

Gardien

Roland Banks
L'Agent Fédéral



Agence : Détective.

Après que vous avez vaincu un ennemi : découvrez l'indice dans votre lieu.
(Limite d'une fois par round.)

✱ : +1 pour chaque indice dans votre lieu.

Toujours rester dans les clouds : mettre chaque point sur les $s = i$, chaque barre sur les $s = t$. Ça a plutôt bien fonctionné jusqu'à présent.

5

Blue Magic Winemakers © 2015 H&B

*** Roland Banks**

L'Agent Fédéral

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Gardien (♠) de niveau 0 à 3, cartes Chercheur (♠) de niveau 0 à 2, cartes Nerveux (♣) de niveau 0 à 5.

Exigences du deck : ne comptent pas dans la limite de taille du deck : 38 Spécial de Roland, Effacer les Traces, 1 faiblesse de base au hasard.

Roland n'est toujours ni l'aide pour les procédures et le règlement. En tant qu'agent du Bureau, il doit rassurer d'avoir des directives à suivre en toutes circonstances. Mais désormais, son Manuel de l'Agent Fédéral ne lui a rien appris secours sur ce cas où lui a assigné. Malgré confinement à d'étranges créatures, à des poissés spatio-temporels ou à des serpents. S'il émet pas ses vœux de ses propres yeux... et s'il y avait jamais cru... et si l'un aucune chance que ses supérieurs comprennent de quoi il retourne, Roland sait qu'il va devoir se occuper personnellement.



• Zoey Samaras
 La Chef
 Taille du Deck : 30
 Construction du Deck : cartes gardiens (8) de niveaux 0 à 5, cartes neutres de niveau 0 à 5, jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes.
Exigences du Deck (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : La Croix de Zoey, Châtier le Mal, l'Infaibesse de base au hasard.
Zoey savait qu'elle était spéciale depuis que Dina lui avait parlé lorsqu'elle avait six ans... la nuit où ce terrible incendie lui avait ses parents. Il lui avait dit qu'elle était spéciale, qu'elle était destinée à être la plus grande sorcière de son époque. Elle protégerait les innocents et punirait les méchants. Depuis lors, il n'est à elle dans les moments difficiles, lui offrant conseils et réconfort. Zoey voyait désormais de la ville, avantant comme chef pour subvenir à ses besoins. Lorsqu'elle ne travaillait pas, elle rôdait dans les rues, guidée par la voix du Seigneur. Partout où elle trouvait de la violence, elle trouvait la mort. Elle avait promis de protéger la ville. Elle avait promis de protéger les innocents.
 Zoey savait qu'elle était spéciale depuis que Dina lui avait parlé lorsqu'elle avait six ans... la nuit où ce terrible incendie lui avait ses parents. Il lui avait dit qu'elle était spéciale, qu'elle était destinée à être la plus grande sorcière de son époque. Elle protégerait les innocents et punirait les méchants. Depuis lors, il n'est à elle dans les moments difficiles, lui offrant conseils et réconfort. Zoey voyait désormais de la ville, avantant comme chef pour subvenir à ses besoins. Lorsqu'elle ne travaillait pas, elle rôdait dans les rues, guidée par la voix du Seigneur. Partout où elle trouvait de la violence, elle trouvait la mort. Elle avait promis de protéger la ville. Elle avait promis de protéger les innocents.

2

(2016-2018)

Entraînement Physique

★



Talent.

— Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1  pour ce test de compétence.

— Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1  pour ce test de compétence.

Illus. Luke Herwitz

© 2016 FFG

★ 17

2

ACT 1/2

Premiers Soins





Talent. Science.

Utilisations (3 provisions). Si la carte Premiers Soins n'a pas de provisions, défaussez-la.

➔ Dépensez 1 provision : soignez 1 dégât ou 1 horreur d'un investigateur dans votre lieu.

Illustration: Sara Biddle

© 2014 FFG

 19

2

Bandoulière

ACTION

Objet.

Vous avez 1 emplacement de main supplémentaire qui ne peut être utilisé que pour contenir un soutien **Arme**.

Elze, Gratiot de Dikaelonika

© 2014 FFG

147



3

Chien de Garde





Redoutable



Protecteur



Allié. Créature.

🐾 Quand une attaque ennemie inflige des dégâts au Chien de Garde : infligez 1 dégât à l'ennemi attaquant.

Féroce ment loyalx, ces chiens entraînés font de parfaits compagnons.



Redoutable



Protecteur



Protecteur



Protecteur



Protecteur



Protecteur



Protecteur



Protecteur



4

Flic en Patrouille





Allié, Police.

Vous gagnez +1 .

 Défaussez le Flic en Patrouille : infligez 1 dégât à un ennemi dans votre lieu.



2



2



Illustr. Nicholas Elias

© 2014 FFG

 18

5
SOUTIEN

• Frère Xavier

Un Esprit Pur

Allié.

Vous gagnez +1 ⚔.

Frère Xavier peut se voir assigner les dégâts et/ou horreurs infligés aux autres investigateurs dans votre lieu.

🔱 Quand Frère Xavier est vaincu : infligez 2 dégâts à un ennemi dans votre lieu.

Illustration: J. Fabrice Herrera

© 2014 FFG

106

Flic en Patrouille



Allié. Police.

Vous gagnez +1 ♣.

👉 Inclinez le Flic en Patrouille et infligez-lui 1 dégât à l'ennemi dans votre lieu.

Illustration: Nicholas Eason
© 2016 FFG

★ 38



5

Fusil de Chasse





1





1

Objet. Arme. Arme à feu.

Utilisations (2 munitions).

➤ Dépense 1 munition : **Combattre**. Vous gagnez +3  pour cette attaque. Au lieu des dégâts normaux, cette attaque inflige 1 dégat pour chaque point de réussite (d'un minimum de 1 jusqu'à un maximum de 5). En cas d'échec, cette attaque inflige 1 dégat pour chaque point manquant (d'un minimum de 1 jusqu'à un maximum de 5).

Illus. Tony Faut

© 2014 FFG



29

Gardien

0
ENDURANCE

Travail d'Équipe
Tactique.
Les investigateurs dans votre lieu ont le droit de se donner ou de s'échanger n'importe quel nombre de soutiens *Objet*, de soutiens *Allié* ou de ressources.
C'est dangereux d'y aller seul.

© 2016 FFG 18

1
ENDURANCE

Preuve !
Perspicacité.
Rapide. À jouer après que vous avez vaincu un ennemi.
Découvrez 1 indice dans votre lieu.
Exactement ce que je soupçonnais !

© 2016 FFG 22

1
ENDURANCE

Esquive
Tactique.
Rapide. À jouer quand un ennemi attaque un investigateur dans votre lieu.
Annulez cette attaque.

© 2016 FFG 23

1
ENDURANCE

Provocation
Tactique.
Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Engagez n'importe quel nombre d'ennemis dans votre lieu.
Vous vous armez de courage et hurlez dans les ténèbres. « Allez ! Venez me chercher ! »

© 2016 FFG 27

2
ENDURANCE

Soin d'Urgence
Perspicacité, Science.
Choisissez un investigateur dans votre lieu. Soignez 2 dégâts de cet investigateur ou d'un soutien *Allié* qu'il contrôle.

© 2016 FFG 105

5
ENDURANCE

Explosion de Dynamite
Tactique.
Choisissez soit votre lieu, soit un lieu connexe. Infligez 3 dégâts à chaque ennemi et à chaque investigateur dans le lieu choisi.

© 2016 FFG 34

2
ENDURANCE

Munitions Supplémentaires
Ravitaillement.
Placez 3 pions Munition sur un soutien *Arme à feu* contrôlé par un investigateur dans votre lieu.
Je n'ai encore jamais rencontré de bête qui se soit montrée plus rusée qu'une balle.

© 2016 FFG 26

1
ENDURANCE

Provocation
Tactique.
Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Engagez n'importe quel nombre d'ennemis dans votre lieu. Piochez 1 carte pour chaque ennemi engagé grâce à cet effet.
Vous vous armez de courage et hurlez dans les ténèbres. « Allez ! Venez me chercher ! »

© 2016 FFG 28

0
ENDURANCE

Lutter Ensemble
Esprit.
Choisissez un autre investigateur dans votre lieu. Cet investigateur et vous piochez chacun 2 cartes et gagnez chacun 2 ressources.
Ils ne nous auront pas aussi facilement !

© 2016 FFG 148

Coup Vicieux
COMPÉTENCE

Entraîné.
Si ce test de compétence est réussi pendant une attaque, cette attaque inflige +1 dégât.
Avec un bruit écœurant, il frappe l'abomination, encore et encore... jusqu'à ce qu'enfin, elle arrête de bouger.

© 2016 FFG 25

Chercheur

*** Daisy Walker**
La Bibliothécaire

Miskatonic.
Vous avez le droit d'effectuer une action supplémentaire durant votre tour, qui ne peut être utilisée que pour activer les capacités de cartes Livre.
* : +0. En cas de réussite, piochez 1 carte pour chaque Livre que vous contrôlez.
« Je connais des livres si puissants qu'ils peuvent révéler la réalité. »

Illustration: Mike Williams © 2016 FFG

*** Daisy Walker**
La Bibliothécaire

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Chercheur (♣) de niveaux 0 à 5, cartes Mystique (♠) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Le Fourre-Tout de Daisy, Le Necronomicon (Traduction de John Dee), 1 faiblesse de base au hasard.
En tant que bibliothécaire respectueuse de l'Université Miskatonic, Daisy a toujours su que les livres étaient la chose la plus importante dans sa vie. Elle explorait dans la fiction tout ce qu'elle laissait dans la vie : l'horreur, la violence, la peur. Puis elle tomba sur la traduction du Necronomicon, un livre ancien et dangereux. Mais Daisy ne pouvait pas le jeter. Elle savait qu'il y avait dans ces pages plus de vérité que de fiction. Elle commença à se demander quels autres secrets renfermait la collection restreinte de la Bibliothèque Orne.

Illustration: Mike Williams © 2016 FFG

*** Rex Murphy**
Le Reporter

Reporter.
Après que vous avez réussi un test de compétence avec une carte de compétence, vous pouvez que vous enquêter, découvrez 1 indice dans votre lieu.
* : +2. A la place, vous avez le droit d'échouer automatiquement à ce test de compétence pour piocher 3 cartes.
« Cette fois, rien ne me complètera de découvrir la vérité. »

Illustration: Mike Williams © 2016 FFG

*** Rex Murphy**
Le Reporter

Taille du deck : 30
Construction du Deck : cartes Chercheur (♣) de niveaux 0 à 5, cartes Mystique (♠) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5, cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Recherche de la Vérité, La Malédiction de Rex, 1 faiblesse de base au hasard.
Restrictions du Deck : Aucune carte Chance.
Lorsque fuyez le danger, Rex Murphy n'est absolument pas loin et en a les conséquences. Après avoir passé une journée avec lui, même les seigneurs les plus endurcis considèrent que cet homme est marrant. Chaque fois qu'il a une piste sur une histoire intéressante, quelque chose se passe. Cette glorieuse à l'improviste avec plus juste avant qu'il ne tombe le shérif. Sa terrible malchance l'a plus d'une fois empêché de mener à bien ses enquêtes. Pour survivre, Rex a développé un esprit et de tenté de conserver une longueur d'avance sur la prochaine catastrophe.

Illustration: Mike Williams © 2016 FFG

1 Loupe
Objet. Outil.

Rapide.
Vous gagnez +1 tant que vous enquêtez.
Une lentille pointée vers un monde inconnu peut révéler des choses que vous auriez préféré ignorer.

Illustration: German Nobilio © 2016 FFG

1 Étrange Solution
Non-identifiée

Objet. Science.
► : effectuez un test de (4). En cas de réussite, défaussez l'Étrange Solution et piochez 2 cartes. Indiquez dans votre Carnet de Campagne que « vous avez identifié la solution ».
De toute évidence, cela ne devrait même pas exister.

Illustration: Tamas Baracsi © 2016 FFG

2 Documentaliste

Allié. Miskatonic.
Après l'entrée en jeu du Documentaliste : cherchez un soutien Livre dans votre deck et ajoutez-le à votre main. Mélangez votre deck.
« Comme nous le savons, la Bibliothèque Orne a connu quelques déboires dus à la mauvaise santé d'Armitage et aux autres... incidents sans rapport survenus il y a quelques années... »

Illustration: Tomasz Jedruszek © 2016 FFG

2 Hyperconscience

Talent.
Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 pour ce test de compétence.
Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 pour ce test de compétence.

Illustration: Aaron Foley © 2016 FFG

2 Ouvrages Médicaux

Objet. Livre.
► : choisissez un investigateur dans votre lieu et effectuez un test de (2). En cas de réussite, soignez 1 dégât de cet investigateur. En cas d'échec, infligez 1 dégât à cet investigateur.

Illustration: Anna Christensen © 2016 FFG

2 Assistante de Laboratoire

Allié. Miskatonic. Science.
La taille limite de votre main est augmentée de 2 pendant la vérification de votre limite de main lors de la phase d'Entretien.
Après l'entrée en jeu de l'Assistante de Laboratoire : piochez 2 cartes.

Illustration: Magali Villeneuve © 2016 FFG

2 Étudiante en Art

Allié. Miskatonic.
Après l'entrée en jeu de l'Étudiante en Art : découvrez 1 indice dans votre lieu.

Illustration: Katharina Dinger © 2016 FFG

3 Vieux Grimoire

Objet. Livre.
► Inclinez le Vieux Grimoire : choisissez un investigateur dans votre lieu. Cet investigateur cherche une carte parmi les 3 cartes du dessus de son deck, il la pioche et mélange les cartes restantes dans son deck.

Illustration: Dimitri Batak © 2016 FFG

*** Dr. Milan Christopher**
Professeur d'Entomologie

Allié. Miskatonic.
Vous gagnez +1.
Après que vous avez enquêté avec succès : gagnez 1 ressource.
« Alors que je priais sincèrement pour que ce cauchemar ne soit qu'une abomination isolée, je dois admettre que j'étais également euphorique à l'idée que ce soit le représentant d'une nouvelle espèce ! »

Illustration: Anthony Devine © 2016 FFG

1 Loupe

Objet. Outil.

Rapide.
Vous gagnez +1 tant que vous enquêtez.
S'il n'y a pas d'indice dans votre lieu : renvoyez la Loupe dans votre main.
Une lentille pointée vers un monde inconnu peut révéler des choses que vous auriez préféré ignorer.

Illustration: German Nobilio © 2016 FFG

3 Éclaireur

Talent.
Lors de votre tour, si vous n'êtes pas engagé avec des ennemis, inclinez Éclaireur : déplacez-vous vers un lieu connexe.
Ceux qui recherchent l'horreur hantent des lieux étranges et lointains.
- H.P. Lovecraft, « L'Image dans la maison déserte »

Illustration: Adam Lane © 2016 FFG

2 Encyclopédie

Objet. Livre.
► Inclinez l'Encyclopédie : choisissez un investigateur dans votre lieu. Cet investigateur gagne +2 à une compétence de votre choix jusqu'à la fin de la phase.
C'est censé être exhaustif, mais plus je cherche dans ces pages, plus je réalise que nous ne savons rien des vérités profondes du cosmos.

Illustration: Eric Williams © 2016 FFG

Chercheur

3 • Disque d'Itzamna
Amulette Protectrice

Objet. Relique.
Quand un ennemi non-Élite est généré dans votre lieu, défaussez le Disque d'Itzamna : défaussez cet ennemi.
Le craignent-ils à cause de ce qu'il leur ferait ? Ou le craignent-ils à cause de ce qu'il vous ferait ?

Illustr. Melissa Findley © 2016 FFG 41

0

Barricade
Perspicacité. Tactique.
Attachez cette carte à votre lieu.
Les ennemis non-Élite ne peuvent pas se déplacer vers le lieu attaché.
Forcé – Quand un investigateur quitte le lieu attaché : défaussez la Barricade.

Illustr. Stephen Somers © 2016 FFG 38

0

Raccourci
Perspicacité. Tactique.
Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Choisissez un investigateur dans votre lieu.
Déplacez cet investigateur vers un lieu connexe.
Vous connaissez cette ville comme votre poche.

Illustr. Dirk Votawman © 2016 FFG 33

1

Le Pouvoir de l'Esprit
Perspicacité.
Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Jusqu'à la fin du round, vous avez le droit d'utiliser votre à la place de votre et de votre.

Illustr. Maggie Fry © 2016 FFG 36

1

Chercher des Réponses
Perspicacité.
Enquêter. En cas de réussite, au lieu de découvrir un indice dans votre lieu, découvrez un indice dans un lieu connexe.
Certaines personnes ont besoin de connaître la vérité à tout prix. Mais il est des vérités qui peuvent blesser aussi sûrement qu'un couteau.

Illustr. Andrea Ugras © 2016 FFG 23

2

Suivre son Intuition
Perspicacité.
Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Découvrez 1 indice dans votre lieu.

Illustr. Maggie Fry © 2016 FFG 37

3

« J'ai un Plan ! »
Perspicacité. Tactique.
Combattre. Cette attaque utilise . Lors de cette attaque, vous infligez +1 dégât pour chaque indice que vous possédez (jusqu'à un maximum de +3 dégâts).
« C'est le pire plan que j'ai jamais entendu. Bien, qu'attendons-nous ? »

Illustr. Robert Lasker © 2016 FFG 107

0

Recherches Mystérieuses
Perspicacité.
Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour.
Choisissez un investigateur dans votre lieu. Cet investigateur pioche 3 cartes.

Illustr. Tomasz Jedruszek © 2016 FFG 43

Déduction

Entraîné.
Si ce test de compétence est réussi pendant que vous enquêtez dans un lieu, découvrez 1 indice supplémentaire dans ce lieu.
Je savais que j'avais déjà vu ce symbole avant. Je dois prévenir les autres avant qu'il ne soit trop tard !

Illustr. Felicia Carter © 2016 FFG 39

Déduction

Entraîné. Expert.
Si ce test de compétence est réussi pendant que vous enquêtez dans un lieu, découvrez 1 indice supplémentaire dans ce lieu (2 indices supplémentaires à la place en cas de réussite avec une différence de 2 ou plus).
Je savais que j'avais déjà vu ce symbole avant. Je dois prévenir les autres avant qu'il ne soit trop tard !

Illustr. Felicia Carter © 2016 FFG 150

« Skids » 0 Toole
L'Ex Déténu

Criminel.
Durant votre tour, dépensez 2 ressources : vous avez le droit d'effectuer une action supplémentaire à ce tour. (Limite : une fois par tour.)
* : +2. En cas de réussite, gagnez 2 ressources.
« Je ne suis pas sorti de taule pour que contienne d'être spectateur de la fin du monde. »

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Truand (♣) de niveaux 0 à 5, cartes Gardien (♠) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : En Cavalier, Frais d'Hopitalaux, 1 faiblesse de base au hasard.

Skids n'avait pas prévu de devenir un criminel. Mais il faut parfois que les choses se fassent ainsi. Il avait une idée, se faisait bien qu'il ait fusionné l'argent pour payer l'opération de sa mère. Elle est finalement décidée des suites de sa maladie durant la deuxième année de l'insurrection de Skids. Son compagnon de cellule, Brent Hollins, lui apprend qu'il existait des choses pires que la mort. Il désignait et fumait chaque soir de sa douce voix à propos des « Grands Anciens » et racontait à Skids toutes les aventures qu'il vivait dans ses rêves. Skids n'y prit pas garde. Quand Skids fut finalement relâché, il retourna à Arkham en quête de réponses.

Illustration : Mike Vilhauer © 2016 FFG

« Skids » 0 Toole
L'Ex Déténu

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Truand (♣) de niveaux 0 à 5, cartes Gardien (♠) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : En Cavalier, Frais d'Hopitalaux, 1 faiblesse de base au hasard.

Skids n'avait pas prévu de devenir un criminel. Mais il faut parfois que les choses se fassent ainsi. Il avait une idée, se faisait bien qu'il ait fusionné l'argent pour payer l'opération de sa mère. Elle est finalement décidée des suites de sa maladie durant la deuxième année de l'insurrection de Skids. Son compagnon de cellule, Brent Hollins, lui apprend qu'il existait des choses pires que la mort. Il désignait et fumait chaque soir de sa douce voix à propos des « Grands Anciens » et racontait à Skids toutes les aventures qu'il vivait dans ses rêves. Skids n'y prit pas garde. Quand Skids fut finalement relâché, il retourna à Arkham en quête de réponses.

Illustration : Mike Vilhauer © 2016 FFG

Jenny Barnes
La Déténuée

Vagabond.
Collectez 1 ressource supplémentaire lors de chaque phase d'Entretien.
* : +1 pour chaque ressource que vous possédez.
« Plus de Miss Barnes » pour vous.
« Mis amis m'appellent Jenny. »

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Truand (♣) de niveaux 0 à 5, cartes Gardien (♠) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Les 45 Jumeaux de Jenny, A la Recherche d'Izao, 1 faiblesse de base au hasard.

Jenny Barnes a passé la majorité de sa jeunesse à rechercher le confort matériel, les mets les plus fins et les derniers vêtements à la mode. Mais tout changea lorsque elle reçut une lettre de sa mère, fautive, qui elle crignait de disparaître, victime de quelque menace paranormale. C'est la dernière lettre que Jenny reçut de sa mère adorée. Depuis, elle est restée à New Haven, dans l'attente d'un jour où elle pourrait retrouver sa mère. Elle a donc décidé de se consacrer à la recherche de sa mère, ce qui a mené à la disparition d'Izao et de Jenny. Jenny n'aurait jamais su que sa mère était morte.

Illustration : Mike Vilhauer © 2016 FFG

Jenny Barnes
La Déténuée

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Truand (♣) de niveaux 0 à 5, cartes Gardien (♠) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Les 45 Jumeaux de Jenny, A la Recherche d'Izao, 1 faiblesse de base au hasard.

Jenny Barnes a passé la majorité de sa jeunesse à rechercher le confort matériel, les mets les plus fins et les derniers vêtements à la mode. Mais tout changea lorsque elle reçut une lettre de sa mère, fautive, qui elle crignait de disparaître, victime de quelque menace paranormale. C'est la dernière lettre que Jenny reçut de sa mère adorée. Depuis, elle est restée à New Haven, dans l'attente d'un jour où elle pourrait retrouver sa mère. Elle a donc décidé de se consacrer à la recherche de sa mère, ce qui a mené à la disparition d'Izao et de Jenny. Jenny n'aurait jamais su que sa mère était morte.

Illustration : Mike Vilhauer © 2016 FFG

1
Courage Liquide

Objet. Illicite.
Utilisations (4 provisions).
► Dépensez 1 provision : choisissez un investigateur dans votre lieu et soignez-le de 1 horreur. Ensuite, cet investigateur effectue un test de (2). En cas de réussite, il se soigne de 1 horreur supplémentaire. En cas d'échec, il défausse 1 carte prise au hasard dans sa main.

Illustration : Dani Hand © 2016 FFG

1
Cra d'Arrêt

Objet. Arme. Corps-à-corps. Illicite.
Rapide.
► : **Combattre.** En cas de réussite avec une différence de 2 ou plus, cette attaque inflige +1 dégât.

Illustration : Matthew Coady © 2016 FFG

1
Cambriolage

Talent. Illicite.
► Inclinez Cambriolage : **Enquêter.** En cas de réussite, au lieu de découvrir des indices, gagnez 3 ressources.

Illustration : Sara Biddle © 2016 FFG

2
Vol à la Tire

Talent. Illicite.
► Après que vous avez échappé à un ennemi, inclinez Vol à la Tire : piochez 1 carte.

Illustration : Stanislav Dikolenko © 2016 FFG

2
Coups Durs

Talent.
► Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 pour ce test de compétence.
► Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 pour ce test de compétence.

Illustration : Magali Villeneuve © 2016 FFG

3
Derringer .41

Objet. Arme. Arme à feu. Illicite.
Utilisations (3 munitions).
► Dépensez 1 munition : **Combattre.** Vous gagnez +2 pour cette attaque. En cas de réussite avec une différence de 2 ou plus, cette attaque inflige +1 dégât.

Illustration : John Pizer © 2016 FFG

6
Leo De Luca
Le Lion de Louisiane

Allié. Criminel.
Vous avez le droit d'effectuer une action supplémentaire durant votre tour.
« Je suis né au Mississippi, mais Louisiane sonnait mieux. »

Illustration : Pao Rico Torres © 2016 FFG

Adaptable

Talent.
Permanent.
Entre chaque scénario d'une campagne, vous avez le droit d'échanger jusqu'à deux cartes de niveau 0 de votre deck contre un nombre égal de cartes de niveau 0. (Vous devez toujours satisfaire toutes les règles de construction de deck de votre investigateur.)

Illustration : Jeff Lee Johnson © 2016 FFG

1
Gros Bras Embauché

Allié. Criminel.
Vous gagnez +1.
Forcé – À la fin de la phase d'Entretien : vous devez soit payer 1 ressource, soit défausser le Gros Bras Embauché.

Illustration : Mike Cappiotti © 2016 FFG

4
Monte-en-l'Air

Allié. Criminel.
Vous gagnez +1.
► Inclinez le Monte-en-l'Air : désengagez-vous de chaque ennemi engagé avec vous et déplacez-vous vers un lieu connexe. Cette action ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Illustration : JD Coney © 2016 FFG

5
Leo De Luca
Le Lion de Louisiane

Allié. Criminel.
Vous avez le droit d'effectuer une action supplémentaire durant votre tour.
« Je suis né au Mississippi, mais Louisiane sonnait mieux. »

Illustration : Pao Rico Torres © 2016 FFG

1
Cra d'Arrêt

Objet. Arme. Corps-à-corps. Illicite.
Rapide.
► : **Combattre.** Vous gagnez +2 pour cette attaque. En cas de réussite avec une différence de 2 ou plus, cette attaque inflige +1 dégât.

Illustration : Matthew Coady © 2016 FFG



Mystique

Agnes Baker
La Servante

5 4 3 2 1

Sortier.
Après qu'au moins 1 horreur a été placée sur Agnes Baker : infligez 1 dégât à un ennemi dans votre lieu. (Limite d'une fois par phase.)
* : +1 pour chaque horreur sur Agnes Baker.
« J'en ai souvenance d'une autre vie. Une vie de sorcellerie et de conspirations. »

Illustration: Magali Villeneuve © 2016 FFG

Agnes Baker
La Servante

Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes Mystique (▲) de niveaux 0 à 5, cartes Survivant (♣) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.

Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Hérétique d'Hyperborée, Sombre Souvenir, 1 faiblesse de base au hasard.

Agnes Baker n'est pas un être ordinaire, elle est une sorcière. Elle possède une connaissance, en tant qu'opérateur occulte de la magie, qui lui permet de manipuler les forces du monde invisible. Lorsque elle découvre un étrange artefact — une sorte de « clé » — dans le futur, elle se rend compte que ce n'est pas seulement un objet étrange, mais qu'il s'agit d'un objet qui a été utilisé par son ancêtre. Plus elle apprendra dans les visions et les réminiscences de son existence, plus elle pourra grandir, et plus elle devra affronter.

Illustration: Magali Villeneuve © 2016 FFG

Jim Culver
Le Musicien

4 3 2 1

Interprète.
Traitez le modificateur des pionniers que vous révélez comme étant un « 0 ».
Chaque fois que vous révélez un pionnier, vous avez le droit de le traiter comme un pionnier à la place.
* : +1.
« Non, c'est pas calme du tout. Les morts s'agitent méchamment quand je joue de ma trompette. »

Illustration: Magali Villeneuve © 2016 FFG

Jim Culver
Le Musicien

Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes Mystique (▲) de niveaux 0 à 5, cartes Survivant (♣) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.

Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : La Trompette de Jim, Dernière Rhapsodie, 1 faiblesse de base au hasard.

Le jazz n'a apporté que des ennemis à Jim depuis le jour où il a pris la trompette de son père. Il y avait quelque chose d'étrange et de sombre dans la musique de son père, et Jim ne pouvait pas s'empêcher de jouer. Il a joué pendant des années, et il a découvert que la musique de son père était une sorte de magie. Plus elle jouait, plus elle devenait puissante. La Dernière Rhapsodie. Le fait est que Jim n'est pas spécialement entraîné à cette tâche.

Illustration: Magali Villeneuve © 2016 FFG

Connaissance Interdite

0

Talent.
Utilisations (4 secrets). Si la carte Connaissance Interdite n'a pas de secrets, défaussez-la.
* Inclinez Connaissance Interdite et subissez 1 horreur : déplacez 1 secret de Connaissance Interdite vers votre réserve de ressources en tant que ressource.

Illustration: Drew Whitmore © 2016 FFG

Divination

1

Sort.
Utilisations (3 charges).
* Inclinez Divination et dépensez 1 charge : regardez les 3 cartes du dessus du deck de n'importe quel investigateur ou du deck Rencontre. Remettez-les au-dessus du deck dans l'ordre de votre choix.

Illustration: Romana Kordic © 2016 FFG

Initiée aux Arcanes

1

Allié. Sorcier.
Forcé — Après l'entrée en jeu de l'Initiée aux Arcanes : placez 1 fatalité sur elle.
* Inclinez l'Initiée aux Arcanes : cherchez une carte **Sort** parmi les 3 cartes du dessus de votre deck et piochez-la. Mélangez votre deck.

Illustration: Xis Taptier © 2016 FFG

Bougies Rituelles

1

Objet.
* Après qu'un symbole ♣, ▲, ♠ ou * est révélé lors d'un test que vous effectuez : gagnez +1 à votre valeur de compétence pour ce test.
Les chandelles de cire dégagent une lueur sinistre, et les flammes bougent comme si elles étaient vivantes.

Illustration: Kristina Gohmann © 2016 FFG

Saint Rosaire

2

Objet. Charme.
Vous gagnez +1 ♣.
« Peu importe que vous vous concentriez sur une simple babiole ou sur une relique mystique, le véritable pouvoir réside dans la foi. »

Illustration: Sara Bialdy © 2016 FFG

Étude des Arcanes

2

Talent.
* Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 ♣ pour ce test de compétence.
* Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 ♠ pour ce test de compétence.

Illustration: Alexander Datsche © 2016 FFG

Clarté de l'Esprit

2

Sort.
Utilisations (3 charges).
* Dépensez 1 charge : soignez 1 horreur d'un investigateur dans votre lieu.
De l'irréel menez-moi au réel
De l'obscurité menez-moi à la lumière
De la mort menez-moi à l'immortalité

Illustration: Aaron B. Miller © 2016 FFG

Flétrissement

3

Sort.
Utilisations (4 charges).
* Dépensez 1 charge : **Combattre**. Cette attaque utilise ♣ au lieu de ♠ et inflige +1 dégât. Si un symbole ♣, ▲, ♠ ou * est révélé lors de cette attaque, subissez 1 horreur.

Illustration: Brian Valenzuela © 2016 FFG

Rituel de Recherche

4

Sort.
Utilisations (3 charges).
* Dépensez 1 charge : **Enquêter**. Cette enquête utilise ♣ au lieu de ♠. En cas de réussite, découvrez 1 indice supplémentaire dans ce lieu. Si un symbole ♣, ▲, ♠ ou * est révélé lors de ce test, perdez toutes vos actions restantes et terminez immédiatement votre tour après la résolution du test.

Illustration: Romana Kordic © 2016 FFG

Chant des Morts

2

Sort. Chant.
Utilisations (5 charges).
* Dépensez 1 charge : **Combattre**. Cette attaque utilise ♣ au lieu de ♠. Vous gagnez +1 ♣ pour cette attaque. Si un symbole ♣ est révélé lors de cette attaque, elle inflige +2 dégâts.

Illustration: Maggie Jey © 2016 FFG

Flétrissement

3

Sort.
Utilisations (4 charges).
* Dépensez 1 charge : **Combattre**. Cette attaque utilise ♣ au lieu de ♠. Vous gagnez +2 ♣ et infligez +1 dégât pour cette attaque. Si un symbole ♣, ▲, ♠ ou * est révélé lors de cette attaque, subissez 1 horreur.

Illustration: Brian Valenzuela © 2016 FFG

Livre des Ombres

4

Objet. Livre.
Vous avez 1 emplacement d'arcane supplémentaire.
* Inclinez le Livre des Ombres : ajoutez 1 charge à un soutien **Sort** que vous contrôlez.

Illustration: Dimitri Bialdy © 2016 FFG

Mystique



Wendy Adams
La Gamine

Vagabond.
Quand vous révélez un pion Chaos, choisissez et défaussez 1 carte de votre main : annulez l'effet de ce pion et remettez-le dans la réserve du Chaos. Révélez un nouveau pion Chaos. (Limite d'une fois par test/capacité.)
✱ : +0. Si l'Amulette de Wendy est en jeu, le test est automatiquement réussi à la place.

Illustration: Josh Murray © 2016 FFG

Wendy Adams
La Gamine

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Survivant (✱) de niveaux 0 à 5, cartes Traud (✱) de niveaux 0 à 2, cartes neutres de niveaux 0 à 5.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : 1 Amulette de Wendy, 1 Seule et Abandonnée, 1 faiblesse de base au hasard.
Maman avait l'habitude de laisser Wendy jouer avec son collier quand elle était petite. Maman lui racontait des histoires et Wendy faisait bouger le collier. Elle ne savait pas que le collier était un objet magique. Maman commençait à agir bizarrement, devenant des symboles étranges à la carte sur tous les murs de la maison. Maman lui donna le collier afin de « la protéger ». Wendy resta quelques années à l'orphelinat avant de s'enfuir, désolée que elle était capable de prendre soin d'elle-même.

Illustration: Josh Murray © 2016 FFG

« Ashcan » Pete
Le Vagabond

Vagabond.
Vous débutez la partie avec Duke en jeu.
⚡ Défaussez une carte de votre main : redressez un soutien que vous contrôlez. (Limite d'une fois par round.)
✱ : +2. Redressez Duke.
« Vers la gorge. On a du boulot. »

Illustration: Josh Murray © 2016 FFG

« Ashcan » Pete
Le Vagabond

Taille du Deck : 30
Construction du Deck : cartes Survivant (✱) de niveaux 0 à 5, cartes neutres de niveaux 0 à 5, cartes à cinq cartes de niveau 0 prises dans des autres classes.
Exigences du Deck : (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Duke, En Poise à des Canchamers, 1 faiblesse de base au hasard.
Le « Ashcan » Pete, dans la vie, n'est pas un héros. Il est accompagné d'un côté par son public compagnon, Duke, et de l'autre par sa guitare. En paroles, quand Pete dit, il a raison. Il rêve de tourments, de lieux ténébreux et d'horribles créatures. Quand il se réveille, il est certain que quelque un d'entre eux sera son prochain. Il ne sait pas si c'est un rêve ou si c'est la réalité. Il est trop dégoûté pour aider une personne dans le besoin. Et tant que Pete peut aider les gens, il ne risque pas d'arrêter de vagabonder de nuit.

Illustration: Josh Murray © 2016 FFG

Manteau de Cuir

Objet. Armure.
Ce manteau n'était pas le plus chic de tous, mais il était chaud et rassurant.

Illustration: Andrius Ugras © 2016 FFG

Aquinnah
La Fille Oubliée

Allié.
Quand un ennemi vous attaque, inclinez Aquinnah et infligez-lui 1 horreur : au lieu de subir les dégâts de cet ennemi, infligez-les à un autre ennemi dans votre lieu. (Vous subissez toujours les horreurs infligées par cette attaque.)
« Ne soyez pas effrayé par ce que vous voyez. Craignez plutôt ce que vous ne pouvez pas voir. »

Illustration: Tommy Arnold © 2016 FFG

Récup'

Talent.
Après que vous avez réussi à enquêter avec une différence de 2 ou plus, inclinez Récup' : choisissez une carte **Objet** dans votre pile de défausse et ajoutez-la à votre main.

Illustration: Deck Veneman © 2016 FFG

Patte de Lapin

Objet. Charme.
Après que vous avez échoué à un test de compétence, inclinez la Patte de Lapin : piochez 1 carte.
Ils disaient que ça me porterait chance. Je ne pense pas que ce soit vrai. Mais maintenant j'ai l'impression que ça me porterait malheur de l'enlever.

Illustration: Matthew Coadley © 2016 FFG

Chat Errant

Allié. Créature.
Défaussez le Chat Errant : échappez automatiquement à un ennemi non-Elite dans votre lieu.
Il ne venait jamais si vous l'appeliez. Il a toujours eu l'air d'avoir ses propres plans.

Illustration: Stephen Somers © 2016 FFG

Hache d'Incendie

Objet. Arme. Corps-à-corps.
► **Combattre.** Si vous n'avez aucune ressource dans votre réserve de ressources, cette attaque inflige +1 dégât.
► Lors d'une attaque avec la Hache d'Incendie, dépensez 1 ressource : vous gagnez +2 pour ce test de compétence. (Limite de trois fois par attaque.)

Illustration: Stephen Somers © 2016 FFG

Journal

Objet.
Si vous ne possédez aucun indice, vous gagnez +2 tant que vous enquêtez.
Il n'y a rien dans les gros titres sur les horreurs dont vous avez été témoin. Mais la rubrique nécrologique est anormalement longue.

Illustration: Robert Lankey © 2016 FFG

Batte de Base-Ball

Objet. Arme. Corps-à-corps.
► **Combattre.** Vous gagnez +2 pour cette attaque. Cette attaque inflige +1 dégât. Si un symbole ou est révélé lors de cette attaque, défaussez la Batte de Base-Ball après la résolution de l'attaque.

Illustration: Mauro Dal Bo © 2016 FFG

Se Surpasser

Talent.
Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 pour ce test de compétence.
Dépensez 1 ressource : vous gagnez +1 pour ce test de compétence.

Illustration: David Geller © 2016 FFG

Peter Sylvestre
La Vedette du Campus

Allié. Miskatonic.
Vous gagnez +1.
Après la fin de votre tour : soignez 1 horreur de Peter Sylvestre.
Ce jeune homme à la carrière impressionnante dégage cette sorte d'assurance que seule la jeunesse peut conférer.

Illustration: Arden Beckwith © 2016 FFG

Extincteur

Objet. Outil. Corps à Corps.
► **Combattre.** Vous gagnez +1 pour cette attaque.
► **Bannissez l'Extincteur : Échapper à.** Vous gagnez +3 pour ce test. En cas de réussite, échappez également à chaque autre ennemi engagé avec vous.

Illustration: Marcin Jakubowski © 2016 FFG

Peter Sylvestre
La Vedette du Campus

Allié. Miskatonic.
Vous gagnez +1 et +1.
Après la fin de votre tour : soignez 1 horreur de Peter Sylvestre.
Ce jeune homme à la carrière impressionnante dégage cette sorte d'assurance que seule la jeunesse peut conférer.

Illustration: Arden Beckwith © 2016 FFG

Survivant



Couteau

Objet. Arme. Corps-à-corps.

► **Combattre.** Vous gagnez +1 pour cette attaque.

► Défaussez le Couteau : **Combattre.** Vous gagnez +2 pour cette attaque. Cette attaque inflige +1 dégât.

Illustration : Housley Lindgren

Pipe

Objet.

Utilisations (3 provisions).

► Dépensez 1 provision, inclinez la Pipe et subissez 1 dégât : soignez 1 horreur.

Rien de tel qu'un bon tabac pour se détendre quand on est à bout de nerfs.

Illustration : Adam Lane

Analgésiques

Objet.

Utilisations (3 provisions).

► Dépensez 1 provision, inclinez les Analgésiques et subissez 1 horreur : soignez 1 dégât.

Ne pas dépasser le dosage prescrit.

Illustration : Owen William Weber

Lampe-Torche

Objet. Outil.

Utilisations (3 provisions).

► Dépensez 1 provision : **Enquêter.** Votre lieu perd -2 de valeur occulte pour cette enquête.

Illustration : Eip Ayers

Khukuri

Objet. Arme. Corps-à-corps.

► **Combattre.** Vous gagnez +1 pour cette attaque. En cas de réussite, vous avez le droit de dépenser 1 action supplémentaire pour infliger +1 dégât lors de cette attaque.

Illustration : Rich Hartigan

Chasseur de Reliques

Talent.

Permanent.

Vous avez 1 emplacement d'accessoire supplémentaire.

Retourner chaque pierre. Ne laisser aucun trésor ancien derrière.

Illustration : Arden Beckwith

Charisme

Talent.

Permanent.

Vous avez 1 emplacement d'allié supplémentaire.

Quand vous vous montrez charmant, vous pouvez galvaniser la ville entière.

Illustration : David Arden Nash

Gilet Pare-Balles

Objet. Armure.

Les balles, c'est une chose... des griffes longues de douze pouces, c'en est une autre.

Illustration : David Arden Nash

Amulette du Signe des Anciens

Objet. Relique.

Elle est dans ma famille depuis des générations. Prenez-en soin et elle prendra soin de vous.

Illustration : Doriani Bish

Planque

Ravitaillement.

Gagnez 3 ressources.

On n'est jamais trop préparé.

Illustration : Youssef Dattari

Cra

Inné.

1 max. attribuée par test de compétence.

En cas de réussite, piochez 1 carte.

Restez derrière ! Je m'en charge.

Illustration : Clark Higgins

Perception

Entraîné.

1 max. attribuée par test de compétence.

En cas de réussite, piochez 1 carte.

Enfin, je l'ai trouvé !

Illustration : Andrew Upton

Maitrise

Entraîné.

1 max. attribuée par test de compétence.

En cas de réussite, piochez 1 carte.

Meurs, immonde bête !

Illustration : Jon Yager

Dextérité

Inné.

1 max. attribuée par test de compétence.

En cas de réussite, piochez 1 carte.

Trop facile.

Illustration : Patricia Rose

Courage Inattendu

Inné.

1 max. attribuée par test de compétence.

Parfois, la plus altruiste des actions peut survenir dans les circonstances les plus étranges.

Illustration : David Mack

Signature

Le Necronomicon
Traduction de John Dee

FAIBLESSE

Objet. Livre.

Révélation – Mettez Le Necronomicon en jeu dans votre zone de menace avec 3 horreurs dessus. Il ne peut pas quitter le jeu tant qu'il a au moins 1 horreur sur lui.

Traitez chaque * d'un pion Chaos que vous révélez comme étant un ♣.

► : déplacez 1 horreur du Necronomicon vers Daisy Walker. Ensuite, si Le Necronomicon n'a pas d'horreur sur lui, défaussez-le.

Illustration: Jesse Mead © 2016 FFG

La Croix de Zoey
Symbole de Vertu

FAIBLESSE

Objet. Charme.

Deck de Zoey Samaras uniquement.

► Après qu'un ennemi devient engagé avec vous, inclinez La Croix de Zoey et dépensez 1 ressource : infligez 1 dégât à cet ennemi.

Illustration: Bruce Priddy © 2016 FFG

Le Fourre-Tout de Daisy

FAIBLESSE

Objet.

Deck de Daisy Walker uniquement.

Vous avez 2 emplacements de main supplémentaires qui ne peuvent être utilisés que pour contenir des soutiens **Livre**.

Illustration: Dany Martel © 2016 FFG

Amulette de Wendy

FAIBLESSE

Objet. Relique.

Deck de Wendy Adams uniquement.

Vous avez le droit de jouer la carte Événement la plus proche du sommet de votre pile de défausse comme si elle était dans votre main.

Forcé – Après que vous avez joué un événement : placez-le sous votre deck au lieu de le placer dans votre pile de défausse.

Illustration: Linda Tan © 2016 FFG

La Trompette de Jim
Les Morts Écoulent

FAIBLESSE

Objet. Instrument. Relique.

Deck de Jim Culver uniquement.

► Quand un pion ♣ est révélé lors d'un test de compétence, inclinez La Trompette de Jim : soignez 1 horreur d'un investigateur dans votre lieu ou dans un lieu connexe.

Papa disait toujours : « Le jazz, c'est comme l'alcool, ça rend la vie un peu plus douce ». Papa disait beaucoup de trucs stupides.

Illustration: John Payer © 2016 FFG

Duke
Fidèle Molosse

FAIBLESSE

Allié. Créature.

Deck d'« Ashcan » Pete uniquement.

► Inclinez Duke : **Combattre**. Vous attaquez avec une compétence ♣ de base de 4. Cette attaque inflige +1 dégât.

► Inclinez Duke : **Enquêter**. Vous enquêtez avec une compétence ♣ de base de 4. Vous avez le droit de vous déplacer vers un lieu connexe juste avant d'enquêter avec cet effet.

Illustration: Owen Williams © 2016 FFG

.38 Spécial de Roland

FAIBLESSE

Objet. Arme. Arme à feu.

Deck de Roland Banks uniquement.

Utilisations (4 munitions).

► Dépensez 1 munition : **Combattre**. Vous gagnez +1 ♣ pour cette attaque (s'il y a au moins 1 indice dans votre lieu, vous gagnez +3 ♣ à la place). Cette attaque inflige +1 dégât.

Illustration: Tiziano Ranzani © 2016 FFG

Héritage d'Hyperborée
Relique d'une Autre Vie

FAIBLESSE

Objet. Relique.

Deck d'Agnes Baker uniquement.

► Après que vous avez joué une carte **Sort** : piochez 1 carte.

Les motifs gravés changent de jour en jour, se transformant et se déplaçant dès que je détourne les yeux.

Illustration: Dany Martel © 2016 FFG

Effacer les Traces

FAIBLESSE

Tâche.

Révélation – Mettez Effacer les Traces en jeu dans votre zone de menace avec 3 indices dessus.

► Quand vous devriez découvrir 1 ou plusieurs indices dans votre lieu : défaussez un nombre équivalent d'indices d'Effacer les Traces à la place.

Forcé – Quand la partie se termine, s'il y a au moins 1 indice sur Effacer les Traces : souffrez d'un traumatisme mental.

Illustration: Marjorie Jakobson © 2016 FFG

Frais d'Hôpitaux

FAIBLESSE

Tâche.

Révélation – Mettez Frais d'Hôpitaux en jeu dans votre zone de menace.

► : déplacez 1 ressource de votre réserve de ressources vers Frais d'Hôpitaux. (Limite de deux fois par round.)

Forcé – Quand la partie se termine, s'il y a au moins de 6 ressources sur Frais d'Hôpitaux : recevez 2 points d'expérience en moins pour ce scénario.

Illustration: Adam Lane © 2016 FFG

Seule et Abandonnée

FAIBLESSE

Folie.

Révélation – Subissez 2 horreurs directes et retirez de la partie toutes les cartes dans votre pile de défausse.

Je n'ai pas besoin d'eux. Je n'ai besoin de personne.

Illustration: Ben Gjelert © 2016 FFG

Châtier le Mal

FAIBLESSE

Tâche.

Révélation – Défaussez des cartes du dessus du deck Rencontre jusqu'à ce qu'un ennemi soit défaussé. Attachez Châtier le Mal à cet ennemi et générez-le dans le lieu le plus éloigné de vous.

Forcé – Quand la partie se termine, si l'ennemi attaché est en jeu : souffrez de 1 traumatisme mental.

Illustration: Douglas Stone © 2016 FFG

La Malédiction de Rex

FAIBLESSE

Malédiction.

Révélation – Mettez La Malédiction de Rex en jeu dans votre zone de menace.

Forcé – Quand vous devriez réussir un test de compétence : remettez le pion Chaos révélé dans la réserve du Chaos et révélez-en un nouveau. Si cet effet vous fait échouer au test, mélangez La Malédiction de Rex dans votre deck. (Limite d'une fois par test.)

Illustration: Jack © 2016 FFG

À la Recherche d'Izzie

FAIBLESSE

Tâche.

Révélation – Attachez À la Recherche d'Izzie au lieu le plus éloigné de vous.

► : **Enquêter**. En cas de réussite, au lieu de découvrir des indices, défaussez À la Recherche d'Izzie.

Forcé – Quand la partie se termine, si À la Recherche d'Izzie est en jeu : souffrez de 1 traumatisme mental.

Illustration: Jeff Lee Johnson © 2016 FFG

Dernière Rhapsodie

FAIBLESSE

Fin des Temps.

Révélation – Révélez 5 pions Chaos de la réserve du Chaos. Pour chaque pion ♣ ou ♠ révélé, subissez 1 dégât et 1 horreur.

Quand les morts commencent à parler de ce qui les effraie, il est alors temps d'écouter.

Illustration: Douglas Stone © 2016 FFG

En Proie à des Cauchemars

FAIBLESSE

Folie.

Révélation – Inclinez tous les soutiens que vous contrôlez et mettez En Proie à des Cauchemars en jeu dans votre zone de menace.

Les soutiens que vous contrôlez ne peuvent pas se redresser.

► : défaussez En Proie à des Cauchemars.

Illustration: Collin Foyers © 2016 FFG

Signature



Faiblesse de Base



TRAHISE

Amnésie
FAIBLESSE DE BASE

Folie.
Révélation – Choisissez et défaussez toutes les cartes de votre main sauf 1.
Attendez... Où suis-je ? Qu'étais-je en train de faire ?

Illustr. Ching-Panzer © 2016 FFG 96



TRAHISE

Paranoïa
FAIBLESSE DE BASE

Folie.
Révélation – Défaussez toutes vos ressources.
C'était quoi ce bruit ?

Illustr. Cătălina Vela © 2016 FFG 97



TRAHISE

Hanté
FAIBLESSE DE BASE

Malédiction.
Révélation – Ajoutez Hanté à votre zone de menace.
Vous perdez –1 à chacune de vos compétences.
➡ ➡ : Défaussez Hanté.

Illustr. Magali Villeneuve © 2016 FFG 98



TRAHISE

Psychose
FAIBLESSE DE BASE

Folie.
Révélation – Ajoutez Psychose à votre zone de menace.
Forcé – Après que vous avez subi au moins 1 horreur : subissez 1 dégât direct.
➡ ➡ : Défaussez Psychose.

Illustr. Tiziano Baracchi © 2016 FFG 99



TRAHISE

Hypocondrie
FAIBLESSE DE BASE

Folie.
Révélation – Ajoutez Hypocondrie à votre zone de menace.
Forcé – Après que vous avez subi au moins 1 dégât : subissez 1 horreur directe.
➡ ➡ : Défaussez Hypocondrie.

Illustr. Rafal Hryciukiewicz © 2016 FFG 100



TRAHISE

Endetté
FAIBLESSE DE BASE

Défaut.
Permanent.
Commencez chaque partie avec 2 ressources en moins.
L'emprunt d'un homme est le trésor d'un autre.

Illustr. Anna Bialko © 2016 FFG 101



TRAHISE

Lésion Interne
FAIBLESSE DE BASE

Blessure.
Révélation – Mettez Lésion Interne en jeu dans votre zone de menace.
Forcé – À la fin de votre tour : subissez 1 dégât direct.
➡ ➡ : défaussez Lésion Interne.

Illustr. Andrew Vogt © 2016 FFG 102



TRAHISE

Chronophobie
FAIBLESSE DE BASE

Folie.
Révélation – Mettez Chronophobie en jeu dans votre zone de menace.
Forcé – À la fin de votre tour : subissez 1 horreur directe.
➡ ➡ : défaussez Chronophobie.

Illustr. Anna Bialko © 2016 FFG 103



Sbire de la Pègre
FAIBLESSE DE BASE

4 3 3

Humanoïde. Criminel.
Proie – Détenteur uniquement.
Chasseur.
➡ Dépensez 4 ressources : **Discussion**. Défaussez le Sbire de la Pègre.
Vous savez bien que vous n'auriez pas dû emprunter de l'argent au gang O'Bannion. Il semble qu'ils viennent toujours réclamer leur remboursement aux pires moments.

Illustr. Rafal Hryciukiewicz © 2016 FFG 104



Acolyte du Crépuscule d'Argent
FAIBLESSE DE BASE

2 3 3

Humanoïde. Cultiste. Crépuscule d'Argent.
Proie – Détenteur uniquement.
Chasseur.
Forcé – Après que l'Acolyte du Crépuscule d'Argent a attaqué : placez 1 fatalité sur l'intrigue en cours.
Vous n'oublierez jamais le jour où vous avez découvert les véritables secrets du cercle intérieur de la Loge du Crépuscule d'Argent. Cette vérité est si terrible que la Loge ne peut pas vous laisser vivre.

Illustr. Mauro Dal Bo © 2016 FFG 105



Détective Obstiné
FAIBLESSE DE BASE

3 2 2

Humanoïde. Détective.
Proie – Détenteur uniquement.
Chasseur.
Tant que le Détective Obstiné est dans votre lieu, votre carte Investigateur perd le texte imprimé dans sa boîte de texte (à l'exception des **Trails**).
En dépit de tout, il continue de croire que vous avez quelque chose à voir avec ces meurtres.

Illustr. Tiziano Baracchi © 2016 FFG 106