



* Père Mateo

Le Prêtre





4


3

2

3

Croyant. Veilleur.

↳ Quand un investigateur révèle un pion chaos  : annulez ce pion et traitez-le comme un pion  à la place. (Limite d'une fois par partie.)

 : vous réussissez automatiquement. Après la fin de ce test, choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Piochez 1 carte et gagnez 1 ressource.
- ◆ Si c'est votre tour, vous avez le droit d'effectuer une action supplémentaire à ce tour.

6

8



3

* Yaotl

Fils Perdu d'Eztli

SOUTIEN

*Allié. Voyageur.*

⚡ Inclinez Yaotl : lors de ce test de compétence, chacune de vos compétences gagne un bonus égal au nombre d'icônes de compétence correspondantes sur la carte du dessus de votre pile de défausse (ne tenez pas compte des icônes ?).


⚡ : défaussez la carte du dessus de votre deck. (Limite d'une fois par phase.)





Dans le Passé

Au loin, la lumière est aspirée par une large fissure dans le sol. En vous approchant, vous constatez que ce gouffre est tout sauf naturel. En bas, vous voyez le ciel, comme si vous regardiez un reflet des nuages au-dessus. Des nuées de fumée grise émergent de l'abîme, lui donnant une odeur douce-amère familière. Vous sautez et résistez à la nausée qui vous assaille tandis que le monde se renverse. Quand vous ouvrez les yeux, vous vous trouvez ailleurs. Pas quelque part, plutôt quelque quand.

L'investigateur qui vient de mettre en jeu un lieu **Tenochtitlán** suite à une exploration fructueuse doit effectuer un test de  (4). En cas d'échec, il doit chercher dans la collection une faiblesse de base **Folie** ou **Blessure** prise au hasard et la mélanger dans son deck.

(Remarque : Attention, les connexions des lieux sont différentes sur les lieux **Tenochtitlán**.)

3

*La Clé Squelette

SOUTIEN

*Objet. Relique. Maudit.*

Exceptionnel. Rapide.

➔ : Si La Clé Squelette est dans votre zone de jeu, attachez-la à votre lieu. Si elle est déjà attachée à votre lieu, détachez-la et renvoyez-la dans votre zone de jeu à la place.

Fixez la valeur occulte du lieu attaché à 1.

3

*La Clé Squelette

SOUTIEN



Objet. Relique. Maudit.

Exceptionnel. Rapide.

➔ : Si La Clé Squelette est dans votre zone de jeu, attachez-la à votre lieu. Si elle est déjà attachée à votre lieu, détachez-la et renvoyez-la dans votre zone de jeu à la place.

Fixez la valeur occulte du lieu attaché à 1.