

Armure de Chasseur

- ☐ **Enchantée.** L'Armure de Chasseur gagne le trait *Relique* et occupe un emplacement d'arcane au lieu d'un emplacement de corps.
- ☐☐ **Runes Protectrices.** L'Armure de Chasseur peut se voir assigner les dégâts et/ou horreurs infligés aux autres investigateurs dans votre lieu.
- ☐☐ **Résistante.** L'Armure de Chasseur gagne +2 vies.
- ☐☐ **Sacrée.** L'Armure de Chasseur gagne +2 santés mentales.
- ☐☐ **Légère.** Réduisez de 1 le coût de l'Armure de Chasseur et la jouer ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
- ☐☐☐ **Absorbuse de Sorts.** Après que 1 ou plusieurs dégâts/horreurs ont été assignés à l'Armure de Chasseur par un effet d'une trahison, vous avez le droit de l'incliner pour piocher 1 carte.
- ☐☐☐ **Armure d'Épines.** Après que 1 ou plusieurs dégâts/horreurs ont été assignés à l'Armure de Chasseur par une attaque ennemie, vous avez le droit de l'incliner pour infliger 1 dégât à cet ennemi.

Hache Runique

- **Héritage.** Réduisez de 1 le coût de la Hache Runique et elle gagne le trait *Relique*.
- **Inscription de Gloire.** Ajoutez cette inscription :
 - ◆ *Gloire* – Si un ennemi est vaincu par cette attaque, choisissez une option : piochez 1 carte, soignez 1 dégât ou soignez 1 horreur.
- **Inscription des Anciens.** Ajoutez cette inscription :
 - ◆ *Anciens* – En cas de réussite de cette attaque avec une différence supérieure ou égale à la valeur occulte de votre lieu, découvrez 1 indice dans votre lieu.
- **Inscription de Chasse.** Ajoutez cette inscription :
 - ◆ *Chasse* – Déplacez-vous immédiatement vers un lieu connexe ou engagez un ennemi dans votre lieu.
- **Inscription de Fureur.** Ajoutez cette inscription :
 - ◆ *Fureur* – En cas de réussite de cette attaque, en plus de ces dégâts standards, infligez 1 dégât à chaque autre ennemi engagé avec vous.
- **Pouvoir Ancestral.** Vous avez le droit d'activer la même inscription jusqu'à trois fois.
- **Saga.** Reconstituez 2 charges de la Hache Runique au début de chaque round (au lieu d'une seule charge).
- **Tisseur de Runes.** Pour chaque charge dépensée, vous avez le droit d'activer jusqu'à deux inscriptions différentes.

Modifications sur Mesure

- **Viseur Cranté.** Si vous échouez lors d'une attaque avec le soutien attaché contre un ennemi engagé avec un autre investigateur, vous n'infligez aucun dégât.
- **Crosse Allongée.** Vous gagnez +2 🖐 tant que vous attaquez avec le soutien attaché.
- **Contrepoids.** Après avoir attaché au soutien attaché une carte *Amélioration* autre que Modifications sur Mesure, piochez 1 carte.
- **Poignée en Cuir.** Réduisez de 1 le coût de Modifications sur Mesure et elle gagne : « Rapide. À jouer uniquement lors de votre tour. »
- **Chargeur Agrandi.** Après que des munitions ont été dépensées du/placées sur le soutien attaché par un autre événement, placez 1 munition sur le soutien attaché.
- **Balles en Mercure.** En cas de réussite avec une différence de 3 ou plus lorsque vous attaquez avec le soutien attaché, cette attaque inflige +1 dégât.

Distillation Alchimique

- Distillat de Convalescence.** Ajoutez cette option :
 - ◆ Soigner 2 dégâts.
- Distillat de Sérénité.** Ajoutez cette option :
 - ◆ Soigner 2 horreurs.
- Distillat d'Illumination.** Ajoutez cette option :
 - ◆ Placer 1 charge ou 1 secret sur un soutien qu'il contrôle.
- Distillat d'Accélération.** Ajoutez cette option :
 - ◆ Se déplacer jusqu'à 2 fois.
- Épurée.** La Distillation Alchimique entre en jeu avec 2 provisions supplémentaires.
- Tonifiée.** Quand vous initiez ce test de compétence, vous avez le droit d'augmenter de 2 sa difficulté. Dans ce cas, pour ce test, augmentez de 1 la valeur de l'effet octroyé par chaque option.
- Optimisée.** En cas de réussite avec une différence de 2 ou plus, l'investigateur choisi a le droit d'effectuer deux options différentes au lieu d'une seule.

Hypothèse Empirique

- Perspectives Pessimistes.** Ajoutez le critère suivant :
/ vous n'avez plus de cartes en main.
- Essais et Erreurs.** Ajoutez le critère suivant :
/ des dégâts ou horreurs vous sont infligés.
- Variable Indépendante.** Ajoutez le critère suivant :
/ vous défaussez une trahison ou un ennemi en jeu.
- Enquête de Terrain.** Ajoutez le critère suivant :
/ vous entrez dans un lieu dont la valeur occulte est de 3 ou plus.
- Évaluation entre Pairs.** Le critère choisi est rempli si n'importe quel investigateur dans votre lieu le remplit (pas uniquement vous). Les autres investigateurs dans votre lieu ont le droit de déclencher les capacités ⚡ d'Hypothèse Empirique.
- Subventions.** L'Hypothèse Empirique gagne :
⚡ Dépensez 2 preuves : réduisez de 3 le coût de la prochaine carte que vous jouez à cette phase.
- Preuve Irréfutable.** L'Hypothèse Empirique gagne :
⚡ Dépensez 3 preuves : découvrez 1 indice dans votre lieu.
- Hypothèse Alternative.** Après avoir incliné l'Hypothèse Empirique, vous avez le droit de résoudre son effet forcé en choisissant un critère que vous n'avez pas choisi à ce round. Ensuite, redressez-la.

La Plume de Corbeau


Nom du soutien *Livre* ou *Sort* : _____.

Plume Animée. Utiliser les capacités ➡ du soutien attaché ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Connexion Spectrale. Le soutien attaché n'occupe aucun emplacement.

Vague Mystique. Vous gagnez +2 à votre valeur de compétence lorsque vous effectuez des tests de compétence du soutien attaché.

Encrier Inépuisable. Nommez deux soutiens *Livre* ou *Sort* de plus : _____,
_____.

Sève Énergétique. La Plume de Corbeau gagne :  Inclinez la Plume de Corbeau : déplacez vers le soutien attaché 1 secret ou 1 charge d'un soutien que vous contrôlez.

Encres Mélangées. Après avoir résolu une capacité ➡ du soutien attaché, vous avez le droit d'incliner la Plume de Corbeau pour redresser un autre soutien que vous contrôlez.

Archives Surnaturelles. Quand vous jouez la Plume de Corbeau, au lieu de l'attacher à un soutien nommé que vous contrôlez, vous avez le droit de chercher dans votre deck, pile de défausse ou main un exemplaire du soutien nommé et le jouer (*en payant son coût*). Ensuite, attachez-lui la Plume de Corbeau.

Témoignage Accablant

□ **Mandat de Recherche.** Tant que vous enquêtez en utilisant le Témoignage Accablant, vous avez le droit d'ignorer tout effet ou mot-clé du lieu où vous enquêtez qui devrait se déclencher.

□□ **Preuves Fabriquées.** Le Témoignage Accablant entre en jeu avec 2 preuves supplémentaires.

□□ **Chantage.** Vous gagnez +2 🧠 tant que vous enquêtez en utilisant le Témoignage Accablant.

□□□ **Extorquer.** Quand vous enquêtez avec succès en utilisant le Témoignage Accablant, vous avez le droit de dépenser 1 preuve pour échapper automatiquement à l'ennemi choisi.

□□□ **Surveiller.** Vous avez le droit d'utiliser la capacité du Témoignage Accablant pour enquêter dans le lieu de l'ennemi choisi à la place de votre lieu.

□□□□ **Démasquer.** Quand vous enquêtez avec succès en utilisant le Témoignage Accablant, vous avez le droit de dépenser X preuves pour défausser l'ennemi choisi s'il n'est pas *Élite*. X est la vie restante de cet ennemi.

Amis des Bas-Fonds

Trait choisi : _____.

Utile. Quand vous jouez Amis des Bas-Fonds, vous avez le droit de choisir un autre investigateur dans votre lieu pour qu'il résolve ses effets, à votre place.

Polyvalent. Choisissez un autre **Trait** : _____ . Quand vous jouez Amis des Bas-Fonds, vous avez le droit de choisir une des cartes consultées dotées des deux **Traits** choisis pour l'ajouter à votre main sans dépenser 1 ressource.

Stimulant. Chaque carte ajoutée à votre main par Amis des Bas-Fonds gagne une icône ? jusqu'à la fin de la phase.

Malin. Au lieu de mélanger les cartes restantes dans votre deck, vous avez le droit de placer chacune d'elles sur le dessus de votre deck, dans l'ordre de votre choix.

Prompt. Amis des Bas-Fonds gagne : « Rapide. À jouer lors de n'importe quelle fenêtre ⚡ . »





Expérimenté. Augmentez de 3 le nombre de cartes regardées.

Virtuose. Vous avez le droit de jouer une des cartes ajoutées à votre main (*en payant son coût*).

Instinct Affûté

- Réponse Réflexe.** Ajoutez la condition suivante :
 - ◆ Vous subissez des dégâts ou horreurs.
- Bien Informé.** Ajoutez la condition suivante :
 - ◆ Un lieu entre en jeu ou est révélé.
- Instinct de Tueur.** Ajoutez la condition suivante :
 - ◆ Un ennemi vous engage.
- Réaction Viscérale.** Ajoutez la condition suivante :
 - ◆ Une trahison entre dans votre zone de menace.
- Mémoire Musculaire.** Ajoutez la condition suivante :
 - ◆ Vous jouez un soutien.
- Talent Aiguisé.** Pendant l'action octroyée par Instinct Affûté, vous gagnez +2 à chacune de vos compétences.
- Élan Contrôlé.** Vous avez le droit d'inclure jusqu'à trois exemplaires d'Instinct Affûté dans votre deck. Réduisez de 1 le coût d'Instinct Affûté.
- Force de l'Habitude.** Quand vous jouez Instinct Affûté, vous avez le droit d'effectuer 2 actions au lieu de 1 (une action à la fois). Ensuite, retirez la carte de la partie.

Encre Animée

Entourez une compétence :    


Encre Mouvante. Vous avez le droit de jouer l'Encre Animée sous le contrôle d'un autre investigateur dans votre lieu.

Image Subtile. Au début de votre tour, vous avez le droit de choisir de ne pas retirer 1 charge de l'Encre Animée et d'ignorer sa capacité pour le reste du round.

Encre Imprégnée. L'Encre Animée entre en jeu avec 2 charges supplémentaires et occupe un emplacement d'arcane au lieu d'un emplacement de corps.




Encre Surnaturelle. Entourez une autre compétence.

Encre Surnaturelle. Entourez une autre compétence.


Image Macabre. L'Encre Animée gagne :  Après avoir révélé un pion Chaos affichant un symbole, inclinez l'Encre Animée : placez 1 charge sur elle.


Vibration. L'Encre Animée octroie +1 supplémentaire à la(aux) compétence(s) entourée(s) et -1 à celles qui ne sont pas entourées.


Serviteur Invoqué


- Carapace Blindée.** Le Serviteur Invoqué gagne une valeur de vie de 3. On peut lui assigner les dégâts infligés à n'importe quel investigateur dans son lieu.
- Griffes Lacérantes.** Ajoutez cette action :
 - ❖ **Combattre.** Vous attaquez un ennemi dans ce lieu avec une compétence  de base de 4. Ignorez les mots-clés Distant et Riposte pour cette attaque.
- Mâchoires Agrippantes.** Ajoutez cette action :
 - ❖ **Échapper à.** Vous tentez d'échapper à un ennemi dans ce lieu avec une compétence  de base de 4. Ignorez le mot-clé Alerte pour cette tentative d'évasion.
- Pupilles de Feu.** Ajoutez cette action :
 - ❖ **Enquêter.** Vous enquêtez dans ce lieu avec une compétence  de base de 4.
- Ailes de la Nuit.** Après que le Serviteur Invoqué s'est déplacé de votre lieu vers un lieu connexe, vous avez également le droit de vous déplacer vers ce même lieu.
- Dominance.** Le Serviteur Invoqué n'occupe plus l'un des emplacements suivants (entourez-le) : arcane / allié.
- L'Appel du Rêve.** Au lieu de défausser un autre soutien que vous contrôlez pour pouvoir jouer le Serviteur Invoqué, vous avez le droit de le renvoyer dans la main de son propriétaire.
- Influence Démoniaque.** Le Serviteur Invoqué peut effectuer 2 actions différentes au lieu de 1 action à chacun de vos tours.

Mot de Pouvoir


Trahison. Ajoutez l'ordre :  « Révolte-toi. » Infligez 1 dégât à un ennemi situé dans le lieu de l'ennemi attaché dont la valeur de combat est inférieure ou égale à celle de l'ennemi attaché.

Charité. Ajoutez l'ordre :  « Aide-le. » Un investigateur dans le lieu de cet ennemi se soigne d'un nombre de dégâts ou d'horreurs égal respectivement à la valeur de dégât/horreur de cet ennemi.

Confession. Ajoutez l'ordre :  « Confesse-toi. » Découvrez 1 indice dans le lieu de cet ennemi si sa vie est supérieure ou égale à la valeur occulte du lieu.

Diversión. Ajoutez l'ordre :  « Fais diversion. » Échappez automatiquement à un ennemi situé dans le lieu de l'ennemi attaché dont la valeur d'évasion est inférieure ou égale à celle de l'ennemi attaché

Contrôle Accru. Mot de Pouvoir gagne :


 : renvoyez dans votre main Mot de Pouvoir.

Lié. Vous avez le droit d'activer la capacité Discussion du Mot de Pouvoir depuis votre lieu ou depuis un lieu éloigné de 1 connexion de l'ennemi attaché.

Virelangue. Quand vous discutez via le Mot de Pouvoir, vous avez le droit de donner jusqu'à deux ordres différents.

Trois Paroles. Vous avez le droit d'inclure trois exemplaires de Mot de Pouvoir dans votre deck. Quand vous donnez un ordre en utilisant un de ces exemplaires, donnez également cet ordre à chaque autre ennemi auquel vous avez attaché un exemplaire du Mot de Pouvoir.

Outil Multifonctions

- Détachable.** Les autres investigateurs dans votre lieu ont le droit d'utiliser la capacité de l'Outil Multifonctions.
- Pied-de-biche.** Vous gagnez +1 supplémentaire à votre valeur de compétence s'il s'agit d'un test de compétence sur une traîtrise.
- Couteau Aiguisé.** Vous gagnez +1 supplémentaire à votre valeur de compétence s'il s'agit d'une attaque.
- Rétroviseur.** Vous gagnez +1 supplémentaire à votre valeur de compétence s'il s'agit d'une tentative d'évasion.
- Lentille Grossissante.** Vous gagnez +1 supplémentaire à votre valeur de compétence s'il s'agit d'une enquête.
- Porte-bonheur.** Après avoir échoué à un test de compétence, redressez l'Outil Multifonctions.
- Sur Ressort.** La capacité de l'Outil Multifonctions est maintenant une capacité  dont la condition de déclenchement est : « Quand vous devriez échouer à un test de compétence que vous effectuez, inclinez l'Outil Multifonctions... »

Piège Rudimentaire

- **Minuteur Perfectionné.** Quand vous jouez le Piège Rudimentaire, vous avez le droit d'augmenter ou de diminuer de 1 sa valeur d'Utilisations.
- **Fil Déclencheur.** Ne déclenchez la capacité Forcé du Piège Rudimentaire que s'il y a au moins 1 ennemi dans le lieu attaché.
- **Simplifié.** Le Piège Rudimentaire gagne : « Rapide. À jouer lors de n'importe quelle fenêtre ⚡ . »
- **Vénéneux.** Quand vous retirez 1 ou plusieurs « fois » du Piège Rudimentaire, infligez 1 dégât à un ennemi dans le lieu attaché.
- **Installation Déportée.** Quand vous jouez le Piège Rudimentaire, vous avez le droit de l'attacher à un lieu connexe révélé.
- **Filet.** Les ennemis non-*Élite* dans le lieu attaché ne peuvent pas se déplacer ou effectuer d'attaques d'opportunité.
- **Engin Explosif.** Quand le Piège Rudimentaire n'a plus de « fois » et est défaussé, infligez 3 dégâts à chaque ennemi et investigateur dans le lieu attaché.

Railleries

Traits choisis : _____, _____.

Spécialiste. Choisissez un autre trait :

_____.

Spécialiste. Choisissez un autre trait :

_____.

Némésis. S'il s'agit d'un test de compétence sur ou contre un ennemi doté d'un trait choisi, en cas de réussite vous avez le droit d'attacher Railleries à cet ennemi. Diminuez de 1 la difficulté des tests sur ou contre l'ennemi attaché.

Insensible au Mythe. S'il s'agit d'un test de compétence sur une trahison dotée d'un trait choisi, en cas de réussite vous avez le droit d'ajouter Railleries et cette trahison à la pile de victoire.

Toujours Prêt. Après que vous avez pioché une carte Rencontre dotée d'un trait choisi, renvoyez dans votre main un exemplaire de Railleries de votre pile de défausse. (Max. une fois par round.)

Flingue Hyperphysique

- **Tir Précis.** Le Flingue Hyperphysique a cette forme : « *Émanation* – **Combattre**. Attaquez avec n'importe quelle compétence. Cette attaque inflige +1 dégât. »
- **Scan Distant.** Le Flingue Hyperphysique a cette forme : « *Émanation* – **Enquêter**. Enquêtez avec n'importe quelle compétence. En cas de réussite, découvrez un indice dans n'importe quel lieu révélé à la place de votre lieu. »
- **Téléporteur.** Le Flingue Hyperphysique a cette forme : « *Émanation* – **Échapper à**. Tentez de vous échapper avec n'importe quelle compétence. Avant ou après cette tentative, vous avez le droit de déplacer un investigateur ou un ennemi non-*Élite* de votre lieu vers un lieu connexe, ou vice versa. »
- **Annihilateur de Réalité.** Le Flingue Hyperphysique a cette forme : « *Émanation* – Effectuez un test avec n'importe quelle compétence (3). En cas de réussite, défaussez une traîtrise non-faiblesse en jeu qui n'est pas attachée à un ennemi *Élite*. »
- **Façonneur de Matière.** Le Flingue Hyperphysique a cette forme : « *Émanation* – Choisissez un soutien dans votre main et effectuez un test avec n'importe quelle compétence (X), X étant le coût de ce soutien. En cas de réussite, jouez ce soutien gratuitement. »
- **Lien Éthérique.** Le Flingue Hyperphysique entre en jeu avec 2 éthers supplémentaires.
- **Configuration Optimale.** Tant que vous utilisez une capacité *Émanation*, vous gagnez +2 à votre valeur de compétence.