Stella Clark

La factrice



Compétences

4+	Agilité	Culture	5+
5+	Athlétisme	Sang-froid	4+
4+	Méninges	Corps à corps	5+
5+	Présence	Combat à distance	4+
3+	Intuition	Mystères	6+

Dons

Secourable. Une fois par scène, votre personnage peut désigner un allié présent dans la scène en cours et réaliser une action simple tout en décrivant comment son intervention aide son allié. S'il la réussit, l'allié en question est avantagé pour toutes les actions complexes ou réactions qu'il réalise jusqu'au début du prochain tour des investigateurs (ou pendant les cinq minutes suivantes lors d'une scène narrative).

Astucieux. Une fois par scène, quand votre personne réalise une action complexe de **Présence** ou de **Méninges**, il peut relancer un dé.

Ce n'est pas terminé ! Une fois par séance de jeu, votre personnage peut réaliser une action complexe de **Sang-froid**. En cas de réussite, son plafond de réserve de dés revient au maximum. S'il obtient au moins deux réussites, il peut aussi guérir une de ses blessures.

Sorts

Équipement

Coup de poing/de pied. *Au contact.* 1 point de dégâts.

Canif. *Au contact.* 1 point de dégâts. Si vous obtenez au moins 4 réussites en attaquant avec cette arme, vous infligez une blessure.

Pistolet Derringer Remington Modèle 95. *3 m.* 2 points de dégâts. Après avoir effectué deux attaques, il faut recharger cette arme.



Vêtements épais en laine (protection). Diminue de 1 les dégâts occasionnés par les attaques de **Corps à corps** (minimum 1).

Autre équipement : sacoche de courrier ; 6 dollars ; montre de poignet à valeur sentimentale, 10 balles pour le pistolet Remington ; petit carnet et crayon

Résumé des règles pour les investigateurs

Actions simples

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

Actions complexes

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- **Assistance :** vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- **Se dégager :** lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- **Traiter les blessures :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.
- **Recharger sous pression :** dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

Pendant le tour des investigateurs

- Tous les investigateurs agissent ensemble.
- Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- **Vous dépasser :** au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

Pendant le tour du meneur de jeu

- Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- Les réactions coûtent 1 dé.

Réactions

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- **Esquive/Blocage/Résistance :** pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Notes

Lucidité

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Avant l'aventure...

Stella est factrice et connaît la plupart des habitants de Kingsport. Amie d'Amanda Sharpe, elle a accepté de venir la retrouver, elle et son groupe, pour les aider dans leur étude anthropologique de la région. L'amie de la famille de Stella, Roxie Blackburn, l'a contactée pour lui demander son aide : son mari se comporte étrangement et elle a besoin de conseils, voire de soutien.

Silas Marsh

Le marin

Compétences

4+	Agilité	Culture	6+
4+	Athlétisme	Sang-froid	5+
5+	Méninges	Corps à corps	3+
5+	Présence	Combat à distance	5+
4+	Intuition	Mystères	6+



Dons

Viens me chercher. Votre personnage peut réaliser une action complexe de **Sang-froid** visant tous les **PNJ mineurs** adverses dans un rayon de 9 m, ou un **PNJ monstrueux** adverse dans un rayon de 9 m. En cas de réussite, les cibles affectées doivent dépenser au moins un dé pour se rapprocher de votre personnage et au moins un dé pour l'attaquer lors de leur tour suivant.

Tir impitoyable. Quand votre personnage obtient au moins trois réussites lors d'une action complexe destinée à attaquer une cible avec une arme à distance, la cible ne peut pas utiliser de réaction pour éviter l'attaque.

Lancer soulevé. Une fois par scène, votre personnage peut effectuer une attaque au moyen d'**Athlétisme** pour ramasser un personnage au contact et le lancer à une distance maximale de 3 m dans n'importe quelle direction. Quand le sujet atterrit, il se retrouve à terre, subit 1 point de dégâts et reçoit une blessure (il peut même subir d'autres effets plus préjudiciables encore, en fonction de l'endroit où il atterrit). S'il tombe sur d'autres personnages, ils subissent les mêmes effets. Si vous obtenez au moins trois réussites, la cible ne peut pas utiliser de réaction pour éviter cette attaque.

Sorts

Équipement

Coup de poing/de pied. *Au contact.* 1 point de dégâts.

Harpon. *Rayon de 1,5 m (Corps à corps) ou jusqu'à 6 m (Distance).* 2 points de dégâts. Si vous obtenez au moins 3 réussites en attaquant avec cette arme, vous infligez une blessure. Cette arme inflige 1 point de dégâts supplémentaire pour chaque blessure dont souffre déjà sa cible.

Manteau de marin (protection). Diminue de 1 les dégâts occasionnés par les attaques de **Corps à corps** (minimum 1).

Autre équipement : sac de marin, 5 dollars, jumelles, boussole, petite bobine de fil de pêche

Résumé des règles pour les investigateurs

Actions simples

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

Actions complexes

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- **Assistance :** vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- **Se dégager :** lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- **Traiter les blessures :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.
- **Recharger sous pression :** dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

Pendant le tour des investigateurs

- Tous les investigateurs agissent ensemble.
- Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- **Vous dépasser :** au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

Pendant le tour du meneur de jeu

- Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- Les réactions coûtent 1 dé.

Réactions

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- **Esquive/Blocage/Résistance :** pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Notes

Avant l'aventure...

Silas est un marin qui a déjà vu pas mal d'étrangetés dans sa vie. Bien que n'habitant pas à Kingsport, il y a quelques amis, dont Stella Clark et Iyannough, un jeune homme qui travaille aux docks. Silas vient justement parce que Iyannough lui a envoyé une lettre inhabituelle et qu'il s'inquiète pour le gamin. Il a rencontré Stella et Mandy à la Hall School et les accompagne pour leur réunion avec le directeur. Ensuite, il pourra retrouver ses vieux amis ici, puis rendre visite à Iyannough.

Lucidité

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Amanda Sharpe

L'étudiante

Compétences

6+	Agilité	Culture	4+
5+	Athlétisme	Sang-froid	4+
3+	Méninges	Corps à corps	4+
5+	Présence	Combat à distance	5+
5+	Intuition	Mystères	4+



Dons

Détermination. Quand votre personnage subit une blessure parce qu'il s'est dépassé, il lance 1d3 sur la **table 2-1 : Blessures** au lieu de 1d6.

Guérisseur. Quand votre personnage obtient au moins trois réussites lors d'une action destinée à guérir quelqu'un par des moyens ordinaires (et non surnaturels), le sujet guérit 1 point de dégâts supplémentaire ainsi qu'une de ses blessures.

La plume est plus forte… Quand il réalise une action complexe pour attaquer et qu'un instrument lié à ses origines (comme une éprouvette, un livre ou une pelle) lui tient lieu d'arme, votre personnage ajoute 1 au résultat de chaque dé.

Sorts

Équipement

Coup de poing/de pied. *Au contact*. 1 point de dégâts.

Couteau suisse. *Au contact*. 2 points de dégâts. Si vous infligez au moins 3 réussites en attaquant avec cette arme, vous infligez une blessure.

Exemplaire d'*Une histoire incomplète de Kingsport, Massachusetts*, de Leland Copperman. *Au contact.* 2 points de dégâts. Si une attaque effectuée avec cette arme génère a moins deux résultats de 1, elle se brise et ne peut plus servir d'arme.

Quand vous effectuez une action complexe de **Méninges**, de **Présence** ou de **Culture** que des connaissances historiques à propos de Kingsport peuvent favoriser, ajoutez une réussite supplémentaire à votre jet.

Autre équipement. 7 dollars et 50 cents ; un robuste sac pour les livres ; une volumineuse lampe torche, un carnet et un crayon

Résumé des règles pour les investigateurs

Actions simples

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

Actions complexes

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- **Assistance :** vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- **Se dégager :** lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- **Traiter les blessures :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.
- **Recharger sous pression :** dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

Pendant le tour des investigateurs

- Tous les investigateurs agissent ensemble.
- Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- **Vous dépasser :** au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

Pendant le tour du meneur de jeu

- Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- Les réactions coûtent 1 dé.

Réactions

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- **Esquive/Blocage/Résistance :** pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Notes

Lucidité

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Avant l'aventure...

Étudiante à l'université Miskatonic d'Arkham, Amanda assiste Harvey Walters et Mandy Thompson dans leur enquête anthropologique à Kingsport. Stella Clark est son amie. Amanda l'a déjà retrouvée et lui a demandé de l'accompagner pour visiter la Hall School, étant donné que Stella connaît tout le monde ou presque en ville.

Daisy Walker

La bibliothécaire



Compétences

4+	Agilité	Culture	4+
6+	Athlétisme	Sang-froid	5+
4+	Méninges	Corps à corps	6+
5+	Présence	Combat à distance	5+
4+	Intuition	Mystères	3+

Dons

Mû par des visions d'horreur. Une fois par tour, avant d'effectuer une action complexe et si son plafond d'horreur est inférieur à six, votre personnage peut choisir de subir 1 point d'horreur. Il ajoute ensuite trois dés à sa main pour le jet de dés.

Sorts

Flétrissement. Votre personnage peut effectuer une action complexe de **Mystères** pour lancer ce sort. S'il réussit, un personnage situé dans un rayon de 15 m subit 2 points de dégâts. Au début du prochain tour de la cible, celle-ci peut choisir d'effectuer une action complexe de **Mystères** ou d'**Athlétisme**. En cas d'échec (ou si elle ne peut pas réaliser l'action), elle subit 3 points de dégâts et une blessure, en ajoutant 2 au résultat de la blessure sur la table.

Si votre personnage obtient au moins un 1, il subit 1 point d'horreur par 1 obtenu.

Brumes de R'lyeh : votre personnage peut effectuer une action complexe de **Mystères**. En cas de réussite, lui ou un allié situé dans un rayon de 9 m devient fantomatique et intangible, incapable d'attaquer, d'interagir avec des objets physiques, d'être attaqué ou d'être vu (excepté sous forme d'un ruban de brume ou d'un brouillard légèrement lumineux). La cible peut franchir n'importe quel objet ou n'importe quel mur tant que l'air peut s'y frayer un chemin. Le sortilège dure jusqu'à la fin du prochain tour de l'investigateur.

Équipement

Coup de poing/de pied. *Au contact.* 1 point de dégâts.

Nécessaire de premiers secours. Quand l'utilisateur réussit une action complexe pour soigner des dégâts, il y ajoute une réussite supplémentaire. S'il obtient au moins un résultat de 1 lorsqu'il se sert du nécessaire, on coche une utilisation. Une fois tous les cercles d'utilisation cochés, le nécessaire devient inutile, mais on peut le réapprovisionner en se procurant pour 1 dollar de fournitures.



L'obscurité au-delà de l'oubli, *auteur inconnu*. Vous devez posséder ce livre pour lancer vos sortilèges. En outre, une fois par tour, quand vous effectuez une action complexe de **Mystères**, vous pouvez relancer un dé.

Autre équipement. 6 dollars.

Résumé des règles pour les investigateurs

Actions simples

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

Actions complexes

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- **Assistance :** vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- **Se dégager :** lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- **Traiter les blessures :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.
- **Recharger sous pression :** dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

Pendant le tour des investigateurs

- Tous les investigateurs agissent ensemble.
- Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- **Vous dépasser :** au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

Pendant le tour du meneur de jeu

- Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- Les réactions coûtent 1 dé.

Réactions

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- **Esquive/Blocage/Résistance :** pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Notes

Lucidité

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Avant l'aventure...

Daisy est bibliothécaire à l'université Miskatonic d'Arkham, et l'amie de Harvey Walters. Elle a accepté de suivre le professeur Walters et Amanda Sharpe lors de leur voyage à Kingsport pour une enquête anthropologique. Daisy n'a jamais eu l'occasion de visiter la ville, et elle a hâte de pouvoir jeter un coup d'œil à la collection de livres du directeur Nelson Miles.

Mandy Thompson

La chercheuse



Compétences

5+	Agilité	Culture	3+
5+	Athlétisme	Sang-froid	5+
4+	Méninges	Corps à corps	5+
6+	Présence	Combat à distance	4+
4+	Intuition	Mystères	4+

Dons

Prévoyance. Pendant une scène structurée, après avoir effectué une action complexe de **Culture**, si votre personnage a obtenu au moins un 6, il peut aussitôt réaliser une action simple sans dépenser de dé.

Empathie. Une fois par scène, quand votre personnage réalise une action complexe d'**Intuition** ou de **Présence**, il peut relancer un dé.

Fuyant. Une fois par tour, quand votre personnage réalise une réaction pour éviter une attaque à distance, il peut relancer le résultat.

Sorts

Équipement

Coup de poing/de pied. *Au contact*. 1 point de dégâts.

Pistolet ACP Colt 1903 Pocket Hammerless calibre 32. 9 m. 2 points de dégâts. Si une attaque réalisée avec cette arme donne au moins 4 réussites, vous infligez une blessure. Si une attaque réalisez avec cette arme donne au moins un résultat de 1, cochez l'un des deux cercles de munitions. Une fois les deux cercles remplis, il faut la recharger.



Jupe et blazer élégants (protection). Quand vous effectuez une réaction pour éviter une attaque à distance, vous pouvez relancer une fois le résultat.

Autre équipement. Sac en bandoulière, carnet de notes, crayon, loupe, 8 dollars, appareil photo pliable avec un rouleau de pellicule, 6 balles supplémentaires pour le Colt

Résumé des règles pour les investigateurs

Actions simples

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

Actions complexes

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- **Assistance :** vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- **Se dégager :** lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- **Traiter les blessures :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.
- **Recharger sous pression :** dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

Pendant le tour des investigateurs

- Tous les investigateurs agissent ensemble.
- Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- **Vous dépasser :** au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

Pendant le tour du meneur de jeu

- Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- Les réactions coûtent 1 dé.

Réactions

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- **Esquive/Blocage/Résistance :** pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Notes

Avant l'aventure...

Mandy est chercheuse à l'université Miskatonic d'Arkham, et assiste Harvey Walters dans son enquête anthropologique à Kingsport. Cecil Blackburn(qui est ornithologue, expert en oiseaux) fait partie de ses connaissances professionnelles. Elle a essayé d'organiser une réunion avec Cecil pour l'enquête, mais n'a reçu aucune réponse. Elle espère pouvoir bavarder avec lui à la Hall School une fois qu'Harvey et elle auront parlé au directeur Miles.

Lucidité

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Harvey Walters

Le professeur



Compétences

6+	Agilité	Culture	3+
6+	Athlétisme	Sang-froid	3+
4+	Méninges	Corps à corps	6+
3+	Présence	Combat à distance	3+
4+	Intuition	Mystères	5+

Dons

Il s'en est fallu de peu. *Foi*. Une fois par séance de jeu, lorsque votre personnage reçoit une blessure, vous pouvez décider s'il la subit ou non. Dans le second cas, il reçoit 2 points d'horreur à la place.

Avisé. Une fois par scène, lorsque votre personnage réalise une action complexe de **Culture** ou de **Sang-froid**, il peut relancer un dé.

Tir impitoyable. Quand votre personnage obtient au moins trois réussites lors d'une action complexe destinée à attaquer une cible avec une arme à distance, la cible ne peut pas utiliser de réaction pour éviter l'attaque.

Sorts

Équipement

Pistolet ACP calibre 32. *9 m*. 2 points de dégâts. Si une attaque réalisée avec cette arme donne au moins 4 réussites, vous infligez une blessure. Si une attaque réalisez avec cette arme donne au moins un résultat de 1, cochez l'un des deux cercles de munitions. Une fois les deux cercles remplis, il faut la recharger.



Pièce porte-bonheur de Harvey. Une fois par séance de jeu, son propriétaire pour effectuer une action simple pour récupérer 1 point de Lucidité.

Traditions et folklore des ports côtiers de l'est des États-Unis, *2e édition, manuel de E. L. Finsch*. Quand vous effectuez une action complexe de **Mystères** ou de **Culture** à propos du folklore de la côte est ou d'un autre sujet approprié, ajoutez une réussite au résultat.

Principes de pédagogie exceptionnels, *2e édition, par M. Kelper et G. Krenschaw*. Une fois par scène,q quand vous effectuez une action complexe de **Présence**, de **Méninges** ou d'**Intuition** pour interagir avec une ou plusieurs personnes, vous pouvez relancer une fois autant de dés que vous le souhaitez.

Autre équipement. Automobile (Studebaker 1925), atlas routier (contient des cartes de chacun des réseaux routiers de quarante-huit États américains), 12 dollars, 10 balles supplémentaires pour votre pistolet

Résumé des règles pour les investigateurs

Actions simples

Les actions simples sont difficiles à rater : en général, elles ne coûtent qu'un dé. Elles sont gratuites lors d'une scène narrative.

Quelques exemples :

- Se déplacer (dépensez 1 dé pour vous déplacer jusqu'à 3 m).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet, le retirer d'un étui ou le ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.

Actions complexes

Les actions complexes nécessitent l'emploi de compétences. Elles coûtent un ou plusieurs dés.

Quelques exemples :

- **Assistance :** vous pouvez dépenser 1 dé pour donner l'**avantage** à un autre personnage sur sa prochaine action complexe. Le sujet ne peut bénéficier que d'un avantage par action, et doit être capable de dépenser au moins 1 dé pour effectuer le test avec ce bonus.
- **Se dégager :** lorsque vous êtes engagé au corps à corps avec un ennemi, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer librement. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez 1 dé d'horreur par 1 dé ordinaire. Réservé aux scènes narratives.
- **Traiter les blessures :** lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Culture**. Vous guérissez 1 dé par réussite, ou 3 dés par réussite si vous vous servez de fournitures médicales. Votre plafond réserve de dés ne peut pas dépasser 6. Réservé aux scènes narratives.
- **Recharger sous pression :** dans une situation stressante, lancez 1 ou plusieurs dés en utilisant la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme. En l'absence de pression, recharger est une action simple qui coûte simplement 1 dé.

Pendant le tour des investigateurs

- Tous les investigateurs agissent ensemble.
- Quand vous agissez, vous décrivez ce que souhaite faire votre personnage.
- Vous dépensez des dés de votre réserve pour effectuer des actions simples ou complexes.
- **Vous dépasser :** au début du tour des investigateurs, avant qu'on ne remplisse les réserves de dés, vous pouvez guérir tous vos dégâts (remettez votre plafond de réserve à son maximum). Dans ce cas, vous subissez une blessure.

Pendant le tour du meneur de jeu

- Durant le tour du meneur de jeu, vous pouvez utiliser des réactions, qui sont des actions complexes.
- Les réactions coûtent 1 dé.

Réactions

Les réactions ont lieu lors du tour du meneur de jeu. La plupart viennent de dons ou de capacités dont dispose votre investigateur. La principale réaction est la suivante :

- **Esquive/Blocage/Résistance :** pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique, lancez un seul dé en utilisant **Agilité** (esquive), **Corps à corps** (blocage) ou **Sang-froid** (magie). En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Notes

Lucidité

Vous recevez un nombre de points de Lucidité égal à votre maximum au début de chaque partie. Vous pouvez dépenser la Lucidité comme suit :

- Après avoir réussi une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour ajouter 1 réussite au résultat final.
- Avant d'entreprendre une réaction pour effectuer une esquive/un blocage/une résistance face à une attaque, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Avant d'entreprendre une action complexe, vous pouvez dépenser 1 point de Lucidité pour bénéficier de l'**avantage**.
- Dépensez 1 ou plusieurs points de Lucidité pour introduire un élément narratif dans une scène en cours. Il peut s'agir par exemple de trouver un scalpel pour se défendre lors d'une situation tendue, ou d'expliquer que vous connaissez déjà un PNJ (tous les éléments narratifs sont toutefois soumis à l'approbation du meneur de jeu).
- On peut aussi dépenser de la Lucidité pour éviter les effets de certains traumas, selon les modalités indiquées dans leur description.

Avant l'aventure...

Professeur d'anthropologie à l'université Miskatonic d'Arkham, Harvey projetait depuis longtemps de se rendre à Kingsport pour y réaliser une enquête anthropologique sur cette bourgade perdue dans les brumes. C'est l'ami de Nelson Miles, directeur de la Hall School, un établissement situé dans le quartier du Bord Sud de Kingsport. Le directeur Miles a contacté Harvey en lui demandant de faire un arrêt dans son école pour discuter d'une affaire délicate.