

* Daisy Walker

La Bibliothécaire



1

5

2

2

2

2

Miskatonic.

Vous gagnez +1 et +1 santé mentale pour chaque soutien **Livre** que vous contrôlez.

⚡ : résolvez, une à la fois, une capacité ➡ de chaque soutien **Livre** que vous contrôlez en ignorant leur coût ➡. (Limite d'une fois par partie.)

✂ : +1. Vous avez le droit de renvoyer dans votre main un soutien **Livre** de votre pile de défausse.

« Je peux fermer le livre,
mais ne peux oublier ce que j'y ai lu. »

5

7



* Daisy Walker

La Bibliothèque



Taille du Deck : 30

Construction du Deck : cartes *Livre* de niveaux 0 à 5, cartes Chercheur (🔍) de niveaux 0 à 3, cartes neutres de niveaux 0 à 5, jusqu'à cinq autres cartes Gardien et/ou Mystique (🔮 et/ou 🃏) de niveau 0.

Exigences du Deck (ne comptent pas dans la limite de taille du deck) : Le Fourre-Tout de Daisy, Le Necronomicon (*Traduction de John Dee*), 1 faiblesse de base au hasard.

En tant que bibliothécaire respectée de l'Université

Miskatonic, Daisy a toujours su que les livres étaient la chose la plus importante dans sa vie. Elle explorait dans la fiction tout ce qu'elle haïssait dans la vie : l'horreur, la violence, la peur. Puis elle tomba sur la traduction du Necronomicon par John Dee. Son contenu était blasphématoire, impie et trop affreux pour être vrai.

Mais au vu de ses études sur les sujets occultes, Daisy sut tout de suite qu'il y avait dans ces pages plus de vérité que de fiction. Elle commença à se demander quels autres secrets renfermait la collection restreinte de la Bibliothèque Orne...

2

* Le Fourre-Tout de Daisy

SOUTIEN

*Objet.*

Deck de Daisy Walker uniquement. Avancée.

Vous avez 2 emplacements de main supplémentaires qui ne peuvent être utilisés que pour contenir des soutiens **Livre**.

🌀 Quand vous jouez un soutien **Livre** lors de votre tour, inclinez Le Fourre-Tout de Daisy : ce soutien **Livre** gagne Rapide.



Le Necronomicon

Traduction de John Dee



FAIBLESSE

Objet. Livre.

Avancée.

Révélation – Mettez Le Necronomicon en jeu dans votre zone de menace avec 3 horreurs dessus. Il ne peut pas quitter le jeu tant qu'il a au moins 1 horreur sur lui. Tant qu'il est en jeu, traitez chaque  d'un pion Chaos que vous révélez comme étant à la fois ,  et  (résolvez les trois).

➡ : déplacez 1 horreur du Necronomicon vers Daisy Walker. Ensuite, si Le Necronomicon n'a pas d'horreur sur lui, défaussez-le.





Lire ou Mourir

FACILE / STANDARD



–X. X est le nombre de soutiens *Livre* que Daisy Walker contrôle.



Révélez un autre pion. En cas d'échec, défaussez les 2 cartes du dessus de votre deck.



–2. S'il s'agit d'une attaque ou d'une tentative d'évasion contre le Nommeur des Morts et que vous ne réussissez pas avec une différence de 2 ou plus, il vous attaque.



–3. En cas d'échec, Daisy Walker subit 1 horreur.



Lire ou Mourir

DIFFICILE / EXPERT



–X. X est le nombre de soutiens *Livre* que Daisy Walker contrôle plus 1.



Révélez un autre pion. En cas d'échec, défaussez les 3 cartes du dessus de votre deck.



–3. S'il s'agit d'une attaque ou d'une tentative d'évasion contre le Nommeur des Morts et que vous ne réussissez pas avec une différence de 3 ou plus, il vous attaque.



–5. En cas d'échec, Daisy Walker subit 1 horreur.



Enquête Mortelle

Quelle que soit la nature de l'entité qui a été libérée du Necronomicon, celle-ci se propage sur le campus telle une ombre mortelle. Vous devez l'arrêter avant qu'elle devienne trop puissante pour pouvoir être contenue.

Le Dr Henry Armitage n'occupe pas d'emplacement d'allié et gagne : « Vous avez 2 emplacements de main supplémentaires qui ne peuvent être utilisés que pour contenir des soutiens **Livre**. »

« Jazz » Mulligan gagne : « ➤ :
déplacez-vous vers un lieu **Miskatonic**
situé à 3 connexions ou moins. »

12



Lecture Fatale

Une tornade et une voix tonitrueante jaillissent du Necronomicon, projetant un tourbillon de pages dans le ciel. Une ombre menaçante plonge tout le campus dans l'obscurité, puis se fond dans la tempête qui grossit. Enfin, le grimoire tombe au sol, vidé de son énergie. Quoi que ce fut, ce qu'il contenait s'est échappé. Le livre que vous ramassez paraît presque vide entre vos mains.

(→ C2)



Lecture Rapide

Un des nombreux ouvrages du campus doit contenir un moyen de sceller à nouveau cette chose...

Ignorez tous les **Objectifs** sur les lieux.

⚡ Si vous êtes Daisy Walker, les investigateurs dans votre lieu dépendent 1 🃏 indice : mélangez dans votre deck 1 carte Joueur qui est face cachée sous ce lieu.

Objectif – Trouvez un moyen de bannir le Nommeur des Morts avant qu'il ne soit trop tard.





Tourner la Page

Vous vous trouvez dans la section restreinte de la Bibliothèque Orne, avec tout autour de vous des volumes entiers d'antiques textes hérétiques. Les incantations que vous avez trouvées seront peut-être suffisantes pour bannir l'entité ; ou peut-être pour la lier à nouveau au Necronomicon dont elle est issue. Vous répétez les mots, encore et encore, jusqu'à ce que la litanie atteigne son paroxysme. Les ombres dansent dans la pièce. Les murs et le plafond se déforment. Les courants d'air font voltiger les pages et onduler vos cheveux. Tout est balayé dans le chaos qui s'ensuit, comme si un pinceau humide avait embrassé la toile de la réalité.

(→ C1)

Nommeur des Morts

Présence dans le Grimoire

2

3

2

Monstre. Geist. Élite.

Chasseur.

Proie – Daisy Walker uniquement.

Forcé – Quand le Nommeur des Morts devrait être vaincu : à la place, soignez-le complètement, inclinez-le et déplacez-le vers la Bibliothèque Orne.

➔ Si vous êtes Daisy Walker et que vous contrôlez au moins 4 soutiens **Livre** non-faiblesses : **Discussion**. Effectuez un test de  (18). Diminuez de 2 la difficulté de ce test pour chaque soutien **Livre** que vous contrôlez. En cas de réussite, avancez l'acte.



ENNEMI