson Cipher	Glyphs	Tome	About the middle of January, 1920, there entered Ward's bearing an element of triumph which he did not explain, and he was no more found at work upon the Hutchinson cipher. " - H.P.Lovecraft, The Case of Charles Dexter Ward"	Eric Vogt	msgs_cd	44
Dust of Suleiman	Affects Your Hand or Opponent's Directed Threat	Spell	Summon or Control a Lesser Independent Monster.	Chris Adams	msgs_cd	45
Command of the Bloody Tongue	Affects Opponent's Defending Ally	Spell	May only be cast during Combat. Rotate Defending Ally to indicate it is the target. If the target Defending Ally would be Buried, he or she is Discarded instead.	Michael Kellner	msgs_cd	46

It all began in a boring LIBRARY. All those books waiting to be sorted. There must be a better way... but wait ... that musty TOME. Wow, is it old! It reveals TWO GATE LOCATIONS (in DIFFERENT CITIES) where one can summon a MONSTER. The tome also contains a blasphemous SPELL, completing the training of a new CORRUPT CULTIST.

Petrify	Affects Opponent's Ally	Spell	David Day	msgs_cd	48
---------	-------------------------	-------	-----------	---------	----

Alone in the World		Adventure		msgs_cd	49
--------------------	--	-----------	--	---------	----

The Price		Adventure		msgs_cd	50
-----------	--	-----------	--	---------	----

Whispers in Darkness		Adventure		msgs_cd	51
----------------------	--	-----------	--	---------	----

Boston & Maine Train Station	City, Station, Tome	Location	Eric Vogt	msgs_cd	52
Harry Houdini	Steadfast Entertainer. Knows English	Ally	Lee Moyer	msgs_sf	2

Granny Orme	Steadfast Widow. Knows English	Ally	Heather McKinney	msgs_sf	3
Luther Harden	Steadfast Police Detective. Knows English	Ally	Stephen King	msgs_sf	4

Laban Shrewsbury	Steadfast Explorer. Knows English & Atlantean	Ally	Lee Moyer	msgs_sf	5
------------------	---	------	-----------	---------	---

Howard Lovecraft	Steadfast Author. Knows English & Hyperborean	Ally	Lee Moyer	msgs_sf	6
------------------	---	------	-----------	---------	---

Mrs. Sonia Lovecraft	Steadfast Wife. Knows English	Ally	Lee Moyer	msgs_sf	7
----------------------	-------------------------------	------	-----------	---------	---

The Terrible Old Man	Corrupt Cullist & Seaman. Knows English	Ally	Michael Powell	msgs_sf	8
----------------------	---	------	----------------	---------	---

Samuel Winsor	Steadfast Priest. Knows English & Latin	Ally	Lissanne Lake	msgs_sf	9
---------------	---	------	---------------	---------	---

Arkham Gazette	City, Business, Press, Tome	Location	Jeff Menges	msgs_sf	10
----------------	-----------------------------	----------	-------------	---------	----

Arkham Police Department	City, Business, Artifact	Location	If this is your Current Location during Combat, reduce each Directed Threat attacking you by 1 point when Threats are revealed.	Jeff Menges	msgs_sf	11
Miskatonic University Commons	City, University	Location	All of your Professors and Students add 1 point to their card value while card is your Current Location.	Jeff Menges	msgs_sf	12
Boston & Maine Train Station	City, Station, Tome	Location	You may play this card immediately after playing a Train Travel by Land Event, on the same Turn.	Eric Vogt	msgs_sf	13
Granny Orme's House	City, House, Artifact	Location	Granny Orme, whose tiny gambrel-roofed abode in Ship Street is all covered with moss and ivy..." - H.P.Lovecraft, The Strange High House in the Mist"	Lissanne Lake	msgs_sf	14
Central Hill	City, Site, Tome	Location	...a sort of focus of crazy alleys at the top of a high hill in the centre of the town, where perched a great white church." - H.P.Lovecraft, The Festival"	Heather McKinney	msgs_sf	15
Old Congregational Church	City, Church	Location	For each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	Thomas Garrett Adams	msgs_sf	16
American Museum of Natural History	City, Museum, Artifact	Location	Established in New York City in 1869, the museum includes a planetarium and a zoo. Howard Lovecraft would meet friends here when he lived in New York.	Jeff Menges	msgs_sf	17
The Old Gibbet	Country, Site, Artifact	Location	Not quite a mile out of town, alongside Hangman's Road. A small marble obelisk marks the spot. A bronze plaque on the stone tells the story of a witch-scare in Kingsport in 1692. Thirteen witches were hanged.	Thomas Garrett Adams	msgs_sf	18
The House On Water Street	City, House, Artifact	Location	And he even talked to the Terrible Old Man, who was not fond of strangers, and was invited into his fearsomely archaic cottage where low ceilings and wormy panelling hear the echoes of disquieting soliloquies in the dark small hours." - H.P.Lovecraft, The Strange High House in the Mist"	Michael Powell	msgs_sf	19
Miss Greene's Home	City, House, Artifact	Location	H.P.Lovecraft's decision to marry Sonia Greene in 1924 was impulsive and totally unexpected. They resided in Sonia's apartment for less than a year. The marriage itself lasted only four years.	Tom Sullivan	msgs_sf	20
Chelsea Book Shop	City, Business, Tome	Location	Located in the Village on Eighth Street: a meeting place for publishers, editors and writers.	Drashi Khendup	msgs_sf	21
Bellevue Hospital	City, Sanitarium	Location	Gain 5 Sanity points now, but you must spend next Turn in hydrotherapy (play no cards, do not Pass). During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	Tom Sullivan	msgs_sf	22
Red Hook	City, Site, Artifact	Location	It is a babel of sound and filth, and sends out strange cries to answer the lapping of oily waves at its grimy piers and the monstrous organ litanies of the harbour whistles." - H.P.Lovecraft, The Horror at Red Hook"	Chris Adams	msgs_sf	23
Penn Central Train Station	City, Station	Location	You may play this card immediately after playing a Train Travel by Land Event, on the same turn.	Michael Kellner	msgs_sf	24
Martin's Beach	Country, Village, Artifact	Location	Martin's Beach is once more popular as a watering-place, but I shudder when I think of it." - Sonia H. Greene, The Horror at Martin's Beach"	Thomas Garrett Adams	msgs_sf	25
Essex Institute	Country, Sanitarium	Location	Trepanning is fun! Randomly Discard one card from your Hand. During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	Michael Powell	msgs_sf	26
Agoraphobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Open Places. At the beginning of your Turn, lose 1 Sanity point if the top card of your Story Deck features the Outside attribute.	Earl Geier	msgs_sf	27
Cthulhu Rising	Affects Opponent's Story Deck	Event	Your opponent must Discard his or her Current Location if it features the Water attribute, otherwise Bury it. Then, Bury this card.	Nick Smith	msgs_sf	28
Evening	Affects All Investigators	Event	It is now Night. Bury any Day or Night Event in play. When this card is played, the player may Discard one card from his or her hand and replace it with the top card of his or her Mythos Deck.	Sam Shirley	msgs_sf	29
Downpour	Affects All Investigators	Event	While this card is in play you must walk to all City Locations. Travel Events may be played normally. Bury this card if any Day or Night Event is played.	Eric Vogt	msgs_sf	30
High Noon	Affects All Investigators	Event	It is now Day. Bury any Night or Day Event in play. At the moment that this card is played, all Corrupt Allies with Weapons are Flipped face-down.	Tom Sullivan	msgs_sf	31
Train	Affects Your Investigator	Event	On a following Turn, play a new Location in the same Region, right-side up on top of your Story Deck. You may remain on the Train for a Turn to play any Ally card that could be played in this Region (only one Ally per Train card played).	Eric Vogt	msgs_sf	32

Train	Affects Your Investigator	Event	On a following Turn, play a new Location in the same Region, right-side up on top of your Story Deck. You may remain on the Train for a Turn to play any Ally card that could be played in this Region (only one Ally per Train card played).	Sam Shirley	msgs_sf	33
Hunting Horror		Monster	Add 1 point to the value of this card during the Day. Joins Hunting Horrors.	KC Lancaster	msgs_sf	34
Deep One		Monster	Add 2 points to the value of this card if any Storm Event is in play. Joins Deep Ones.	Heather McKinney	msgs_sf	35
Insect from Shaggai		Monster	Each Insect surviving the Cosmic Battle devours (Buries) one Spell of opponent chosen by the player of the Insect card. Joins Insects from Shaggai.	Lee Moyer	msgs_sf	36
Insect from Shaggai		Monster	Each Insect surviving the Cosmic Battle devours (Buries) one Spell of opponent chosen by the player of the Insect card. Joins Insects from Shaggai.	Lee Moyer	msgs_sf	37
Hunting Horror		Monster	Add 1 point to the value of this card during the Day. Joins Hunting Horrors.	Tom Sullivan	msgs_sf	38
The Martin's Beach Monster		Monster	Able to paralyze victims. When Directed Threat is revealed, randomly choose two of your opponent's Allies (Defending or not) and Flip cards face-down.	Heather McKinney	msgs_sf	39
Dr. Hammond's Nerve & Brain Tablets	Affects An Ally	Artifact	Give this card to one of your Allies in play. That Ally and one other of your choice are excluded (as if they weren't present) when determining the results of an Epidemic. If Ally is Buried or Discarded, then this Artifact suffers the same fate.	Lissanne Lake	msgs_sf	40
Cast-Iron Skillet	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. One Weapon per Ally. If this weapon is due to be Buried, you may immediately give it to another Ally. Useful for whacking monsters!" - Granny"	Heather McKinney	msgs_sf	41
.30/06 Bolt-Action Rifle	Affects All's Value	Artifact	Add 3 points to Ally's value. One Weapon per Ally. If Ally is Discarded or Buried, this Weapon suffers the same fate.	Eric Vogt	msgs_sf	42
Lightning Gun	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. One Weapon per Ally. If Ally is Discarded or Buried, this weapon suffers the same fate. If this weapon causes Sanity loss to your opponent's Allies or Investigator, it also destroys (Buries) a random Artifact of opponent.	Lee Moyer	msgs_sf	43
Faithful Hounds	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. You may Discard this card and cause a random Monster in an opponent's Directed Threat to be Buried.	Eric Vogt	msgs_sf	44
Tiara of Opulent Fantasy		Artifact	Costs 1 point of Sanity to use. Replace all of the attributes (not Title or Special Effects) of your Current Location with all of the attributes on your target's Current Location. If you use a Gate, rotate your own Location card. Flip this card when used.	Lissanne Lake	msgs_sf	45
Letter From A Friend	English	Tome	I did not sleep at all the night after receiving this terrible thing... The substance of the note was wholly insane, yet the manner of expression...had a grimly potent quality of convincingness." - H.P.Lovecraft, The Whisperer in Darkness"	Lissanne Lake	msgs_sf	46
Blasphemous Obeisance	Affects Opponent's Directed Threat	Spell	May only be cast during Combat. Return a random card in the target Directed Threat to that player's Hand.	David Day	msgs_sf	47
Two Cities and a Tale		Adventure	The journey began in a KINGSPORT LOCATION. From there, the TRAIN allowed passage to a NEW YORK LOCATION where MRS SONIA LOVECRAFT introduced you to the famous AUTHOR. The evening was spent listening to his fascinating MONSTER stories. How could he make it all up?		msgs_sf	48
Arkham Horror		Adventure	BUSINESS is terrible - the rain has turned into a DOWNPOUR. SAMUEL WINSOR and his FAITHFUL HOUNDS are forced to flee from TWO MONSTERS which erupt from the river near the MISKATONIC UNIVERSITY COMMONS. TWO STEADFAST ALLIES in a nearby house have a WEAPON and offer to help. The monsters destroy the ARKHAM GAZETTE building, but the group makes a stand at the STATION and defeats them.		msgs_sf	49
The Mystery at Martin's Beach		Adventure	There is a big party for a STEADFAST ALLY at MARTIN'S BEACH, but it ends in horror when THE MARTIN'S BEACH MONSTER rises from the bowels of the sea. All those present develop a terrible PHOBIA. They must now regularly take DR HAMMOND'S NERVE & BRAIN TABLETS to stop their nightmares of CTHULHU RISING.		msgs_sf	50

Searching for Laban Shrewsbury	Adventure	A LETTER FROM A FRIEND reveals that noted explorer LABAN SHREWSBURY is missing. The ARKHAM POLICE DEPARTMENT has been notified, but Detective LUTHER HARDEN has had no luck in his search. He thinks Dr. Shrewsbury may have been captured by a HUNTING HORROR. After Harden gets his WEAPON, the search lasts into the EVENING before Dr. Shrewsbury is found trapped in the OLD CONGREGATIONAL CHURCH.			msgs_sf	51	
Portaphobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Gates. At the beginning of your Turn, lose 1 Sanity point if your Current Location features the Gate attribute.			Lee Gibbons	52
Frank Belknap Long	Steadfast Author. Knows English & Glyphs	Ally	Born 1903, died 1994. While this card is in play, subtract one from the Minimum number of cards that you keep in your hand. Not cumulative with other Allies that lower your Minimum.			Michael Kelner	1
Delta Green, Alpha Squad	Steadfast Soldier. Knows English	Ally	Members of a super-secret Government agency. Its members are drawn from the FBI, CIA, and other department. Joins with Weapons at Artifact Locations.			R Dennis Detwiler	1
Brother of the Yellow Sign	Corrupt Cultist & Artist. Knows French, Italian & German	Ally	Can know two Yellow Sign Spells; can know any Spell otherwise. Bury Spell after it is cast.			C Randy Asplund-Faith	2
Alex Cordry	Steadfast Explorer. Knows English & Binary	Ally	About 10 years old and parentless, surviving on the streets for years. Bears an unusually direct and candid gaze, and an eye for the truth. Alex Cordry can join with any one Steadfast Ally.			R Mark Jackson	3
G.G. D'Am	Steadfast Reporter. Knows French, Chinese & English	Ally	Legendary newswoman. Found journalism through obscure gaming magazines. Sarcasm and satire are her hallmarks.			R Heather McKinney	4
Dr. Carlos MacDonald	Steadfast Doctor. Knows English	Ally	This Doctor and one Ally of your choice are excluded when determining the results of an Epidemic.			U Joel Maurer	5
Dr. Carl Jung	Steadfast Doctor. Knows German	Ally	Born 1875, Died 1961. A Swiss psychiatrist who founded analytical psychology. Can be played at either Waking World or New Aeon Locations. You may Bury a Phobia in the same Turn that a Sanitarium becomes your Current Location.			R Susan Van Camp	6
Howard Lovecraft	Steadfast Author & Scientist. Knows English, Binary & Hyperborean	Ally	Virtual Howard. Bury any Howard Lovecraft currently in play, for all Investigators.			C Dave Carson	7
Haz-Mat Team	Steadfast Worker. Knows English	Ally	Cleaning up the hazardous messes of others. Add 2 points to the value of this card when your Current Location has the government attribute.			C Scott Kirschner	8
Giovanni Angellis	Steadfast Police Detective. Knows Italian & English	Ally	INTERPOL Agent. Add 1 point to the value of this card if there are Corrupt Allies among those opposing him in Combat.			C Bryon Wackwitz	9
High Priest of Elvis	Steadfast Cultist. Knows English & Atlantean	Ally	Old Gods Never Die 1 Play only at an Exotic Location. Bury this card to choose one Great Old One or Outer God from your Story Deck and immediately play it.			R Roger Raupp	10
Henri Zann	Steadfast Artist. Knows French & Glyphs	Ally	Though his musician grandfather, Erich, disappeared mysteriously many years ago, Henri continues to explore the strange effect his art has on its viewers.			R Douglas Shuler	11
Napoleon Whateley	Steadfast Police Detective. Knows English	Ally	Federal Agent. Protection from Alien Abduction and from cards that cause you to lose Artifacts and Tomes. At the moment that you would lose an Artifact or Tome, you may chose to Bury this card instead. Your opponent must then Bury his or her card.			C Stephen King	12
Johnny Booger	Steadfast Musician. Knows English, French & German	Ally	He knew too little, saw too much No escaping the nightmare's clutch-Evil in the guise of man, Child of the deep sea's clan... "- Johnny Booger"			C Roger Raupp	13
Joe Schienfeld	Corrupt Entertainer. Knows English	Ally	Caustic, rude, obnoxious-and a classic snoop. As your Turn, you may Discard two cards from your Hand and draw a new card from the top of your Mythos Deck.			R Jeff Menges	14

Patricia Bridgitte Jodoin	Corrupt Dreamer & Occultist. Knows French & Glyphs	Ally	Contactee. While this card is in play, you may use a Gate to play Men In Black as Allies.	C	Lissanne Lake	naeon	15
Ozzy Orme	Corrupt Cultist & Musician. Living Dead. Knows English	Ally	His message of despair is unsuible and discordant-belying his rumored ancestry. Can know one spell. Bury spell after it is cast.	C	Lee Moyer	naeon	16
Nikola Tesla	Steadfast Inventor & Scientist. Knows English & German	Ally	Born in Croatia in 1856. Died 1943. Play in either the Waking World or New Aeon. At an Artifact Gate Location you may place an Artifact from any Dimension beneath this card. If this card is lost, the Artifact suffers the same fate. The Artifact can be replaced with another, if lost.	C	Joel Maurer	naeon	17
Robert Bloch	Steadfast Author. Knows English & Atlantean	Ally	Born 1917, Died 1994. A correspondent of H.P.Lovecraft and author of Psycho and Mysteries of the Worm over a 65-year writing career.	U	Edward P. Beard Jr.	naeon	18
Reverend Baxter Lully	Corrupt Cultist & Priest. Knows English & Latin	Ally	Flip this card to give your Current Location the Church attribute. During each additional Turn that you remain in this Location and that Reverend Baxter Lully remains Flipped, you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	C	Anthony Hightower	naeon	19
Professor L.N. Isinwyl	Steadfast Professor & Dreamer. Knows English, Latin & Glyphs	Ally	A valued member of the Miskatonic University staff; author of many books and papers covering diverse aspects of the occult and the Mythos.	C	Roger Raupp	naeon	20
Toodee-6	Corrupt Worker. Knows Binary	Ally	Experimental Robot. Toodee-6 can see Invisible Monsters, can not be given Weapons, and is immune to Epidemics. Bury Toodee-6 during Combat only if it takes its full card value in Sanity loss.	U	Nick Smith	naeon	21
Shariil Sophast	Steadfast Spiritualist. Knows French & English	Ally	Psychic Debunker. Bury this card to remove the Gate attribute from your opponent's Current Location.	R	Stephen King	naeon	22
Sandy Petersen	Steadfast Author. Knows English, Binary & Glyphs	Ally	Born 1955, Author of the Call of Cthulhu roleplaying game system, first published in 1981. Co-designer of the DOOM computer game.	C	Edward P. Beard Jr.	naeon	23
Artist Colony	City, Site, Museum	Location	Mist comes up from the sea...full of dreams of dark pastures ans caves of leviathan" - H.P.Lovecraft, The Strange High House in the Mist All Artists and Authors add 1 point to their card value when this is your Current Location."	U	Strephon Taylor	naeon	24
Area 51	Country, Government, Tome, Artifact	Location	You may play UFO if this is your Current Location, even if you don't have Greys in play as an Ally.	C	Heather McKinney	naeon	25
Turquoise Skyhawk	Steadfast Spiritualist. Knows English	Ally	Acupuncture is so relaxing! Discard this card and gain 3 Sanity points, but reveal the top card of your Mythos Deck. Apply any Sanity gain or loss indicated in the pentagram on the card, then Discard it.	U	Jeff Menges	naeon	26
Chaosium	City, Press, Business, Tome, Artifact	Location	Founded in 1975 and located in Oakland CA. Your Author Allies add 1 point to their card value when this is your Current Location.	C	Edward P. Beard Jr.	naeon	27
Carlyle House Museum	Country, House, Museum, Artifact	Location	No one knows what became of the old Carlyle Expedition to Egypt. Scandal and indelicate behavior are now believed to have played a part in their disappearance.	C	Stephen Barnwell	naeon	28
Billington's Woods	Country, Ruins	Location	This card also fulfills the Nemesis requirements for playing Yog-Sothoth.	C	Michael Kucharski	naeon	29
Cykranosh	Space, Country, Underground, Artifact, Tome	Location	Satum: May play this card in any Dimension; assumes Dimension Indicator of previous Current Location. Beginning each Turn you must be able to survive in Space or lose 5 Sanity points. Increase the value of your Formless Spawn by one point. This card also fulfills the Blackout requirement for playing Tsathoggua.	R	Anthony S. Waters	naeon	30
Colosseum	City, Ruins, Artifact	Location	The Flavian Amphitheater, inaugurated in 80 AD, originally stood next to a 120-foot statue of emperor Nero. Seated an estimated 50,000 spectators.	C	Michael Powell	naeon	31
Cité Tatoue	City, Business, Tome	Location	Tattoo parlor. Spend 1 Sanity point to tattoo (play) a Spell on any Steadfast Ally. Bury Spell when cast.	U	Lissanne Lake	naeon	32



Dr. MacDonald's House	Country, House, Sanitarium, Tome	Location	Isolation Therapy is right for you! Randomly Discard one card from your hand. During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Stephen Barnwell	naeon	33
DBZ Spacelab	Space, Town, Port, Artifact, Tome	Location	Space Station. Your Investigator automatically survives in Space at this Location. You may play this card immediately after playing Shuttle Icarus. You may walk to Tycho Base.	U	Doug Chaffee	naeon	34
Dawn Biozyme Research Lab	City, Government, Artifact	Location	Founded in 1985, this corporation specializes in genetically-engineered agricultural agents.	C	Alan M. Clark	naeon	35
Fish-Head Rock	Country, Lair	Location	You may use this Gate to Summon one Deep One and immediately attack with it. Opponent may defend with Allies but not use Spells or Artifacts. You may use this Gate to play New Aeon Monsters.	R	Jim Nelson	naeon	36
European Space Agency	Country, Government, Business, Artifact	Location	The agency launchpad. While this is your Current Location, you may spend a Turn and Bury one Storm Event or Drought.	C	Doug Chaffee	naeon	37
Eiffel Tower	City, Site, Artifact	Location	Named after its builder, French structural engineer Alexandre Gustaf Eiffel, erected for the Paris Exposition of 1889. For forty years it was the tallest structure in the world until the completion of the Chrysler Building in New York.	C	Anthony Hightower	naeon	38
Greenwich Village	City, Site, Tome, Library, University	Location	A unique section of New York City; a haven of artists and students. Your Artists, Authors, and Students add 1 point to their card value when this is your Current Location.	C	Susan Van Camp	naeon	39
Giulio Cesare Hotel	City, Business	Location	A little-known, romantic inn. Very restful. An Unexpected Calamity can not be played by any player.	C	Andrew T. Kalichack	naeon	40
Gilman House Hotel	City, Business, Tome	Location	I wouldn't advise you to try it." - H.P.Lovecraft, The Shadow Over Innsmouth An Unexpected Calamity can not be played by any player."	U	Lissanne Lake	naeon	41
Ju-Ju House	City, House, Artifact	Location	A dingy shop-dirty, dusty, and piled high with tribal bric-a-brac. Strange people visit late at night, and odd noises can be heard at those times.	C	Stephen Barnwell	naeon	42
J. Edgar Hoover Building	City, Government, Tome	Location	FBI Headquarters. Use this Gate and lose 1 Sanity point to play any one Corrupt Cultist from any Dimension. Your Police Detective and Private Eye allies add 1 point to their card value while this is your Current Location.	C	Lee Moyer	naeon	43
Interpol, Italian Headquarters	City, Government, Artifact, Tome	Location	May play any Police Detective or Corrupt Ally from the New Aeon at this Location. Your Police Detective and Private Eye Allies add 1 point to their card value when this is your Current Location.	C	Heather McKinney	naeon	44
Lefferts Corners	Country, Village, Tome	Location	Lefferts Corners (was the) nearest village to Tempest Mountain..." - H.P.Lovecraft, The Lurking Fear"	C	Nick Smith	naeon	45
Lascaux Caves	Country, Underground, Site, Artifact, Tome	Location	A cave site containing spectacular prehistoric art of the Upper Paleolithic Period, about 17,000 years ago. Your Explorer and Adventurer Allies add 1 point to their card value when this is your Current Location.	C	Strephon Taylor	naeon	46
Kennedy Space Center	Country, Government, Tome, Artifact	Location	While this is your Current Location, you may spend a Turn and bury one Storm Event or Drought.	C	Doug Chaffee	naeon	47
Maple Hill	Country, Site, Artifact	Location	...the striking point of the thunderbolt which summoned the fiend." - H.P.Lovecraft, The Lurking Fear"	C	Nick Smith	naeon	48
Maison Nationale De Santé	City, Sanitarium	Location	Your Endocrinectomy looks promising! Gain 4 Sanity points, but reveal the top card of your Mythos Deck. Apply any Sanity gain or loss indicated in the pentagram on the card, then Discard it. For each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Michael Powell	naeon	49
Lovecraft's Grave	City, Site, Tomb	Location	I am Providence. During each additional Turn that you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Alan M. Clark	naeon	50
Museo Del Palazzo Venezia	City, Museum, Tome, Artifact	Location	With a history spanning thousands of years, many exotic and unusual works of art have made their way to the city. Your Artist Allies add 1 point to their card value when this is your Current Location.	C	Andrew T. Kalichack	naeon	51
Mr. Shiny's Burger Palace	City, Business	Location	Fast Food! When this card becomes your Current Location you may immediately use its Gate to play Monster(s).	C	Stephen King	naeon	52
McCarty's News Stand	City, Press, Tome	Location	Little things make considerable excitement in little towns..." - H.P.Lovecraft, The Terrible Old Man"	U	Scott M. Fischer	naeon	53

Pentagon	City, Government, Artifact	Location	Completed in 1943, it is formed of concentric rings of five five-sided, five-story buildings: HQ for the departments of Defense and of the Army, Navy, and Air Force. Use this Gate and lose 1 Sanity point to play any one Weapon Artifact from any Dimension.	C	Stephen Barnwell	naeon	54
Obed Marsh Memorial	City, Site	Location	Some of the stories would make you laugh-about old Captain Marsh driving bargains with the devil and bringingimps out of hell to live in Innsmouth..." - H.P.Lovecraft, The Shadow Over Innsmouth"	U	Mathew Cavotta	naeon	55
Notre Dame	City, Church	Location	For each additional Turn you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Andrew T. Kalichack	naeon	56
Ruined Top-Secret Warehouse	City, Ruins, Artifact	Location	Once housed secret, crated Nazi artifacts captured in World War II Egyptian campaigns. Later suffered fire and explosion of unknown origin.	C	Mathew Cavotta	naeon	57
Rue D'Auseil	City, Site	Location	...(it) lay across a dark river bordered by precipitous brick blear-windowed warehouses and spanned by a ponderous bridge of dark stone..." - H.P.Lovecraft, The Music of Erich Zann"	R	Stephen Barnwell	naeon	58
Porta Portese	City, Business, Artifact	Location	Flea Market. Spend 2 Sanity points to recover one Artifact from your Story Deck and bring it into play. Pay any Sanity costs for playing that Artifact.	C	Dennis Detwiler	naeon	59
Temple to Aesathog	Country, Ruins, Artifact	Location	This card fulfills the Space requirement for playing Azathoth. You may play Serpent People as Allies. Gate use not required.	C	Toren Atkinson	naeon	60
Smithsonian Institution	City, Museum, Underground, Artifact	Location	The Restricted Collection. Use this Gate and lose 1 Sanity point to play any one non-Weapon Artifact from any Dimension. Your Adventurer and Explorer Allies add 1 point to their card value while this is your Current Location.	C	Lee Moyer	naeon	61
Second Psychiatric Hospital	City, Sanitarium, Artifact	Location	Hydrogen-sulfide baths are so cleansing! Gain 5 Sanity points, but remain here for a Turn recovering from the treatment. For each additional Turn that you remain here, Bury one Phobia.	U	Anthony Hightower	naeon	62
Tycho Base	Space, City, University, Tome	Location	Secret Moon Base. Your Investigator automatically survives in Space at this Location. For each Turn spent on Tycho Base doing nothing else, gain 1 Sanity point. You may walk to DBZ Spacelab.	U	Michael Powell	naeon	63
The Vatican	City, Church, Library, Temple	Location	Gain 5 Sanity points now but you must spend the next Turn in atonement (doing nothing else). During each additional Turn you remain here you may Bury one Phobia affecting your Investigator.	U	Alan M. Clark	naeon	64
The Mall	City, Site	Location	Designed by Pierre-Charles L'Enfant and completed in 1791 as a broad avenue in the manner of the Champs Elysées in Paris.	C	Lee Moyer	naeon	65
Wreck of the Hellene	Country, Ruins, Tome, Artifact	Location	While a Star Event is in play, you may walk between this Location and any other Location card in any Dimension, except Exotic Locations.	C	Susan Van Camp	naeon	66
U.S. Coastguard Station	Country, Government, Artifact	Location	Spend 2 Sanity points to recover one Artifact from your Story Deck and bring it into play. Pay any Sanity costs for playing that Artifact.	C	Susan Van Camp	naeon	67
United Nations	City, Government, Tome	Location	Founded in 1945; a worldwide inter-governmental organization.	C	Heather McKinney	naeon	68
747	Affects Your Investigator	Event	Play this card and immediately play a new Location in the same Region right-side-up on top of your Story Deck.	C	Frank Kanach	naeon	69
Yuggoth	Country, Space, Library, Artifact, Tome	Location	Pluto. May play this card in any Dimension; assumes Dimension indicator of previous Current Location. Beginning each Turn you must be able to survive in Space or lose 5 Sanity points. For each Turn spent on Yuggoth doing nothing else, may draw two cards from your Mythos Deck.	R	Mike Christian	naeon	70
Yucca Mountain Project	Country, Government, Artifact, Tome	Location	High-Level Nuclear Waste Storage. You must be able to survive Radiation or lose 5 Sanity points at the beginning of each Turn. Each Monster played to your Threat at this Gate cost 1 Sanity point less than normal to play, to a minimum of zero.	R	Heather McKinney	naeon	71
An Unexpected Calamity	Affects Passing	Event	This card may only be played after one Pass has already been announced for the Round. Play this card, announce Pass," then Bury this card. Skip this Round's Combat and go directly to End Of Round."	R	Paul McConnell	naeon	72
Alien Abduction	Affects Opponent's Ally	Event	Choose one Ally of up to 4 points in value (including Weapons) that your opponent must Bury . If you have Greys in play as an Ally, Bury a chosen Ally of any value. Then Bury this card.	C	Lee Gibbons	naeon	73

Acid Rain	Affects All Investigators	Event	No Location bears the Forest attribute. Bury this card if any Day or Night Event is played.	C	Paul McConnell	naeon	74
Blink of an Eye	Affects Passing	Event	Play this card, and the pass by a player on an earlier Turn is voided - no Passes have been announced for the current Round. You may immediately play a second card. Then, Bury this card.	C	Randy Asplund-Faith	naeon	75
Blackout	Affects All Investigators	Event	It is now Night. Bury any Day or Night Event in play. Each opponent loses 1 Sanity point if their Current Location features the City attribute when this card is played.	C	Sam Shirley	naeon	76
Bibliophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Books. Lose 1 Sanity point at the beginning of each Turn that your Current Location features the Tome attribute.	R	Randy Asplund-Faith	naeon	77
Daybreak	Affects All Investigators	Event	The alarm rings-you hit the snooze button and go back to sleep. It is now Day. Bury any Day or Night Event in Play. Flip one chosen Ally of one Opponent.	C	Stephen King	naeon	78
Chulhu For President	Affects Great Old Ones & Outer Gods	Event	The Stars Are Right. Bury all Star Events in play. If a card is played that would Bury a GOO Bury this card instead. You may Bury this card instead of rotating or Burying a GOO at the end of the Round.	U	Lee Gibbons	naeon	79
Crop Circles	Affects Your Hand	Event	You may only play this card if your Current Location features the Outside attribute. Immediately play one Monster to your Threat. Then Bury this card.	U	Chris Adams	naeon	80
Going Postal	Affects Opponent's Ally	Event	Bury a random Ally; Discard that Ally if opponent's Current Location is a Business. Then Bury this card.	C	Lee Moyer	naeon	81
False Dawn	Affects All Investigators	Event	It is now Night. Bury any Day or Night Event in play. Living Dead Monsters do not Join while this card is in play.	C	Anthony Hightower	naeon	82
Ebola Virus	Affects Opponent's Ally	Event	Discard a random Ally of chosen opponent. Each other player's Investigator also in the same subregion must also randomly Discard one Ally. Then Bury this card.	U	Dave Carson	naeon	83
Helicopter	Affects Your Investigator	Event	On a following Turn play a new Location in the same Region right-side-up on top of your Story Deck. You may flip face-up one card in one opponent's Threat as your Turn while this card is your Current Location.	R	Tom Sullivan	naeon	84
Halitophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Bad Breath. If target opponent has one or more Allies in play, he or she loses 1 Sanity point at the beginning of each Turn that his or her Current Location features the Inside attribute.	R	Walter Velez	naeon	85
Government Quarantine	Affects Opponent's Hand	Event	Quarantine! Opponent skips the Discard phase at the end of the Round, and must keep all cards remaining in his or her Hand, even above Maximum. Bury this card at the end of the Round.	U	Mark Jackson	naeon	86
Hydrophilia	Affects Your Investigator	Event	Excessive Love of Water. An opponent may not play a Phobia on you while their current Location features the Water attribute. Bury this card when you play a Sanitarium or Temple.	C	Heather Hudson	naeon	87
Hitman from Medellin	Affects Opponent's Ally	Event	Use a Gate to play this card face-down to your Threat. When revealed, each Hitman From Medellin eliminates (Buries) one random Ally, Defending or not. Joins Hitman From Medellin.	R	David Fooden	naeon	88
Hitch A Ride	Affects Your Investigator	Event	On a following Turn, play a new Location in the same Region, right-side up on top of your Story Deck. Hang for a Turn to play an Ally card that could be played in this Region (one Ally per Hitch a Ride).	C	Edward P. Beard Jr.	naeon	89
Motion Sickness	Affects All Opponents Travel Events	Event	Each opponent that just Played a Travel Event (whether or not it is still their top Story Deck card) loses 2 Sanity points. Then Bury this card.	R	Heather McKinney	naeon	90
Mechanophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Machines. Lose 1 Sanity point at the beginning of each Turn that you are at an Artifact Location.	C	Mark Schuman	naeon	91
Ill Omen	Affects Opponent's Directed Threat	Event	Use a Gate to play this card face-down to your Threat. Monsters in an opposing Directed Threat are Discarded at the end of Combat instead of being Buried.	R	Scott Kirschner	naeon	92
Yuggoth Attacks!	Adventure		Like a SWARM OF INSECTS your hunting party of at least TWO different MI-GO landed near the naked ape settlement (TOWN or VILLAGE). The apes and their FAITHFUL HOUNDS put up a SIRIUS fight at the CHURCH, but were no match for your blazing rayguns (ENCHANTED WEAPON). The ape you captured, whose mind is now trapped in you MI-GO BRAINCASE, faces his worst NIGHTMARE and will fetch a high price back on YUGGOTH!	R		naeon	93

With Neighbors Like These...	Adventure	You saw trouble coming when those folk moved into the House next door, from some odd COUNTRY LOCATION. The TELEVISION constantly blares, the eldest kid sawed through your fence with a CHAINSAW, and the young one built a homemade FRAGMENTATION GRENADE. The parents are nothing but T.V. ZOMBIES. You asked for a POLICE INVESTIGATION but when the husband found out he got his gun and began GOING POSTAL. Now, you learn that a GOVERNMENT agency is investigating you!	C	naeon	94
Nuclear Winter	Affects All Investigators	Event	All Investigators must Bury the top card of their Story Decks when this card is played. Bury this card if a Day or Night Even is played.	R Terese Nielson	95
Nemesis	Affects Passing	Event	Retribution for evil deeds or underserved good fortune. Bury any Star Event. Any Investigator loses 1 Sanity point when he or she declares a Pass.	C Mark Poole	96
Mugging	Affects Opponent's Card Play	Event	Target Investigator loses 1 Sanity point and must remain in his or her Current Location for the next Turn but may play cards other than a new Location card or Travel Event.	C Walter Velez	97
Portophtilia	Affects Your Investigator	Event	Excessive Love of Gates. An opponent may not play a Phobia on you while their current Location features the Gate attribute. Bury this card when you play a Sanitarium or Temple.	C Anthony Hightower	98
Poltergeist	Affects Your Hand	Event	You may only play this card if your Current Location features the Inside attribute. Immediately play a Monster to your Threat. Then bury this card.	C Eric Vogt	99
Police Investigation	Affects Opponent's Weapons	Event	Drop Your Weapons! Bury all Weapons of target opponent that have a card value of 2 or more. Then Bury this card.	C Strehphon Taylor	100
Sirius	Affects All Investigators	Event	The brightest star in the sky, in the constellation Canis Major. Bury all Star Events in play. All Weapons with card values of 2 points or fewer are enchanted.	C Thomas M. Baxa	101
Shuttle Icarus	Affects Your Investigator	Event	Space Shuttle: Daedalus Class. You may play this card only at a Space or Outside Location. On a following Turn play a new Space or Outside Location in any Region right-side-up.	U Frank Kanach	102
Serial Killer	Affects Opponent's Mythos Deck	Event	Target Discards his or her top Mythos Deck card at the beginning of each Turn. Bury this card once the target plays a Travel Event or arrives at a Location in a different subregion.	C Heather McKinney	103
Thaasophobia	Affects Opponent's Investigator	Event	Fear of Being Idle. Opponent loses 1 Sanity point if he or she Passes.	C Scott M. Fischer	104
Terrorist Strike	Affects Opponent's Investigator	Event	Even if already Walking, your opponent must play a Travel Event or a new Location next Turn or suffer an attack worth 5 points. Allies may defend. Then Bury this card.	R David Fooden	105
Television	Affects Opponent's Allies	Event	Target Flips all Allies face-down. They remain so while this card is in play. Bury this card if target plays a Day Event, a Tome, or at the end of the Round.	C John Snyder	106
Unexpected Eclipse	Affects all Investigators	Event	The world grows still, dark, and cold. This is an Eclipse card. It is now Day, Bury all Day or Night Events and you may also Bury any one other Event card in play, except Travel Events.	C John Snyder	107
UFO	Affects Your Investigator	Event	You must have Greys in play as an Ally to play this card. You may immediately play a new Location in any Region or Dimension (except non-space Exotic Locations) right-side-up on top of your Story Deck.	U Eric Vogt	108
Time Flux	Affects Your Hand	Event	Discover modern equipment in the Waking World or Dreamlands. Using a Gate, play this card to immediately play one New Aeon Ally, Artifact, Monster, or Tome that you could otherwise play at your Current Location. Then Bury this card.	U Stephen King	109
Dimensional Shambler	Monster	Not wholly ape, and not wholly insect. Bypasses your opponent's Directed Threat. Add 1 point to the value of this card if the Current Location of your opponent is Exotic or is in any Dimension other than the Waking World. Joins Dimensional Shambler.	U Lee Gibbons	naeon	110
Chakota Beast	Monster	Dozens of weeping, shouting faces in a wormlike mass. Add 2 points to the value of this Monster if you or your opponent's Current Location is Underground. Joins Chakota Beast.	U Michael Kellner	naeon	111
Yithian Psychic Possession	Affects Opponent's Ally	Event	Yithians change your mind. Bury an Ally that was Just Played or who was in play and whose abilities or Special Effect were just used. Then Bury this card.	R Dan Frazier	112

Hound Of Tindalos		Monster	Lean and athirst! Add 1 point to the value of this card if your opponent is Inside.	C	Heather Hudson	naeon	113
Greys	Corrupt Scientist. Knows Binary	Monster	Do they come from another dimension, another planet, or another time? Use an Outside Gate to play as an Ally. Joins Greys.	C	KC Lancaster	naeon	114
Fractal Creatures		Monster	Pure energy, a faint, sparkling light show. Reduce the value of this creature by 2 points if summoned. Joins Fractal Creatures.	R	Lee Gibbons	naeon	115
Men in Black		Monster	Are they one of Us...or one of Them! When Threat is revealed, randomly choose one of your opponent's Allies (Defending or not) and flip that card face-down. Joins Men In Black.	C	Mark Poole	naeon	116
Larvae Of The Other Gods. Second Stage		Monster	Blind and without mind. When Summoned can be used to Travel By Land. Immediately play a new Location in the same Region right-side-up.	U	Drashi Khendup	naeon	117
Larva of the Other Gods. First Stage		Monster	Add 2 points to the value of this card if your opponent is in a Space Location. When Summoned, can use to Travel in Space. Immediately play a new Location in any Region right-side-up on top of your Story Deck. Joins Larvae of the Other Gods, First Stage.	U	Terese Nielson	naeon	118
Servants of the Silver Twilight	Corrupt Soldier. Knows English & Greek	Monster	You are the fortunate ones-the time may come that you will workshop in the flesh in the Temples of R'lyeh, whose glory is beyond your comprehension." - Catechism of the Silver Twilight. Joins with Servants of the Silver Twilight."	C	Nick Smith	naeon	119
Serpent People	Corrupt Scientist. Knows Atlantean	Monster	Sinuously erect. When revealed, Bury all Threat Events in the opposing Directed Threat. They have no effect. Joins Serpent People.	C	Lee Moyer	naeon	120
Mi-Go	Corrupt Scientist. Knows English & Glyphs	Monster	Is there such a thing as disloyalty among monsters? Use a City Gate to play this Mi-Go as an Ally. Joins Mi-Go.	C	Stephen King	naeon	121
Azathoth	Space Location, Eclipse	Monster	The Nuclear Chaos. Each Investigator suffers 2 points of Radiation damage the moment that this card is played. Ignore red Sanity pentagrams and reverse the effect of green Sanity pentagrams for all cards played while Azathoth is in play. Investigators may not gain Sanity.	R	Tom Sullivan	naeon	122
Zombies		Monster	Evil Nazi Undead! Value is 1 during the Day. If any Allies are lost in Combat involving Zombies, begin next round with one Zombies card face-down in your Threat (forms a new Threat). Joins Living Dead.	C	Roger Raupp	naeon	123
Werewolf		Monster	Ravenous and savage. Add 1 point to the value of this card when any Night Event is in play; add 2 when Full Moon is in play. Joins Werewolf.	U	David Day	naeon	124
Anti-Gravity Harness	Affects Your Investigator	Artifact	Costs 2 Sanity points to use. Travel to any Location in the same Dimension, as if Walking. May Travel between Regions and to Space Locations, but not to other Exotic Locations.	C	Frank Kanach	naeon	125
Tsathoggua	Outside/Country Location, Blackout	Monster	He dwells in the black gulf of N'Kai. At the end of Combat, prior to the regular Discard phase, all Investigators Discard Monster cards remaining in their Hands. No Investigator may gain Sanity.	R	Mark Jackson	naeon	126
Shub-Niggurath	Country/Forested Location, False Dawn	Monster	Black Goat of the Woods. All Monsters may be played as Allies (still must use a Gate). Increase the value of all Dark Young by 1 point. No Investigator may gain Sanity.	U	Tom Sullivan	naeon	127
Bulletproof Vest	Affects Your Ally	Artifact	Give this card to one of your Allies in play. As long as you have other Allies in play, exclude Ally with Vest when you must randomly choose an Ally.	R	Michael Kellner	naeon	128
Black Belt	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. During Combat Ally is Buried only if he or she takes full card value in Sanity loss. If Ally is lost this card suffers the same fate.	R	Bryon Wackwitz	naeon	129
Bank Vault	Affects Your Hand	Artifact	On a Turn following the play of this card, place 1-3 Tomes or Artifacts from your Hand face-down beneath the Bank Vault (max 3). Cards are not in play. Bury this card to return cards to your Hand. Cards are Discarded if this card is lost.	C	Frank Kanach	naeon	130
Cthulhu Statuette	Affects Combat	Artifact	Time and Space become irrelevant. Costs 1 Sanity point to use. May only be used during Combat. Change the nature of one Ally in Combat. If not Defending may now become a Defending Ally. If already Defending may become non-Defending, or may Defend against a different Directed Threat.	C	Alan M. Clark	naeon	131

Cloning Chamber	Affects Your Ally	Artifact	Just because we can, should we? Give this card to an Ally in play (except Living Dead). You may have more than one copy of that Ally card in play. If this card is lost, clones remain in play.	R	Nick Smith	naeon	132
Chainsaw	Affects Ally's Value	Artifact	Add 2 points to Ally's value. You may add Ally to a Threat in the Commit Allies phase of Combat.	C	David Fooden	naeon	133
Fragmentation Grenade	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. If Ally is Discarded or Buried, this Weapon suffers the same fate. During Combat Bury this card to Bury one non-Defending Ally.	C	Strehphon Taylor	naeon	134
Emergency Medical Equipment	Affects Your Investigator	Artifact	Bury this card to cancel the effects of a card played since your last Turn that would otherwise cause you to Bury or Discard an Ally or Allies.	U	Michael Kellner	naeon	135
Disturbing Portrait	Affects Your Hand	Artifact	This card has constant effect. While in the New Aeon, you may find Waking World Allies from your current subregion.	C	Dan Frazier	naeon	136
Plastic Explosive	Affects Ally's Value	Artifact	Add 4 points to Ally's Value. If Ally is Discarded or Buried this card suffers the same fate. Discard Plastic Explosive after use in Combat and Bury the Ally.	R	John Snyder	naeon	137
M16 Assault Rifle	Affects Ally's Value	Artifact	Add 3 points to Ally's Value; Ally is now Steadfast. If Ally is Discarded or Buried this card suffers the same fate.	C	Mark Jackson	naeon	138
Laptop Computer	Affects Your Investigator	Artifact	Knows Binary. Can know any one Spell. Bury Spell in your Story Deck after it is cast. Joins with The Internet at Artifact/Tome Locations.	C	Darryl Elliot	naeon	139
Space Suit	Affects Your Investigator	Artifact	Protection From Space. This card has constant effect. Your Investigator is able to survive in Space.	R	Heather McKinney	naeon	140
Regalia of the Outer Gods	Affects Your Investigator	Artifact	Play only at an Exotic Location. This card has constant effect. You are not affected by any Great Old Ones and Outer Gods in play.	R	Lissanne Lake	naeon	141
Radiation Suit	Affects Your Investigator	Artifact	Protection From Radiation. This card has constant effect. Your Investigator is immune to any damage described as being caused by Radiation.	R	Heather McKinney	naeon	142
Tank	Affects Combat	Artifact	May be committed to Defend against one Directed Threat during the Artifacts Use phase of Combat; counts as an Ally. Bury Tank only if it takes its full value in Sanity loss.	U	Frank Kanach	naeon	143
Tactical Nuclear Bomb	Affects All Threats	Artifact	Discard this card to Bury all Monsters in all Threats except Great Old Ones and Outer Gods. Radiation causes the player of this card to lose 3 additional Sanity points when it is used.	U	Lee Gibbons	naeon	144
Stealth Fighter	Affects Your Threat	Artifact	Can you even afford to fight an enemy with billion-dollar weapon systems? Invisible. May join a Directed Threat during the Artifacts Use phase of Combat; treat as a Lesser Servitor Monster.	R	Frank Kanach	naeon	145
Azathoth And Others	English	Tome	A collection of poems by talented Arkham poet Edward Derby. An Unexpected Calamity can not be played by any player.	U	Heather McKinney	naeon	146
Time Machine	Affects Travel Between Dimensions	Artifact	Costs 1 Sanity point to use. Flip this card and walk to any Location (except Exotic) in another Dimension. If your new Location is in the same subregion as your Current Location, you may instead play it right-side-up.	C	Scott M. Fischer	naeon	147
Taser	Affects Ally's Value	Artifact	Add 1 point to Ally's value. If the Ally bearing this Weapon is lost, this card suffers the same fate. Bury this card to stun a random Monster in a Directed Threat facing your Investigator. It returns to Opponent's Hand.	C	Doug Chaffee	naeon	148
Prophecies of Nostradamus	French	Tome	A faithful translation of the 1555 manuscript, originally entitled Centuries. You may play Events (except Travel Events) featuring the New Aeon icon.	U	Mike Christian	naeon	149
Massa Di Requiem Per Shuggay	Italian	Tome	Italian Opera written in 1768, banned by Pope Clement VII. Said by some musicians to be unplayable. With a Musician Ally, you may play this Tome regardless of the languages know by your Investigator or Allies.	C	John Snyder	naeon	150
B-Movie Script	English	Tome	Bury this card and cause one opponent to recast" (Flip) his or her Investigator card unless that opponent loses 2 Sanity points by rejecting the script."	C	Barry Chambers	naeon	151
Zanthu Tablets	Glyphs	Tome	Carvings on twelve black jade tablets containing a partial history of the lost continent of Mu.	C	Alan M. Clark	naeon	152
Whispers Pulp Magazine Collection	English	Tome	Horror pulps had their heyday in the 30s and 40s. This complete collection is both educational and quite valuable.	C	Barry Chambers	naeon	153

The Internet	Binary	Tome	If you also have Laptop Computer in play, add 1 point to this card's value (randomly lose spell if Laptop is lost). Joins with Laptop Computer at Artifact/Tome Locations, even if you do not currently know Binary.	C	Sam Shirley	naeon	154
Chronoportation	Affects Your Hand	Spell	Immediately play any Tome or Artifact from another Dimension that would otherwise be legal at your Current Location.	C	Drashi Khendup	naeon	155
Call the Unnamed One	Affects Your Hand	Spell	Cast this spell to immediately play one Monster card as an Ally (no Gate needed).	C	David Fooden	naeon	156
Zanthu Tablets: A Conjectural Translation	English	Tome	A 1916 translation of the original tablets by archaeologist Harold Hadley Copeland. Spells or Artifacts that affect the top card of your Story Deck can not be used against you.	C	William O'Connor	naeon	157
Enthrall Victims	Affects Two Allies	Spell	Flip two random Allies of Target opponent.	U	KC Lancaster	naeon	158
Darkness of the Void	Affects All Investigators	Spell	It is now Night. Place this card in Event area. Bury any Day, Night, Storm, or Drought Events in play. Day Events may not be played. Bury this card if any Night Event is played.	R	Thomas M. Baxa	naeon	159
Create Stasis	Affects Opponent's Directed Threat	Spell	May only be played during Combat. Set aside one random card in the target Directed Threat: it does not participate in Combat this Round. Target begins the next Round with that card in his or her Threat.	U	Darryl Elliot	naeon	160
Flesh Ward	Affects Your Investigator	Spell	Once cast and as long as this card remains face-down, your Investigator is protected from the effects of Radiation. At the end of the Round you may spend 1 Sanity point to keep this card face-down.	U	Heather Hudson	naeon	161
Exorcism	Affects Opponent's Directed Threat	Spell	May only be used during Combat. Discard a Monster from your Threat and Bury a random card from target Directed Threat.	U	Joel Biske	naeon	162
Evoke Doppelganger	Affects Your Ally	Spell	Cast on an Ally (except Living Dead) and immediately play another copy of that Ally card whether or not he or she could be played at your Current Location.	R	David Fooden	naeon	163
Monatomic Translocation	Affects Travel Between Dimensions	Spell	You may immediately play a new Location in any Dimension (except Exotic) as your Current Location.	C	Mark Schumann & Janice Sellers	naeon	164
Mental Suggestion	Affects Opponent's Mythos Deck	Spell	Target Investigator must reshuffle his or her Discards and Mythos Deck with no Sanity cost.	C	William O'Connor	naeon	165
Insidious Ululation of the Invisible Suppliants	Affects Your Investigator	Spell	Once cast and as long as this card remains face-down, your Investigator is protected from the effects of Space. At the end of the Round you may spend 1 Sanity point to keep this card face-down.	U	Jeff Menges	naeon	166
Temporal Lash	Affects Opponent's Story Deck	Spell	They never existed! When cast upon an opponent, you force him or her to Discard the Ally closest to the bottom of his or her Story Deck.	R	Dave Carson	naeon	167
Song of the Stellar Larvae	Affects Your Story Deck	Spell	You may play one Monster allowing Travel as a Special Effect to the top of your Story Deck. Then, immediately play a new Location, as allowed by the Monster's Special Effect, as your Current Location.	U	Amit Mukherjee	naeon	168
Shaggal Mental Possession	Affects Opponent's Ally	Spell	You seem.. different somehow? Replace chosen target Ally with the Ally closest to the bottom of opponent's Story Deck. If none, Spell may not be cast.	U	Paul McConnell	naeon	169
Day the Sun Stood Still	Adventure	Adventure	The world can change in the BLINK OF AN EYE, especially with help from someone like you. A premonition alerted you to an UNEXPECTED ECLIPSE, visible only from THREE different COUNTRY LOCATIONS. You have long awaited this moment! Searching through the ZANTHU TABLETS you learn how to CALL THE UNNAMED ONE to loose Ye Liveliest Awfulness (a MONSTER) upon the rest of the world.	C		naeon	170
Camp Bright Star	Adventure	Adventure	It was exciting to drive through the COUNTRY to Camp Bright Star near the lake (a different COUNTRY/WATER LOCATION). We swam most of the day. That NIGHT we clustered around the fire, listening to ole' Zeke paint a DISTURBING PORTRAIT of a crazed SCIENTIST suffering from a PHOBIA and a PHILIA, who killed a girl at a nearby SITE. After, we can sneak into the old CEMETERY and find her grave. Hey, maybe we'll even see a MONSTER!	C		naeon	171

Ashes, Ashes, Azathoth	Adventure	MONSTERS (two) have overrun the city. Through the sight of your WEAPON you see a BUSINESS and MUSEUM lying in RUINS, and an Army TANK lies broken and useless. You're on your own. You grab the cold metal of your TACTICAL NUCLEAR BOMB, and take careful aim at the CORRUPT CULTIST summoning his evil lord (a GREAT OLD ONE or OUTER GOD). You know that you are too close to survive yourself, but only you can end this madness.	U	naeon	172
Look to the Future	Adventure	Deep within the SMUGGLER'S TUNNELS a madman (CORRUPT ALLY) shatters the bonds of Time with new discovery - a crude TIME MACHINE. A wondrous future awaits exploitation! After MUGGING a guard, he breaks into TWO GOVERNMENT ARTIFACT LOCATIONS where he discovers bizarre machines (TWO NEW AEON ARTIFACTS) and a NEW AEON ALLY who may well be his descendant.	C	naeon	173
Different Worlds	Adventure	In college you discovered dark secrets about the world. You must tell the rest of humanity! Refurbishing a RUINS, you found your own publishing company (CHAOSIUM), along with TWO ALLIES who are either AUTHORS, INVENTORS, or ARTISTS. Working on your LAPTOP COMPUTER, you publish at least one TOME per month, now on sale both on the INTERNET and at a BUSINESS LOCATION.	C	naeon	174
Deliverance	Adventure	On vacation at long last, you head upriver through the rugged countryside of TWO CATSKILLS LOCATIONS with your friend, a DREAMER. Then, things go horribly wrong. Your craft capsizes and you are captured by a SERIAL KILLER, who makes you do unspeakable things, giving you a PHOBIA. He takes you to his hideaway SITE where you are enthralled by the banjo playing of his younger cousin, a MUSICIAN. Finally you grab his WEAPON and make good your escape.	C	naeon	175
One Small Step	Adventure	By the turn of the millennium our space agencies (KENNEDY SPACE CENTER or EUROPEAN SPACE AGENCY) began exploring the cosmos (SHUTTLE ICARUS and TWO different SPACE LOCATIONS). But even the PROPHECIES OF NOSTRADAMUS could not predict what we found. There are races of MONSTERS (two Greater and two Lesser) inhabiting those nether reaches, ruled by their monstrous dark lords (a GREAT OLD ONE or OUTER GOD). Is there, then, any future for humankind?	U	naeon	176
Night at the Opera	Adventure	While on vacation at the GIULIO CESARE HOTEL, a friend (ALLY that knows Italian) invited you to the opera that NIGHT. A STORM broke at dusk, just when were to meet at the ROME LOCATION near the MUSEUM. Fortunately, you love walking in the rain (HYDROPHILIA), though a MONSTER you imagined in the shadows gave you quite a start. Finally, you made it and had a delightful time enjoying the MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY.	C	naeon	177
Make Them Pay!	Adventure	Life stinks! Up before DAYBREAK, but your car had a flat and you had to HITCH A RIDE. Your deliveries to the THREE different CITIES were late because of traffic. On your last delivery, a BLACKOUT hit and you got lost looking for the BUSINESS. Now they've fired you! They better watch out! You're one of the SERVANTS OF THE SILVER TWILIGHT, and you'll get even! (an EVENT costing Sanity)	C	naeon	178
Outbreak	Adventure	The carrier contracted the disease in Kingsport (KINGSPORT LOCATION) - he lived just a block from the DAWN BIOZYME RESEARCH LAB. He spread it to the others aboard the plane (TRAVEL BY AIR) and the DOCTOR was quickly overwhelmed despite his EMERGENCY MEDICAL EQUIPMENT. Authorities allowed an emergency landing at the COUNTRY LOCATION, after first establishing a GOVERNMENT QUARANTINE about the airport. Evidence collected by the HAZ-MAT TEAM confirmed everyone's worst fear: the dread EBOLA VIRUS was spreading!	U	naeon	179



Out Of My Mind	Adventure	Arriving in a simple brown wrapper, the antique book read PNAKOTIC MANUSCRIPTS across the plain cover. For hours I read, about strange creatures called YITHIANS who possessed singular mental powers (YITHIAN MENTAL CONTACT and YITHIAN PSYCHIC POSSESSION). Apparently, they can travel through time at will, stepping from here (WAKING WORLD LOCATION) into the future (NEW AEON LOCATION) as easily as we step from room to room. They could be with us now!	R	naeon	180
Operation Nemesis	Adventure	Good Morning, DETECTIVE. Here at FBI Headquarters (J. EDGAR HOOVER BUILDING ) we are about to launch Operation NEMESIS. Your mission is to identify a suspected CULTIST, currently a member of a UNITED NATIONS delegation. We believe his ultimate destination to be our nation's Capitol (one WASHINGTON D.C. Location), but beware: he is known to summon a MONSTER to do his bidding. The accompanying TOME will provide you with clues to his motives. Good Luck. ""	C	naeon	181
Today's Tabloid Headlines	Adventure	Mysterious CROP CIRCLES Reveal Cancer Cure! Alien UFO Secretly Held at AREA 51! POLICE DETECTIVE Escapes Gruesome ALIEN ABDUCTION! Experimental ANTI-GRAVITY HARNESS Fails Secret Government Test. Alien Spacecraft Destroyed In Midair - TWO BUSINESSES Burned By Fallen Wreckage!	U	naeon	182
Promises, Promises	Adventure	Calling yourself a Reverend, you use your power of MENTAL SUGGESTION over your gullible flock. They actually believe that the secret of eternal happiness can be found on a planet circling SIRIUS! You hold rituals at the rented CARLYLE HOUSE MUSEUM, keep them isolated in the COUNTRY LOCATION, empty their BANK VAULT and take everything they own (TWO ARTIFACTS or TOMES). Now they will follow you anywhere, even unto death (EVENT that affects opponent's ally)	C	naeon	183
Plan 9	Adventure	Here you are a world-famous actor, and all your agent can get you is a B-MOVIE SCRIPT. You've seen this plot before in a dime-store TOME: the SCIENTIST or PROFESSOR invents a goofy-looking TIME MACHINE, which spews forth a shaggy MONSTER. The monster runs rampant, using its hypnotic abilities to ENTHRALL VICTIMS across the world (THREE LOCATIONS in different subregions). Only Our Hero and his sidekick, TOODEE-6, can save humankind.	U	naeon	184
Chrysler Building	Location	Designed by William Van Alen, completed in 1930, and for a few months was the world's tallest building. At each of its two major setbacks are colossal steel gargoyles, and it is crowned with steel arched pyramids narrowing to a sharp needle point.	R	Stephen Barnwell	185
Colour Out Of Space	Monster	...the shapeless stream of unplaceable colour...seemed to flow into the sky." - H.P.Lovecraft, The Colour Out of Space Subtract 3 points from the value of this card if your opponent has protection from Radiation."	R	Dan Frazier	186
Bless	Spell	Target Weapon becomes Enchanted for the remainder of the Round.	R	Joel Biske	187
Smugglers Tunnels	Location	...a veritable warren of unseen abnormalities." - H.P.Lovecraft, The Shadow Over Innsmouth You may use this Gate to play New Aeon Monsters."	C	Jim Nelson	188
Frivolous Lawsuit	Event	Force an opponent to Discard one in-play card of your choice, except their Current Location or an Adventure, that fulfilled the requirements of an Adventure that was just Played. Then Bury this card.	R	Lee Moyer	189
First National Grocery	Location	...(A) solitary boy of seventeen (was) in charge...he did not like (Innsmouth), its fishy smell, or its furtive people." - H.P.Lovecraft, The Shadow Over Innsmouth"	R	Toren Atkinson	190
Grasp Of Cthulhu	Spell	All Monsters join, for all Investigators, for the remainder of the Round.	R	Randy Asplund-Faith	191
Louvre	Location	Founded in 1546; the national museum of France. Housed in an enormous palace, its painting collection is one of the richest in the world. Your Artist Allies add 1 point to their card value while this is your Current Location.	C	Michael Kimble	192
IRS Auditor	Event	Use a Gate to play this card face-down to your Threat. When revealed, each IRS Auditor confiscates one chosen Artifact. Your opponent must Bury the card in his or her Story Deck.	U	Stephen King	193

Shoggoth Lord	Monster	One of the few small intelligent shoggoths abroad. Use a Gate at a Location with a red Sanity pentagram to play Shoggoth Lord as an Ally. Add 2 points to value of Shoggoth in your Directed Threat if that Directed Threat contains Shoggoth Lord, or if Shoggoth Lord is your Ally.	R	Dan Frazier	naeon	194
Star Vampire	Monster	...a scarlet blob with myriad tentacular trunks..." - Robert Bloch, The Shambler from the Stars. Add 1 point to the value of this card if you or your opponent is in a Space Location. Invisible when any Star is in play. Joins Star Vampire."	R	Tom Sullivan	naeon	195
Yog Sothoth	Monster	The barriers of time and space are destroyed! Treat all Locations in all Dimensions as if they belong to the same Region. No Investigator may gain Sanity.	R	Tom Sullivan	naeon	196
Harbor Place Hotel	Location	A well-tended inn with an inspirational view of the harbor and high house. An Unexpected Calamity can not be played by any player.	R	Scott M. Fischer	naeon	197
Media Hyperbole	Event	Opponent may not use Spells or Gates in his or her Current Location. Bury this card when opponent plays a Travel Event or arrives at a new Location.	U	Jeff Menges	naeon	198
Dark Horse	Adventure	This election, you'll help your candidate any way you can. You slip an IRS AUDITOR incriminating evidence on your opponent and fan MEDIA HYPERBOLE to paint a DISTURBING PORTRAIT of him. You summon a HOUND OF TINDALOS to eliminate his campaign team and your agents, the MEN IN BLACK, fill their places. Onboard the 747, you accompany your candidate to campaign stops in THREE different SUBREGIONS. In the end, you'll vote CTHULHU FOR PRESIDENT. Why settle for the lesser evil.	U		naeon	199
Its Full Of Stars!	Event	You may only play this card while your Current Location features the Space attribute. If your current Sanity is 1-7 gain 5 points; if 8-13 gain 3; if 14+ gain 1. Then Bury this card.	R	Sam Shirley	naeon	200
Université d'Harvard Bibliothèque Houghton	Lieu	Augmentez de 1 point la valeur de tous vos Professeurs et Etudiants quand votre Investigateur se trouve dans ce Lieu.	U	Thomas Garrett Adams	rev	1
A l'Assaut de Y'ha-Nthlei	Aventure	Après avoir LUTTE CONTRE L'ORDRE, vous retrouvez au milieu des décombres, les ECRITS DE PONAPE, le TEXTE DE R'LYEH ou le CTHAAT AQUADINGEN (l'un de ces trois grimoires, rédigé dans une autre langue que l'anglais) et vous apprenez l'existence d'un complot menaçant l'Humanité. Après avoir averti un SOLDAT INTEGRE, celui-ci contacte la Marine. Un U-BOOT (Voyage Sous-marin) attaque alors la cité engloutie de Y'HA NTHLEI et doit affronter un SHOGGOTH dirigé par PERE DAGON ou MERE HYDRA. Vêtu seulement d'un SCAPHANDRE DE PLONGEE, vous jetez votre SPHERE DE NATH afin d'enfouir vos adversaires inhumains.	R		rev	2
Abhoth	Monstre	Considérez que tous les Lieux possèdent désormais un Portail pouvant être utilisé à plusieurs reprises (à condition de dépenser à chaque fois les points de SAN requis). Aucun Investigateur ne peut plus gagner de SAN.	U	Mark Ferrari	rev	3
Aldebaran se déplace Dans Le Ciel	Événement	Si Aldebaran n'est pas encore en jeu, cette carte doit être jouée normalement. Par contre, si elle est mise en jeu, tous les autres événements en jeu (à l'exception des cartes de voyage) doivent être enterrés. Tant qu'elle est en jeu, chaque Investigateur ne peut être affecté que par une seule phobie (choisie au hasard).	C	Justin Hampton	rev	4
Altération Physique de Gorgoroth	Sortilège	Placez l'Allié visé face cachée, dans la Menace de son Investigateur. Il fonctionne ensuite comme un Monstre normal et doit être enterré à la fin des combats.	R	Sam Shirley	rev	5
Arthur Machen	Allié	Né en 1863, mort en 1947. Réduisez de 1 point le nombre minimum de cartes que votre Investigateur doit conserver aussi longtemps que Machen est en jeu. Bonus ne pouvant être cumulé avec celui conféré par d'autres Alliés réduisant ce minimum.	C	Thomas Garrett Adams	rev	6
Astrophobie	Événement	Peur des Etoiles. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN chaque fois qu'un Événement concernant une ou plusieurs Etoiles est joué et chaque fois que l'on passe du Jour à la Nuit.	R	Lee Gibbons	rev	7
Baiser de Dagon	Sortilège	Des branches poussent à votre Investigateur et à tous ses Alliés ce qui les rend capable de Respirer Sous l'Eau jusqu'au début du prochain round.	C	Earl Geler	rev	8

Bal Sagoth	Ile, Artéfact	Lieu	Aucune liaison aérienne ne menant jusqu'à cette île, vous devez employer une carte Voyage Maritime pour vous y rendre. Ce Portail peut être utilisé à plusieurs reprises, mais il faut à chaque fois payer le nombre de points de SAN requis par cette carte.	R	Strephon Taylor	rev	9
Breuvage de l'Espace	Affecte Votre Investigateur	Artéfact	Votre Investigateur et tous ses Alliés sont protégés lorsqu'ils se trouvent dans un Lieu possédant l'attribut Espace.	U	Scott M. Fischer	rev	10
Brume de R'lyeh	Affecte Un Monstre	Sortilège	Le Monstre visé devient Invisible pour le reste du round en cours.	C	Michaël Kellner	rev	11
Byakhee		Monstre	Augmentez la valeur de cette carte de 2 points quand Aldebaran se Déplace Dans le Ciel. Peut attaquer un Investigateur et ses Alliés uniquement quand ceux-ci sont dans un Lieu Extérieur. Un Shantak, s'il est Contrôlé, peut aussi être employé comme un Voyage Aérien, utilisable pour se rendre dans des Lieux Espace.	C	Tom Sullivan	rev	12
Cargo à Vapeur	Artéfact	Événement	Lors d'un prochain tour, déposez sur votre pile Histoire - face visible et à l'endroit - une nouvelle carte Lieu ornée de l'icône Eau appartenant à la même Région ou à une Région différente.	C	Eric Vogt	rev	13
Celaeno	Espace, Site, Bibliothèque, Grimoire	Lieu	Au début de chacun de vos tours, si vous n'êtes pas capable de survivre dans l'Espace, vous perdez 5 points de SAN. Celaeno n'est pas affecté par les Événements et Sortilèges pouvant normalement influencer le Lieu qui occupe le sommet de votre pile Histoire. Ce Portail peut être employé à plusieurs reprises, mais on doit à chaque fois dépenser le nombre de points de SAN requis.	U	Andrew T. Kalichack	rev	14
Cérémonie Mao	Affecte un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur Adverse	Sortilège	Permet d'annuler jusqu'à la fin du round en cours (combats compris) les effets produits par les Grands Anciens ou Dieux Extérieurs déjà en jeu. Il est possible de gagner des points de SAN.	R	Micaël Kellner	rev	15
Chant d'Hasur	Affecte l'Investigateur Adverse	Sortilège	Anéantissez le savoir ! Jetez à la Défausse un Sortilège choisi au hasard parmi ceux attachés à un Grimoire ou à un Allié adverse. S'il est lancé lors d'une Lune Décroissante, ce Sortilège vous permet d'obliger un adversaire à enterrer le Grimoire de votre choix (et ses Sortilèges).	R	Michaël Kellner	rev	16
Chant de l'Âme	Affecte Votre Investigateur	Sortilège	Ce Sortilège fait gagner 3 points de SAN s'il est lancé lors d'une Pleine Lune.	C	Michaël Kellner	rev	17
Cthulhu	Ile, Lune Croissante	Monstre	Dans sa demeure de R'lyeh la morte Cthulhu rêve et attend. - H.P. Lovecraft, L'Appel de Cthulhu Tous les Monstres peuvent s'associer entre eux. Aucun Investigateur ne peut gagner de SAN.	U	Lee Gibbons	rev	18
Devenez un Membre du Cercle		Aventure	Le Mythe de Cthulhu a pris corps lorsque divers écrivains ont entrepris des relations épistolaires afin de s'échanger des idées. Vous aussi pouvez devenir membre de ce cercle littéraire. Inspirez-vous des oeuvres d'EDGAR ALLAN POE et de LORD DUNSANY. Commencez ensuite à écrire à H.P. LOVECRAFT, ROBERT W. CHAMBERS et ARTHUR MACHEN. Enfin, rédigez votre propre GRIMOIRE.	U		rev	19
Devenir un Chasseur Spectral	Affecte Un Allié	Sortilège	Traitez l'Allié visé comme s'il était Invisible et détenait une Arme Enchantée jusqu'à la fin du round en cours. Entrez cet Allié à la fin des combats.	R	Sam Shirley	rev	20
Disque de R'lyeh	Fragment Droit	Artéfact	Vous devez impérativement posséder les trois morceaux qui constituent cet Artéfact avant de pouvoir jouer la carte R'lyeh. Chaque fragment du disque en votre possession augmente de 1 point la valeur des Larves Stellaires.	U	Strephon Taylor	rev	21
Disque de R'lyeh	Fragment Gauche	Artéfact	Vous devez impérativement posséder les trois morceaux qui constituent cet Artéfact avant de pouvoir jouer la carte R'lyeh. Chaque fragment du disque en votre possession augmente de 1 point la valeur des Larves Stellaires.	U	Strephon Taylor	rev	22
Disque de R'lyeh	Fragment Supérieur	Artéfact	Vous devez impérativement posséder les trois morceaux qui constituent cet Artéfact avant de pouvoir jouer la carte R'lyeh. Chaque fragment du disque en votre possession augmente de 1 point la valeur des Larves Stellaires.	U	Strephon Taylor	rev	23
Disque des Hyades	Affecte toutes les Menaces	Artéfact	Lorsque cette carte est en jeu, aucun Monstre Mort-Vivant ne peut s'associer.	C	Sam Shirley	rev	24
Écrits de Ponape	Héroglyphes	Grimoire	Vous pouvez Respirer Sous l'Eau aussi longtemps que cette carte reste en jeu.	C	Joseph Sutliff	rev	25

Edgar Allan Poe	Ecrivain Intègre, Connaît l'anglais et l'atlante	Allié	Né en 1809, mort en 1849. Poe a eu une existence courte et mouvementée. Le seul de ses livres qui ait été réédité de son vivant fut une étude consacrée aux escargots.	C	Lee Moyer	rev	26
Formule et Diagrammes d'Orme		Artéfact	Augmente de 2 points la valeur d'un Allié quelconque. Si c'est un Sectateur Corrompu, sa Capacité Magique augmente également de 1 point. S'il s'agit de Simon Orme, elle augmente de 2 points.	R	Dennis J. Calero	rev	27
Générer une Perturbation Temporelle	Affecte Votre Investigateur	Sortilège	Placez au sommet de votre pile Histoire n'importe quel Lieu qu'elle contient déjà. Ignorez les éventuels gains/pertes de SAN. Il est possible d'utiliser à nouveau un Portail.	R	Michaëli Kelner	rev	28
George Gammel Angell	Professeur Intègre, Connaît l'anglais et les hiéroglyphes	Allié	L'autorité du professeur Angell en matière d'inscriptions anciennes était largement reconnue et il était souvent consulté par les responsables des grands musées. - H.P.Lovecraft, L'Appel de Cthulhu	C	Strephon Taylor	rev	29
Hastur	Extérieur/Campagne/Lieu avec Portail; Aldebaran se Déplace Dans Le Ciel	Monstre	Il fait toujours Nuit. Enterrez les cartes Jour actives. Aucune autre carte de ce type ne peut plus être jouée. Traitez tous les Lieux (même Exotiques) comme s'ils appartenaient à la même Région. Aucun Investigateur ne peut gagner de points de SAN.	R	Dennis J. Calero	rev	30
Hydravion	Affecte Votre Investigateur	Événement	Lors d'un prochain tour, déposez sur votre pile Histoire - face visible et à l'endroit - une nouvelle carte Lieu ornée de l'icône Eau appartenant à la même Région ou à une Région différente. L'Hydravion permet de se rendre dans des Lieux (sauf Exotiques) normalement inaccessibles aux Voyages Aériens.	R	Eric Vogt	rev	31
Ile de Pâques	Ile, Site, Artéfact	Lieu	Aucune liaison aérienne ne menant jusqu'à cette île, vous devez employer une carte Voyage Maritime pour vous y rendre.	C	Scott Kirschner	rev	32
Invoquer le Pouvoir de Nyambe	Affecte Vos Propres Alliés	Sortilège	Choisissez les Alliés qui sont affectés. Additionnez les valeurs de leurs cartes et ajoutez le total obtenu aux points de SAN de votre Investigateur. Enterrez les Alliés utilisés de cette façon.	R	Michaëli Kelner	rev	33
L'Étrange Affaire Charles Fort		Aventure	Alors que vous travaillez avec un PROFESSEUR ou un INVENTEUR, vous découvrez l'existence d'étranges corrélations entre certains phénomènes célestes (ALDEBARAN SE DÉPLACE DANS LE CIEL, PLEINE LUNE et une ECLIPSE) et des catastrophes telles que TREMBLEMENT DE TERRE, TEMPÊTE et SECHERESSE. Votre enquête sur le terrain vous entraînera dans 2 LIEUX appartenant à 2 RÉGIONS différentes.	R		rev	34
La Croisière		Aventure	Commencez dans une CITE au bord de l'EAU. Entrenez un VOYAGE MARITIME pour vous rendre dans un Lieu du PACIFIQUE SUD et discutez avec le CHEF INTÈGRE. Effectuez ensuite un second VOYAGE MARITIME pour revenir dans une CITE différente de la première. Bien évidemment, vous aurez à affronter une TEMPÊTE en chemin...	U		rev	35
La Société Royale de Géographie		Aventure	Faites un exposé sur les SITES du Pays de Lovecraft, les CATACOMBES d'Europe et les TOMBES du Moyen-Orient (un Lie de chaque type). Nous espérons que votre cercle d'amis comprend au moins un ECRIVAIN, un ARTISTE, un ERUDIT ou un PROFESSEUR, et un INVENTEUR ou un EXPLORATEUR. Comme preuve de votre générosité, offrez à notre humble loge un ARTEFACT ou un GRIMOIRE horriblement dangereux. Bienvenue parmi nos membres !	U		rev	36
Larve Stellaire de Cthulhu		Monstre	Augmentez de 1 point la valeur de cette carte pour chaque fragment du Disque de R'lyeh que votre Investigateur a en sa possession. Réduisez cette valeur de 1 point pour chaque Grimoire orné du signe de Cthulhu possédé par l'adversaire que ce Monstre attaque.	R	Tom Sullivan	rev	37
Le Temple		Aventure	Toutes les cultures ont des légendes parlant de l'Atlantide. Ces contes ont tous un fond de vérité. Effectuez un VOYAGE SOUS-MARIN (U-Boot) à partir de n'importe quel LIEU ayant l'attribut EAU. Rendez-vous au TEMPLE PERDU D'ATLANTIS et servez-vous du DISQUE DES HYADES pour vous frayer un chemin. Dans le Temple, découvrez un GRIMOIRE, puis revenez à un LIEU possédant l'attribut EAU différent de votre point de départ.	U		rev	38

Livre d'Elbon	Atlante	Grimoire	Tirez une carte supplémentaire au début de chaque round aussi longtemps que ce Grimoire reste en jeu. Bonus non cumulable avec celui d'autres cartes susceptibles d'augmenter votre main.	C	Scott M. Fischer	rev	39
Livre d'Elbon	Hyperboréen	Grimoire	Tant que ce Grimoire reste en jeu, augmentez de 1 point le nombre maximum de cartes composant votre main. Ce bonus ne peut être cumulé avec celui conféré par d'autres cartes augmentant ce maximum.	U	Scott M. Fischer	rev	40
Livre de Dzyan	Atlante	Artéfact	Vous connaissez le chinois et l'hyperboréen aussi longtemps que cette carte reste en jeu.	U	R. Wayt Smith	rev	41
Otaheite	Ile, Site, Artéfact	Lieu	Aucune liaison aérienne ne menant jusqu'à cette île, vous devez employer une carte Voyage Maritime pour vous y rendre.	C	Heather McKinney	rev	42
Ponape	Ile, Site, Grimoire	Lieu	Aucune liaison aérienne ne menant jusqu'à cette île, vous devez employer une carte Voyage Maritime pour vous y rendre. Ce portail peut être utilisé à plusieurs reprises, mais il faut à chaque fois payer le nombre de points de SAN requis par cette carte.	C	Heather McKinney	rev	43
Poudre d'Ibn Ghazi	Affecte Votre Investigateur	Sortilège	Les Monstres Invisibles qui attaquent sont désormais Visibles jusqu'à la fin de ce tour.	C	Michaël Kelner	rev	44
R'lyeh	Ile, Grimoire	Lieu	Vous ne pouvez jouer cette carte que si votre Investigateur possède les trois morceaux du Disque de R'lyeh. Vous devez employer un Voyage Maritime pour vous rendre en ce Lieu. Ce Portail peut être utilisé à plusieurs reprises, mais vous devez dépenser à chaque fois le nombre de points de SAN requis.	U	Tom Sullivan	rev	45
Radiance d'Alsophocus	Affecte Toutes les Menaces	Sortilège	Supprime les avantages conférés par la Nuit pour le round en cours, jusqu'à la fin des combats.	C	Michaël Kelner	rev	46
Récif du Diable	Campagne, Site	Lieu	Depuis ce Lieu, situé à proximité du rivage d'Innsmouth, vous pouvez Marcher jusqu'à Y'ha-Nthlei.	C	Scott M. Fischer	rev	47
Régression	Affecte un Allié Corrompu	Sortilège	Remplacez l'Allié Corrompu visé par une carte Monstre choisie au sein de la pile Histoire de l'Investigateur concerné. Ce monstre fonctionnera dès lors comme un Allié.	C	Lee Gibbons	rev	48
Retoka	Ile, Site, Grimoire	Lieu	Aucune liaison aérienne ne menant jusqu'à cette île, vous devez employer une carte Voyage Maritime pour vous y rendre.	C	Heather McKinney	rev	49
Rituel de Voola	Affecte Un Monstre	Sortilège	Permet d'invoquer ou de Contrôler un Serviteur Supérieur.	C	Sam Shirley	rev	50
Robert W. Chambers	Ecrivain et Artiste Intègre, Connaît l'anglais et le français	Allié	Né à Brooklyn en 1865, mort en 1933. A fait les Beaux-Arts à Paris et a travaillé un temps comme illustrateur pour Life, Truth et Wogue. Auteur du Roi en Jaune et de toute une série de romans à l'eau de rose.	C	Lee Moyer	rev	51
Scaphandre de Plongée	Affecte Votre Investigateur	Artéfact	Tant que cette carte reste en jeu, votre Investigateur et tous ses Alliés sont capables de Respirer Sous l'Eau.	C	Earl Geler	rev	52
Sceau de Samath	Affecte Une Menace	Sortilège	Réduit de 3 points la valeur de chaque Serviteur Supérieur.	C	Michaël Kelner	rev	53
Schizophrénie	Affecte l'Investigateur Adverse	Événement	Personnalités multiples. L'Investigateur visé perd 1 point de SAN supplémentaire chaque fois qu'il lance un Sortilège.	C	Joseff Sultiff	rev	54
Signe des Anciens	Affecte un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur	Sortilège	Faites ce signe afin de provoquer l'enterrement d'un Grand Ancien ou d'un Dieu Extérieur. Enterrez le présent Sortilège après usage.	C	Michaël Kelner	rev	55
Temple Perdu d'Atlantis	Sous l'Eau, Site, Grimoire	Lieu	Au début de chacun de vos tours, si vous n'êtes pas capable de Respirer Sous l'Eau, vous perdez 5 points de SAN. Le Temple Perdu n'est pas affecté par les Événements et Sortilèges pouvant normalement influencer le Lieu qui occupe le sommet de votre pile Histoire. Ce Portail peut être employé à plusieurs reprises, mais on doit à chaque fois dépenser le nombre de points de SAN requis.	U	Andrew T. Kalichack	rev	56
Terrible Malédiction d'Azathoth	Affecte Un Allié	Sortilège	Permet d'enterrer l'Allié visé.	R	Michaël Kelner	rev	57
Tessons d'Eltdown	Hiéroglyphes	Grimoire	Le Contact Mental Yithien ne peut pas être joué tant que ce Grimoire reste en jeu.	C	Tim Callender	rev	58
Texte de R'lyeh	Atlante	Grimoire	Ce Grimoire peut remplacer n'importe quel morceau du Disque de R'lyeh que vous devez posséder avant d'avoir le droit de jouer le Lieu R'lyeh. (Sans effet sur les Larves Stellaires).	C	Susan Van Camp	rev	59

Trente-Cinq Abominables Adulations du Boursoufflé	Affecte Un Grand Ancien	Sortilège	Ce sortilège permet à un Grand Ancien ou à un Dieu Extérieur de rester en jeu pendant un round supplémentaire.	R	Tom Sullivan	rev	60
U-Boot	Affecte Votre Investigateur Sous l'Eau	Événement	Jouez cette carte dans un Lieu possédant l'attribut Eau. Lors d'un prochain tour, déposez sur votre pile Histoire - face visible et à l'endroit - une nouvelle carte Lieu ornée de l'icône Eau appartenant à la même Région ou à une Région différente. Vous pouvez aussi vous rendre dans un Lieu situé Sous l'Eau.	U	Eric Vogt	rev	61
Vagabond Dimensionnel		Monstre	Ne peut être arrêté par une Menace adverse. Augmentez de 1 point la valeur de cette carte quand votre Investigateur se trouve à une autre époque que le présent ou dans un Lieu Exotique. S'associe aux autres Vagabonds Dimensionnels.	C	Tom Sullivan	rev	62
Vol	Affecte Votre Investigateur	Sortilège	Permet de se rendre en n'importe quel Lieu comme si l'on Marchait. Les voyages entre Régions sont possibles, mais on ne peut pas aller dans des Lieux Exotiques.	C	Michaël Kelner	rev	63
Voler la Vie	Affecte un Allié Adverse	Sortilège	ajoutez à la SAN de votre Investigateur un nombre de points correspondant à la valeur d'un Allié adverse (sans compter ses Armes et Artéfacts), avant de retourner celui-ci face cachée.	R	Michaël Kelner	rev	64
Wakalea	Chef Intègre, Connait l'hyperboréen et les hiéroglyphes	Allié	Enterrez la présente carte afin de garder en jeu pendant un round supplémentaire un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur, ou d'enterrer immédiatement un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur.	C	Bono Fabio	rev	65
William Channing Webb	Professeur Intègre, Connait l'anglais et les hiéroglyphes	Allié	...il y avait un homme qui suspectait une touche de bizarre familiarité dans la forme monstrueuse comme dans l'écriture - William Channing Webb. - H.P.Lovecraft, L'Appel de Cthulhu	C	Scott M. Fischer	rev	66
Y'ha-Nthlei	Sous l'Eau, Site	Lieu	Au début de chacun de vos tours, si vous n'êtes pas capable de Respirer Sous l'Eau, vous perdez 5 points de SAN. Y'ha-Nthlei n'est pas affecté par les Événements et Sortilèges pouvant normalement influencer le Lieu qui occupe le sommet de votre pile Histoire. Ce Portail peut être employé à plusieurs reprises, mais on doit à chaque fois dépenser le nombre de points de SAN requis.	R	Andrew T. Kalichack	rev	67