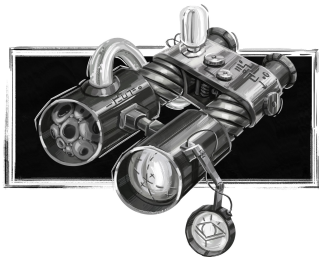


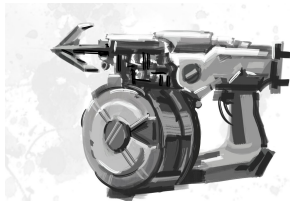
BLADES IN THE DARK

SPECIAL ITEMS



**JUMELLES
ÉLECTROPLASMIQUES**

+1 dé pour **Étudier** une zone



PISTOLET HARPON

+1 dé pour **MANŒUVRER** vers
un lieu en hauteur



LOG BOOK



ORBE D'ORACLE

Vous pouvez la sonder pour
**poser une question au MJ sur
l'avenir immédiat**. Selon le
résultat de votre jet pour
COMMUNIER, il répondra plus
en moins en détails. Vous devez
résister (DÉTERMINATION) le
contrecoup psychique.



MASTER GHOST KEY

Employée pour déverrouiller une
porte, elle permet de choisir
vers où elle s'ouvrira. Le lieu de
destination doit déjà avoir été
visité par son porteur.



CANDÉLABRE

+1 dé pour agir sur le *Ghost Veil*



MAIN DE KOTAR



**LANCE-FLAMME
ÉLECTROPLASMIQUE**



**SÉRUM *PHYSICKER*
REQUIN-DÉMON**

Transformation partielle en
requin : +1 dé de force physique
féroce. Résister (**PROUESSE**)
pour reprendre forme humaine.

Ce module pour *Blades in the Dark* a été conçu en 2026 par Lucas Cimon.
Retrouvez moi sur [Ludochaordic @ chezsoi.org](mailto:Ludochaordic@chezsoi.org) et [mes jeux sur itch.io](https://itch.io).

Merci à [Elliot Jolivet aka Tensei](#) pour la plupart des illustrations employées dans cette aide de jeu, qu'il a réalisé spécialement pour *Blades in the Dark*. Vous pouvez retrouver quelques autres illustrations qu'il a réalisé pour ce jeu sur [le sub Reddit r/bladesinthedark](#).

L'illustration de la *Master Ghost Key* provient de [WTactics / Arcmage](#) et est sous licence [CC-BY-SA 4.0](#). Deux autres illustrations proviennent d'[Anthony Grasso](#) partagées sur itch.io comme *asset pack* "[Odd Gob Games DirQuest Legacy Content](#)".