

* Zoey Samaras

La Chef



4

2

4

2

Croyant. Chasseur.

➤ Après que vous devenez engagé avec un ennemi : gagnez 1 ressource.

★ : +1. Si ce test de compétence est réussi lors d'une attaque, cette attaque inflige +1 dégât.

« Dieu a parlé. J'accomplirai Son œuvre sans la moindre hésitation. »



* Zoey Samaras

La Chef



Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes Gardien (♠) de niveaux 0 à 5, cartes neutres de niveaux 0 à 5, jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♣, ♦, ♠ et/ou ♣).

Exigences du Deck (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : La Croix de Zoey, Châtier le Mal, 1 faiblesse de base au hasard.

Zoey savait qu'elle était spéciale depuis que Dieu lui avait parlé lorsqu'elle avait six ans... la nuit où ce terrible incendie lui ravit ses parents. Il lui confia alors qu'Il l'avait choisie parmi tous les habitants de la Terre pour devenir Son agent. Elle protégerait les innocents et punirait les méchants. Depuis lors, Il vient à elle dans les moments difficiles, lui offrant conseils et réconfort. Zoey voyage désormais de ville en ville, œuvrant comme chef pour subvenir à ses besoins. Lorsqu'elle ne travaille pas, elle rôde la nuit, guidée par la voix du Seigneur. Partout où elle trouve de la vilénie, elle l'écrase sans remords ni hésitation.

* Rex Murphy

Le Reporter



3

4

2

3

Reporter.

Après que vous avez réussi un test de compétence avec une différence de 2 ou plus pendant que vous enquêtiez : découvrez 1 indice dans votre lieu.

★ : +2. À la place, vous avez le droit d'échouer automatiquement à ce test de compétence pour piocher 3 cartes.

« Cette fois, rien ne m'empêchera de découvrir la vérité. »





* Rex Murphy

Le Reporter



Taille du deck : 30

Construction du Deck : cartes Chercheur (♁) de niveaux 0 à 5, cartes neutres de niveaux 0 à 5, jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♠, ♠, ♠ et/ou ♣).

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 frappe le désastre, Rex Murphy n'est habituellement pas loin et en subit les conséquences. Après avoir passé une journée avec lui, même les sceptiques les plus endurcis concèdent que cet homme est maudit. Chaque fois qu'il a une piste sur une histoire intéressante, quelque chose tourne mal. Cette affaire à Insmouth avec les photographies qui sont tombées dans l'océan. Ces pistes à Dunwich qui ont été effacées par la pluie juste avant qu'il n'amène le shérif. Sa terrible malchance l'a plus d'une fois exposé aux forces monstrueuses et aux conspirations occultes. Pour survivre, Rex a développé un esprit vif et tente de conserver une longueur d'avance sur la prochaine catastrophe.

* Jenny Barnes

La Dilettante



3

3

3

3

Vagabond.

Collectez 1 ressource supplémentaire lors de chaque phase d'Entretien.

★ : +1 pour chaque ressource que vous possédez.

« Plus de 'Miss Barnes' pour vous.
Mes amis m'appellent Jenny. »

8

7

* Jenny Barnes

La Dilettante



Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes Truand (♠) de niveaux 0 à 5, cartes neutres de niveaux 0 à 5, jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♠, ♣, ♠ et/ou ♣).

Exigences du Deck (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Les .45 Jumeaux de Jenny, À la Recherche d'Izzie, 1 faiblesse de base au hasard.

Jenny Barnes a passé la majorité de sa jeune vie à rechercher le confort matériel, les mets les plus fins et les derniers vêtements à la mode. Mais tout changea lorsqu'elle reçut une lettre de sa sœur, Isabelle. Cette dernière lui confiait que des forces mystérieuses étaient en train de se liquer contre elle et qu'elle craignait de disparaître, victime de quelque menace paranormale. C'est la dernière lettre que Jenny reçut de sa sœur adorée. Depuis, elle est rentrée aux États-Unis afin d'enquêter sur tous les phénomènes occultes dont elle entend parler. Loin de se laisser abattre, elle s'est révélée être une tireuse hors pair doublée d'une enquêtrice intrépide et intelligente. Jusqu'à ce que le mystère de la disparition d'Isabelle soit résolu, Jenny n'arrêtera jamais ses recherches.

* Jim Culver

Le Musicien



4



3



3



2



Interprète.

Traitez le modificateur des pions ♣ que vous révélez comme étant un « 0 ».

Chaque fois que vous révélez un pion ♠, vous avez le droit de le traiter comme un pion ♣ à la place.

♠ : +1.

« Non, c'est pas calme du tout.
Les morts s'agitent méchamment
quand je joue de ma trompette. »

7

8

* Jim Culver

Le Musicien



Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes Mystique (♣) de niveaux 0 à 5, cartes neutres de niveaux 0 à 5, jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♠, ♡, ♢ et/ou ♣).

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 ennuis à Jim depuis le jour où il a pris la trompette de son père. Il y avait quelque chose d'étrange et hors du

commun dans les inscriptions gravées à l'intérieur du pavillon, mais les sons qui en sortaient étaient sombres et suaves, comme du bon café. Cette trompette a apporté à Jim un paquet de concerts jusqu'à ce qu'elle fasse se lever et danser Widow Jenkins, lorsqu'il en joua à ses funérailles. Après cela, il fut difficile de trouver du travail. Depuis lors, Jim en a appris beaucoup sur le jazz – et sur les choses dont les goulas du cimetière lui ont parlé au cours de froides nuits d'automne. Ces derniers temps, ils avaient discuté de La Fin, la fin de tout ce qui est et pourrait être. La Dernière Rhapsodie. Le fait est que Jim n'est pas spécialement emballé à cette idée.





* « Ashcan » Pete

Le Vagabond

4

2

2

3



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.

« Viens là, garçon. On a du boulot. »

6

5

* « 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, jusqu'à cinq cartes de niveau 0 prises dans les autres classes (♠, ♡, ♢ et/ou ♣).

Exigences du Deck (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Duke, En Proie à des Cauchemars, 1 faiblesse de base au hasard.

La nuit, « Ashcan » Pete dort là où ses pas le mènent : dans un champ, dans un train voire, s'il est chanceux, dans une grange. Il est accompagné d'un côté par son fidèle compagnon, Duke, et de l'autre par sa guitare. Et parfois, quand Pete dort, il rêve. Il rêve de tourments, de lieux torturés et d'horribles créatures. Quand il se réveille, il est certain que quelque un a besoin de son aide car ses rêves sont réels. Il ne pourrait pas dire depuis combien de temps il erre sur les routes, vivant d'expédients, mais il sait à coup sûr qu'aucun lieu n'est trop éloigné pour aider une personne dans le besoin. Et tant que Pete peut aider les gens, il ne risque pas d'arrêter de vagabonder de sitôt.



TRAHITRISE

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 : Zoey Samaras subit 1 traumatisme Mental.



TRAHISE

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 : Jenny Barnes subit 1 traumatisme Mental.

2

* Dr Henry Armitage

Le Bibliothécaire en Chef

SOUTIEN

*Allié. Miskatonic.*

➤ Après que vous avez pioché une carte non-faiblesse, défaussez-la et inclinez le Dr Henry Armitage : gagnez 3 ressources.

Armitage savait qu'il s'attaquait à des forces terrifiantes, mais aussi qu'il n'était pas d'autre moyen de réduire à néant les machinations plus graves et plus pernicieuses que d'autres avaient tramées avant lui.

– H.P. Lovecraft, « L'Abomination de Dunwich »



2

Assistante de Laboratoire



SOUTIEN



Allié. Miskatonic. Science.

La taille limite de votre main est augmentée de 2.

➤ Après l'entrée en jeu de l'Assistante de Laboratoire : piochez 2 cartes.




Chef de Salle du Club du Trèfle

3

4

3

Humanoïde. Criminel. Élite.

Proie –  la plus élevée.

Chasseur.

Forcé – Après qu'un investigateur dans le lieu du Chef de Salle du Club du Trèfle a gagné n'importe quel nombre d'indices : le Chef de Salle du Club du Trèfle se redresse, engage cet investigateur et effectue immédiatement une attaque.

Victoire 1.



ENNEMI

Golden
Clover

CHIPS

0

* Peter Clover




Toutes les Cartes en Main

SOUTIEN

*Humanoïde. Criminel.*

Forcé – Au début de la phase des Ennemis, si aucun joueur ne contrôle Peter Clover : infligez-lui 1 dégât.

 Inclinez Peter Clover : échappez automatiquement à un ennemi **Criminel** dans votre lieu.

3

2



Crapule d'O'Bannion

4

2

2



Humanoïde. Criminel. Syndicat.

Tant que la Crapule d'O'Bannion est engagée avec vous, vous ne pouvez pas gagner de ressources.

« Est-ce qu'on va avoir un problème ici ? »



ENNEMI



Malfrat

2

2

2

Humanoïde. Criminel. Syndicat.

Riposte.

Forcé – Après que le Malfrat vous a attaqué :
défaussez 1 ressource.

« Tu ferais mieux de foutre le camp, mon pote, à moins que tu ne sois friand de coups de pied au cul et de plomb. »



ENNEMI



Ruines Calcinées

2

LIEU

3

Dunwich.

Forcé – Après avoir échoué à un test de compétence pendant que vous enquêtiez dans les Ruines Calcinées : retournez 1 pion indice de ce lieu pour que sa face fatalité soit visible.

⚡ S'il n'y a aucun indice dans ce lieu : piochez la carte Rencontre sous les Ruines Calcinées.
(Limite collective d'une fois par partie.)

2

Dés Porte-Bonheur

...Ou Pas ?

SOUTIEN

*Objet. Relique.*

Exceptionnel.

🔪 Quand vous révélez un pion Chaos non-♠, dépensez 2 ressources : ignorez ce pion Chaos et révélez-en un autre à résoudre. Si cet autre pion a un symbole ♠, retirez les Dés Porte-Bonheur de la partie.





Instinct de Survie



Inné. Développé.

Si ce test de compétence est réussi lors d'une tentative d'évasion, l'investigateur qui s'échappe a le droit d'échapper immédiatement à chaque autre ennemi engagé avec lui. Il a également le droit de se déplacer vers un lieu connexe.



Aux Frontières du Visible

FACILE / STANDARD



-1 pour chaque Rejeton de Yog-Sothoth en jeu.



Révélez un autre pion Chaos. En cas d'échec, subissez 1 horreur.



0. Soit vous devez retirer tous les pions Indice sur un Rejeton de Yog-Sothoth en jeu, soit ce modificateur est de -4 à la place de 0.



-3. Si ce pion est révélé pendant une attaque ou une tentative d'évasion contre un Rejeton de Yog-Sothoth, il effectue immédiatement une attaque contre vous.



Aux Frontières du Visible

DIFFICILE / EXPERT



-2 pour chaque Rejeton de Yog-Sothoth en jeu.



Révélez un autre pion Chaos. En cas d'échec, subissez 1 horreur et 1 dégât.



0. Soit vous devez retirer tous les pions Indice sur un Rejeton de Yog-Sothoth en jeu, soit ce test échoue automatiquement.



-5. Si ce pion est révélé pendant une attaque ou une tentative d'évasion contre un Rejeton de Yog-Sothoth, il effectue immédiatement une attaque contre vous.



Un Sacrifice Accompli

Lors de vos recherches à travers les chemins boisés au pied de la Colline de la Sentinelle, vous tombez sur un stupéfiant spectacle. Un cheptel de moutons gît sur le sol dans une clairière isolée, leurs carcasses sanglantes forment un motif singulier mais minutieusement agencé. Vous bouchant le nez pour échapper aux relents de la mort, vous enjambez les moutons mutilés et vous vous dirigez vers le centre de l'étrange formation.

Au milieu des moutons gît le corps d'un homme. Un pâle joyau a été fermement enfoncé dans son front, s'incrustant dans l'os de son crâne. Ses yeux sont écarquillés, son visage contorsionné d'effroi comme s'il implorerait votre pitié. Sans grand espoir, vous cherchez à prendre son pouls. Sitôt que vous touchez la peau de l'homme, le joyau de son front se dissout et les bois alentour semblent s'éclaircir.

Retirez tous les indices de chaque lieu en jeu.

La présence mystique qui dissimulait le chemin gravissant la colline a disparu. Révélez le Chemin Ascendant.


1

* Dr William T. Malson

Travaille sur un Truc Énorme

SOUTIEN

*Allié. Miskatonic.*

 Quand vous piochez une carte Rencontre du deck Rencontre, inclinez le Dr William T. Malson et placez 1 de vos indices sur votre lieu : annulez la pioche de cette carte et mélangez-la dans le deck Rencontre. Ensuite, piochez une nouvelle carte du dessus du deck Rencontre.



2

* La Montre Gousset en Or

Voleuse de Temps

SOUTIEN

*Objet. Relique.*

Exceptionnel.

↻ Quand une phase débute, retirez de la partie La Montre Gousset en Or : sautez cette phase.

↻ Après la fin d'une phase, retirez de la partie La Montre Gousset en Or : répétez cette phase.



Portail Dimensionnel



2

LIEU

1

Autre Monde. Extradimensionnel.

Révélation – Mettez en jeu le Portail Dimensionnel. Ensuite, piochez la carte **Sortilège** la plus proche du sommet de la pile de défausse Rencontre.

Forcé – À la fin de votre tour, si vous êtes dans le Portail Dimensionnel : soit vous devez dépenser 2 ressources, soit vous devez mélanger le Portail Dimensionnel dans le deck Rencontre.