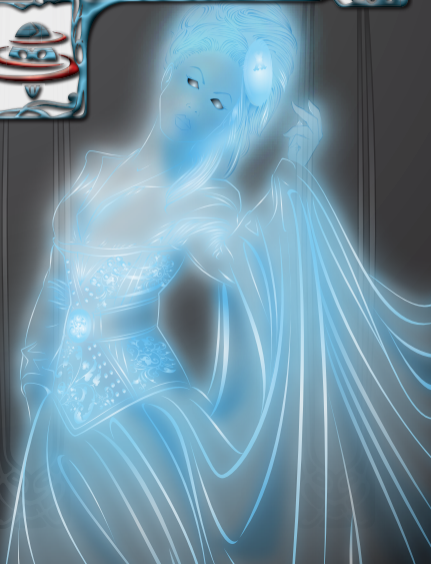




Phantom



Spectre Reine
- QUEEN SPECTER -



2

Spéctre & Hurléur
- YELLER SPECTER -



1 Spectre Invocateur
- INVOKER SPECTER -



2

Spectre Frappeur
- POLTERGEIST SPECTER -



Spectre Squatteur
- SQUATTER SPECTER -



1

Spectre Envôûteur

- CHARMER SPECTER -



Revenant Reine
- QUEEN GHOST -



2

Revenant Hurlleur
- YELLER GHOST -



1

Revenant Invocateur
- INVOKER GHOST -

+



2

Revenant Frappeur
- POLTERGEIST GHOST -



Revenant Squatter
- SQUATTER GHOST -



1

Revenant Envouteur
- CHARMER GHOST -



Ombre Reine
- QUEEN SHADOW -



2

Ombre & Hurlleur
- YELLER SHADOW -



1
Ombre Invocateur
- INVOKER SHADOW -



2

Ombre Frappeur
- POLTERGEIST SHADOW -

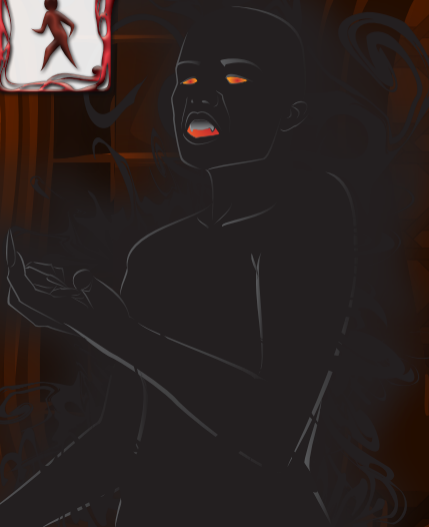


Ombre Squatteur
- SQUATTER SHADOW -

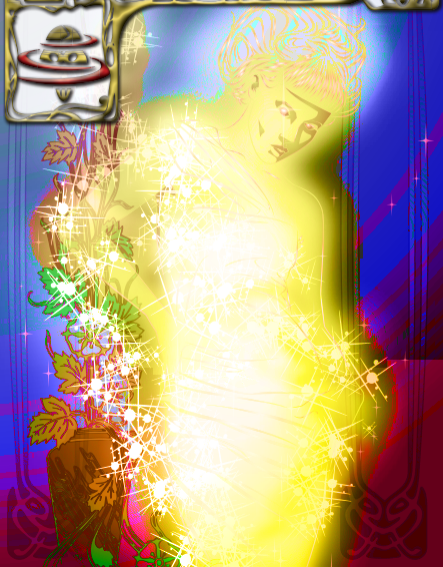


1

Ombre Envôûteur
- CHARMER SHADOW -



Esprit Reine
- QUEEN SOUL -



2

Esprit Hurlleur
- YELLER SOUL -



Esprit Invocateur
- INVOKER SOUL -

1



2

Esprit Frappeur
- POLTERGEIST SOUL -



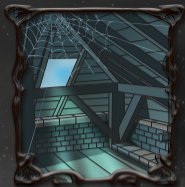
Esprit Squatteur
- SQUATTER SOUL -



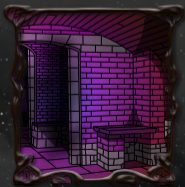
1

Esprit Envôteur
- CHARMER SOUL -





Phantom



1

Chambre d'enfant
- CHILDREN ROOM -



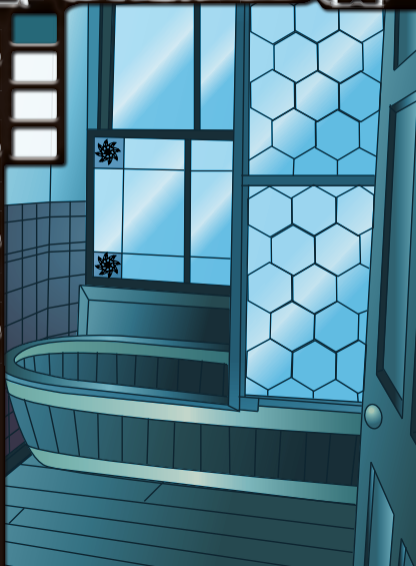
1

Grande chambre
- BEDROOM -



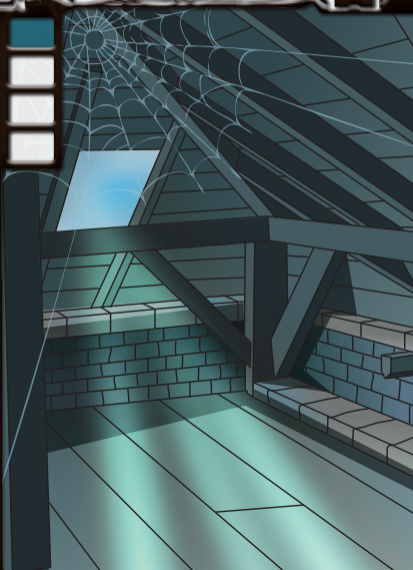
1

Salle de bains
- BATHROOM -



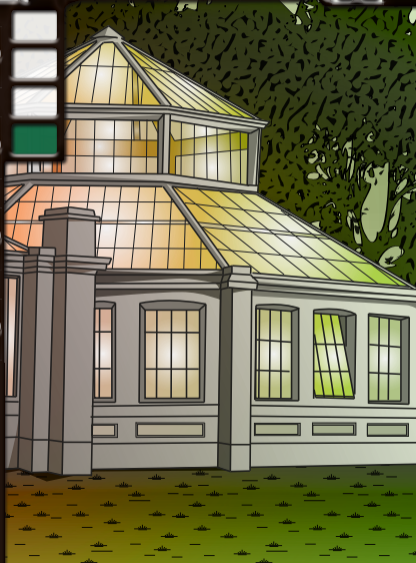
2

Chambre Lugubre
- GLOOMY ATTIC -



1

Serre
- GREENHOUSE -



1

Kiosque

- GAZEBO -



1

Fontaine
- FOUNTAIN -



2

Puits Profond

- DEEP WELL -



1

Bibliothèque

- LIBRARY -



1

Salle à manger
- DINING ROOM -



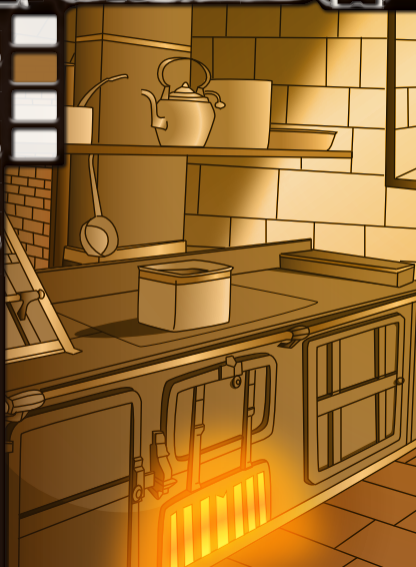
1

Salle de musique
- MUSIC ROOM -



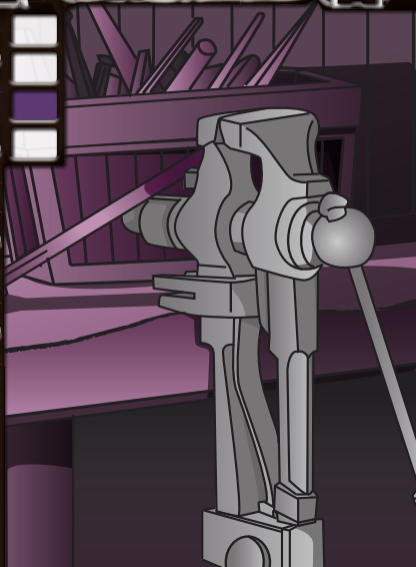
2

Cuisine Sinistre
- SINISTER KITCHEN -



1

Atelier
- WORKSHOP -





Cellier
- STOREROOM -



1

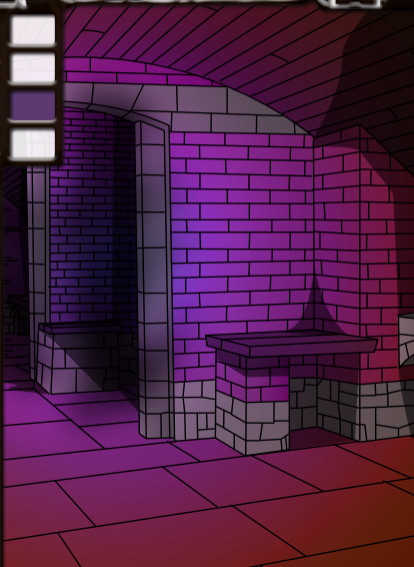
Garage
- GARAGE -



1

2

Cave Obscure
- DARK CELLAR -



1

Escalier forgé

- BACKSTAIRS -



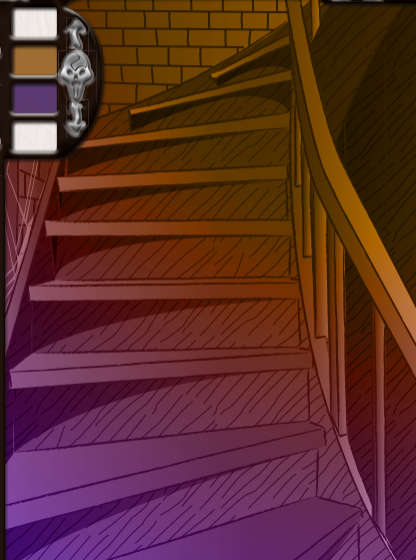
1

Balcon
- BALCONY -



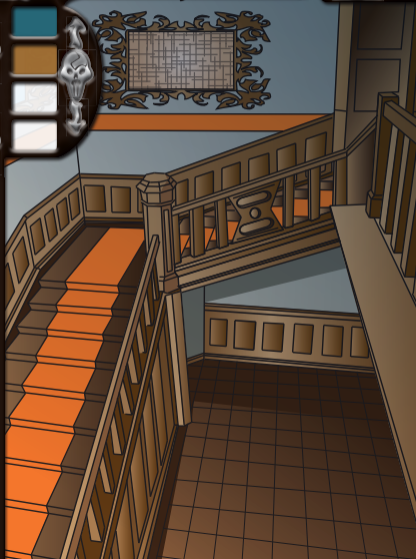


Vieil escalier
- CELLAR STAIRS -



1

Grand escalier - MAIN STAIRS -





Terrasse

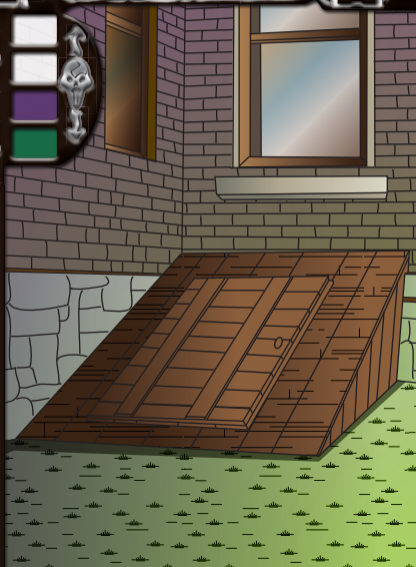
- TERRACE -



1

Trappe d'accès

- TRAPDOOR -

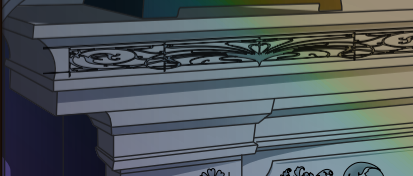
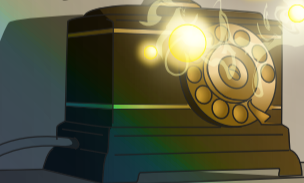




Soul



Téléphone
- TELEPHONE -





SPECTER

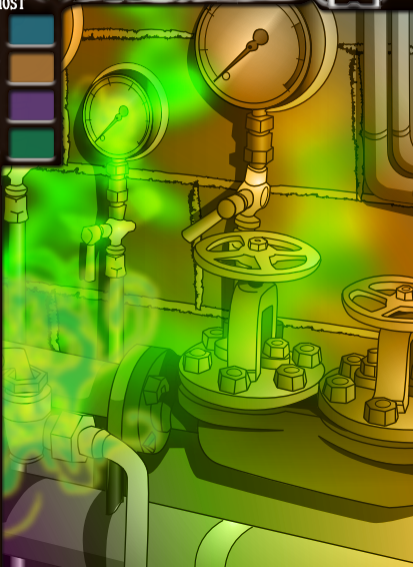


Compteur
- ELECTRIC METER -



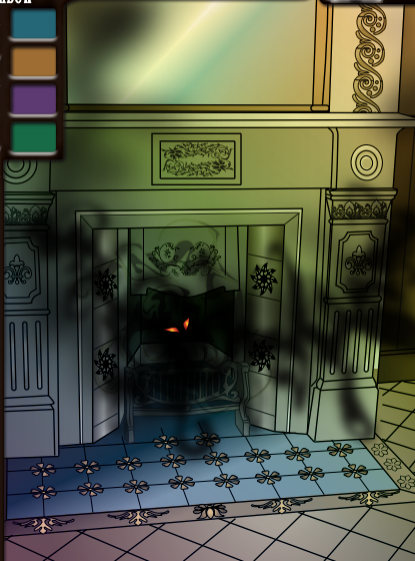


Canalisation - PIPING -





Cheminée
- FIREPLACE -





Phantom





8

John Standish

3



Soul

8

Sarah Percy

3



SPECTER

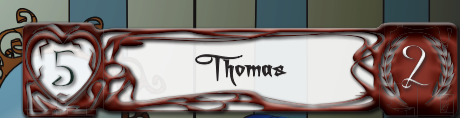
8

Robert Percy

3



SHADOW



5

Elizabeth

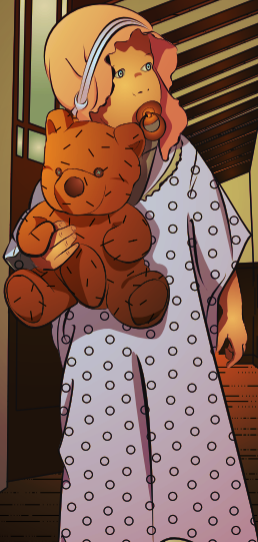
2



10

Georgia

4







JARDIN



Jouer un Lieu
ou un Fantôme
depuis sa main
vers l'apparition
de cette Zone et
appliquer son effet

Éliminer les
Fantômes
vulnérables
dans l es **deux**
apparitions de
cette Zone

Vérifier le niveau
de terreur des
deux apparitions
de cette Zone

SOUS-SOUS



Jouer un Lieu
ou un Fantôme
depuis sa main
vers l'apparition
de cette Zone et
appliquer son effet

Éliminer les
Fantômes
vulnérables
dans les **deux**
apparitions de
cette Zone

Vérifier le niveau
de terreur des
deux apparitions
de cette Zone



REZ-DE- CHAUSSEE



Jouer un Lieu
ou un Fantôme
depuis sa main
vers l'apparition
de cette Zone et
appliquer son effet

Éliminer les
Fantômes
vulnérables
dans les **deux**
apparitions de
cette Zone

Vérifier le niveau
de terreur des
deux apparitions
de cette Zone



ÉTAGE



Jouer un Lieu
ou un Fantôme
depuis sa main
vers l'apparition
de cette Zone et
appliquer son effet

Éliminer les
Fantômes
vulnérables
dans les **deux**
apparitions de
cette Zone

Vérifier le niveau
de terreur des
deux apparitions
de cette Zone



Envoyeur : Si sa zone est vide, prend un personnage d'une zone adjacente ou de la pioche et l'ajoute à sa zone.



Hurlleur : Déplace tous les personnages de sa zone vers des zones adjacentes ou vers le dessous de la pioche.



Reine : Prend un fantôme de son type libre de n'importe quelle apparition adverse et l'ajoute à son apparition.



Frappeur : Défausse le fantôme libre de l'apparition adverse.



Invocateur : Prend le premier fantôme de la défausse et l'ajoute à son apparition (sans appliquer son effet).



Squatteur : Prend le lieu libre de l'apparition adverse et l'ajoute à son apparition.