

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES



DECKS DE DÉPART

V.7 Novembre 2020

Boîte de Base + L'Héritage de Dunwich
+ La Route de Carcosa + La Civilisation Oubliée + Le Cercle Brisé
+ Les Dévoreurs de Rêves + La Conspiration d'Innsmouth

Ce document contient des exemples de decks de départ pour chaque investigateur d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*. La version la plus récente de ce document est considérée comme un supplément du Guide de Référence d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*.

Nouveaux Decks de départ : Sœur Mary, Amanda Sharpe, Trish Scarborough, Dexter Drake, Silas Marsh.

Nous, les Quelques Infortunés

« Il est regrettable que des gens relativement obscurs comme moi et mes collaborateurs, liés seulement à une petite université, aient si peu de chances de faire impression là où se posent des problèmes par trop étranges ou vivement controversés. »

– H.P. Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*

Exemples de Decks de Départ

Enquêter sur les événements qui surviennent à Arkham est un exercice dandereux. Vous allez affronter des monstruosités qui échappent à tout entendement et les savoirs que vous convoitez peuvent causer des dommages irréparables à votre esprit. Vous aurez besoin des meilleurs outils, d'alliés puissants et de talents utiles si souhaitez triompher de la campagne à venir.

Afin de vous aider dans vos investigations, nous vous proposons un deck de départ pour chaque investigateur d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Ces decks sont une porte d'entrée dans l'univers d'Arkham et sont des exemples de decks personnalisés qui peuvent être construits pour chaque investigateur. Ils sont parfaits pour les joueurs qui veulent se lancer dans l'action au plus vite, ou pour ceux qui préfèrent qu'on leur fournisse un deck préconstruit plutôt que d'en assembler un par eux-mêmes.

Chaque deck décrit ci-après est accompagné de conseils sur la manière de le jouer, expliquant comment faire le meilleur usage possible des capacités de l'investigateur ou explicitant les synergies entre différentes cartes au sein du deck.

Ces decks de départ sont censés être utilisés au début d'une campagne et ont donc été construits sans dépenser le moindre point d'expérience. Le nombre entre parenthèses à côté de chaque carte est son numéro d'identification. S'il n'est pas spécifié le nombre d'exemplaires d'une carte, n'utilisez que 1 exemplaire de cette carte.

Decks de Départ de la Boîte de Base



Les decks de départ suivants concernent les cinq investigateurs présents dans la boîte de base d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Avec le contenu d'une seule boîte de base, les joueurs peuvent construire deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Roland et Agnes, Roland et Wendy, Daisy et Skids, Daisy et Wendy, Agnes et Skids. En vous procurant un deuxième exemplaire de la boîte de base, vous serez en mesure de construire simultanément quatre de ces decks de départ.

Conseils stratégiques : Roland Banks



Roland est un combattant honorable doublé d'un collecteur d'indices. Puisque sa capacité lui permet de découvrir automatiquement des indices en vainquant des ennemis, vous aurez à cœur de pourchasser tous les ennemis peu coriaces que vous croiserez, en particulier s'ils se trouvent dans un lieu avec une valeur occulte élevée. Essayez de vous procurer une arme aussi vite que possible (comme le .45 Automatique, la Machette ou le .38 Spécial de Roland) pour être prêt à écraser tout ennemi qui pourrait apparaître. Le Flic en Patrouille, le Chien de Garde et l'Entraînement Physique peuvent également vous aider à venir à bout de vos ennemis.

Si malgré tout vous avez des difficultés à enquêter, vous voudrez peut-être vous équiper d'une Loupe ou avoir le Dr Milan Christopher avec vous pour vous assister. Preuve ! et Suivre son Intuition peuvent également vous aider à découvrir automatiquement des indices dans les lieux dotés d'une forte valeur occulte.

Bien que Roland soit résistant physiquement, sa santé mentale est basse et il est particulièrement sensible aux horreurs. Des alliés comme le Flic en Patrouille ou le Dr Milan Christopher peuvent vous aider à encaisser quelques horreurs si vous découverrez quelque chose d'effrayant. Si vous êtes proches de la défaite, n'hésitez pas à jouer Premiers Soins et passez un tour entier à soigner vos horreurs – vous voudrez à tout prix éviter un traumatisme Mental !

Si vous vous voyez contraint d'Effacer les Traces des étranges événements qui se déroulent dans votre entourage, n'oubliez pas que vous avez le droit d'utiliser des effets de carte comme la capacité de Roland, Preuve ! ou Suivre son Intuition pour retirer ces indices sans avoir à enquêter.

Roland Banks, l'Agent Fédéral

Investigateur

Roland Banks (✱ 1)

Soutiens (17)

.38 Spécial de Roland (✱ 6)
.45 Automatique (✱ 16)
Entraînement Physique (✱ 17)
Flic en Patrouille (✱ 18)
Premiers Soins (✱ 19)
Machette (✱ 20)
Chien de Garde (✱ 21)
Loupe (✱ 30)
Vieux Grimoire (✱ 31)
Documentaliste (✱ 32)
Dr Milan Christopher (✱ 33)
Hyperconscience (✱ 34)
Ouvrages Médicaux (✱ 35)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)

Événements (8)

Preuve ! (✱ 22)
Esquive (✱ 23)
Explosion de Dynamite (✱ 24)
Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)
Suivre son Intuition (✱ 37)
Barricade (✱ 38)
2 ex. de Planque (✱ 88)

Compétences (6)

Coup Vieux (✱ 25)
Déduction (✱ 39)
2 ex. de Cran (✱ 89)
2 ex. de Dextérité (✱ 92)

Faiblesses (2)

Effacer les Traces (✱ 7)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Daisy Walker



Daisy est une investigatrice dotée d'une grande intelligence qui joue un rôle de soutien ou permet de récolter rapidement des indices. Étant donné que sa capacité dépend de vos soutiens **Livre**, votre première préoccupation devrait être d'en mettre un en jeu au plus tôt. Le Vieux Grimoire est le **Livre** idéal à sortir en début de partie, mais avec la grande intelligence de Daisy, les Ouvrages Médicaux peuvent également être utiles pour sauver des vies. Si vous ne piochez ni l'un ni l'autre en main de départ, un Documentaliste peut vous aider à aller en chercher un, puis se révéler bien pratique pour encaisser les dégâts quand les choses deviennent difficiles.

L'intelligence de Daisy est telle qu'elle n'a, en général, pas besoin d'aide lorsqu'elle enquête. Mais si vous envisagez de vous ruer sur les indices, équipez-vous d'une Loupe et mettez le Dr Milan Christopher en jeu dès que possible.

La confrontation avec des ennemis peut s'avérer difficile pour Daisy compte tenu de ses faibles valeurs de lutte et d'agilité. Heureusement, vous avez plus d'un tour dans votre sac. Lumière Aveuglante et Flétrissement vous permettent d'utiliser la volonté plutôt que la lutte ou l'agilité pour, respectivement, combattre les ennemis ou leur échapper. Vous pouvez également utiliser le Saint Rosaire pour augmenter votre volonté. Si vous découvrez un lieu avec beaucoup d'indices et qu'il y a des ennemis Chasseur aux alentours, vous pouvez utiliser Barricade le temps de récolter ces indices en relative sécurité. Enfin, Le Pouvoir de l'Esprit est votre carte de la dernière chance. Essayez de la conserver pour le tour où vous aurez le plus besoin de profiter de la terrible intelligence de Daisy !

Si vous avez déjà le Vieux Grimoire et les Ouvrages Médicaux en jeu, essayez d'obtenir le Fourre-Tout de Daisy avant de piocher le Necronomicon, sinon vous allez forcément perdre l'un de vos autres livres.

Daisy Walker, la Bibliothécaire

Investigateur

Daisy Walker (✱ 2)

Soutiens (17)

Le Fourre-Tout de Daisy (✱ 8)
Loupe (✱ 30)
Vieux Grimoire (✱ 31)
Documentaliste (✱ 32)
Dr Milan Christopher (✱ 33)
Hyperconscience (✱ 34)
Ouvrages Médicaux (✱ 35)
Connaissance Interdite (✱ 58)
Saint Rosaire (✱ 59)
Flétrissement (✱ 60)
Divination (✱ 61)
Étude des Arcanes (✱ 62)
Initiée aux Arcanes (✱ 63)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)

Événements (8)

Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)
Suivre son Intuition (✱ 37)
Barricade (✱ 38)
Attiré vers la Flamme (✱ 64)
Sort de Protection (✱ 65)
Lumière Aveuglante (✱ 66)
2 ex. de Planque (✱ 88)

Compétences (6)

Déduction (✱ 39)
Sans Peur (✱ 67)
2 ex. de Perception (✱ 90)
2 ex. de Dextérité (✱ 92)

Faiblesses (2)

Le Necronomicon
(Traduction de John Dee)
(✱ 9)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : « Skids » O'Toole



« Skids » est un personnage équilibré capable de combattre, de s'échapper et d'enquêter efficacement. Sa capacité d'investigateur et sa faiblesse requièrent tout deux d'avoir des ressources. Il est donc souvent pertinent d'en conserver une grande quantité. Vous pouvez générer des ressources supplémentaires en utilisant de manière judicieuse Cambriolage et Planque, ou en utilisant l'action « Gagner 1 Ressource » quand vous ne savez pas quoi faire d'autre.

« Skids » possède à la fois une valeur d'agilité élevée et une valeur de lutte honorable, vous pouvez donc choisir de pourfendre vos ennemis par la force brute, ou les esquiver totalement. Il est souvent préférable de choisir en s'adaptant à l'ennemi considéré - en affrontant les ennemis possédant une forte agilité et en esquivant les ennemis disposant de valeurs de combat et de vie élevées. Puisque vous disposez de plusieurs armes dans votre deck, n'hésitez pas à adopter une approche musclée lorsque c'est nécessaire !

Les actions supplémentaires sont la meilleure arme de « Skids ». Entre Leo De Luca et la capacité de votre investigateur, vous pouvez avoir jusqu'à 5 actions par tour. Économisez vos ressources en début de partie pour pouvoir jouer Leo et vos autres soutiens, mais à partir du milieu de partie, dépensez vos ressources et utilisez vos actions supplémentaires pour défaire vos ennemis, enquêter dans des lieux où vous déplacer jusqu'à votre but.

Votre faible volonté implique que vous êtes plus à même de succomber aux nombreuses menaces du deck Rencontre. Si vous vous sentez débordé, En Cavale sera votre échappatoire. La capacité d'ignorer tous les ennemis non-**Élite** pour un round entier est extrêmement puissante. Utilisez En Cavale pour vous déplacer ou enquêter tout en étant engagé avec un ennemi, ou pour engager des ennemis actuellement engagés avec d'autres investigateurs sans risquer de représailles. Utilisé au bon moment, cet événement peut faire la différence entre une défaite et une victoire.

« Skids » O'Toole, l'Ex-Détenu

Investigateur

« Skids » O'Toole (✱ 3)

Soutiens (16)

.45 Automatique (✱ 16)
Entraînement Physique (✱ 17)
Flic en Patrouille (✱ 18)
Premiers Soins (✱ 19)
Machette (✱ 20)
Chien de Garde (✱ 21)
Cran d'Arrêt (✱ 44)
Cambriolage (✱ 45)
Vol à la Tire (✱ 46)
Derringer .41 (✱ 47)
Leo De Luca (✱ 48)
Coups Durs (✱ 49)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)

Événements (9)

En Cavale (✱ 10)
Preuve ! (✱ 22)
Esquive (✱ 23)
Explosion de Dynamite (✱ 24)
Insaissable (✱ 50)
Attaque par Derrière (✱ 51)
Attaque par Surprise (✱ 52)
2 ex. de Planque (✱ 88)

Compétences (6)

Coup Vicieux (✱ 25)
Opportuniste (✱ 53)
2 ex. de Cran (✱ 89)
2 ex. de Maîtrise (✱ 91)

Faiblesses (2)

Frais d'Hôpital (✱ 11)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Agnes Baker



Agnes est une puissante magicienne qui est particulièrement douée pour venir à bout des ennemis. Étant donné que sa capacité peut s'activer une fois par phase après qu'elle a subi une horreur, plus vous pouvez vous infliger d'horreurs volontairement, mieux c'est.

Connaissance Interdite est probablement le meilleur moyen d'alimenter la capacité d'Agnes : subissez 1 horreur, gagnez 1 ressource et infligez 1 dégât à chaque fois que vous le désirez ! Vous pouvez également activer sa capacité grâce à Sort de Protection, voire même Flétrissement si vous êtes assez chanceux (!) pour piocher un pion avec un symbole ☠, ♠, ♣, ♠ ou ♣. Utilisez judicieusement la capacité d'Agnes pour vaincre des ennemis à qui il ne reste que 1 point de vie, ou pour infliger des dégâts supplémentaires à des ennemis plus coriaces.

Mais attention ! Dans la mesure où la capacité d'Agnes ne s'active que lorsque des horreurs sont effectivement placées sur elle, vous allez également devoir encaisser ou soigner ces horreurs. Le Saint Rosaire est une carte incontournable puisqu'elle augmente la volonté d'Agnes tout en vous fournissant un moyen de la protéger contre les horreurs quand vous ne souhaitez pas activer sa capacité.

Flétrissement et la capacité de votre investigateur sont les principaux moyens de vaincre vos ennemis, mais la Batte de Base-Ball est un bon plan de secours. Si vous éprouvez des difficultés à enquêter, vous pouvez utiliser « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » ou Attiré vers la Flamme pour découvrir jusqu'à 4 indices sans avoir à réussir le moindre test d'intelligence.

Enfin, vu que vous êtes dépendant de vos cartes **Sort**, mettre rapidement une Initiée aux Arcanes en jeu peut vous être d'une grande utilité. Assurez-vous que le seuil de fatalité de l'intrigue en cours n'est pas en passe d'être atteint, puis jouez l'Initiée aux Arcanes. N'hésitez pas à utiliser sa capacité à chaque tour. Quand le seuil de fatalité est presque atteint, si vous pouvez la défausser du jeu (en général en lui assignant des dégâts ou des horreurs), vous pourrez vous débarrasser du pion Fatalité qui se trouve dessus.

Agnes Baker, la Serveuse

Investigateur

Agnes Baker (✱ 4)

Soutiens (17)

Héritage d'Hyperborée (✱ 12)
Connaissance Interdite (✱ 58)
Saint Rosaire (✱ 59)
Flétrissement (✱ 60)
Divination (✱ 61)
Étude des Arcanes (✱ 62)
Initiée aux Arcanes (✱ 63)
Manteau de Cuir (✱ 72)
Récup' (✱ 73)
Batte de Base-Ball (✱ 74)
Patte de Lapin (✱ 75)
Chat Errant (✱ 76)
Se Surpasser (✱ 77)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)

Événements (8)

Attiré vers la Flamme (✱ 64)
Sort de Protection (✱ 65)
Lumière Aveuglante (✱ 66)
Habile Diversion (✱ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (✱ 79)
Chanceux ! (✱ 80)
2 ex. de Planque (✱ 88)

Compétences (6)

Sans Peur (✱ 67)
Instinct de Survie (✱ 81)
2 ex. de Perception (✱ 90)
2 ex. de Courage Inattendu (✱ 93)

Faiblesses (2)

Sombre Souvenir (✱ 13)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Wendy Adams



Wendy est une investigatrice insaisissable qui est douée pour éviter le danger. Pour Wendy, la clé du succès est de faire bon usage de sa capacité à annuler un pion chaos, et à en piocher un nouveau, lors des tests de compétence critiques. Veillez bien à conserver toujours assez de cartes en main pour pouvoir activer sa capacité. Vol à la Tire et Patte de Lapin sont deux cartes idéales à jouer en début de partie, vous permettant de piocher des cartes en échappant aux ennemis ou en échouant aux tests.

L'agilité élevée et la faible valeur de lutte de Wendy impliquent que vous devez en priorité échapper aux ennemis et les fuir, mais une Attaque par Derrière ou une Attaque par Surprise peut également venir à bout des ennemis gênants. Chat Errant, Habile Diversion et Instinct de Survie peuvent également vous sortir de situations délicates. Quand tout le reste a échoué, sortez un Derringer .41 ou une Batte de Base-Ball et n'ayez pas peur d'attribuer des cartes à vos tests !

L'Amulette de Wendy est une carte complexe, mais jouer sur sa capacité et son effet forcé peut être très profitable. Il vaut mieux garder l'amulette dans votre main de cartes jusqu'à ce qu'il y ait quelques événements dans votre pile de défausse. Une fois qu'elle est en jeu, faites attention à l'événement qui est le plus proche du sommet de votre pile de défausse (en particulier si c'est Chanceux !) puisque vous pourrez le jouer en utilisant l'Amulette de Wendy. N'oubliez pas qu'une fois que l'Amulette est en jeu, les événements que vous jouez sont placés en dessous de votre deck (que vous jouiez l'événement depuis votre main ou en utilisant la capacité de l'Amulette).

Wendy Adams, la Gamine

Investigateur

Wendy Adams (✱ 5)

Soutiens (17)

Amulette de Wendy (✱ 14)
Cran d'Arrêt (✱ 44)
Cambriolage (✱ 45)
Vol à la Tire (✱ 46)
Derringer .41 (✱ 47)
Leo De Luca (✱ 48)
Coups Durs (✱ 49)
Manteau de Cuir (✱ 72)
Récup' (✱ 73)
Batte de Base-Ball (✱ 74)
Patte de Lapin (✱ 75)
Chat Errant (✱ 76)
Se Surpasser (✱ 77)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)

Événements (8)

Insaisissable (✱ 50)
Attaque par Derrière (✱ 51)
Attaque par Surprise (✱ 52)
Habile Diversion (✱ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (✱ 79)
Chanceux ! (✱ 80)
2 ex. de Planque (✱ 88)

Compétences (6)

Opportuniste (✱ 53)
Instinct de Survie (✱ 81)
2 ex. de Maîtrise (✱ 91)
2 ex. de Courage Inattendu (✱ 93)

Faiblesses (2)

Seule et Abandonnée (✱ 15)
1 faiblesse de base aléatoire



Les decks de départ suivants concernent les cinq investigateurs présents dans la boîte d'extension deluxe *L'Héritage de Dunwich*. Avec le contenu d'une seule boîte de base et d'un seul exemplaire de l'extension *L'Héritage de Dunwich*, les joueurs peuvent construire jusqu'à deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Zoey et Rex, Zoey et Pete, Rex et Jim, Jenny et Jim, Jenny et Pete. En vous procurant un deuxième exemplaire de la boîte de base, vous serez en mesure de construire simultanément quatre de ces decks de départ.



Zoey est clairement une chasseuse de monstres qui excelle dans l'art d'engager et anéantir des ennemis. Avec sa capacité qui vous récompense quand vous engagez des ennemis, vous devriez être capable de maintenir un afflux de ressources simplement en pourchassant les monstres. Utilisez ces ressources pour jouer des armes et des alliés qui vous aideront à rester en vie et à vaincre les plus coriaces des ennemis.

Puisque vous souhaitez engager des ennemis dès que possible, Provocation est votre meilleur atout. Utilisez cette carte pour engager des ennemis Distant sans dépenser d'action ou pour engager des ennemis qui menacent d'autres investigateurs. Une fois que vous avez La Croix de Zoey en jeu, vous pouvez utiliser les ressources supplémentaires obtenues grâce à la capacité de Zoey pour infliger des dégâts automatiques, ce qui est presque toujours la meilleure chose à faire.

Votre forte volonté vous permet de résister aux nombreux effets que le deck Rencontre mettra sur votre chemin. Ce deck comporte aussi quelques autres façons de faire usage de votre volonté. Rituel de Recherche vous permet d'enquêter avec votre volonté alors que Lumière Aveuglante vous permet de vous échapper en utilisant votre volonté (tout en infligeant des dégâts). Enfin, Saint Rosaire augmente votre volonté et compense l'un des points faibles de Zoey – sa santé mentale.

En parlant de santé mentale, si vous ressentez le besoin de Châtier le Mal, il est important de prendre en compte la distance à laquelle est généré le nouvel ennemi et dans quelle mesure il est difficile à vaincre. Un ennemi proche et facile à tuer devrait être une priorité absolue. Mais attention à ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre – tenter de châtier un ennemi dangereux peut, au final, vous coûter très cher.

Zoey Samaras, la Chef

Investigateur

Zoey Samaras (1)

Soutiens (16)

La Croix de Zoey (6)
 AS Automatique (16)
 Entraînement Physique (17)
 Flic en Patrouille (18)
 Premiers Soins (19)
 Machette (20)
 Chien de Garde (21)
 Saint Rosaire (59)
 Rituel de Recherche (28)
 Clarté de l'Esprit (30)
 Matraque (16)
 2 ex. de Couteau (86)
 2 ex. de Lampe-torche (87)
 Khukuri (36)

Événements (9)

Preuve ! (22)
 Esquive (23)
 Explosion de Dynamite (24)
 Lumière Aveuglante (66)
 2 ex. de Provocation (17)
 Travail d'Équipe (18)
 2 ex. de Planque (88)

Compétences (6)

Coup Vicieux (25)
 Sans Peur (67)
 2 ex. de Maîtrise (91)
 2 ex. de Cran (89)

Faiblesses (2)

Châtier le Mal (7)
 1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Rex Murphy



Rex est un investigateur intelligent spécialisé dans la découverte d'indices. Puisqu'il a la possibilité de découvrir plusieurs indices à chaque fois qu'il enquête – en particulier sur les lieux avec une forte valeur occulte – il les découvre donc à une cadence élevée. Si vous parvenez à avoir une Lampe-torche tôt dans la partie, vous pouvez avancer rapidement à travers le deck Acte.

Ce deck propose aussi quelques utilisations ingénieuses de la capacité de Rex. Par exemple, si vous enquêtez en utilisant Cambriolage et réussissez avec une différence de 2 ou plus, vous pouvez gagner des ressources et découvrir un indice en même temps. De la même façon, si vous enquêtez en utilisant Chercher des Réponses et réussissez avec une différence de 2 ou plus, vous pouvez découvrir un indice dans votre lieu en plus d'un indice dans un lieu connexe.

Rex est également un adepte des mains de cartes de grandes tailles. Grâce à sa capacité du signe des anciens, à Assistante de Laboratoire, à Vol à la Tire et à Recherche de la Vérité, vous pourrez garder une main pleine de cartes. Utilisez ces cartes pour assurer les tests de compétence cruciaux, en particulier ceux pour échapper aux ennemis dangereux. Rex n'est pas foncièrement mauvais dans ce domaine, mais un Garder la Tête Froide ou un Le Pouvoir de l'Esprit bien placé peut vous sortir d'une situation délicate.

Malheureusement, la malchance de Rex le rattrape souvent au pire moment. Quand vous subissez La Malédiction de Rex, vous échouerez fatalement à un test, parfois de manière spectaculaire. Selon l'avancement du scénario, vous devrez soit tenter le tout pour le tout et essayer de remporter tous les tests en dépit de la malédiction, soit effectuer des tests dont le résultat importe peu dans l'espoir de renvoyer la malédiction dans votre deck.

Rex Murphy, le Reporter

Investigateur

Rex Murphy (al 2)

Soutiens (13)

Loupe (al 30)
Vieux Grimoire (al 31)
Documentaliste (al 32)
Dr Milan Christopher (al 33)
Hyperconscience (al 34)
Ouvrages Médicaux (al 35)
Cambriolage (al 45)
Assistante de Laboratoire (al 20)
Vol à la Tire (al 46)
2 ex. de Couteau (al 86)
2 ex. de Lampe-torche (al 87)

Événements (12)

Recherche de la Vérité (al 8)
Le Pouvoir de l'Esprit (al 36)

Suivre son Intuition (al 37)

Barricade (al 38)

Insaisissable (al 50)

2 ex. de Raccourci (al 22)

2 ex. de Chercher des Réponses (al 23)

Garder la Tête Froide (al 25)

2 ex. de Planque (al 88)

Compétences (6)

Déduction (al 39)
Opportuniste (al 53)
2 ex. de Perception (al 90)
2 ex. de Dextérité (al 92)

Faiblesses (2)

La Malédiction de Rex (al 9)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Jenny Barnes



Jenny est la quintessence du « touche-à-tout » avec une valeur de 3 dans chaque compétence et un afflux régulier de ressources vous permettant de payer pour toutes les cartes que vous voulez. Elle est à la fois un excellent investigateur en solo mais également un bon partenaire d'investigation capable de compenser les faiblesses de l'équipe en apportant ce qui est nécessaire au bon moment.

Jenny a les moyens de gérer à peu près chaque aspect du jeu. Puisque vous gagnez des ressources supplémentaires à chaque round, construire un jeu avec de nombreux soutiens est une stratégie viable. Vous avez également la possibilité de vous constituer une réserve de ressources à dépenser avec Coups Durs, ce qui vous aidera fortement à gérer les ennemis, que ce soit en les combattant ou en leur échappant.

Si vous parvenez à accumuler beaucoup de ressources, jouez Les .45 Jumeaux de Jenny avec autant de munitions que possible – plus il y en a, mieux c'est. Enfin, si vous jouez avec d'autres investigateurs, vous pouvez également partager vos richesses en utilisant Travail d'Équipe !

Mais si Jenny est à l'aise dans tous les aspects du jeu, sa plus grande faiblesse est de n'être spécialisée dans aucun. Vous allez devoir dépendre de vos soutiens et de vos compétences afin de réussir les tests les plus difficiles.

Si vous découvrez un signe de votre sœur Isabelle, vous serez peut-être amené à laisser tomber tout ce que vous étiez en train de faire pour partir à la Recherche d'Izzie. C'est souvent le bon choix à faire mais Jenny à une santé mentale correcte, donc ne soyez pas trop effrayé à l'idée d'abandonner cette tâche si elle se révèle trop ardue.

Jenny Barnes, la Dilettante

Investigateur

Jenny Barnes (al 3)

Soutiens (15)

Les .45 Jumeaux de Jenny (al 10)
Cran d'Arrêt (al 44)
Cambriolage (al 45)
Vol à la Tire (al 46)
Derringer .41 (al 47)
Leo De Luca (al 48)
Coups Durs (al 49)
Chien de Garde (al 21)
2 ex. de Courage Liquide (al 24)
Matraque (al 16)
2 ex. de Couteau (al 86)
2 ex. de Lampe-torche (al 87)

Événements (8)

Insaisissable (al 50)
Attaque par Derrière (al 51)
Attaque par Surprise (al 52)
Explosion de Dynamite (al 24)
Garder la Tête Froide (al 25)
Travail d'Équipe (al 18)
2 ex. de Planque (al 88)

Compétences (8)

Opportuniste (al 53)
2 ex. de Quitte ou Double (al 26)
Coup Vicioux (al 25)
2 ex. de Dextérité (al 92)
2 ex. de Maîtrise (al 91)

Faiblesses (2)

À la Recherche d'Izzie (al 11)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Jim Culver



Jim est un lanceur de sorts fiable avec une forte volonté et une approche « boîte-à-outils » des sorts. Sa capacité de considérer le modificateur d'un pion Crâne comme étant un « 0 » augmente ses chances de réussite pour presque n'importe quel test et plus il peut exploiter ce pouvoir, mieux c'est. Les Bougies Rituelles sont un outil précieux pour Jim, lui apportant encore plus de chances de succès, donc jouez-les le plus tôt possible. Ce deck n'ayant pas énormément de cartes utilisant les emplacements de mains, vous devriez être en mesure de les conserver pendant toute la partie.

Jim dispose de plusieurs moyens d'enquêter et de combattre. Rituel de Recherche, Lampe-torche, Attiré vers la Flamme et « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » peuvent vous aider à réunir des indices tandis que Flétrissement, Khukuri et Lumière Aveuglante peuvent vous aider à gérer les ennemis. Vous pouvez également soigner les horreurs avec Sans Peur, Clarté de l'Esprit et les sonorités apaisantes de La Trompette de Jim. Tout ceci fait de Jim un bon choix pour affronter les plus terrifiantes des créatures, même s'il n'est pas aussi bon pour ce qui est d'éviter ou de soigner les dégâts.

Avec sa capacité, les Bougies Rituelles et Chanceux !, Jim a de plus grandes chances de réussite lors des tests où sa valeur de compétence est inférieure ou égale à la difficulté du test. Sa capacité peut même annuler complètement les effets d'un pion Crâne dans certains scénarios. En incarnant Jim, n'ayez pas peur de tenter des tests qui seraient suicidaires pour les autres investigateurs.

La Dernière Rhapsodie est une faiblesse que vous devez à tout prix anticiper car elle peut apparaître à n'importe quel moment et vous infliger un nombre important de dégâts et d'horreurs. Vous devriez autant que possible tenter de maintenir votre vie et votre santé mentale au dessus de la moyenne !

Jim Culver, le Musicien

Investigateur

Jim Culver (♣ 4)

Soutiens (18)

La Trompette de Jim (♣ 12)
Connaissance Interdite (♣ 58)
Saint Rosaire (♣ 59)
Flétrissement (♣ 60)
Divination (♣ 61)
Étude des Arcanes (♣ 62)
Initiée aux Arcanes (♣ 63)
Patte de Lapin (♣ 75)
Rituel de Recherche (♣ 28)
2 ex. de Bougies Rituelles (♣ 29)
Clarté de l'Esprit (♣ 30)
Peter Sylvestre (♣ 33)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)
Khukuri (♣ 36)

Événements (8)

Attiré vers la Flamme (♣ 64)
Sort de Protection (♣ 65)
Lumière Aveuglante (♣ 66)
Habile Diversion (♣ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (♣ 79)
Chanceux ! (♣ 80)
2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (5)

Sans Peur (♣ 67)
2 ex. de Cran (♣ 89)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)

Faiblesses (2)

Dernière Rhapsodie (♣ 13)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : « Ashcan » Pete



« Ashcan » Pete est un personnage unique qui donne le meilleur de lui-même lorsqu'il agit avec son chien, Duke. Seul, Pete a des compétences, une vie et une santé mentale inférieures à la moyenne. Cependant, lorsque son fidèle molosse et lui sont associés, le tout qu'ils forment vaut bien plus que la somme de leurs parties. Utiliser avantageusement les capacités de Duke est la clé pour bien incarner « Ashcan » Pete. Duke peut vous aider à combattre les ennemis dangereux ou vous guider vers des indices et vous aider à les découvrir. Utilisez la capacité de Pete pour redresser Duke le plus souvent possible et vous trouverez de nombreux usages pour son fidèle compagnon.

N'oubliez pas que vous pouvez aussi utiliser la capacité de Pete pour redresser d'autres soutiens que Duke comme le Vieux Grimoire ou la Patte de Lapin. Puisque Duke ne prend pas d'emplacement allié, vous pouvez jouer une Assistante de Laboratoire pour avoir plus de cartes en main ou Peter Sylvestre pour encaisser les horreurs et résister aux cartes Traîtrise qui pourraient défausser Duke de la partie. Bien qu'il n'y ait aucune conséquence à long-terme si Duke quitte la partie, le conserver est crucial pour la survie de Pete.

La faiblesse de Pete, En Proie à des Cauchemars, est une entrave dont vous voudrez vous débarrasser aussi vite que possible. Peu dangereuse à court terme, elle neutralise la plupart de vos cartes maîtresses et ralentit votre progression. Gardez toutefois à l'esprit que bien des soutiens peuvent toujours être utilisés en étant inclinés – vous pouvez toujours enquêter avec la Lampe-torche ou dégommer les ennemis à coup de Batte de Base-ball tandis que En Proie à des Cauchemars est en jeu.

« Ashcan » Pete, le Vagabond

Investigateur

« Ashcan » Pete (♣ 5)

Soutiens (17)

Duke (♣ 14)
Manteau de Cuir (♣ 72)
Récup' (♣ 73)
Batte de Base-ball (♣ 74)
Patte de Lapin (♣ 75)
Chat Errant (♣ 76)
Se Surpasser (♣ 77)
Loupe (♣ 30)
Assistante de Laboratoire (♣ 20)
Vieux Grimoire (♣ 31)
2 ex. de Hache d'Incendie (♣ 32)
Peter Sylvestre (♣ 33)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

Événements (8)

Habile Diversion (♣ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (♣ 79)
Chanceux ! (♣ 80)
Suivre son Intuition (♣ 37)
2 ex. de Appât (♣ 34)
2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (6)

Instinct de Survie (♣ 81)
Déduction (♣ 39)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)
2 ex. de Perception (♣ 90)

Faiblesses (2)

En Proie à des Cauchemars (♣ 15)
1 faiblesse de base aléatoire

Decks de Départ de La Route de Carcosa



Les decks de départ suivants concernent les six investigateurs présents dans la boîte d'extension deluxe *La Route de Carcosa*. Avec le contenu d'une seule boîte de base et d'un seul exemplaire de l'extension *La Route de Carcosa*, les joueurs peuvent construire jusqu'à deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Mark et Akachi, Minh et Sefina, William et Akachi, Minh et Mark, ou Lola (toute seule). En vous procurant un deuxième exemplaire de la boîte de base, vous serez en mesure de construire simultanément quatre de ces decks de départ (sauf Lola).



Conseils stratégiques : Mark Harrigan



Mark est un rude combattant capable d'infliger de lourds dégâts aux ennemis et de soutenir un groupe d'investigateurs. Fort en lutte et correct en agilité, il vous permet de choisir la meilleure approche lorsque surviennent des ennemis – combattre ou s'échapper. Sa capacité vous offre un bénéfice lorsque l'une de vos cartes subit des dégâts, il donne donc le meilleur de lui-même lorsqu'il charge tête la première vers le danger.

Les cartes pouvant se voir assigner des dégâts fonctionnent très bien avec la capacité de Mark car elles vous permettent de piocher des cartes tout en évitant les dégâts. Flic en Patrouille, Chien de Garde et Détermination Exemplaire sont les meilleures cartes à jouer tôt dans la partie. Avec la valeur de lutte élevée de Mark, le Colt .32 est une arme sur laquelle compter. Quand les choses deviennent difficiles ou quand vous devez réussir le test d'une compétence dans laquelle vous ne brillez pas particulièrement (comme l'intelligence), utilisez la capacité du soutien Sophie pour augmenter votre valeur de compétence tout en piochant.

Vous devez cependant vous montrer prudent. Mark est un investigateur puissant tant qu'il a moins de 5 dégâts sur lui, mais dès qu'il atteint ce nombre, il devient sensiblement plus faible. Sophie se met à drainer ses capacités et il devient encore plus vulnérable à sa faiblesse Traumatisme de Guerre. Essayez de ne pas dépasser ce seuil de dégâts et faites bon usage de Premiers Soins et d'Effort de Guerre pour le soigner s'il subit trop de dégâts.

Enfin, la liste ci-dessous contient un panel de cartes **Tactique** hors-classe qui peuvent vous sortir de situations périlleuses. Utilisez Insaisissable pour vous déplacer rapidement, Habile Diversion pour échapper à des groupes d'ennemis et Attaque par Surprise pour en venir à bout sans l'aide d'une arme.

Mark Harrigan, le Soldat

Investigateur

Mark Harrigan (♥ 1)

Soutiens (15)

Sophie (♥ 9)

.45 Automatique (♣ 16)

Entraînement Physique (♣ 17)

Flic en Patrouille (♣ 18)

Premiers Soins (♣ 19)

Machette (♣ 20)

Chien de Garde (♣ 21)

2 ex. de Colt .32 (♥ 20)

2 ex. de Détermination

Exemplaire (♥ 21)

2 ex. de Couteau (♣ 86)

2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

Événements (12)

Preuve ! (♣ 22)

Esquive (♣ 23)

Explosion de Dynamite (♣ 24)

2 ex. de « Laissez-moi Régler ça ! » (♥ 22)

Barricade (♣ 38)

Insaisissable (♣ 50)

Attaque par Derrière (♣ 51)

Attaque par Surprise (♣ 52)

Habile Diversion (♣ 78)

2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (5)

Effort de Guerre (♥ 7)

Coup Vicioux (♣ 25)

2 ex. de Maîtrise (♣ 91)

Dextérité (♣ 92)

Faiblesses (2)

Traumatisme de Guerre (♥ 8)

1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Minh Thi Phan



Minh Thi Phan est une investigatrice qui excelle lorsqu'elle est utilisée pour aider ses coéquipiers. Sa capacité permettant d'ajouter des icônes Libre aux cartes attribuées dans son lieu en font un personnage central pour un groupe d'investigateurs. Elle peut également utiliser son Esprit Analytique pour aider ses équipiers à distance.

La capacité de Minh vous permet d'augmenter facilement un test de compétence de 2 ou de 3 à chaque tour, mais cela requiert de nombreuses cartes. Le Vieux Grimoire et Retourner Chaque Pierre peuvent vous aider à obtenir les cartes dont vous avez besoin quand vous en avez besoin. Récup' fonctionne également très bien avec Minh grâce à sa grande intelligence. Utilisez ces outils en plus d'Esprit Analytique pour garder votre main pleine d'icônes Libre à tout moment.

Bien qu'elle soit un incroyable soutien pour ses alliés, Minh lutte lorsqu'elle doit se débrouiller seule, surtout face à des ennemis. Des cartes Survivant comme Chat Errant, Habile Diversion ou Cacheette peuvent vous aider à rester loin des ennemis ou à enquêter dans un lieu même si des ennemis y sont présents.

La meilleure approche avec Minh est d'attribuer 1 carte à chaque test de compétence et d'utiliser sa capacité pour augmenter le nombre d'icônes sur cette carte. Cependant, Le Roi en Jaune contre totalement cette stratégie. Voilà une raison de plus pour laquelle il est important de conserver un grand nombre de cartes en main : vous pourrez les utiliser pour vous débarrasser du Roi en Jaune très rapidement.

Minh Thi Phan, la Secrétaire

Investigateur

Minh Thi Phan (♥ 2)

Soutiens (19)

Esprit Analytique (♥ 10)
Loupe (♥ 30)
Vieux Grimoire (♥ 31)
Dr Milan Christopher (♥ 33)
Hyperconscience (♥ 34)
Ouvrages Médicaux (♥ 35)
Manteau de Cuir (♥ 72)
Récup' (♥ 73)
Batte de Base-ball (♥ 74)
Patte de Lapin (♥ 75)
Chat Errant (♥ 76)
Se Surpasser (♥ 77)
Glyphes Archaïques (♥ 25)
2 ex. de Travail de Terrain (♥ 24)
2 ex. de Couteau (♥ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♥ 87)

Événements (8)

Le Pouvoir de l'Esprit (♥ 36)
Suivre son Intuition (♥ 37)
« Regardez ce que j'ai trouvé ! » (♥ 79)
Chanceux ! (♥ 80)
2 ex. de Retourner Chaque Pierre (♥ 26)
2 ex. de Cacheette (♥ 38)

Compétences (4)

Déduction (♥ 39)
Instinct de Survie (♥ 81)
2 ex. de Courage Inattendu (♥ 93)

Faiblesses (2)

Le Roi en Jaune (♥ 11)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Sefina Rousseau



Sefina est une investigatrice complexe avec une solide main de départ et la capacité de faire des copies de ses cartes Événement. De fait, son deck est riche en événements afin de pouvoir s'adapter à toutes les situations. Il est important de bien choisir les événements à placer sous Sefina lorsque vous piochez votre main de départ car cela déterminera quels événements vous serez en mesure de copier avec Le Monde Peint lors de la partie. Attention, le deck présenté ci-dessous ne contient que 1 exemplaire de la plupart des événements, donc si un événement est placé sous Sefina, cela peut être le seul exemplaire de cet événement dans votre deck.

Malgré la faible valeur de lutte de Sefina, ce deck dispose de nombreux moyens de se débarrasser des ennemis. Copiez Attaque par Dernière, Attaque par Surprise ou Lumière Aveuglante pour vaincre les ennemis dans votre lieu ou utilisez Tour de Passe-Passe pour mettre en jeu un Derringer .41 et videz votre chargeur. Son intelligence est également faible et vous pouvez utiliser Tour de Passe-Passe avec la Lampe-torche pour enquêter pendant un tour entier, puis récupérer la Lampe-torche. Enfin, dépenser des points d'expérience pour acquérir les Outils de Crochetage (♥ 31) permettra à Sefina d'enquêter avec une valeur de compétence de 6.

Manœuvre Audacieuse est une carte qui peut paraître inutile à première vue mais qui peut se révéler particulièrement efficace dans les bonnes circonstances. Utilisez-la pour assurer un dégât supplémentaire avec le Cran d'Arrêt ou le Derringer .41, pour récupérer Opportuniste dans votre main ou pour éviter de perdre une provision sur les Outils de Crochetage.

Quand vous vous retrouvez confronté aux Étoiles des Hyades, réfléchissez bien à quel événement défausser. Vous pourriez en avoir désespérément besoin par la suite !

Sefina Rousseau, l'Artiste Peintre

Investigateur

Sefina Rousseau (♥ 5)

Soutiens (16)

Cran d'Arrêt (♥ 44)
Vol à la Tire (♥ 46)
Derringer .41 (♥ 47)
Leo De Luca (♥ 48)
Coups Durs (♥ 49)
Saint Rosaire (♥ 59)
Flétrissement (♥ 60)
Divination (♥ 61)
Étude des Arcanes (♥ 62)
Initiée aux Arcanes (♥ 63)
2 ex. de Furtivité (♥ 28)
2 ex. de Couteau (♥ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♥ 87)

Événements (15)

3 ex. de Le Monde Peint (♥ 12)
Insaisissable (♥ 50)

Attaque par Derrière (♥ 51)

Attaque par Surprise (♥ 52)
Attiré vers la Flamme (♥ 64)
Sort de Protection (♥ 65)
Lumière Aveuglante (♥ 66)
2 ex. de Tour de Passe-Passe (♥ 29)
2 ex. de Manœuvre Audacieuse (♥ 30)
2 ex. de Planque (♥ 88)

Compétences (5)

Opportuniste (♥ 53)
Sans Peur (♥ 67)
Cran (♥ 89)
Perception (♥ 90)
Dextérité (♥ 92)

Faiblesses (2)

Étoiles des Hyades (♥ 13)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Akachi Onyele



Akachi est une lanceuse de sorts équilibrée avec une influence sur les soutiens ayant des charges limitées. Posséder tout un panel de sorts avec des effets variés vous permet de profiter de sa volonté élevée et les charges supplémentaires vous assurent de ne pas être à court d'utilisation quand vous en auriez le plus besoin.

Ce deck se focalise sur les sorts. Utilisez l'Initiée aux Arcanes pour aller les chercher, Libérer l'Âme pour les jouer et votre abondance d'icônes Volonté pour les soutenir. En gagnant de l'expérience, pensez à en dépenser pour acquérir des sorts supplémentaires afin de diversifier votre style de jeu et être prêt à toutes les éventualités.

Médium est l'une des cartes les plus importantes du deck parce qu'elle a plusieurs usages. Utilisez-la pour renvoyer un sort sans charge dans votre main pour pouvoir le jouer à nouveau, ou utilisez-la pour vous débarrasser d'un sort dont vous n'avez plus besoin et gagnez quelques ressources au passage. Entre Médium, Libérer l'Âme, Transmutation Alchimique, Planque et Connaissance Interdite, vous devriez toujours avoir beaucoup de ressources à disposition. Utilisez-les avec Études des Arcanes pour enquêter avec succès ou téléportez-vous où vous le souhaitez avec Voyage Astral.

Mais prenez garde : des Esprits en Colère peuvent surgir à tout moment, vous enjoignant à leur donner les charges présentes sur vos sorts. Cela ne devrait pas être trop difficile, mais souvenez-vous que ce processus incline vos soutiens et que nombre d'entre eux ont besoin d'être redressés pour déclencher leurs capacités.

Conseils stratégiques : William Yorick



William est un survivant étonnement résistant et tenace qui peut faire un usage répété des soutiens défaussés. Avec sa valeur de lutte élevée, son agilité faible et son accès aux cartes Gardien, il préfère affronter les ennemis plutôt que de les fuir.

Ce deck contient de nombreux soutiens qui peuvent être défaussés du jeu et plusieurs moyens de les récupérer (capacité de William, cartes Récup', Dégourdi). Le Manteau de Cuir, le Flic en Patrouille, le Chat Errant, la Batte de Base-ball et le Couteau sont des cibles parfaites pour ces capacités. Mais les véritables points forts de ce deck sont la Lanterne et la Pelle de Fossoyeur. En plus d'être d'excellents outils en soi, ces cartes peuvent être défaussées du jeu pour déclencher de puissants effets. Utilisez la Pelle de Fossoyeur pour découvrir des indices dans des lieux avec une forte valeur occulte et la Lanterne pour infliger des dégâts aux ennemis avec une forte valeur de combat ou possédant le mot-clé Riposte. Si vous vainquez un ennemi en défaussant le Couteau ou la Lanterne, vous pouvez immédiatement déclencher la capacité de William pour jouer le soutien concerné de votre pile de défausse !

La plus grande faiblesse de William est le temps. Jouer de nombreux soutiens à plusieurs reprises prend du temps et les Goules de Cimetière peuvent venir compliquer les choses en vous donnant un ennemi supplémentaire à vaincre. Essayer d'optimiser le déroulement de vos tours afin de ne pas perdre à cause des fatalités. Pour ce faire, utilisez Chanceux ! et « Regardez ce que j'ai trouvé ! » pour transformer des tests de compétence ratés en réussites, et limitez vos déplacements au strict minimum si possible.

Akachi Onyele, la Chamane

Investigateur

Akachi Onyele (♣ 4)

Soutiens (14)

Médium (♣ 14)
Connaissance Interdit (♣ 58)
Saint Rosaire (♣ 59)
Flétrissement (♣ 60)
Divination (♣ 61)
Étude des Arcanes (♣ 62)
Initiée aux Arcanes (♣ 63)
2 ex. de Transmutation Alchimique (♣ 32)
Glyphes Archaïques (♣ 25)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

Événements (9)

Attiré vers la Flamme (♣ 64)

Sort de Protection (♣ 65)
Lumière Aveuglante (♣ 66)

2 ex. de Libérer l'Âme (♣ 33)
2 ex. de Voyage Astral (♣ 34)
2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (8)

Sans Peur (♣ 67)
2 ex. de Cran (♣ 89)
2 ex. de Perception (♣ 90)
Dextérité (♣ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)

Faiblesses (2)

Esprits en Colère (♣ 15)
1 faiblesse de base aléatoire

William Yorick, le Fossoyeur

Investigateur

William Yorick (♣ 5)

Soutiens (20)

Manteau de Cuir (♣ 72)
Récup' (♣ 73)
Batte de Base-ball (♣ 74)
Patte de Lapin (♣ 75)
Chat Errant (♣ 76)
Se Surpasser (♣ 77)
45 Automatique (♣ 16)
Entraînement Physique (♣ 17)
Flic en Patrouille (♣ 18)
Premiers Soins (♣ 19)
Machette (♣ 20)
Chien de Garde (♣ 21)
2 ex. de Lanterne (♣ 36)
2 ex. de Pelle de Fossoyeur (♣ 37)

2 ex. de Couteau (♣ 86)

2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

Événements (7)

Les Enfour Profondément (♣ 16)
Preuve ! (♣ 22)
Esquive (♣ 23)
« Regardez ce que j'ai trouvé ! » (♣ 79)
Chanceux ! (♣ 80)
2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (4)

Coup Vicieux (♣ 25)
Instinct de Survie (♣ 81)
2 ex. de Dégourdi (♣ 39)

Faiblesses (2)

Goules de Cimetière (♣ 17)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Lola Hayes



Lola est une investigatrice polyvalente. Sa capacité de changer de rôle permet d'exceller dans de nombreux aspects du jeu. Elle est plus difficile à maîtriser que la plupart des autres investigateurs et requiert une certaine expérience pour être jouée efficacement. Ce deck est composé de nombreuses cartes neutres et du minimum requis de cartes de classes (7 cartes dans 3 classes différentes) afin de simplifier les choses. Étant donné que Lola peut toujours jouer, attribuer et activer des cartes neutres, cela réduit l'impact négatif de sa capacité.

Ce deck se focalise sur trois classes : Gardien, Survivant et Chercheur. Passez à Gardien quand vous avez besoin de combattre ou de vous soigner, à Survivant quand vous devez échapper à un ennemi et à Chercheur lorsque vous devez enquêter. Essayez de ne pas rester dans un même rôle pour la totalité de la partie car cela augmente le risque de subir une grave Crise d'Identité en fin de partie. Il est préférable de passer d'un rôle en l'autre en fonction du déroulement du scénario et des cartes que vous avez en main ou en jeu.

Les cartes possédant des bénéfices permanents sont les plus rentables puisqu'elles restent actives quel que soit votre rôle. Flic en Patrouille, Loupe, Dr Milan Christopher, Manteau de Cuir et Détermination Exemplaire sont intéressants à jouer en début de partie. Quand les choses deviennent sérieuses, vous pouvez facilement changer de rôle grâce à Improvisation et utiliser sa réduction de coût pour jouer gratuitement l'un de vos événements.

Lola Hayes, l'Actrice

Investigateur

Lola Hayes (♥ 6)

Soutiens (14)

45 Automatique (♣ 16)

Flic en Patrouille (♣ 18)

Premiers Soins (♣ 19)

Machette (♣ 20)

Loupe (♣ 30)

Vieux Grimoire (♣ 31)

Dr Milan Christopher (♣ 33)

Manteau de Cuir (♣ 72)

Chat Errant (♣ 76)

Détermination Exemplaire

(♥ 21)

2 ex. de Couteau (♣ 86)

2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

Événements (12)

2 ex. d'Improvisation

(♥ 18)

Esquive (♣ 23)

Suivre son Intuition (♣ 37)

Barricade (♣ 38)

Habile Diversion (♣ 78)

« Regardez ce que j'ai trouvé ! »

(♣ 79)

Chanceux ! (♣ 80)

Retourner Chaque Pierre

(♥ 26)

Cachette (♥ 38)

2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (11)

Coup Vicieux (♣ 25)

Déduction (♣ 39)

Instinct de Survie (♣ 81)

2 ex. de Perception (♣ 90)

2 ex. de Maîtrise (♣ 91)

2 ex. de Dextérité (♣ 92)

2 ex. de Courage Inattendu

(♣ 93)

Faiblesses (3)

2 ex. de Crise d'Identité

(♥ 19)

1 faiblesse de base aléatoire

Bien qu'un deck de 40 cartes soit plus grand que la moyenne, la pioche de carte induite par Improvisation, par de nombreuses cartes Compétence et par les effets de recherche du Vieux Grimoire et de Retourner Chaque Pierre vous aideront à obtenir les cartes dont vous avez besoin.



Decks de Départ de La Civilisation Oubliée Conseils stratégiques : Leo Anderson



Les decks de départ suivants concernent les cinq investigateurs présents dans la boîte d'extension deluxe *La Civilisation Oubliée*. Avec le contenu d'une seule boîte de base et d'un seul exemplaire de l'extension *La Civilisation Oubliée*, les joueurs peuvent construire jusqu'à deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Leo et Ursula, Ursula et Finn, Mateo et Finn, Mateo et Leo, ou Calvin et Leo. En vous procurant un deuxième exemplaire de chacune de ces deux boîtes, vous serez en mesure de construire simultanément quatre de ces decks de départ.



Leo Anderson est un meneur efficace et un véritable survivant. Grâce à ses valeurs de volonté et de lutte élevées, il est en mesure de faire face à la plupart des mauvaises surprises du deck Rencontre. Leo favorise une approche basée sur les cartes Soutien : prenez du temps pour mettre en place votre zone de jeu, et vous serez prêt à toutes les éventualités.

La capacité de Leo lui permet de jouer des soutiens **Allié** à un coût réduit et sans dépenser de précieuses actions. N'hésitez pas à effectuer un muligan afin que votre main de départ contienne un **Allié**, et utilisez Digne de Confiance pour le garder en jeu plus longtemps. Ce deck contient un certain nombre de soutiens **Allié**, mais vous pourrez utiliser vos points d'expérience pour en inclure de nouveaux comme le Chasseur de Trésors (15) ou le Monte-en-l'Air (55). Plus vous pourrez mettre de soutiens **Allié** en jeu, plus Leo sera efficace.

N'ayez cependant pas peur de les sacrifier si besoin est. Laisser un soutien **Allié** subir des dégâts ou des horreurs est presque toujours préférable au fait de les encaisser vous-même, surtout quand vous avez en jeu un Crâne Décoré qui gagne des charges à chaque fois qu'un soutien **Allié** est vaincu.

Le deck comporte beaucoup d'armes que vous pourrez utiliser pour venir à bout des ennemis, ainsi que des Lampes-torches pour enquêter. Votre Aventurier peut se révéler essentiel en donnant des utilisations supplémentaires à vos Lampes-torches et à vos **Armes à feu**. Si vous ne détenez actuellement ni Lampe-torche ni arme, cherchez dans votre Sac à Dos : vous devriez en trouver à l'intérieur !

La plus grande faiblesse de Leo est sa valeur réduite d'agilité. Il peut aisément être pris au dépourvu par un ennemi coriace ou une traîtrise requérant un test d'agilité. Soyez prudent !

Leo Anderson, le Chef d'Expédition

Investigateur

Leo Anderson (1)

Soutiens (20)

Mitch Brown (6)
 45 Automatique (16)
 Entraînement Physique (17)
 Flic en Patrouille (18)
 Premiers Soins (19)
 Machette (20)
 Chien de Garde (21)
 Cran d'Arrêt (44)
 Derringer 41 (47)
 Leo De Luca (48)
 Coups Durs (49)
 2 ex. de Lampe-torche (87)
 2 ex. de Couteau de Survie (17)
 2 ex. de Aventurier (18)
 2 ex. de Crâne Décoré (26)
 Sac à Dos (37)

Événements (7)

Preuve ! (22)
 Esquive (23)
 Explosion de Dynamite (24)
 Insaisissable (50)
 Planque (88)
 2 ex. de Digne de Confiance (19)

Compétences (4)

Coup Vicioux (25)
 Opportuniste (53)
 Perception (90)
 Maîtrise (91)

Faiblesses (2)

Au Prix du Sang (7)
 1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Ursula Downs



Ursula Downs est une investigatrice rapide qui aime foncer bille en tête et enquêter dans des lieux. Ses valeurs élevées d'intelligence et d'agilité lui permettent d'échapper à des situations dangereuses tout en continuant à amasser des indices à un rythme soutenu.

Étant donné que sa capacité lui permet d'enquêter immédiatement après s'être déplacée, Ursula excelle dans l'exploration de nouveaux lieux. N'hésitez pas à vous aventurer dans des lieux inconnus, surtout si votre partenaire Jake Williams est en jeu. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser la capacité d'Ursula en même temps qu'une carte ayant un indicatif d'action « **Enquêter** » en gras, comme la Lampe-torche ou Révéler les Anciens.

La Dent d'Eztl et La Pierre Chthonienne sont les seuls soutiens **Relique** de ce deck de départ, mais il en existe d'autres que vous pourriez y inclure une fois que vous aurez acquis un peu d'expérience. Le Disque d'Itzamna est un choix idéal, puisqu'il permet à Ursula de gérer les ennemis malgré sa faible valeur de lutte. Songez également à y ajouter une Pierre Ancienne... car qui sait ce qu'elle pourrait devenir plus tard ?

Bien qu'Ursula réussisse généralement à échapper sans mal aux ennemis, elle peine face aux ennemis chasseurs ayant une valeur d'évasion élevée et aux ennemis qui doivent être vaincus pour faire avancer l'acte. Dans ces situations, un Couteau bien placé, une Barricade ou Le Pouvoir de l'Esprit peuvent faire l'affaire ; gardez donc ces cartes pour le moment vous en aurez le plus besoin !

Ursula Downs, l'Exploratrice

Investigateur

Ursula Downs (♣ 2)

Soutiens (17)

Jake Williams (♣ 8)

Loupe (♣ 30)

Vieux Grimoire (♣ 31)

Documentaliste (♣ 32)

Dr Milan Christopher (♣ 33)

Hyperconscience (♣ 34)

Ouvrages Médicaux (♣ 35)

Couteau (♣ 86)

2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

2 ex. de Dr Elli Horowitz (♣ 21)

2 ex. de Dent d'Eztl (♣ 23)

2 ex. de La Pierre Chthonienne (♣ 30)

Sac à Dos (♣ 37)

Événements (7)

Le Pouvoir de l'Esprit (♣ 36)

Suivre son Intuition (♣ 37)

Barricade (♣ 38)

2 ex. de Révéler les Anciens (♣ 24)

2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (7)

Déduction (♣ 39)

Cran (♣ 89)

Perception (♣ 90)

2 ex. de Dextérité (♣ 92)

2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)

Faiblesses (2)

L'Appel de l'Inconnu (♣ 9)

1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Finn Edwards



Finn est un truand insaisissable capable de récolter des indices et d'échapper aux ennemis. À l'aide de sa grande valeur d'agilité et de sa capacité à effectuer une action supplémentaire à chaque tour pour s'échapper, il peut éviter facilement n'importe quel ennemi qui tenterait de le coincer. La valeur d'intelligence élevée de Finn lui permet ensuite d'enquêter rapidement.

Ce deck dispose de plusieurs moyens de rentabiliser les évasions afin de fournir à Finn un autre avantage que le simple fait d'échapper aux dangers. Utilisez Vol à la Tire pour piocher des cartes quand vous vous échappez, Attaque Furtive pour infliger des dégâts aux ennemis inclinés, et Oreilles Indiscrètes pour découvrir des indices. De la même manière, le deck propose diverses solutions pour tirer profit de l'intelligence de Finn, comme Cambriolage ou Récup'. Si vous avez vraiment besoin de vaincre un ennemi, vous pouvez utiliser Attaque par Derrière ou Le Fidèle .38 de Finn pour faire le boulot. Nombre de ces cartes possédant le trait **Illicite**, vous pouvez utiliser Produits de Contrebande pour les chercher dans votre deck ou votre pile de défausse.

Sa faible valeur de volonté met Finn à la merci du deck Rencontre. Si les ennemis sont rarement un problème pour lui, les trahisures qui testent sa volonté se révéleront un obstacle majeur. Ce deck ne dispose pas non plus de beaucoup d'icônes de volonté ; de ce fait, vous serez la plupart du temps réduit à subir ce qui émergera du deck Rencontre. Cependant, si vous êtes amené à effectuer un test de volonté particulièrement crucial, n'hésitez pas à utiliser « Occupe-toi de celui-là ! » pour forcer un autre investigateur à résoudre le test à votre place.

Finn Edwards, le Contrebandier

Investigateur

Finn Edwards (♣ 3)

Soutiens (17)

Le Fidèle .38 de Finn (♣ 11)

Cran d'Arrêt (♣ 44)

Cambriolage (♣ 45)

Vol à la Tire (♣ 46)

.41 Derringer (♣ 47)

Leo De Luca (♣ 48)

Coups Durs (♣ 49)

Récup' (♣ 73)

Patte de Lapin (♣ 75)

Se Surpasser (♣ 77)

2 ex. de Couteau (♣ 86)

2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

2 ex. de Crâne Décoré (♣ 26)

Sac à Dos (♣ 37)

Événements (11)

Produits de Contrebande (♣ 10)

Insaisissable (♣ 50)

Attaque par Derrière (♣ 51)

Attaque par Surprise (♣ 52)

Chanceux ! (♣ 80)

2 ex. de Planque (♣ 88)

2 ex. de Oreilles Indiscrètes (♣ 27)

2 ex. de « Occupe-toi de celui-là ! » (♣ 28)

Compétences (4)

Opportuniste (♣ 53)

Instinct de Survie (♣ 81)

Perception (♣ 90)

Maîtrise (♣ 91)

Faiblesses (2)

Pris la Main dans le Sac (♣ 12)

1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Père Mateo



Le Père Mateo est un investigateur versatile qui peut altérer le contenu de la réserve du Chaos et aider à réduire l'impact du manque de chance pour tous les investigateurs. Sa volonté élevée et son agilité décente lui permettent de faire face aux ennemis et aux aléas du deck Rencontre. Bien que sa capacité à transformer un pion ♠ en pion ♣ ne soit utilisable qu'une seule fois par partie, elle peut avoir un impact décisif. Utiliser cette capacité au bon moment est essentiel : ne la gâchez pas sur un test de compétence sans importance !

Mateo possède l'une des meilleures capacités ♣ du jeu, ni plus ni moins. Avec un peu de chance, vous pouvez révéler le pion ♣ une ou deux fois durant la même partie ; mais si vous voulez tirer le meilleur parti du Père Mateo, utilisez des cartes qui augmentent les probabilités de le piocher ce pion. La Pierre Chthonienne peut aider à y parvenir, de même que Le Codex des Âges. En acquérant de l'expérience, envisagez d'acheter plus de cartes qui accroissent vos chances de révéler le pion ♣, comme la Statue Grotesque (♣ 71) ou l'Incantation Protectrice (♣ 31).

Bien que Mateo n'ait pas de point faible flagrant, il peut avoir du mal à gérer les ennemis quand il n'a ni Brumes de R'lyeh ni Flétrissement en jeu. Les Serpents de Yig peuvent s'avérer particulièrement agaçants puisqu'ils scellent le pion ♣. Il est bon de signaler que les Serpents de Yig et Le Codex des Âges se neutralisent mutuellement. Si le pion ♣ est scellé sur les Serpents de Yig, vous ne pouvez pas jouer Le Codex des Âges ; à l'inverse, s'il est scellé sur Le Codex des Âges, les Serpents de Yig ne peuvent pas le sceller. Utilisez ces informations à votre avantage !

Conseils stratégiques : Calvin Wright



Calvin est un survivant obstiné qui devient de plus en plus fort à mesure qu'il subit des dégâts et des horreurs. Ses compétences variant entre 0 et 5 en fonction des coups qu'il a encaissés, il tend donc à être faible au début de la partie et redoutable à la fin.

Calvin débute chaque scénario avec une valeur de 0 dans chaque compétence ; mais en bon Survivant, il a plus d'un tour dans son sac pour pallier à cela. Utilisez la Lampe-torche et « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » pour découvrir des indices dans des lieux avec des valeurs occultes de 2 ou moins (souvenez-vous que, votre valeur de compétence ne pouvant pas tomber en dessous de 0, vous réussirez donc automatiquement si la valeur occulte est également de 0), et Coup de Bol pour vous débarrasser temporairement des ennemis jusqu'à ce que vous soyez capable de les gérer. Chanceux !, Courage Inattendu et Dernière Chance peuvent également vous aider à réussir des tests auquel vous auriez sinon échoué.

Une fois que Calvin commence à subir des dégâts et des horreurs à cause des ennemis, il devient bien plus fort. N'ayez pas peur d'en encaisser lorsque vos compétences sont basses : cela vous favorisera sur le long terme – mais ne vous laissez pas déborder ! Une fois que Calvin aura 4 ou 5 dégâts ou horreurs sur lui, votre principale préoccupation sera alors simplement de rester en vie.

Là où la plupart des investigateurs tentent à tout prix d'éviter les traumatismes, Calvin peut en subir quelques-uns sans trop en souffrir. N'hésitez donc pas à vous mettre dans des situations périlleuses pour le bien de l'équipe. Même si vous êtes vaincu, vous reviendrez au prochain scénario, encore plus puissant qu'avant.

Père Mateo, le Prêtre

Investigateur

Père Mateo (♣ 4)

Soutiens (16)

Le Codex des Âges (♣ 13)
Connaissance Interdite (♣ 58)
Saint Rosaire (♣ 59)
Flétrissement (♣ 60)
Divination (♣ 61)
Étude des Arcanes (♣ 62)
Initiée aux Arcanes (♣ 63)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)
2 ex. de Brumes de R'lyeh (♣ 29)
2 ex. de La Pierre Chthonienne (♣ 30)
Sac à Dos (♣ 37)

Événements (7)

Attiré vers la Flamme (♣ 64)
Sort de Protection (♣ 65)
Lumière Aveuglante (♣ 66)
2 ex. de Planque (♣ 88)
2 ex. de Sombre Prophétie (♣ 32)

Compétences (8)

Sans Peur (♣ 67)
2 ex. de Cran (♣ 89)
Perception (♣ 90)
2 ex. de Dextérité (♣ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)

Faiblesses (2)

Serpents de Yig (♣ 14)
1 faiblesse de base aléatoire

Calvin Wright, le Damné

Investigateur

Calvin Wright (♣ 5)

Soutiens (12)

Jusqu'à la Fin des Temps (♣ 15)
Manteau de Cuir (♣ 72)
Récup' (♣ 73)
Batte de Base-ball (♣ 74)
Patte de Lapin (♣ 75)
Chat Errant (♣ 76)
Se Surpasser (♣ 77)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)
Sac à Dos (♣ 37)

Événements (10)

Sort de Protection (♣ 65)
Habile Diversion (♣ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (♣ 79)

Chanceux ! (♣ 80)

2 ex. de Planque (♣ 88)
2 ex. de Arme Improvisée (♣ 33)
2 ex. de Coup de Bol (♣ 34)

Compétences (9)

Instinct de Survie (♣ 81)
Cran (♣ 89)
Perception (♣ 90)
Maîtrise (♣ 91)
Dextérité (♣ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)
2 ex. de Dernière Chance (♣ 36)

Faiblesses (2)

Voix du Messager (♣ 16)
1 faiblesse de base aléatoire

Decks de Départ du Cercle Brisé



Les decks de départ suivants concernent les six investigateurs présents dans la boîte d'extension deluxe *Le Cercle Brisé*. Avec le contenu d'une seule boîte de base et d'un seul exemplaire de l'extension *Le Cercle Brisé*, les joueurs peuvent construire jusqu'à deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Carolyn et Preston, Carolyn et Rita, Joe et Preston, Joe et Rita, Joe et Marie, Preston et Diana, Preston et Marie, ou Diana et Rita. En vous procurant un deuxième exemplaire de chacune de ces deux boîtes, vous serez en mesure de construire simultanément quatre de ces decks de départ.



Conseils stratégiques : Carolyn Fern



Carolyn Fern est une investigatrice de soutien qui brille dans les parties en multijoueurs. Contrairement à la plupart des autres Gardiens, elle n'est pas très efficace lorsqu'il s'agit d'éliminer des monstres mais apporte plutôt assistance et soins à ses coéquipiers. Sa grande intelligence et son large accès à des cartes à la fois pour les Chercheurs et les Mystiques lui permet également d'endosser différents rôles au sein d'une équipe d'investigateurs.

Sa capacité permet à Carolyn de générer des ressources qu'elle-même ou l'un de ses camarades pourra utiliser, et ce dès qu'elle soigne des horreurs sur une carte. Voilà pourquoi votre premier objectif dans chaque partie devrait être de trouver des cartes permettant de soigner les horreurs des investigateurs, comme *Thérapie par l'Hypnose* ou *Premiers Soins*. L'une des manières de les récupérer est en utilisant votre *Vieux Grimoire*, sur lequel votre *Documentaliste* vous permettra facilement de mettre la main. Dès lors que vous êtes en mesure de vous soigner, n'ayez pas peur de subir les horreurs infligées par *Connaissance Interdite*, *Flétrissement* ou *Sort de Protection* ; Carolyn ne devrait pas en être trop impactée à long terme.

Mais elle peut également se concentrer sur la collecte d'indices. Utilisez la *Loupe*, le *Nécessaire à Empreintes Digitales* et le *Dr Milan Christopher* pour améliorer l'intelligence de Carolyn. Entre sa capacité et celle du *Dr Milan*, vous ne devriez avoir aucun mal à payer le coût de l'événement *Établir les Connexions*, qui vous permettra alors de découvrir encore plus d'indices une fois que vous aurez trouvé tous ceux d'un lieu.

Bien qu'elle appartienne à la classe des Gardiens, Carolyn a du mal à s'opposer aux ennemis. Sa faible valeur de lutte et son incapacité à manier des armes de haut niveau supposent que vous aurez probablement besoin d'aide face à des adversaires coriaces. Prenez garde !

Carolyn Fern, la Psychologue

Investigateur

Carolyn Fern (∞ 1)

Soutiens (16)

Thérapie par l'Hypnose (∞ 7)

Premiers Soins (✱ 19)

Machette (✱ 20)

Chien de Garde (✱ 21)

Loupe (✱ 30)

Vieux Grimoire (✱ 31)

Documentaliste (✱ 32)

Dr Milan Christopher (✱ 33)

Hyperconscience (✱ 34)

Ouvrages Médicaux (✱ 35)

Connaissance Interdite (✱ 58)

Flétrissement (✱ 60)

Couteau (✱ 86)

2 ex. de Lampe-Torche (✱ 87)

Nécessaire à Empreintes Digitales
(∞ 24)

Événements (10)

Esquive (✱ 23)

Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)

Suivre son Intuition (✱ 37)

Barricade (✱ 38)

Attiré vers la Flamme (✱ 64)

Sort de Protection (✱ 65)

2 ex. de Planque (✱ 88)

2 ex. de Retarder l'Inéluctable
(∞ 21)

Compétences (5)

Déduction (✱ 39)

Sans Peur (✱ 67)

Perception (✱ 90)

2 ex. de Détermination (∞ 22)

Faiblesses (2)

Pensée Rationnelle (∞ 8)

1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Joe Diamond



Joe est un investigateur accompli à la fois dans la découverte d'indices et dans l'affrontement contre des ennemis. Très efficace en solo, il peut également faire office de pilier pour une équipe entière d'investigateurs à condition que ses camarades le protègent et le soutiennent. Ses hautes valeurs d'intelligence et de lutte vous permettent d'accomplir tout ce que le scénario vous impose de faire. Mais à cause de sa volonté et de son agilité assez faibles, Joe est relativement sensible aux cartes Traîtrise. De ce fait, plus un scénario dure dans le temps, plus le deck Rencontre risque de lui coûter sa vie et sa santé mentale.

Pour incarner Joe Diamond, la clef est son « deck d'intuition » de 11 cartes rempli d'événements dotés du trait **Perspicacité**. De même qu'un détective privé doit suivre son instinct, vous devez apprendre à quel moment acquérir la carte du dessus de votre deck d'intuition et quand l'y laisser pour un prochain tour. Certaines cartes **Perspicacité**, comme Suivre son Intuition, nécessiteront juste que vous soyez au bon endroit pour les jouer. D'autres pourraient requérir que vous quittiez un moment votre chemin pour les résoudre, par exemple Interroger ou Établir les Connexions. Jouez ces cartes aussi souvent que vous le pouvez, mais ne craignez pas d'en ignorer une si vous pensez être incapable de l'utiliser pendant ce tour.

Ce deck contient de nombreuses cartes qui se disputent les précieux emplacements de main dont dispose Joe. Si vous avez choisi cet investigateur pour qu'il endosse un rôle particulier au sein de l'équipe, essayez de conserver un emplacement de main vide pour les objets qui pourraient le remplir (par exemple un .45 Automatique ou une Machette pour le combat, ou un Nécessaire à Empreintes Digitales afin d'enquêter). Dans l'absolu, vous aurez à cœur de mettre vos Colts 1911 de Détective en jeu dès que possible, car ils fournissent 2 emplacements de main supplémentaires pour vos ressources **Outil**.



Joe Diamond, le Détective Privé

Investigateur

Joe Diamond (∞ 2)

Soutiens (19)

Colts 1911 de Détective (∞ 9)
 .45 Automatique (✱ 16)
 Entraînement Physique (✱ 17)
 Flic en Patrouille (✱ 18)
 Premiers Soins (✱ 19)
 Machette (✱ 20)
 Chien de Garde (✱ 21)
 Loupe (✱ 30)
 Vieux Grimoire (✱ 31)
 Documentaliste (✱ 32)
 Dr Milan Christopher (✱ 33)
 Hyperconscience (✱ 34)
 Ouvrages Médicaux (✱ 35)
 2 ex. de Couteau (✱ 86)
 2 ex. de Lampe-Torche (✱ 87)
 2 ex. de Nécessaire à Empreintes
 Digitales (∞ 24)

Événements (14)

Preuve ! (✱ 22)
 Esquive (✱ 23)
 Explosion de Dynamite (✱ 24)
 Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)
 Suivre son Intuition (✱ 37)
 Barricade (✱ 38)
 2 ex. de Planque (✱ 88)
 2 ex. d'Interroger (∞ 20)
 2 ex. de Retarder l'Inéluctable
 (∞ 21)
 2 ex. d'Établir les Connexions
 (∞ 25)

Compétences (8)

Coup Vicieux (✱ 25)
 Déduction (✱ 39)
 Perception (✱ 90)
 Maîtrise (✱ 91)
 2 ex. de Détermination (∞ 22)
 2 ex. de Curiosité (∞ 26)

Faiblesses (2)

Affaire Non Résolue (∞ 10)
 1 faiblesse de base aléatoire

Séparer le Deck d'Intuition de Joe

Investigateur

Joe Diamond (∞ 2)

Deck Principal (32)

Colts 1911 de Détective (∞ 9)
 .45 Automatique (✱ 16)
 Entraînement Physique (✱ 17)
 Flic en Patrouille (✱ 18)
 Premiers Soins (✱ 19)
 Machette (✱ 20)
 Chien de Garde (✱ 21)
 Loupe (✱ 30)
 Vieux Grimoire (✱ 31)
 Documentaliste (✱ 32)
 Dr Milan Christopher (✱ 33)
 Hyperconscience (✱ 34)
 Ouvrages Médicaux (✱ 35)
 2 ex. de Couteau (✱ 86)
 2 ex. de Lampe-Torche (✱ 87)
 2 ex. de Nécessaire à Empreintes
 Digitales (∞ 24)
 Esquive (✱ 23)

Explosion de Dynamite (✱ 24)
 2 ex. de Planque (✱ 88)
 Coup Vicieux (✱ 25)
 Déduction (✱ 39)
 Perception (✱ 90)
 Maîtrise (✱ 91)
 2 ex. de Détermination (∞ 22)
 2 ex. de Curiosité (∞ 26)
 1 faiblesse de base aléatoire

Deck d'Intuition (11)

Preuve ! (✱ 22)
 Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)
 Suivre son Intuition (✱ 37)
 Barricade (✱ 38)
 Affaire Non Résolue (∞ 10)
 2 ex. d'Interroger (∞ 20)
 2 ex. de Retarder l'Inéluctable
 (∞ 21)
 2 ex. d'Établir les Connexions
 (∞ 25)

Conseils stratégiques : Preston Fairmont



Preston est un Truand ingénieux qui compense ses valeurs désastreuses par un approvisionnement infini en ressources. Bien qu'il se donne du mal pour tout réussir de lui-même, il peut tout simplement utiliser son Héritage Familial pour s'offrir la clef du succès ; cela vous permet de vous adapter à presque toutes les situations... tant que vous possédez les bonnes cartes.

Puisque les valeurs de compétence de Preston sont si faibles, vous souhaitez probablement éviter autant que possible d'accomplir des tests. Les cartes qui vous autorisent à infliger des dégâts, à échapper aux ennemis ou à découvrir automatiquement des indices deviennent *de facto* vos meilleures amies. Avec 4 ressources supplémentaires à dépenser chaque tour, bien peu de choses pourront vous empêcher d'utiliser des événements tels qu'Attaque par Surprise ou Habile Diversion pendant n'importe quel tour.

Si vous êtes contraint d'effectuer un test de compétence, ce deck propose plusieurs manières de manipuler les ressources pour augmenter votre valeur dans la compétence donnée : Coups Durs, Se Surpasser ou L'Argent est Roi, par exemple. Puisque vous dépenserez rarement les ressources issues de votre propre réserve, vos Relations Influentes devraient rattraper vos faibles valeurs de base une fois que vous aurez établi une réserve assez conséquente. Mais si vous n'avez d'autre choix que d'échouer, une Patte de Lapin ou un « Regardez ce que j'ai trouvé ! » utilisé au bon moment pourraient bien transformer votre défaite en avantage.

Preston possédant beaucoup de ressources – et de cartes pour lesquelles les dépenser –, il devient une force avec laquelle il faut compter. Mais il a véritablement besoin de cartes (dans sa main ou en jeu) pour tirer parti de sa fortune. Si vous jouez trop tôt tous les événements de votre main, vous devrez ensuite passer un bon moment à piocher des cartes, sans quoi vous resterez extrêmement vulnérable.

Preston Fairmont, le Millionnaire

Investigateur

Preston Fairmont (∞ 3)

Soutiens (15)

Héritage Familial (∞ 11)
Leo De Luca (✶ 48)
Coups Durs (✶ 49)
Manteau de Cuir (✶ 72)
Récup' (✶ 73)
Balle de Baseball (✶ 74)
Patte de Lapin (✶ 75)
Chat Errant (✶ 76)
Se Surpasser (✶ 77)
2 ex. de Couteau (✶ 86)
2 ex. de Lampe-Torche (✶ 87)
2 ex. de Relations Influentes (∞ 28)

Événements (10)

Insaississable (✶ 50)

Attaque par Derrière (✶ 51)
Attaque par Surprise (✶ 52)
Habile Diversion (✶ 78)
« Regardez ce que j'ai trouvé ! » (✶ 79)

Chanceux ! (✶ 80)
2 ex. de Planque (✶ 88)
2 ex. L'Argent est Roi (∞ 29)

Compétences (6)

Opportuniste (✶ 53)
Instinct de Survie (✶ 81)
2 ex. de Courage Inattendu (✶ 93)
2 ex. d'Astuce (∞ 30)

Faiblesses (2)

« Dettes » envers la Loge (∞ 12)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Diana Stanley



Diana est une Mystique défensive qui se focalise sur l'annulation et le déni des capacités. Contrairement à la plupart des membres de sa classe, qui tendent à s'ouvrir aux malheurs du deck Rencontre, elle le défie directement : plus elle parvient à annuler ou ignorer les effets des cartes Rencontre, plus elle se renforce.

Sa très faible volonté de départ (égale à 1) rend Diana sensible à de nombreux effets de trahisures au début de la partie. Sort de Protection, Retarder l'Inéluctable et Nier l'Existence peuvent tous vous aider à éviter les dégâts ou les horreurs infligés par l'effet d'une carte Rencontre ou l'attaque d'un ennemi. Si un adversaire est généré, utilisez Esquive pour annuler son attaque. Si vous n'avez aucune de ces cartes en main, votre Sombre Aperçu (qui commence la partie dans votre main) est le plan B idéal. N'oubliez pas de déclencher la capacité Réaction de Diana dès que vous jouez l'une de ces cartes, car les ressources et la pioche de carte qu'elle octroie en bonus sont cruciales !

Lorsque sa volonté est suffisamment importante, vous pouvez réussir plusieurs tests présentés sur les cartes Trahise. De plus, cette compétence s'améliore en utilisant Flétrissement ou Lumière Aveuglante ; mieux encore, si vous révélez une icône sur un pion Chaos en résolvant l'une de ces cartes, vous pouvez utiliser Inspiration Surnaturelle pour annuler l'effet de riposte qui devrait se produire.

En dehors de ces astuces, Diana est un personnage équilibré capable d'exceller aussi dans l'investigation et les combats physiques. Si vous ne piochez pas parmi les cartes du dessus du deck, pas d'inquiétude ! Armée d'une Machette ou d'une Lampe-Torche, Diana peut encore accomplir des prouesses.

Diana Stanley, la Cultiste Repentie

Investigateur

Diana Stanley (∞ 4)

Soutiens (16)

Lame du Crépuscule (∞ 13)
45 Automatique (✶ 16)
Entraînement Physique (✶ 17)
Flic en Patrouille (✶ 18)
Machette (✶ 20)
Chien de Garde (✶ 21)
Connaissance Interdite (✶ 58)
Saint Rosaire (✶ 59)
Flétrissement (✶ 60)
Divination (✶ 61)
Étude des Arcanes (✶ 62)
Initiée aux Arcanes (✶ 63)
2 ex. de Couteau (✶ 86)
2 ex. de Lampe-Torche (✶ 87)

Événements (17)

Sombre Aperçu (∞ 14)
Preuve ! (✶ 22)

Esquive (✶ 23)

Explosion de Dynamite (✶ 24)
Attiré vers la Flamme (✶ 64)
Sort de Protection (✶ 65)
Lumière Aveuglante (✶ 90)
2 ex. de Planque (✶ 88)
2 ex. d'Interroger (∞ 20)
2 ex. de Retarder l'Inéluctable (∞ 21)
2 ex. de Nier l'Existence (∞ 32)
2 ex. d'Inspiration Surnaturelle (∞ 33)

Compétences (4)

Coup Vicieux (✶ 25)
Sans Peur (✶ 67)
Maîtrise (✶ 91)
Prophétie (∞ 34)

Faiblesses (2)

Terrible Secret (∞ 15)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Rita Young



Rita est une Survivante agile qui excelle dans l'art de contrôler les ennemis et se défendre face à eux. Son agilité extrêmement haute suppose qu'aucun adversaire ne pourra la plaquer au sol et qu'elle détalera généralement loin de n'importe quelle situation dangereuse. Grâce à sa capacité à fuir ou infliger des dégâts à un ennemi après lui avoir échappé, elle sait quand partir en courant et quand affronter le danger.

Entre sa réaction Instinct de Survie et ses Chaussures de Course, Rita est très douée pour se retrouver à l'endroit voulu au moment opportun. Utilisez cette force pour couvrir beaucoup de terrain, éloigner les ennemis de vos camarades vulnérables, ou simplement fuir pour sauver votre vie.

Bien que l'évasion soit sa force première, Rita est également une combattante féroce. Même armée d'une simple Batte de Base-Ball, elle peut affronter face à face les pires horreurs du Mythe. Si un ennemi possède le mot-clé Riposte, commencez par l'éviter avant de lui infliger 1 dégât grâce à la Réaction de Rita, puis déchaînez-vous sur lui avec toute arme que vous pouvez récupérer. Si ça ne suffit pas, lancez-lui au visage ce que vous avez à la main grâce à Action Désespérée. « Je ne fuirai plus ! » constitue votre as dans la manche, car il change toute évasion réussie en un point de dégâts. N'oubliez pas que cela fonctionne aussi avec les cartes prévues pour échapper automatiquement aux ennemis, comme l'Habile Diversion et le Chat Errant.

La faible intelligence de Rita induit qu'elle va devoir se démener pour trouver des indices. Utilisez des Lampes-Torches et « Regardez ce que j'ai trouvé ! » pour palier à cette insuffisance, sans oublier de conserver un exemplaire de Chanceux ! Et si vous jouez avec une équipe d'investigateurs, occupez-vous d'éloigner les ennemis de vos camarades pour qu'ils aient tout loisir d'enquêter.

Conseils stratégiques : Marie Lambeau



Marie est une magicienne confirmée qui devient plus puissante tant qu'elle possède une carte Joueur sur laquelle sont posés des pions Fatalité. Son action bonus, jouer ou activer des cartes Sort, l'autorise à tirer pleinement parti des sortilèges Divination, Flétrissement et Lumière Aveuglante, entre autres.

Dans ce deck, rares sont les cartes pouvant placer de la fatalité sur vos propres cartes, alors ayez à cœur d'en trouver d'autres lorsque vous l'améliorerez. D'ici là, l'Initiée aux Arcanes sera votre meilleure amie. Outre le fait qu'elle active le texte de Marie, cette Alliée vous permet également de chercher des cartes Sort dans votre deck pour les jouer ensuite avec la capacité de la chanteuse. Si vous ne piochez pas l'Initiée aux Arcanes suffisamment tôt dans la partie, le Baron Samedi lui-même pourrait se révéler un atout... mais attention à sa capacité Forcée. Plus il y a de fatalités en jeu, plus puissante devient votre aptitude à Prophétiser.

Toutefois, loin de se focaliser uniquement sur ses sortilèges, Marie possède aussi une importante valeur d'intelligence qui fait d'elle un substitut idéal pour les Chercheurs. Et si votre Lampe-Torche tombe en panne de piles, vous pourrez toujours la lancer sur un ennemi dans une Action Désespérée. Entre votre intellect et la carte Attiré vers la Flamme, vous ne devriez pas avoir de mal à découvrir des indices et à progresser dans le scénario.

Le mauvais timing est le pire ennemi de Marie. N'oubliez pas que quand l'intrigue avance, tous les pions Fatalité en jeu sont défauts. Cela peut vous handicaper si vous comptiez utiliser l'action bonus de Marie ou retirer le Baron Samedi du jeu. Si une telle situation se profile, le moment sera alors venu d'entonner votre Chant Déroulant afin d'empêcher l'intrigue d'avancer pendant un tour.

Rita Young, l'Athlète

Investigateur

Rita Young (∞ 5)

Soutiens (12)

Manteau de Cuir (✱ 72)
Récup' (✱ 73)
Batte de Base-Ball (✱ 74)
Patte de Lapin (✱ 75)
Chat Errant (✱ 76)
Se Surpasser (✱ 77)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-Torche (✱ 87)
2 ex. de Chaussures de Course (∞ 36)

Événements (8)

« Je ne fuirai plus ! » (∞ 16)
Habile Diversion (✱ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (✱ 79)

Chanceux (✱ 80)

2 ex. d'Action Désespérée (∞ 37)

2 ex. de Planque (✱ 88)

Compétences (11)

Instinct de Survie (✱ 81)
2 ex. de Cran (✱ 89)
Perception (✱ 90)
Maîtrise (✱ 91)
2 ex. de Dextérité Manuelle (✱ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (✱ 93)
2 ex. d'En Pleine Forme (∞ 38)

Faiblesses (2)

Silhouettes Encapuchonnées (∞ 17)
1 faiblesse de base aléatoire

Marie Lambeau, la Chanteuse

Investigateur

Marie Lambeau (∞ 6)

Soutiens (10)

Connaissance Interdite (✱ 58)
Saint Rosaire (✱ 59)
Flétrissement (✱ 60)
Divination (✱ 61)
Étude des Arcanes (✱ 62)
Initiée aux Arcanes (✱ 63)
2 ex. de Couteau (✱ 86)
2 ex. de Lampe-Torche (✱ 87)

Événements (11)

Attiré vers la Flamme (✱ 64)
Sort de Protection (✱ 65)
Lumière Aveuglante (✱ 66)

2 ex. de Planque (✱ 88)

2 ex. de Nier l'Existence (∞ 32)

2 ex. d'Inspiration Surnaturelle (∞ 33)

2 ex. d'Action Désespérée (∞ 37)

Compétences (9)

Sans Peur (✱ 67)
2 ex. de Cran (✱ 89)
2 ex. de Courage Inattendu (✱ 93)
2 ex. de Prophétie (∞ 34)
2 ex. d'En Pleine Forme (∞ 38)

Faiblesses (2)

Baron Samedi (∞ 19)
1 faiblesse de base aléatoire

Decks de Départ des Dévoreurs de Rêves Conseils stratégiques : Tommy Muldoon



Les decks de départ suivants concernent les cinq investigateurs présents dans la boîte d'extension deluxe *Les Dévoreurs de Rêves*. Avec le contenu d'une seule boîte de base et d'un seul exemplaire de l'extension *Les Dévoreurs de Rêves*, les joueurs peuvent construire jusqu'à deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Mandy et Tommy, Tony et Luke ou Tommy et Luke. En vous procurant un deuxième exemplaire de la boîte de base, vous serez également en mesure de construire des decks pour les combinaisons suivantes : Mandy et Patrice ou Tony et Patrice.



Tommy Muldoon est un investigateur de soutien qui protège ses coéquipiers en encaissant les dégâts et les horreurs. La capacité de Tommy lui fournit des ressources chaque fois qu'un de ses soutiens est vaincu à cause de dégâts ou d'horreurs, tout en « sauvant » ce soutien en le remélangant dans son deck. Sa valeur de lutte supérieure à la moyenne lui permet également de protéger les autres investigateurs en pourfendant les ennemis avant qu'ils n'attaquent.

Avec une mécanique de jeu qui se focalise sur les soutiens absorbant des dégâts et des horreurs, Tommy est encouragé à les encaisser le plus possible à la place de ses coéquipiers. C'est pourquoi votre priorité quand vous utilisez ce deck devrait être de jouer de tels soutiens, comme le Flic en Patrouille, le Chien de Garde ou le Manteau de Cuir. Ce deck en contient cependant peu donc n'oubliez pas d'utiliser la capacité de Tommy pour les remettre dans le deck quand ils sont vaincus. Lorsque vous avez l'une de ces cartes en jeu et que vous souhaitez aider vos coéquipiers, ils peuvent utiliser votre Engagement Solennel pour déplacer des dégâts/horreurs vers vos soutiens.

Vous disposez de plusieurs solutions pour vaincre les ennemis, mais votre fidèle fusil Becky est toujours la meilleure. En plus de vous procurer des bonus de lutte et de dégâts, vous pouvez y ajouter des munitions chaque fois qu'un de vos soutiens est vaincu, ce qui en fait un soutien des plus fiables.

Mais attention à la faiblesse de Tommy, Erreur de Débutant, qui peut réduire à néant le mieux rôdé des plans. S'il est généralement préférable de répartir au mieux les dégâts et les horreurs entre vos différents soutiens, il peut être intéressant de tout placer sur le même tant que vous n'avez pas pioché Erreur de Débutant pour éviter qu'elle ne vous handicape trop.

Tommy Muldoon, le Bleu

Investigateur

Tommy Muldoon (♠ 1)

Soutiens (17)

Becky (♠ 6)
 .45 Automatique (♠ 16)
 Entraînement Physique (♠ 17)
 Flic en Patrouille (♠ 18)
 Premiers Soins (♠ 19)
 Machette (♠ 20)
 Chien de Garde (♠ 21)
 Manteau de Cuir (♠ 72)
 Récup' (♠ 73)
 Batte de Baseball (♠ 74)
 Patte de Lapin (♠ 75)
 Se Surpasser (♠ 77)
 2 ex. de Lampe-torche (♠ 87)
 3 ex. d'Engagement Solennel (♠ 20)

Événements (11)

Preuve ! (♠ 22)
 Esquive (♠ 23)
 Explosion de Dynamite (♠ 24)
 Habile Diversion (♠ 78)
 « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (♠ 79)
 Chanceux ! (♠ 80)
 2 ex. de Planque (♠ 88)
 3 ex. de Découverte Fortuite (♠ 34)

Compétences (3)

Coup Vicieux (♠ 25)
 Instinct de Survie (♠ 81)
 Maîtrise (♠ 91)

Faiblesses (2)

Erreur de Débutant (♠ 7)
 1 faiblesse de base aléatoire



Conseils stratégiques : Mandy Thompson



Mandy Thompson est une investigatrice orientée dans les combos de cartes. Sa spécialité est de chercher dans son deck la carte dont elle a besoin au moment où elle en a besoin. Sa haute intelligence et des cartes comme Preuve Occulte lui permettent également de récolter des indices, même sur des lieux avec une valeur occulte élevée.

Le cœur de la stratégie de Mandy repose sur sa capacité d'autoriser un investigateur dans son lieu qui a initié une recherche à accéder à plus de cartes ou à en récupérer plus. Le moyen le plus évident de tirer profit de cette capacité est d'utiliser le Vieux Grimoire qui peut vous aider, vous ou un autre investigateur, à trouver la carte dont vous avez besoin à chaque round. Votre deck contient également plusieurs cartes avec le trait **Recherche** et qui possèdent une capacité qui se déclenche quand elles font partie des cartes consultées lors d'une recherche. Même si vous ne cherchez pas de carte en particulier, il est souvent utile de chercher dans votre deck afin de bénéficier de l'indice automatique de Preuve Occulte ou des ressources de Révélation Stupéfiante.

Ce deck contient également plusieurs cartes Truand qui permettent à Mandy d'éviter les ennuis ou d'utiliser son agilité décente pour échapper aux ennemis. N'hésitez pas à échapper à un ennemi pour lui donner une Attaque par Surprise ou une Attaque par Derrière s'il se révèle trop menaçant.

La faiblesse de Mandy, Découverte Choquante, peut être difficile à gérer. Si vous piochez votre Documentaliste assez tôt dans la partie, vous pouvez l'utiliser pour contrer votre Découverte Choquante avant qu'elle ne vous handicape au moment le moins opportun. Sinon, utilisez le Documentaliste pour aller chercher votre Vieux Grimoire et vos Ouvrages Médicaux en même temps !

Mandy Thompson, la Chercheuse

Investigateur

Mandy Thompson (♣ 2)

Soutiens (10)

Loupe (♣ 30)
Vieux Grimoire (♣ 31)
Documentaliste (♣ 32)
Dr. Milan Christopher (♣ 33)
Hyperconscience (♣ 34)
Ouvrages Médicaux (♣ 35)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)

Événements (12)

Preuve Occulte (♣ 8)
Le Pouvoir de l'Esprit (♣ 36)
Suivre son Intuition (♣ 37)
Barricade (♣ 38)
Insaississable (♣ 50)

Attaque par Derrière (♣ 51)
Attaque par Surprise (♣ 52)
2 ex. de Planque (♣ 88)
3 ex. de Révélation Stupéfiante (♣ 23)

Compétences (9)

Déduction (♣ 39)
Opportuniste (♣ 53)
2 ex. de Perception (♣ 90)
Maîtrise (♣ 91)
2 ex. de Dextérité (♣ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)

Faiblesses (2)

Découverte Choquante (♣ 9)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Tony Morgan



Tony Morgan est un dur à cuire qui pourchasse des proies pour l'argent. Sa valeur de lutte élevée et sa capacité d'attaquer ou d'engager des ennemis ayant une prime sur eux, en tant qu'action supplémentaire à chaque round, font de lui un bon combattant au sein d'un groupe.

Tony possède un nombre limité de primes sur les Têtes Mises à Prix. Savoir quand placer des primes sur un ennemi et quand ne pas le faire est la clé quand vous jouez Tony. En général, le mieux est de placer 1 prime à la fois afin de bénéficier le plus souvent possible de l'action supplémentaire de Tony. Cependant si vous avez vraiment besoin de ressources, ou si vous êtes confronté à un ennemi particulièrement coriace et que vous avez le .38 Long Colt de Tony, n'hésitez pas à placer 2 ou 3 primes sur un même ennemi. En gérant bien le placement de vos primes et en éliminant les ennemis à l'aide des Colts de Tony, vous pourrez garder des primes en réserve le plus longtemps possible.

Tony utilise beaucoup moins son agilité que la majorité des Truands. Vous préférerez donc laisser de côté des cartes comme Attaque par Derrière, Attaque par Surprise ou Vol à la Tire lorsque vous améliorerez ce deck. Par contre, d'autres cartes Truand comme Leo De Luca, le Cran d'Arrêt ou le Derringer .41 sont vitales pour vaincre les ennemis rapidement et efficacement.

Il est important de noter que Tony s'associe mal à d'autres combattants. Puisque Tony doit porter le coup fatal pour bénéficier des avantages de ses primes, coordonnez-vous avec les autres investigateurs de votre équipe pour que personne ne vous vole vos proies !

Tony Morgan, le Chasseur de Prime

Investigateur

Tony Morgan (♣ 3)

Soutiens (15)

Têtes Mises à Prix (♣ 10)
2 ex. de .38 Long Colt de Tony (♣ 11)
Cran d'Arrêt (♣ 44)
Cambriolage (♣ 45)
Vol à la Tire (♣ 46)
Derringer .41 (♣ 47)
Leo De Luca (♣ 48)
Coups Durs (♣ 49)
2 ex. de Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)
2 ex. du Cristallisoir de Rêves (♣ 24)

Événements (8)

Preuve ! (♣ 22)
Esquive (♣ 23)

Explosion de Dynamite (♣ 24)
Insaississable (♣ 50)

Attaque par Derrière (♣ 51)
Attaque par Surprise (♣ 52)
2 ex. de Planque (♣ 88)

Compétences (10)

Coup Vicieux (♣ 25)
Opportuniste (♣ 53)
2 ex. de Cran (♣ 89)
2 ex. de Perception (♣ 90)
2 ex. de Maîtrise (♣ 91)
2 ex. de Dextérité (♣ 92)

Faiblesses (2)

La Proie de Tony (♣ 12)
1 faiblesse de base aléatoire

Liées (2)

2 ex. du Gardien du Cristallisoir (♣ 25)

Conseils stratégiques : Luke Robinson



Luke Robinson est un Mystique particulier dont la mécanique est basée sur le mouvement et les lieux adjacents. Sa volonté élevée associée à son accès aux cartes Chercheur en font un bon découvreur d'indices, mais il peut également utiliser des sorts pour esquiver ou vaincre les ennemis.

La Boîte à Portails et le Portail Onirique de Luke sont particulièrement efficaces pour échapper à des situations difficiles ou pour traverser l'espace de jeu rapidement. Si vous vous retrouvez coincé par un ennemi puissant, sautez dans votre Portail Onirique et retournez en lieu sûr ; voire sur un lieu vous permettant d'abandonner. Mais attention, la Boîte à Portails a un nombre limité d'utilisations et peut être difficile à recharger.

La capacité de Luke de jouer un événement comme s'il était dans un lieu connexe lui donne une portée qu'aucun autre investigateur ne peut égaler. Utilisez Suivre Son Intuition ou Attiré Vers la Flamme pour découvrir des indices dans un lieu connexe, Lumière Aveuglante pour échapper à des ennemis dans un lieu connexe ou attachez Ouverture de Portail à un lieu connexe et non pas dans celui où vous vous trouvez. Et si vous êtes dans le Portail Onirique, vous pouvez réaliser toutes ces choses dans n'importe quel lieu révélé de l'espace de jeu à la place !

Ce deck contient également de nombreuses cartes permettant de jouer Luke avec une mécanique de Chercheur plus classique comme le Dr. Milan Christopher ou la Loupe. Luke peut se révéler une bonne alternative à un vrai Chercheur au sein d'une équipe.

Luke Robinson, le Rêveur

Investigateur

Luke Robinson (♠ 4)

Soutiens (17)

Boîte à Portails (♠ 13)
Loupe (♠ 30)
Vieux Grimoire (♠ 31)
Documentaliste (♠ 32)
Dr. Milan Christopher (♠ 33)
Hyperconscience (♠ 34)
Ouvrages Médicaux (♠ 35)
Connaissance Interdite (♠ 58)
Saint Rosaire (♠ 59)
Flétrissement (♠ 60)
Divination (♠ 61)
Étude des Arcanes (♠ 62)
Initiée aux Arcanes (♠ 63)
2 ex. de Couteau (♠ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♠ 87)

Événements (12)

Le Pouvoir de l'Esprit (♠ 36)
Suivre son Intuition (♠ 37)
Barricade (♠ 38)
Attiré vers la Flamme (♠ 64)
Sort de Protection (♠ 65)
Lumière Aveuglante (♠ 66)
2 ex. de Planque (♠ 88)
Révélation Stupéfiante (♠ 23)
3 ex. d'Ouverture de Portail (♠ 29)

Compétences (2)

Déduction (♠ 39)
Sans Peur (♠ 67)

Faiblesses (2)

Détaché de la Réalité (♠ 14)
1 faiblesse de base aléatoire

Liées (2)

Portail Onirique (♠ 15)

Conseils stratégiques : Patrice Hathaway



Patrice Hathaway est une Survivante qui pioche une toute nouvelle main à chaque round. En plus de lui donner accès à une nouvelle série de cartes à chaque round, cela lui permet également d'attribuer des cartes à des tests sans regret vu que ces cartes seront défaussées à la fin du round de toute manière.

Étant donnée la nature de sa capacité, les compétences de Patrice sont souvent proportionnelles au nombre d'icônes de compétence dans votre main. Votre manière d'appréhender chaque round changera en fonction de la situation. Soyez prêt à adapter votre stratégie à tout moment en fonction de la main que vous piochez. Si vous vous retrouvez face à une carte Rencontre coriace, vous devrez peut-être attendre de piocher la bonne main pour pouvoir y faire face. Heureusement, Patrice a accès aux cartes Mystique comme Flétrissement ou Lumière Aveuglante qui tirent parti de sa volonté élevée dans ce genre de situations.

L'aspect le plus difficile de cette mécanique est de savoir quand jouer des cartes de votre main et quand ne pas le faire. Il est souvent tentant de jouer toutes les cartes de votre main à chaque round, mais il peut aussi être intéressant de conserver des ressources pour le round suivant puisque vous ne pourrez pas prévoir les options qui s'offriront à vous. Si vous piochez une carte dont vous n'avez pas besoin, utilisez Le Violon de Patrice pour la défausser en échange d'une ressource ou d'une nouvelle carte.

Vous devez impérativement vous préparer à affronter la faiblesse de Patrice, le Guetteur d'une Autre Dimension. Un Chat Errant, un Flétrissement, une Lumière Aveuglante ou une Batte de Baseball vous permettront de vous en débarrasser.

Patrice Hathaway, la Violoniste

Investigateur

Patrice Hathaway (♠ 5)

Soutiens (20)

Le Violon de Patrice (♠ 15)
Connaissance Interdite (♠ 58)
Saint Rosaire (♠ 59)
2 ex. de Flétrissement (♠ 60)
Divination (♠ 61)
Étude des Arcanes (♠ 62)
Initiée aux Arcanes (♠ 63)
Manteau de Cuir (♠ 72)
Récup' (♠ 73)
2 ex. de Batte de Baseball (♠ 74)
Patte de Lapin (♠ 75)
2 ex. de Chat Errant (♠ 76)
Se Surpasser (♠ 77)
2 ex. de Couteau (♠ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♠ 87)

Événements (17)

Attiré vers la Flamme (♠ 64)
2 ex. de Sort de Protection (♠ 65)

2 ex. de Lumière Aveuglante (♠ 66)

Habile Diversion (♠ 78)
« Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (♠ 79)

2 ex. de Chanceux ! (♠ 80)

2 ex. de Planque (♠ 88)

3 ex. de Découverte Fortuite (♠ 34)

3 ex. d'Ouverture de Portail (♠ 29)

Compétences (6)

Sans Peur (♠ 67)
Instinct de survie (♠ 81)
2 ex. de Cran (♠ 89)
2 ex. de Courage Inattendu (♠ 93)

Faiblesses (2)

Guetteur d'une Autre Dimension (♠ 17)
1 faiblesse de base aléatoire

Decks de Départ de La Conspiration d'Innsmouth



Les decks de départ suivants concernent les cinq investigateurs présents dans la boîte d'extension deluxe *La Conspiration d'Innsmouth*. Avec le contenu d'une seule boîte de base et d'un seul exemplaire de l'extension *La Conspiration d'Innsmouth*, les joueurs peuvent construire jusqu'à deux de ces decks de départ en même temps, en respectant les combinaisons suivantes : Sœur Mary et Amanda Sharpe, Sœur Mary et Trish Scarborough, Sœur Mary et Silas Marsh, Amanda Sharpe et Dexter Drake, Trish Scarborough et Silas Marsh ou Dexter Drake et Silas Marsh. En vous procurant un deuxième exemplaire de la boîte de base, vous serez en mesure de construire quatre de ces decks simultanément.

Conseils stratégiques : Sœur Mary



Sœur Mary est une investigatrice qui aide et protège les autres membres d'une équipe en inondant la réserve du Chaos de pions Béni et en les utilisant pour produire de puissants effets. Sa volonté élevée lui permet également d'utiliser de manière efficace des cartes Mystique, comme Flétrissement ou Lumière Aveuglante, qui seraient beaucoup moins intéressantes avec un Gardien classique.

Commencez par ajouter des pions Béni à la réserve du Chaos, puis utilisez le Rituel de Sanctification pour que vous et vos coéquipiers vous équipez de soutiens. Si vous ne piochez pas le Rituel de Sanctification et que vous êtes à court de ressources, n'hésitez pas à utiliser Connaissance Interdite pour gagner quelques ressources en échange de quelques horreurs ; votre santé mentale élevée et le Livre des Psaumes vous assurent d'être rarement vaincu par des horreurs.

Si le principal intérêt de ce deck est d'aider une équipe en multijoueur, Sœur Mary est également capable de se débrouiller seule, avec un peu de chance et la bonne combinaison de carte. Si la réserve du Chaos est remplie de pions Béni, une lame Bénie a de grandes chances de toucher un ennemi en infligeant 2 dégâts par touche. Ce deck contient également plusieurs options défensives pour éviter des attaques comme Esquive ou Main du Destin, ou pour annuler des cartes Traîtrise comme Sort de Protection ou Sort de Radiance.

La faiblesse de Sœur Mary, Crise de Foi, peut être gênante si elle apparaît quand la réserve du Chaos est pleine de pions Béni. Essayer de piocher des cartes quand le nombre de pions Béni est bas ; ou mieux encore, utilisez le Rituel de Sanctification pour sceller autant de pions Béni que possible quand vous pensez que la Crise de Foi est proche afin d'éviter de subir trop d'horreurs.

Sœur Mary, la Nonne

Investigateur

Sœur Mary (● 1)

Soutiens (18)

Ange Gardien (● 6)
Entraînement Physique (✦ 17)
Flic en Patrouille (✦ 18)
Premiers Soins (✦ 19)
Chien de Garde (✦ 21)
Connaissance Interdite (✦ 58)
Saint Rosaire (✦ 59)
Flétrissement (✦ 60)
Divination (✦ 61)
Étude des Arcanes (✦ 62)
2 ex. de Lampe-torche (✦ 87)
2 ex. du Livre des Psaumes (● 17)
2 ex. de la Lame Bénie (● 18)
2 ex. du Rite de Sanctification (● 19)

Événements (11)

Preuve ! (✦ 22)
Esquive (✦ 23)
Explosion de Dynamite (✦ 24)
Attiré vers la Flamme (✦ 64)
Sort de Protection (✦ 65)
Lumière Aveuglante (✦ 66)
Planque (✦ 88)
2 ex. de Main du Destin (● 20)
2 ex. de Sort de Radiance (● 31)

Compétences (2)

Coup Vicieux (✦ 25)
Sans Peur (✦ 67)

Faiblesses (2)

Crise de Foi (● 7)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Amanda Sharpe



Amanda Sharpe est une investigatrice flexible et versatile dont les valeurs de compétence peuvent varier drastiquement d'un tour à l'autre en fonction des cartes placées sous elle. Bien que son accès aux cartes Chercheur la prédestine à un rôle de récolteuse d'indices, elle peut pratiquement assurer tous les rôles d'une équipe si elle possède les bonnes cartes en main.

Choisir quelle carte placer sous Amanda et à quel moment est la clé pour apprendre à l'utiliser correctement. Afin de tirer profit au maximum des cartes situées sous Amanda, il convient de conserver vos cartes Compétence comme Déduction, Maîtrise ou Perception pour les tours où vous aurez plusieurs tests à faire impliquant cette compétence. Avoir une main bien remplie augmente vos chances d'avoir la bonne compétence au bon moment, alors ne la videz pas !

Si vous débutez votre tour engagé avec un ennemi, essayez de placer un Plan d'Action sous Amanda. Cela vous donnera +2 d'agilité pour votre tentative d'évasion, une carte bonus si vous réussissez un second test et +2 de lutte ou d'intelligence pour votre troisième test. Si vous avez une bonne carte Compétence sous Amanda et que vous pensez en avoir besoin au round suivant, utilisez Études Obscures pour la reprendre ; ou placez simplement Études Obscures sous elle pour un +3 à toutes ses compétences !

La faiblesse d'Amanda la neutralise pour un tour en se plaçant automatiquement sous elle et en lui donnant -1 à toutes ses compétences. Cela peut se révéler indolore ou particulièrement brutal selon la situation, alors ne piochez pas trop si vous pensez que les Murmures des Profondeurs peuvent gâcher votre prochain tour.

Amanda Sharpe, l'Étudiante

Investigateur

Amanda Sharpe (● 2)

Soutiens (10)

Loupe (✱ 30)
Vieux Grimoire (✱ 31)
Documentaliste (✱ 32)
Dr. Milan Christopher (✱ 33)
Hyperconscience (✱ 34)
Ouvrages Médicaux (✱ 35)
2 ex. de Couteau (● 86)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)

Événements (7)

Études Obscures (● 8)
Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)
Suivre son Intuition (✱ 37)
Barricade (✱ 38)

2 ex. de Planque (✱ 88)

Connaissance Profonde (● 23)

Compétences (13)

Déduction (✱ 39)
2 ex. de Cran (✱ 89)
2 ex. de Perception (✱ 90)
2 ex. de Maîtrise (✱ 91)
2 ex. de Dextérité (✱ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (✱ 93)
2 ex. de Plan d'Action (● 24)

Faiblesses (2)

Murmures des Profondeurs (● 9)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Trish Scarborough



Trish est une voleuse adroite qui ramasse des indices aussi bien qu'elle échappe aux ennemis ; elle fait d'ailleurs souvent les deux en même temps, fortement aidée par ses valeurs élevées d'intelligence et d'agilité. La clé pour jouer correctement Trish est de savoir quand utiliser sa capacité pour récolter un indice supplémentaire et quand l'utiliser pour échapper à un ennemi.

Il existe plusieurs moyens de déclencher la capacité de Trish de manière sûre. Le plus simple est d'échapper d'abord à un ennemi et ensuite d'enquêter. Par contre, si vous êtes engagé avec un ennemi et que vous souhaitez utiliser sa capacité pour lui échapper, vous pouvez utiliser le Cryptographe pour enquêter sans dépenser d'action ou simplement enquêter en utilisant Dissimulation pour annuler l'attaque d'opportunité. Le cas échéant, un Suivre son Intuition bien placé vous garantit d'échapper automatiquement à un ennemi coriace. Souvenez-vous que la capacité de Trish compte comme une évasion classique quand il s'agit de déclencher Vol à la Tire, alors profitez-en pour piocher !

Pour tirer profit de la capacité de Trish, vous avez besoin de garder des ennemis en jeu aussi longtemps que possible. Plus il y a d'ennemis en jeu, plus vous avez d'opportunités de déclencher sa capacité. Cependant, il vous faudra parfois éliminer un ennemi pour ne pas être submergé. Échappez-lui, puis utilisez votre .25 Automatique ou une Attaque par Surprise pour en venir à bout. Une Attaque par Derrière peut également venir à bout d'un boss ou d'un ennemi avec beaucoup de vie.

Il est difficile d'anticiper la faiblesse de Trish, mais au pire, vous pouvez juste encaisser l'attaque d'opportunité et essayer d'enquêter ; tâchez juste de ne pas échouer.

Trish Scarborough, l'Espionne

Investigateur

Trish Scarborough (● 3)

Soutiens (18)

Loupe (✱ 30)
Vieux Grimoire (✱ 31)
Dr. Milan Christopher (✱ 33)
Hyperconscience (✱ 34)
Cran d'Arrêt (✱ 44)
Cambriolage (✱ 45)
Vol à la Tire (✱ 46)
Derringer .41 (✱ 47)
Leo De Luca (✱ 48)
Coups Durs (✱ 49)
2 ex. de Lampe-torche (✱ 87)
2 ex. du Cryptographe (● 21)
2 ex. du .25 Automatique (● 25)
Sombre Rituel (● 26)
Dissimulation (● 27)

Événements (11)

Dans l'Ombre (● 10)
Le Pouvoir de l'Esprit (✱ 36)
Suivre son Intuition (✱ 37)
Barricade (✱ 38)
Insaissable (✱ 50)
Attaque par Derrière (✱ 51)
Attaque par Surprise (✱ 52)
2 ex. de Planque (✱ 88)
Connaissance Profonde (● 23)
Pacte Faustien (● 28)

Compétences (2)

Déduction (✱ 39)
Opportuniste (● 53)

Faiblesses (2)

Agents de l'Ombre (● 11)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Dexter Drake



Dexter Drake est un Mystique prestidigitateur capable de faire apparaître et disparaître des cartes Soutien juste sous vos yeux ! Grâce à sa capacité, Dexter peut transformer des objets ou des sorts qui ont épuisé leur nombre d'utilisations, ou se débarrasser de soutiens devenus inutiles pour en poser d'autres.

Cette capacité de changer des soutiens rend Dexter versatile et lui permet de gérer tous les aspects du jeu s'il dispose des cartes adéquates. Besoin d'éliminer un ennemi, changez une carte en un Flétrissement ou en un Derringer .41 ! Besoin d'enquêter ? Changez-la en Lampe-torche ! Besoin de vous échapper ? C'est désormais une Canne-Épée ! Vous pouvez même utiliser la capacité de Dexter sur les soutiens qui sont devenus plus gênants qu'utiles comme une Initiée aux Arcanes ou un Sombre Rituel. Grâce à votre Sens du Spectacle, vous pouvez obtenir un précieux bonus quand vous utilisez le soutien que vous venez de faire entrer en jeu. Continuez donc de faire des échanges afin de tirer le meilleur profit de chaque soutien.

Ce deck inclut également plusieurs cartes susceptibles d'ajouter des pions Maudit à la réserve du Chaos et d'en tirer bénéfice. S'il finit par y avoir trop de pions Maudit dans la réserve du Chaos, essayez d'utiliser Sombre Rituel ou Vagues du Destin pour retourner la situation.

La faiblesse Bribes Occultes peut être dangereuse, surtout si vous comptez sur la forte volonté de Dexter. Utilisez sa capacité pour mettre Bribes Occultes en jeu, puis débarrassez-vous-en au prochain round pour quelque chose de plus utile. Une carte dotée du mot-clé Rapide comme le Cran d'Arrêt peut paraître superflue, mais elle peut être échangée rapidement contre une autre carte en utilisant la capacité de Dexter !

Dexter Drake, le Magicien

Investigateur

Dexter Drake (♣ 4)

Soutiens (18)

Sens du Spectacle (♣ 12)
Cran d'Arrêt (♣ 44)
Derringer .41 (♣ 47)
Leo De Luca (♣ 48)
Coups Durs (♣ 49)
Connaissance Interdite (♣ 58)
Saint Rosaire (♣ 59)
Flétrissement (♣ 60)
Divination (♣ 61)
Étude des Arcanes (♣ 62)
Initiée aux Arcanes (♣ 63)
Couteau (♣ 86)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)
Sombre Rituel (♣ 26)
Dissimulation (♣ 27)
2 ex. de Canne-Épée (♣ 29)

Événements (11)

Insaisissable (♣ 50)
Attaque par Surprise (♣ 52)
Attiré vers la Flamme (♣ 64)
Sort de Protection (♣ 65)
Lumière Aveuglante (♣ 66)
2 ex. de Planque (♣ 88)
Pacte Faustien (♣ 28)
2 ex. de Vagues du Destin (♣ 30)
Tenter le Sort (♣ 37)

Compétences (4)

Opportuniste (♣ 53)
Sans Peur (♣ 67)
2 ex. de Promesse de Pouvoir (♣ 32)

Faiblesses (2)

Bribes Occultes (♣ 13)
1 faiblesse de base aléatoire

Conseils stratégiques : Silas Marsh



Silas Marsh est un combattant aguerri capable de tirer le meilleur de chaque carte attribuée à un test. Ses valeurs élevées de lutte, d'agilité et de vie en font un choix pertinent pour gérer les ennemis ; que ce soit en leur échappant ou en les jetant par-dessus bord.

La capacité de Silas est extrêmement flexible. Si vous avez attribué trop de cartes à un test et réussi avec une forte différence, utilisez-la pour renvoyer dans votre main une carte attribuée pour ne pas la gâcher. À l'inverse, si vous avez attribué une carte de valeur et échoué, utilisez la capacité de Silas pour la renvoyer dans votre main puisque de toute façon vous allez perdre le test. Vous pouvez même aller plus loin et attribuer une carte ayant des effets en cas de réussite (comme Maîtrise) et une carte ayant des effets en cas d'échec (comme Prédestiné) et utiliser la capacité de Silas pour reprendre la carte non pertinente en fonction du résultat du test.

Silas étant spécialisé dans l'attribution de cartes aux tests, son deck contient peu de cartes Soutien et beaucoup de cartes Compétence. Votre harpon et votre filet sont vos soutiens les plus précieux. Les bonus conférés par ces deux soutiens durent pendant tout le test, même si vous renvoyez une compétence dans votre main ! Armé d'une Lampe-torche et de quelques Perception et autres Courage Inattendu, Silas peut même se révéler un enquêteur efficace.

Les cartes de ce deck coûtent relativement peu cher, il contient donc peu de cartes génératrices de ressources ; vous n'en aurez généralement pas besoin. Mais faites bien attention au Chant des Sirènes, car une fois qu'il sera en jeu, vous devrez dépenser beaucoup de ressources pour rester efficace. Cela ne sera peut-être pas gênant quand vous aurez suffisamment de ressources pour y faire face, mais dans le cas contraire, vous devrez vous débarrasser du Chant des Sirènes.

Silas Marsh, le Marin

Investigateur

Silas Marsh (♣ 5)

Soutiens (9)

Harpon du Changement (♣ 14)
Filet de Silas (♣ 15)
2 ex. de Batte de Baseball (♣ 74)
Patte de Lapin (♣ 75)
Se Surpasser (♣ 77)
2 ex. de Lampe-torche (♣ 87)
Symbole de Foi (♣ 33)

Événements (9)

Habile Diversion (♣ 78)
2 ex. de « Regardez ce que j'ai Trouvé ! » (♣ 79)
2 ex. de Chanceux ! (♣ 80)
Planque (♣ 88)

2 ex. de Garder la Foi (♣ 37)
Tenter le Sort (♣ 37)

Compétences (14)

Instinct de survie (♣ 81)
2 ex. de Cran (♣ 89)
2 ex. de Perception (♣ 90)
2 ex. de Maîtrise (♣ 91)
Dextérité (♣ 92)
2 ex. de Courage Inattendu (♣ 93)
2 ex. de Prédestiné (♣ 35)
2 ex. de Bien-Aimée (♣ 36)

Faiblesses (2)

Chant des Sirènes (♣ 16)
1 faiblesse de base aléatoire