

* Agnes Baker

La Serveuse

5

2

2

2

3



Sorcier.

En tant que coût supplémentaire pour jouer un événement **Sort**, vous avez le droit de subir 1 dégât. Si vous le faites, réduisez de 2 le coût pour jouer cet événement, et vous avez le droit de le mélanger dans votre deck au lieu de le défausser.

★ : +1. Vous avez le droit de soigner 1 dégât.

« *La magie est dans mon sang
Elle coule dans mes veines
Pulse à travers mon cœur.* »

8

6

* Agnes Baker

La Serveuse



Taille du Deck : 25

Construction du Deck : cartes Mystique (▲)

de niveaux 0 à 5, cartes **Sort** de niveaux 0 à 3, cartes

Occulte de niveaux 0 à 3, cartes neutres de niveaux 0 à 5.

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

Options Supplémentaires : quand vous améliorez une carte **Sort**, vous avez le droit, à la place, de payer le coût total en expérience de la version de niveau plus élevé et de conserver la version de niveau inférieur dans votre deck (elle ne compte ni dans la limite de taille du deck ni dans la limite du nombre d'exemplaires de cette carte dans votre deck).

Agnes Baker n'est peut-être aujourd'hui qu'une simple serveuse, mais, dans une vie antérieure, elle était une puissante sorcière. Tout commença lorsqu'elle découvrit un étrange artefact — une sorte de clé — dans le fatras poussiéreux du grenier familial. Quand elle le toucha, des souvenirs l'envahirent, accompagnés d'un mot : « Hyperborée. »

3

* Héritage d'Hyperborée

Relique d'une Autre Vie

SOUTIEN

*Objet. Relique.*

Deck d'Agnes Baker uniquement. Avancée.

Seuls les dégâts et/ou horreurs infligés par les effets d'une carte Joueur peuvent être assignés à l'Héritage d'Hyperborée.

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



4

ÉVÈNEMENT



Sombre Souvenir

FAIBLESSE

Sort.

Avancée.

Placez 1 fatalité sur l'intrigue en cours. Cet effet peut faire avancer l'intrigue en cours.

Forcé – Si Sombre Souvenir est dans votre main à la fin de votre tour : révélez-le et subissez 2 horreurs.





Mauvais Sang

FACILE / STANDARD



–X. X est le nombre de souvenirs récupérés par Agnes Baker.



–2. Redressez Elspeth Baudin et résolvez son mot-clé Patrouille.



–3. En cas d'échec, s'il y a un souvenir sur le lieu d'Elspeth Baudin, placez ce pion sur ce lieu.



–6. Agnes Baker a le droit de subir jusqu'à 3 dégâts pour augmenter votre valeur de compétence de 2 pour chaque dégât ainsi subi.



Mauvais Sang

DIFFICILE / EXPERT



–X. X est le nombre de souvenirs récupérés par Agnes Baker plus 1.



–3. Redressez Elspeth Baudin et résolvez son mot-clé Patrouille. Si elle est engagée avec un investigateur, elle effectue une attaque.



–5. En cas d'échec, s'il y a un souvenir sur le lieu d'Elspeth Baudin, placez ce pion sur ce lieu.



–8. Agnes Baker a le droit de subir jusqu'à 3 dégâts pour augmenter votre valeur de compétence de 2 pour chaque dégât ainsi subi.



Sang Hyperboréen

Forcé – À la fin de la phase des ennemis, si Elspeth Baudin est redressée et qu'il y a un souvenir sur son lieu : révélez un pion pris au hasard dans la réserve du Chaos et placez-le sur ce lieu.

Forcé – S'il y a au moins 1 pion Chaos sur un lieu sans souvenir : renvoyez-le(s) dans la réserve du Chaos.

Forcé – S'il y a des pions Chaos sur un lieu avec un souvenir et que la somme de leurs valeurs est supérieure ou égale à 6 (ignorez les signes +/- et considérez chaque pion  ou  comme ayant une valeur de -6) :

renvoyez-les dans la réserve du Chaos et Elspeth Baudin récupère ce souvenir.

8



Assoiffée de Sang

Un éclair magique traverse le ciel et vous atteint vous et vos compagnons. La douleur est brève, mais insupportable. Elle s'insinue dans votre corps comme un poison qui coulerait dans vos veines. Un flash lumineux vous aveugle. Puis, soudain, tout est terminé. Quelque chose vous manque. Quelque chose a disparu. Est-elle en train d'essayer de dérober vos souvenirs ?

Elspeth Baudin attaque chaque investigateur dans l'ordre des joueurs, sans tenir compte de leur lieu actuel (*même si elle est inclinée*).
Retournez cette intrigue.



À la Recherche de vos Souvenirs

Vous devez retrouver les souvenirs de votre vie antérieure avant qu'Elspeth ne les récupère !

 Les investigateurs dans le lieu d'Agnes Baker dépensent collectivement 2  indices : Agnes Baker récupère le souvenir dans son lieu.

Forced – Si Agnes Baker est vaincue, continuez à (→ C2).

Objectif – Récupérez plus de souvenirs qu'Elspeth. Si les 9 souvenirs ont été récupérés (*quel que soit le camp*), avancez.





Souvenirs d'une Conquête Éternelle

Si Agnes a récupéré plus de souvenirs qu'Elspeth :

Elspeth s'effondre de douleur devant vous. « Fais-le.

Achève-moi », siffle-t-elle entre ses dents en vous jetant un regard empli de haine. Des étincelles magiques crépitent dans votre main. Elle est votre ennemie. Votre conquête. Sa vie, ses souvenirs, ils sont entre vos mains. Vous pourriez prendre ce qui vous appartient de droit.

(→ C1)

Si Elspeth a récupéré plus de souvenirs qu'Agnes :

Vous tombez à genou, submergée par la douleur. Elspeth se penche vers vous, les mains crépitantes d'énergie magique. « Tu es faible », vous nargue-t-elle « Tu n'es pas digne de ce pouvoir. Moi par contre... » Elle esquisse un sourire. « Je vais devenir si puissante... »

(→ C2)

* Elspeth Baudin

Sorcière Hyperboréenne

8

4

8

Humanoïde. Sorcier. Élite.

Alerte. Patrouille (lieu le plus proche ayant au moins 1 souvenir). Riposte.

Vous ne pouvez pas échapper automatiquement à Elspeth Baudin et elle perd -1 combat et -1 évasion pour chaque souvenir qu'elle a récupéré.

Forcé – Quand Elspeth Baudin devrait être vaincue : à la place, soignez tous ses dégâts, retournez-la et résolvez le texte au verso.



ENNEMI

Triomphe et Subjugation



Un flash illumine le ciel nocturne au moment où votre magie et celle d'Elspeth se percutent. Un son strident — comme une sirène irréelle, le glas du jugement — vous met au tapis Elspeth et vous. Elle hurle de douleur, enfonçant ses ongles dans ses tempes. Vous tendez votre pouvoir vers elle, attrapez ses souvenirs et tirez de toutes vos forces.

Agnes Baker doit décider (choisir une option) :

- ◆ Agnes Baker récupère 1 souvenir d'Elspeth Baudin.
- ◆ Agnes Baker gagne 2  indices pris dans la réserve de pions.

Ensuite, retournez cette carte, inclinée et désengagée.