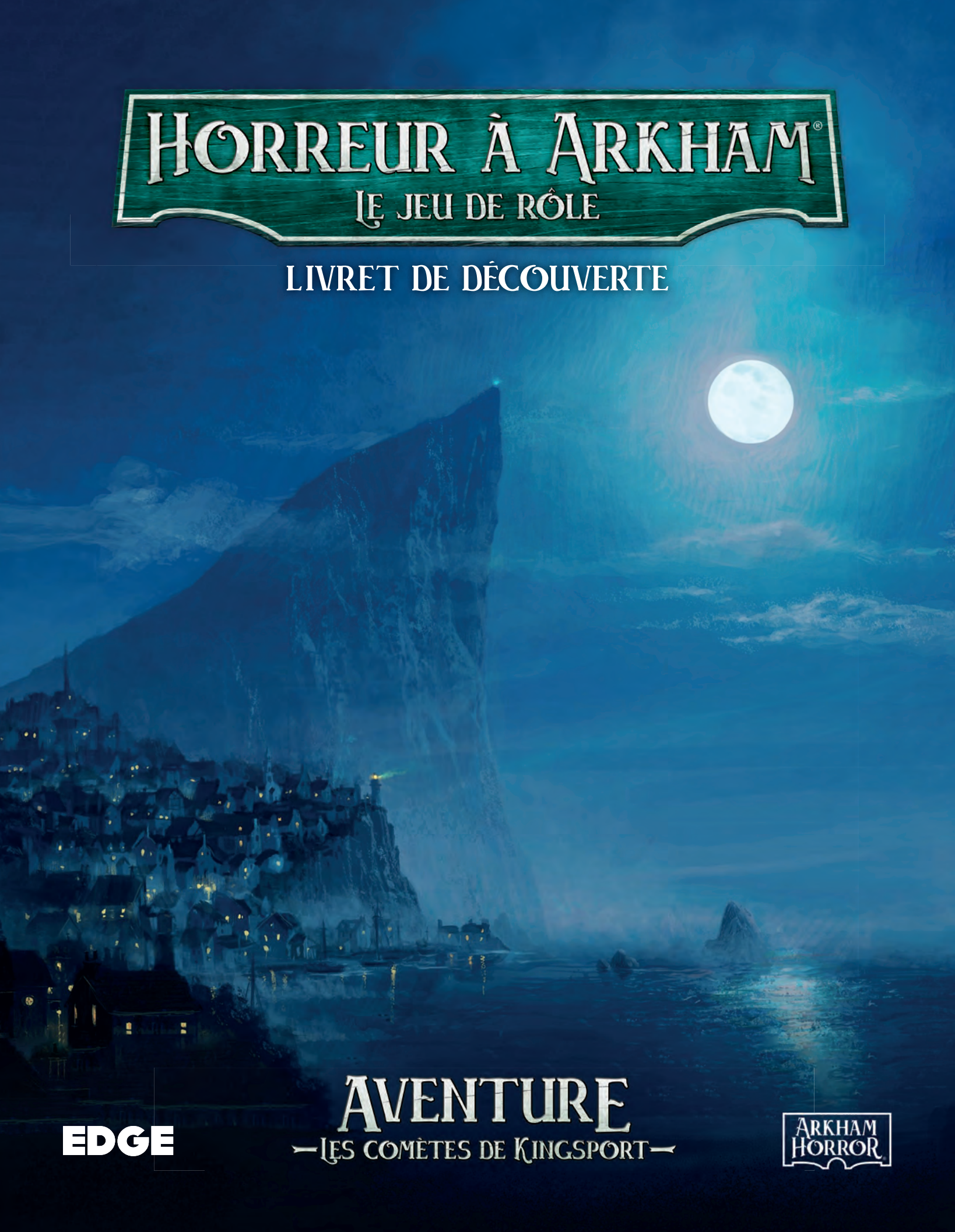
Horreur à Arkham®
Le jeu de rôle

Livret de découverte



Aventure
— Les comètes de Kingsport —

EDGE

Arkham Horror

Les comètes de Kingsport

Crédits

Écriture et développement
Leah Hawthorne

Conception du système et gestion du JDR
Sam Gregor-Stewart

Développement de la franchise pour Asmodee
Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Andy Christensen et Joe DeSimone

Illustration de couverture
Michael Komarck

Illustrations intérieures
Cristian Balanescu, Tony Foti, Aleksander Karcz, Magali Villeneuve

Plans
Antonio Maínez Venegas

Direction artistique
Antonio Maínez Venegas

Mise en page et conception graphique supplémentaire
Sonia Gallardo Márquez

Coordinatrice éditoriale
Sonia Gallardo Márquez

Responsable de la conception graphique
Paco Dana

Responsable de production JDR
Curro Marín

Manager éditorial
Croc

Coordinateur studio
Stéphane Bogard

Chef du studio
Michael Croitoriu

Testeurs
Tous les merveilleux meneurs de jeux et joueuses de la GenCon 2024.

Le symbole arcanique Chaosium (l'étoile du Signe des Anciens) est © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

Pour plus d'informations sur Arkham Horror — Le jeu de rôle, visitez-nous en ligne à : **edge-studio.net**

EAN : 3558387001983 Code Produit : ESDPSAHPR01FR Première impression : Octobre 2025

© 2025 Edge Studio sous licence de Fantasy Flight Games. Arkham Horror est ® de Fantasy Flight Games. Le symbole arcanique de Chaosium (le Signe des Anciens) est © 1983 de Chaosium inc. Édition française par Edge Studio - Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du matériel et des illustrations contenues dans ce produit sont interdites sans l'autorisation écrite expresse d'Edge Studio.

Matériel promotionnel - Ne peut être vendu

Guide du meneur de jeu

Salut à vous, meneurs de jeu, et bienvenue dans le monde d'*Horreur à Arkham*. Les pages que vous avez entre les mains ne se composent pas que d'encre et de papier : à l'intérieur vous attend une proposition d'enquête et la promesse d'une aventure. C'est vous qui y jouerez le rôle de guide tandis que les investigateurs pleins d'audace et d'astuce dévoilent peu à peu l'horreur qui se cache sous la surface d'une promenade trompeusement pittoresque dans la ville nimbée de brume de Kingsport dans le Massachusetts.

Qu'est-ce qu'Horreur à Arkham ?

Les comètes de Kingsport se déroule aux États-Unis à la fin des années 1920. Cette période, souvent qualifiée d'Années Folles, se caractérise par l'avènement du jazz et de la culture de la consommation, ainsi que par la Prohibition, qui rendait la confection, la vente et le transport d'alcool illégaux. À l'époque, le pays était un creuset de mutation sociale, foyer d'un intense conflit culturel entre ceux qui remettaient en question les idées reçues concernant le genre ou les classes sociales et ceux qui voyaient dans ce bouleversement une atteinte aux valeurs « traditionnelles » et à la moralité.

Arkham Horror : Le jeu de rôle associe ces aspects des années 1920 à des éléments surnaturels. Les sectes ambitieuses, les horreurs cosmiques et les Grands Anciens qui mettent en péril la trame même de la réalité y côtoient les gangsters maniant la mitraillette, les contrebandiers et les sociétés secrètes de conspirateurs pour former un décor plein de mystères, d'enquêtes et d'aventures. Les investigateurs doivent se surpasser en matière de curiosité, de courage et de détermination mentale lorsqu'ils cherchent à dévoiler les complots ourdis par des êtres cherchant à déchaîner d'inconcevables horreurs non seulement sur Arkham, mais sur le reste du monde.

Héroïsme pulp

Arkham Horror propose un environnement qui encourage les investigateurs à collaborer et à mettre en commun leurs ressources pour chercher des pistes, trouver des indices, résoudre des énigmes et combattre, duper ou fuir de redoutables ennemis qui vont des adeptes fanatiques aux abominations occultes. Des dangers bien réels les guettent à chaque coin de rue, qu'il s'agisse de gangsters taciturnes maniant la sulfateuse ou de créatures contre nature dont la simple présence les pousse à douter de la réalité et les pousse au bord de la folie. À vous et au reste de votre groupe de décider si la mort des personnages fait partie des possibilités, mais n'oubliez pas qu'avec de tels enjeux, il faut s'attendre à des moments de narration intense et à des scènes palpitantes.

Règles du jeu

Les comètes de Kingsport utilise le *Dynamic Pool System (DPS)*, un ensemble de règles trompeusement simples mais à la considérable profondeur stratégique pour guider joueuses et meneur de jeu dans leurs enquêtes.

Vous trouverez les plans à télécharger des scènes 2A, 2B et 5B sur le site edge-studio.net

Contexte

Les comètes de Kingsport, conçu à l'origine pour la GenCon 2024, se joue normalement en une seule séance. Le scénario fonctionne avec un meneur de jeu (vous !) pour gérer la partie, ainsi que 3 à 6 joueurs et joueuses qui interprètent les **investigateurs**.

Que se passe-t-il vraiment ?

Dans la ville embrumée de Kingsport dans le Massachusetts, en bord de mer, un enseignant local du nom de **Cecil Blackburn** a découvert une relique surnaturelle et succombe peu à peu à l'influence corruptrice de son créateur.

La relique en question, une amulette en forme d'étoile à sept branches, fut conçue par une de ces entités à la puissance inouïe que l'on qualifie de Grands Anciens. Celui-ci est un dieu mort connu sous bien des noms, mais en ce lieu et à cette époque, il s'appelle **Asterias, l'Étoile des Ténèbres.**

Cecil, obsédé à l'idée d'employer les pouvoirs de l'amulette pour découvrir ce qui s'étend au-delà du monde des humains et ainsi devenir célèbre dans la communauté scientifique pour ses extraordinaires trouvailles, a commencé à se livrer à des expériences. Guidé par les visions malsaines d'Asterias, il a appris comment utiliser l'objet pour créer des copies, ou « **comètes** », d'autres êtres humains.

Après avoir commis d'ignobles crimes contre des innocents, Cecil est enfin sorti de sa trance, perclus de culpabilité. Incapable d'affronter la réalité de ses actes, il s'est enfui en un lieu étrange, un univers inaccessible à Asterias et à ses comètes : les **Geysers de Rima**. Ses créations demeurent à Kingsport, tandis que ceux qu'il a enlevés demeurent prisonniers : le temps presse. Le **portail** qu'a ouvert Cecil dans une cuvette de marée des cavernes de Kingsport afin de s'échapper produit à présent une flore et une faune étranges, dont de monstrueuses anguilles qui menacent de se répandre dans l'océan.

Pour arrêter les comètes et refermer le portail, les investigateurs doivent mobiliser leurs talents afin de retrouver Cecil et l'amulette avant que le chaos qu'il a libéré ne devienne incontrôlable et ne fasse d'autres victimes.

Asterias, l'Abysse Vorace

Asterias est un Grand Ancien que vainquirent jadis les Profonds. Une fois entièrement développé, il ressemble à une énorme et hideuse étoile de mer dotée d'un bec terrifiant, qui cherche à avaler tout ce qui passe à sa portée : un véritable dévoreur de mondes. Asterias peut se reformer à partir de la moindre parcelle de son corps : il suffit d'un fragment de la créature pour lentement la ressusciter dans sa totalité. Bien que son corps ait été détruit, la conscience et la faim d'Asterias demeurent, manipulant et influençant des êtres doués de conscience afin qu'ils réalisent les désirs du dieu mort.

Les pouvoirs de l'amulette

L'amulette qu'a découverte Cecil octroie à son porteur divers pouvoirs, dont celui de guérir même des plus graves blessures, y compris la perte de membres entiers, en s'immergeant dans l'eau salée. Le propriétaire de l'objet n'a plus besoin de boire ni de manger, et peut fournir de constants efforts pendant plusieurs jours sans se fatiguer ni dormir. En coupant un morceau de son corps, comme un doigt,

et en le plongeant dans un bain d'eau salée, le porteur peut créer un double (une **comète**) de lui-même (ou de la personne qu'il a forcée à porter l'amulette avant de prélever un morceau de son anatomie). Quiconque possède l'amulette contrôle les comètes.

Les enfants d'Asterias

Chez certaines espèces d'étoiles de mer, lorsqu'un membre est séparé du reste du corps, il crée une comète susceptible de former en grandissant une copie de l'étoile d'origine (reproduction asexuée). Les comètes créées grâce au pouvoir d'Asterias sont des doubles presque parfaits des individus d'origine et conservent leur savoir et leurs souvenirs de manière surnaturelle. Elles savent donc très précisément et exactement tout ce qu'a pu savoir leur hôte, mais uniquement jusqu'au moment de leur création. Les comètes brûlent du désir de ramener leur dieu mort à la vie et obéissent dans ce but aux ordres du porteur d'une amulette d'Asterias.

Lorsque l'on crée une comète à partir d'une autre comète, ce double de deuxième génération risque de présenter des traits manifestement inhumains, comme des zones écailleuses sur la peau, des pinces de crabe ou des tentacules remplaçant les doigts ou les orteils, voire d'autres éléments aquatiques qui le désignent sans ambiguïté comme un être d'un autre monde. Moins autonomes, les copies de copies ont besoin de recevoir davantage d'ordres de la part de leurs homologues moins altérés ou du porteur de l'amulette.

Les comètes de Blackburn

La première comète réalisée par Cecil était un double de lui-même qu'il dissimula dans son bureau du lycée Hall School. À mesure que l'influence d'Asterias le privait peu à peu de son humanité, il se mit à enlever des habitants de Kingsport et à réaliser leurs comètes à eux aussi. Certaines de ses victimes ne survécurent pas à l'opération, mais **les autres sont cachées dans une maison abandonnée** en bordure de la ville. Certaines des créations de Cecil se sont substituées aux originaux et s'efforcent de s'intégrer en attendant ses ordres, mais beaucoup, y compris celles du vieux marin **Ralph**, vagabondent sans but dans les cavernes de Kingsport en attendant des directives. Les comètes de **Lottie Dvorkin** surveillent le portail de la cuvette de marée qui donne sur l'autre monde où Cecil s'est réfugié.

La toute première (et unique) comète que Cecil a réalisée de lui-même a continué à enseigner à Hall School jusqu'à une période récente. Courroucée par l'absence de l'amulette et le peu de progrès de la résurrection d'Asterias, la comète de Blackburn a cessé de se rendre aux cours et évite son « épouse », Roxie Blackburn. C'est justement ce qui pousse le directeur de l'école, Nelson Miles, à organiser une réunion avec Harvey Walters et les autres investigateurs pour requérir leur aide.

Le cœur de l'enquête

Les aventures conçues pour *Horreur à Arkham : Le jeu de rôle* se divisent en scènes **narratives** ou **structurées**, généralement circonscrites à un lieu particulier ou à une période spécifique. On les subdivise souvent en **sous-scènes** (Scène 1A, Scène 1B, etc., par exemple), ce qui donne l'occasion aux joueuses de restaurer leurs **réserves de dés**. La réserve de dés d'un personnage représente sa santé physique et mentale, ainsi que son énergie (ou sa capacité de réaliser des **actions**).

Les scènes narratives sont généralement plus libres et portent d'ordinaire sur l'investigation, la recherche d'information et les conversations avec des **personnages non joueurs** (PNJ). Les scènes structurées représentent des moments dramatiques où chaque seconde compte, comme les combats contre des monstres redoutables. Les scènes, les réserves de dés, les actions et autres aspects des règles du jeu sont expliqués dans la section des règles qui figure en fin d'aventure.

Répartition par scènes

Nous vous présentons ici la répartition des scènes (et sous-scènes) de l'aventure, en indiquant chaque fois s'il s'agit de scènes narratives ou structurées. Dans certains cas, une sous-scène peut commencer de façon narrative, mais les actes des investigateurs finissent par en faire une scène structurée. Lorsqu'une scène narrative devient subitement structurée (en général lorsqu'un combat éclate), la réserve de dés de chaque investigateur se restaure **au début de son tour**.

- **Scène un : La Hall School**
  - **Scène 1A** *[Narrative]* : scène d'introduction où les joueuses ont l'occasion d'entrer dans leurs personnages. Ceux-ci se rassemblent à la Hall School pour un bref entretien avec la secrétaire à mi-temps de l'établissement, **Pearl Ringley**.
  - Les investigateurs peuvent ensuite bavarder avec le directeur de la Hall School, **Nelson Miles**.
- **Scène deux : Le secret de Blackburn**
  - **Scène 2A** *[Structurée]* : dans le bureau de Cecil, les investigateurs rencontrent la **comète de Blackburn** qui ne semble guère ravi de les voir débarquer.
  - **Scène 2B** *[Narrative]* : après avoir tué ou neutralisé la comète de Blackburn, les investigateurs disposent d'un moment pour faire le point, se soigner et décider quoi faire ensuite.
- **Scène trois : Poursuite de l'enquête**
  - **Scène 3A** *[Narrative]* : enquête sur **Roxie Blackburn** et le bureau de Cecil à son domicile.
  - **Scène 3B** *[Narrative]* : enquête sur **Lottie Dvorkin** et sur la scène troublante qui attend les investigateurs chez elle.
  - **Scène 3C** *[Narrative]* : visite chez **Iyannough** au foyer de marins St Érasme, où les investigateurs se renseignent à propos du vieux marin Ralph et des anguilles nocives qui infestent les cavernes de Kingsport.
- **Scène quatre : Les cavernes de Kingsport**
  - **Scène 4A** *[Narrative]* : après leur investigation, les membres du groupe en arrivent à la conclusion que le seul moyen de poursuivre consiste à enquêter dans les cavernes de Kingsport et à se lancer aux trousses de Cecil.
  - **Scène 4B** *[Structurée]* : les cavernes grouillent d'anguilles surnaturelles redoutables et de comètes mutantes. Le groupe trouve un **portail dans une cuvette de marée** qui transporte les investigateurs dans l'**Autre Monde**.
- **Scène cinq : Les geysers de Rima**
  - **Scène 5A** *[Narrative]* : après avoir traversé la cuvette de marée, les investigateurs se retrouvent parmi les **geysers de Rima** où ils rencontrent la population locale, les **Neph**, sortes de crustacés doués de conscience qui bannirent Asterias de leur monde il y a bien longtemps.
  - **Scène 5B** *[Narrative ou structurée]* : les investigateurs retrouvent Blackburn prisonnier sur une petite péninsule dominant une mer noire et bouillonnante. Par la ruse ou par la force, ils peuvent tenter de lui reprendre l'amulette pour mettre un terme à tout ceci.
- **Scène six : Conséquences** *[Narrative]*
  - Une courte scène optionnelle (que le meneur de jeu peut se contenter de résumer) soulignant le résultat des efforts des investigateurs.

Scène un : Réunion à la Hall School

Avant le début de cette scène, demandez à chacun de vos joueurs de choisir un des investigateurs prédéfinis et lisez la section « Avant l'aventure » de leur fiche de personnage.

- Si Harvey Walters ne fait pas partie du lot, Mandy Thompson (ou Amanda Sharpe, si Mandy n'a pas trouvé preneuse elle non plus) dirige le groupe à sa place depuis l'Université Miskatonic. Si Harvey, Amanda et Mandy n'ont pas été choisis, Daisy Walker vient rendre visite au directeur Miles et consulter la Hall School à propos de la bibliothèque de l'établissement.
- Si Stella Clark n'est pas choisie, elle a disparu (enlevée : une comète à son image rôde dans les cavernes de Kingsport).
- Si Silas Marsh n'est pas choisi, Stella Clark connaît Iyannough, un jeune marin, et on lui a demandé son aide au foyer de marins St Érasme. Si Stella ne fait pas partie du groupe non plus, Roxie Blackburn (optométriste) demande aux investigateurs d'aller voir Iyannough, qui semblait perturbé lors de son dernier examen.

L'aventure commence alors que les investigateurs se retrouvent devant la Hall School. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute.

> *La neige tombe à gros flocons emportés par le vent, et l'épaisse couverture nuageuse étouffe la chaleur du soleil. Vous vous êtes réunis devant la Hall School de Kingsport dans le Massachusetts pour y retrouver le directeur, Nelson Miles. Ceux d'entre vous qui appartiennent à l'Université Miskatonic sont venus travailler sur un projet du département d'anthropologie, tandis que Silas et Stella ont été invités à rejoindre le groupe aussi bien pour leurs connaissances de la ville qu'afin de requérir l'aide de leurs amis.*

Il s'agit pour les joueuses d'une brève occasion de présenter leurs personnages au reste du groupe. Une fois que toutes se sont exprimées tour à tour, passez à la scène 1A.

Scène 1A (Narrative) : Rencontre avec Pearl Ringley

Il s'agit du début d'une nouvelle scène : chaque joueuse restaure sa réserve de dés au maximum (six dés étant donné qu'aucun personnage n'a encore été blessé). Ensuite, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute.

> *Au moment où vous commencez à mal supporter le froid de l'hiver, une petite femme d'une bonne quarantaine d'années, pourvue de grandes lunettes rondes en or, ouvre vivement les portes en s'exclamant :*
>
> *— Dieu du Ciel ! Mais qu'est-ce que vous faites là, entrez, entrez ! Il fait un froid de canard dehors, Seigneur, vous auriez dû entrer !*
>
> *Elle vous invite à l'accueil de l'école où règne une agréable chaleur, et claque la porte sur le froid en se serrant dans son pull bleu.*
>
> *— Je suis Mlle Pearl, et je travaille à temps partiel comme secrétaire de l'école. Vous êtes venus vous entretenir avec M. Miles, le directeur, n'est-ce pas ? Il est en réunion, mais il ne devrait plus tarder. Du thé ?*

Pearl Ringley, secrétaire de l'école

Pearl s'enorgueillit d'être accueillante, chaleureuse et très douée lorsqu'il s'agit de mener à bien des tâches avec rapidité et précision. Elle travaille à mi-temps à la Hall School afin de s'occuper et de mettre de côté un petit pécule pour les mauvais jours. Elle est mariée et a cinq fils qui travaillent tous sur les docks ou comme pêcheurs.

La secrétaire semble toujours tracassée, qu'elle s'inquiète d'une tâche à accomplir ou du bien-être des élèves. Son attitude amicale et maternelle fait d'elle une des employées préférées de ces derniers. De nature serviable, elle traite tous ceux qu'elle rencontre avec équité, à moins qu'ils ne manifestent ce qu'elle qualifie « d'audace » ou de « vulgarité ». Sa passion pour le thé n'a d'égal que son amour des commérages.

Ce que sait Pearl Ringley

Des élèves sont venus la voir récemment pour se plaindre des cours de Cecil Blackburn. Selon eux, ses enseignements seraient passés des monologues survoltés à propos de la biologie et des routes migratoires des oiseaux à des listes de faits énoncés d'une voix morne et atone. Quand Pearl en fait part aux investigateurs, l'un d'entre eux peut effectuer une **action complexe** de **Méninges**. En cas de réussite, il se rend compte que Pearl retient une information qu'elle a pourtant envie de divulguer.

S'il le souhaite, un investigateur qui le remarque peut effectuer une **action complexe** de **Présence** pour soutirer l'information à Pearl en la flattant. Si le joueur décrit sa méthode de façon particulièrement convaincante, ou s'il entraîne Pearl à l'écart pour le faire, il bénéficie de l'**avantage**.

En cas de réussite, elle admet qu'elle soupçonne Cecil de se comporter de la sorte parce qu'il a une aventure, probablement avec Lottie Dvorkin, une femme qui dirige le groupe local des Girl Scouts d'Amérique.

Que l'investigateur fasse parler Pearl ou non, avant la fin de la scène, elle confie à Amanda, Daisy ou Stella qu'elle s'inquiète pour Lottie Dvorkin, qui a annulé la réunion de la troupe des deux semaines passées et n'est pas venue ce matin alors qu'elle devait présenter le travail des filles. **Pearl se fait un peu de souci, et demande aux investigateurs de passer voir Dvorkin**, étant donné que la police n'aura pas la possibilité de lui rendre visite pour voir si tout va bien avant l'après-midi. Elle leur confie l'adresse de Lottie, située à cinq maisons de la demeure de Roxie et Cecil Blackburn.

Arrivée du directeur

Une fois que les investigateurs se sont entretenus autant qu'ils le souhaitaient avec Pearl, le directeur, Miles, arrive. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute.

> *Le directeur de l'établissement, Nelson Miles, arrive au détour d'un couloir et ouvre grand les bras pour vous accueillir.*
>
> *— Ah, bien le bonjour ! Je suis tellement content de vous voir vous ici ! Allons bavarder un peu dans mon bureau, voulez-vous ? Je vois que vous avez déjà fait connaissance avec notre adorable secrétaire, Mlle Pearl.*
>
> *Miles est une sorte de gnome rebondi et débonnaire à l'épaisse barbe blanche et aux lunettes en demi-lune. Sa pipe éteinte ne quitte sa bouche que lorsqu'il s'en saisit pour ponctuer son discours en l'agitant, davantage pour se donner une contenance que par vice.*
>
> *Après une courte marche, vous pénétrez dans une salle bien éclairée dont les vastes fenêtres donnent sur la ville. Derrière la belle rangée bien propre de bâtiments qui forment le cœur de la localité, vous distinguez la masse menaçante de Kingsport Head illuminée par le soleil matinal. Miles désigne un cercle de chaises ainsi qu'un petit canapé dans un coin de son spacieux bureau.*
>
> *— Je vous en prie ! Mettez-vous à l'aise.*

Il accueille chaleureusement le groupe tout entier, mais focalise son attention sur Mandy et Harvey, les universitaires de plus haut rang.

Ce que sait le directeur

- Miles explique qu'il aidera volontiers le groupe de l'Université Miskatonic dans ses études d'anthropologie et qu'il n'hésitera pas à le mettre en contact avec divers membres de l'équipe de Kingsport ainsi qu'à lui donner accès à la bibliothèque exemplaire de Hall School. Il y a toutefois un hic : Miles a des soucis et aimerait que les investigateurs l'aident d'abord à les résoudre.
- Le directeur explique qu'un de ses professeurs, Cecil Blackburn lui pose un problème. Cecil enseigne la biologie dans l'établissement depuis une décennie, et Miles l'a toujours considéré comme un bras droit particulièrement fiable.
- Récemment, Cecil a adopté une attitude… curieuse. Son épouse, Roxie, s'est mise à se plaindre qu'il sortait à des heures inexplicables, et il a déjà manqué plusieurs cours. Quant à ceux qu'il donne, ils mettent les élèves mal à l'aise. Miles a entendu l'un des étudiants déclarer que Blackburn semblait « éteint ».
- La semaine dernière, Miles a surpris Blackburn à la bibliothèque scolaire après les heures de travail. Le professeur avait forcé l'ouverture du placard aux ouvrages rares (normalement fermé par une clef que Miles est le seul à détenir) et examinait des livres consacrés aux mythes et légendes de la côte de Nouvelle-Angleterre. Lorsque Miles l'a surpris, Cecil a jeté le livre en le qualifiant d'« inutile » avant de sortir en trombe.
- Ces dernières semaines, Cecil a reçu des paquets à toute heure à l'école, mais Miles ne l'a pas interrogé à ce sujet. Puis, il y a quelques jours, on a livré une énorme caisse en bois à l'établissement pour Cecil. Il a demandé aux livreurs de la déposer dans son bureau, et quand Miles lui a demandé de quoi il s'agissait, Cecil lui a claqué la porte au nez.

Quand Miles finit d'expliquer le problème, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Le directeur soupire.*
>
> *— Je… j'ignore ce que Cecil peut bien mijoter.*
>
> *Il hésite un instant avant de reprendre :*
>
> *— Il refuse de me parler, et son attitude affecte les élèves. J'espérais que des universitaires respectés comme vous autres aient peut-être davantage de chance. Je ne peux rien faire d'autre avant de mobiliser des mesures plus drastiques en ma qualité de directeur, mais je préférerais vraiment l'éviter. Cecil n'est pas qu'un enseignant, c'est un ami. Pouvez-vous m'aider ? Il est dans son bureau à l'heure qu'il est, alors qu'il devrait donner son cours, mais… Auriez-vous la bonté de l'aider à revenir à la raison ?*

Un investigateur peut effectuer une **action complexe** d'**Intuition** pour estimer la sincérité de Miles. En cas de réussite, il comprend que le directeur s'inquiète bel et bien pour Cecil. Avant de sortir de son bureau, les personnages peuvent lui poser d'autres questions ou rassembler quelques informations. Voici quelques possibilités.

- **Avez-vous une petite idée de ce qui est en train de se passer ?** Miles nourrit en effet quelques soupçons, mais hésite à les exprimer. Si un investigateur réussit une action complexe de **Présence**, il révèle qu'il pense que Cecil s'adonne à la consommation de drogue. Il n'en a aucune preuve, mais rien d'autre ne saurait expliquer les curieuses livraisons et cette attitude bizarre.
- **Quel genre d'ouvrage contient votre bibliothèque de livres rares ?** Quand on lui demande, Miles évoque plusieurs titres dont *Mythes des rives brumeuses, Légendes en bleu, La inmersión Maldita* et *Le journal de Varner Hezgog*. Si un investigateur réussit une action complexe de **Mystères**, il reconnaît là des livres rares consacrés aux sociétés préhistoriques, aux événements étranges et aux monstres marins éparpillés le long de la côte de Nouvelle-Angleterre.
- **Avez-vous remarqué quoi que ce soit d'autre ?** La semaine passée, Cecil portait des lunettes noires en permanence, même à l'intérieur et de nuit. Peut-être pour dissimuler des yeux injectés de sang ?

Une fois que les investigateurs ont satisfait leur curiosité, Miles se lève et entreprend de les guider jusqu'au bureau de Cecil.

Scène deux : Le secret de Blackburn

Au début de cette scène, tandis que les investigateurs suivent Miles jusqu'au bureau de Blackburn, leur réserve de dés se restaure. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute.

> *Le bureau de Blackburn occupe le coin du deuxième étage de l'école, dans une zone administrative. Tous les élèves (et la plupart des professeurs) ont actuellement cours aux étages inférieurs : le silence règne dans les couloirs à l'exception de grincements occasionnels du parquet sous vos pieds. Le directeur se tourne vers vous et vous scrute un instant de ses yeux sombres et angoissés avant de respirer à fond.*
>
> *— Je vous en prie, promettez-moi de limiter au maximum toute activité déplaisante susceptible de déranger les élèves ? Je m'inquiète pour Cecil, mais les élèves…*

Le directeur confie à l'un des investigateurs (Harvey, Mandy, Daisy ou Amanda) la clef du bureau. Puis il se retire à l'étage supérieur dans son propre bureau et les laisse se débrouiller. La porte du bureau de Blackburn est fermée à clef, et les stores de ses fenêtres baissés. À l'intérieur, la comète de Blackburn trempe dans une grande baignoire d'eau salée.

Si les investigateurs cherchent à parler à « Blackburn » derrière la porte ou s'ils y frappent (au lieu d'entrer sans s'annoncer), lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Vous entendez un grognement de surprise et des clapotis, bientôt accompagnés d'une voix masculine, rauque et furieuse :*
>
> *— Fichez le camp ! Pas pendant les heures de travail !*

Toute autre tentative polie reçoit le même genre de résultat.

Scène 2A (Structurée) : La colère de Blackburn

Dès que les investigateurs ouvrent la porte, une sous-scène commence et ils restaurent leurs réserves de dés. Il s'agit d'une scène structurée. Si le groupe vient d'entrer sans parler à Blackburn ni frapper à la porte, les investigateurs jouent leur tour en premier. Sinon, le premier tour revient à la **comète de Blackburn**. Dès qu'ils entrent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *La pièce est faiblement éclairée par la lumière matinale qui filtre au travers des stores. Une grande baignoire en fer où Blackburn fait trempette occupe le centre de la pièce. Il bondit dès qu'il vous voit, vêtu seulement d'un pantalon. Vous remarquez immédiatement sa cage thoracique bancale, comme si elle comportait trop de côtes d'un côté et pas assez de l'autre. Ensuite, vous voyez son visage, et surtout ses yeux. L'un d'entre eux n'a plus de blanc :*

l'iris le remplit entièrement. L'autre ne présente aucun iris, juste un point noir flagrant au milieu d'un orbe blanc injecté de sang.

Blackburn vous voit le fixer. Avec un hurlement de rage, il bondit et s'empare d'un rasoir posé sur une desserte.

La comète se rend compte qu'elle est démasquée, et sa première pulsion consiste à tuer les investigateurs pour préserver le secret. Elle se jette sur eux pour taillader le plus proche avec son rasoir. Dépourvue d'instinct de survie, elle dépense tous ses dés pour attaquer, enragée.

Une fois la comète tuée ou neutralisée, passez à la **scène 2B**.

Scène 2B [Narratif] : Faire le point

Une fois l'affrontement terminé, les investigateurs ont l'occasion de faire le point et de panser leurs plaies. Leurs réserves de dés se restaurent. Si la bagarre a fait du bruit ou s'est prolongée (et surtout si quelqu'un s'est servi d'une arme à feu), Pearl et Miles accourent. Si les investigateurs souhaitent enquêter eux-mêmes sur les lieux, ils vont donc devoir s'expliquer.

S'expliquer avec Pearl et le directeur

Si un pistolet a tiré ou si les investigateurs ont fait beaucoup de bruit pendant l'altercation avec la comète, le directeur et Pearl arrivent bien vite dans le bureau, inquiets. Si l'un d'entre eux ou les deux voient le corps de la comète, ils forcent l'entrée des lieux et claquent la porte derrière eux pour parler aux investigateurs. Ces derniers peuvent toutefois avoir caché le cadavre, et convaincre les deux que tout va bien en réussissant une action complexe de **Présence**.

S'ils voient le corps, tous deux sont sous le choc, et le spectacle du Blackburn mutant révulse Pearl. Par-dessus tout, le directeur et elle sont bien décidés à préserver l'image de la Hall School, même s'il s'agit de faire passer un meurtre pour une disparition ou un accident malheureux. Bien que perturbés par l'aspect du corps, ni l'un ni l'autre ne sont à même d'envisager de découvrir ce qui se cache derrière une révélation aussi bizarre et horrible. Ils souhaitent qu'on se débarrasse du corps (ou de la comète inconsciente), discrètement, et que les investigateurs se chargent d'élucider toute cette affaire.

Pearl répète qu'elle s'inquiète pour Lottie Dvorkin, surtout maintenant, et le directeur demande au groupe d'aller parler à l'épouse de Cecil, Roxie, pour lui annoncer que son mari règle une affaire urgente concernant à étudiant à Arkham, ce qui lui prendra quelque jour (pathétique excuse pour expliquer la disparition de Cecil).

Inspection du corps

Les investigateurs souhaiteront peut-être inspecter le corps de la comète, ce qui nécessite de réussir une action complexe de **Culture**. En cas de réussite, ils constatent des détails très inquiétants.

- Les yeux présentent un aspect curieux, avec un iris manquant d'un côté et un l'autre œil enflé et globuleux.
- Son torse compte deux côtes de moins côté gauche et deux de plus côté droit. C'est à croire que son corps s'est développé de cette façon.
- Les deux bras sont couverts de ce qui ressemble à des masses de coquillages, et le produit d'une tentative pour les arracher repose par terre près de la baignoire.
- Le petit orteil manque au pied gauche.
- Si l'action génère au moins une réussite supplémentaire (ou si un autre investigateur la réussit lui aussi), on remarque que l'annulaire de Blackburn présente un cercle pâle en creux indiquant qu'il porte une alliance ; celle-ci manque à l'appel (parce que c'est le *vrai* Cecil Blackburn qui la porte : la comète a réussi à imiter son aspect, mais pas à reproduire le bijou).

La comète de Cecil Blackburn

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

Dons

PNJ majeur : ce PNJ peut se dépasser une fois pour ramener son seuil de réserve de dés à son maximum. S'il est meurtri après s'être dépassé une fois, il meurt ou perd connaissance aussitôt, au choix du MJ.

Enfant d'Asterias : au début de son tour, ce PNJ guérit 2 points de dégâts. Au début d'une nouvelle scène, ce PNJ guérit d'une des blessures dont il souffre (choisie par le MJ).

Effrayant : la première fois qu'un autre personnage voit ce PNJ, il peut effectuer une action complexe de **Sang-froid** au début de son prochain tour. S'il choisit de ne pas le faire ou échoue, il subit 2 points d'horreur.

Coup de rasoir : quand ce PNJ réalise une attaque avec son rasoir, pour chaque résultat de 6, un ennemi au contact avec lui en dehors de la cible d'origine subit 1 point de dégâts.

Faiblesses

Acidité mal régulée : si ce PNJ est aspergé de vinaigre ou en consomme, il perd définitivement son don Enfant d'Asterias.

Équipement

Rasoir : compétence : Corps à corps, dégâts : 2, seuil de blessure : 3, portée : au contact ; si l'attaque génère au moins un résultat de 1, il se brise et ne peut plus servir d'arme.

Coup puissant : compétence : Athlétisme, dégâts : 3, seuil de blessure : 4, portée : au contact, si l'attaque génère au moins 3 réussites, la cible est repoussée de 1,5 m en arrière et jetée à terre.

Fouille du bureau

Les investigateurs peuvent également fouiller le bureau, en effectuant une action complexe de **Méninges**. S'ils réussissent, ils découvrent deux sacs de sel (l'eau de la baignoire étant effectivement très salée), les lunettes de la comète et un tas de livres sur son bureau. Il s'agit d'un mélange de manuels de biologie aquatique et de livres d'histoires consacrés aux civilisations préeuropéennes le long de la côte de la Nouvelle-Angleterre.

Une lettre inachevée dépasse en outre de la machine à écrire posée sur le bureau de Blackburn. Adressée à la Bibliothèque de Harvard, elle commence ainsi : « *Je vous écris pour requérir le prêt de tous les livres dont vous disposez concernant Asteroidea, Astera ou Asterias, à l'exclusion de ceux qui portent sur la biologie marine…* »

Si l'action génère au moins une réussite supplémentaire (ou si un autre investigateur l'effectue avec succès), on découvre une feuille de carnet froissée, coincée sous le bureau. Elle comprend une liste rédigée en toute hâte d'initiales associées à des nombres.

« C.B. – 1, S.C. – 1, R. M. – 4, L. D. – 2, S. G. – 1, J. F. – 1. »

Les personnages pourront y réfléchir plus tard, mais il s'agit des initiales des victimes à partir desquelles Cecil a créé des comètes. R.M. et L.D. représentent Ralph « le marin » et Lottie Dvorkin, et C.B. Cecil lui-même. Les autres correspondent à des habitants de Kingsport aléatoires, tous prisonniers d'une maison abandonnée en ville (ce que les investigateurs peuvent apprendre en se confrontant au vrai Blackburn). Les nombres représentent le nombre de comètes réalisées pour une personne.

Si Stella Clark ne fait pas partie du groupe, S. C. représente son nom (sinon, ces deux lettres sont absentes), et les investigateurs rencontreront sa comète dans les cavernes de Kingsport lors d'une scène ultérieure. Ils peuvent aussi la secourir dans la maison abandonnée après leur confrontation avec Cecil.

Scène trois : Poursuite de l'enquête

Une fois que les investigateurs ont eu l'occasion d'enquêter dans le bureau de Blackburn, plusieurs pistes s'offrent à eux. Selon que les joueuses souhaitent se séparer ou continuer ensemble, vous pouvez diriger la suite sous forme d'une seule scène ou de plusieurs. À la fin de cette ou de ces scènes, les investigateurs devraient disposer d'assez d'indices désignant les cavernes situées sous Kingsport Head.

En outre, n'hésitez pas à rappeler à Harvey (si quelqu'un le joue) qu'il possède une voiture (mentionnée sur sa fiche de personnage).

Les pistes

Les investigateurs disposent de plusieurs pistes à suivre.

- Le directeur leur suggère d'aller parler à l'épouse de Blackburn, ou au moins de vérifier si elle va bien : la chose du bureau s'est substituée à Blackburn, et Miles craint pour la sécurité de Roxie Blackburn.
- Pearl a demandé au groupe de rendre visite à Lottie Dvorkin, et le groupe peut également décider de le faire lorsque la secrétaire a expliqué qu'elle soupçonnait une liaison extraconjugale.
- Si Silas Marsh fait partie du groupe, il dispose d'une piste qui lui propose d'aller parler à son ami Iyannough au foyer pour marins St Érasme.
- Si les investigateurs ont neutralisé la comète de Blackburn sans la tuer, ils peuvent tenter de l'interroger. Dans ce cas, on commence une nouvelle scène. Consultez **Interroger la comète** page 12 pour plus de détails sur ce qu'elle sait et accepte de divulguer.

Scène 1A (Narrative) : Roxie Blackburn

Une des possibilités consiste à s'entretenir avec l'épouse de Cecil et avec Roxie, l'amie de Stella. Stella sait que Roxie est à cran ces derniers temps à cause du comportement de plus en plus étrange de son mari.

Roxie est sortie d'une petite université avec un diplôme d'optométrie et travaille à l'hôpital congrégationaliste de Central Hill, proche de la maison qu'elle occupe avec son époux. Quand les investigateurs arrivent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *L'attrayante maison des Blackburn occupe un coin tranquille de Central Hill, flanquée par d'autres demeures elles aussi bien entretenues. Vous remarquez une voiture garée dans une petite allée latérale : Roxie est apparemment chez elle. Lorsque vous frappez à la porte, une femme aux cheveux bruns bouclés et au sourire las mais chaleureux ne tarde pas à vous ouvrir :*
>
> *— Oh, bonjour ! Je n'attendais pas de visite. Que puis-je faire pour vous ?*

Si Stella est présente, Roxie la remarque et son sourire s'éclaire ; elle tend les bras pour l'étreindre. Elle invite aussitôt le groupe à entrer. Dans le cas contraire, les investigateurs doivent expliquer les raisons de leur visite et réaliser une action complexe de **Présence** pour la convaincre de leurs intentions (ou pour mentir à leur sujet, en fonction de ce qu'ils veulent lui dire). S'ils réussissent, elle les invite à entrer. Sinon, elle refuse avant d'avoir appelé le directeur Miles pour confirmer leur version.

Une fois les investigateurs à l'intérieur, ils sont libres de poser toutes les questions qu'ils souhaitent à Roxie. Elle s'inquiète pour son mari, mais hésite malgré tout à rapporter ce qui risquerait de nuire à la réputation de celui-ci à Kingsport. Les investigateurs peuvent la convaincre de parler de Cecil en réussissant une action complexe de **Présence** (s'ils veulent la persuader que cela vaut mieux pour son mari et elle) ou de **Sang-froid** (s'ils souhaitent expliquer que Cecil a des ennuis et que la meilleure solution consiste à coopérer). Si Stella fait partie du groupe, l'action bénéficie de l'avantage.

Ce que sait Roxie

Roxie se fait effectivement du souci pour Cecil. Il se montre distrait et broie du noir depuis que tous deux ont remonté la côte en voiture il y a un mois. Lors de ce voyage, ils se sont arrêtés à une petite boutique de curiosités le long de la route. Roxie y a examiné une monture de lunettes ancienne, et au moment où elle s'apprêtait à partir, elle a constaté que Cecil avait acheté une amulette sur une mince chaîne. Il la lui a montrée en expliquant qu'elle lui avait plu et qu'elle ferait un excellent sujet de conversation chez eux.

L'amulette se présentait sous forme d'un disque en pierre de la taille d'un dollar en argent, sculpté d'une étoile à sept pointes au centre orné d'un cercle. La pierre paraissait lisse, comme érodée par les vagues, mais ne lui a pas paru particulièrement remarquable.

Une fois de retour chez eux, Cecil a commencé à se comporter curieusement. Roxie l'a vu à plusieurs reprises porter l'amulette, et quand il ne l'avait pas, elle ne retrouvait jamais l'objet dans la maison. Il passait en outre de plus en plus de temps dans son bureau, à l'arrière de la maison, ou à traîner dehors très tard, prétextant de manière vague et peu convaincante être allé se promener ici et là.

Cecil s'efforçait de fermer son bureau à clef quand il partait au travail ou sortait. Un soir, distrait comme à son habitude, il a oublié, et Roxie a eu l'occasion de fouiller à l'intérieur. Elle a trouvé plusieurs carnets remplis de notes précipitées. Même si elle ne se rappelle pas sur quoi elles portaient, elle explique aux investigateurs qu'elle en est ressortie frigorifiée et inquiète sans savoir pourquoi.

Ensuite, il y a une semaine, Cecil a disparu toute une journée. Roxie était sur le point d'appeler la police quand il est revenu. Il s'est mis à porter des lunettes noires à la maison et à dormir dans la chambre d'ami. Il lui parlait à peine, et s'absentait tous les jours pendant de plus longues périodes.

Si les investigateurs lui parlent de Dottie Dvorkin, Roxie répond qu'elle la connaît vaguement : une femme agréable qui travaille avec certains élèves de Cecil dans une sorte de club. Roxie ne l'a toutefois pas vue aux alentours de la maison.

Si les investigateurs veulent savoir ce que contiennent les notes de Cecil, ils peuvent effectuer une action complexe de **Présence** ou de **Sang-froid** pour convaincre Roxie de les laisser visiter sa maison et examiner le bureau de son mari. Si Stella fait partie du groupe, Roxie accepte sans qu'il y ait besoin de la convaincre.

Le bureau de Blackburn

Quand les investigateurs entrent dans le bureau de Blackburn, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *C'est à croire que le bureau de Cecil a subi un ouragan ! Des tas de livres tiennent vaguement debout dans tous les coins, quand les ouvrages ne sont pas ouverts et jetés ici et là sur le secrétaire et la petite table d'appoint. Des boules de papier forment des congères par terre, et des journaux intimes s'empilent sur le secrétaire.*

Si les investigateurs souhaitent lire les journaux, ils n'y découvrent rapidement qu'une succession de divagations à peine cohérentes. Essayer de comprendre ce que Blackburn cherche à dire dans ces carnets nécessite une action complexe d'**Intuition**. En cas de réussite, les investigateurs apprennent **La Légende des Neph**, ainsi que la façon dont Cecil a trouvé l'amulette et a commencé à rêver d'un dieu détruit par ses ennemis. L'amulette le rendait plus fort et plus reposé, et il pouvait s'abstenir de manger même s'il nageait dans l'océan chaque jour. Finalement, il rêva de créer un double de lui-même en se coupant un doigt tandis qu'il portait l'amulette et en jetant ce morceau de son anatomie dans un bain d'eau salée. Lorsqu'il s'exécuta, son doigt repoussa, et le lendemain, son double (aux « yeux étranges et obsédants ») était né.

Le journal de Cecil ne rapporte pas explicitement qu'il a fait subir ce sort à autrui, mais il s'y interroge sur la possibilité d'une telle opération. Il note en outre que dans ce cas, la victime devrait être vivante et porter l'amulette pour que l'effet opère, puis passe un temps gênant à se demander sur le papier que faire de la victime par la suite (les options se limitant à « la tuer » et « l'emprisonner »).

La Légende des Neph

Sous les journaux, les investigateurs dénichent un tas de parchemins couverts de grec ancien. Il s'agit de la légende des geysers de Rima découverte par Cecil. Pour la traduire, il faut réaliser une action complexe de **Mystères**. Harvey, Amanda et Mandy disposent de l'avantage dans ce cas.

En cas de réussite, les investigateurs en comprennent suffisamment pour saisir l'essentiel de la légende. Ils apprennent l'existence d'une étrange race de « non humains » appelés Neph, dont le monde faillit disparaître, dévoré par un être terrible et puissant du nom d'Asterias. Les Neph utilisèrent un ancien rituel spécifique à leur culture dans un ultime effort pour bannir Asterias, et ils arrivèrent à leurs fins. À présent, les Neph vivent dans les vestiges de leur foyer autrefois florissant avec une fraction des espèces qui habitaient autrefois ces contrées aux vastes océans.

La dernière partie de la légende contient un rite de création de portail vers le monde des Neph. Il convient surtout de réaliser le rituel en un lieu d'immense pouvoir où « les féroces marées alimentent une fontaine ». À marée haute, le portail devrait s'ouvrir. Si les investigateurs obtiennent une réussite supplémentaire, ils apprennent aussi que les rejetons d'Asterias ne peuvent pas franchir le portail.

Scène 3.B [Narrative] : Lottie Dvorkin

L'option suivante consiste à retrouver Lottie Dvorkin. Les investigateurs peuvent obtenir son adresse personnelle : une petite maison à la limite de Central Hill.

S'ils s'y rendent, ils trouvent les rideaux tirés, sans aucun signe de vie. Les deux comètes de Dvorkin se trouvent actuellement aux cavernes de Kingsport. Si les investigateurs souhaitent accéder à son domicile, ils doivent réussir une action d'**Agilité** (pour crocheter la serrure de la porte d'entrée) ou d'**Athlétisme** (pour forcer la porte de devant ou de derrière). Par ailleurs, la porte qui donne sur le jardin est déverrouillée.

Quand les investigateurs entrent, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *À l'intérieur vous attendent des traces de lutte : miroirs brisés, assiettes fracassées et meubles cassés ou écrasés jonchent toute la maison. Elle comporte un rez-de-chaussée et un étage, ainsi qu'une porte qui semble donner sur un sous-sol.*

On peut trouver les indices suivants à l'intérieur en fonction de l'étage que l'on fouille.

Rez-de-chaussée

C'est au rez-de-chaussée qu'on trouve les signes de lutte les plus prononcés. Un investigateur peut effectuer une action complexe de **Méninges** pour suivre le sillage de destruction. En cas de réussite, il en conclut (d'après les marques de chaussures sur le sol et les petites éclaboussures de sang) qu'au terme de l'affrontement, on a traîné quelqu'un au sous-sol.

En outre, tout investigateur qui réussit une action destinée à fouiller le rez-de-chaussée remarque un fusil de chasse accroché au-dessus de la cheminée du salon.

- Une réussite supplémentaire (ou un autre investigateur qui réussit aussi une action pour fouiller ce niveau) dévoile une boîte de cartouches dissimulée dans une boîte décorative sur une étagère proche.

Un investigateur peut réaliser une action complexe de **Méninges** pour fouiller la salle à manger. En cas de réussite, il trouve une feuille de papier rangée entre deux livres sur une étagère de l'entrée. Intitulé « Lieux de pouvoir près/aux environs de Kingsport », le document comprend une liste de plusieurs lieux, dont un seul entouré : les cavernes de Kingsport.

Dans le garde-manger voisin de la cuisine, un investigateur peut tenter une action complexe de **Méninges** pour examiner les lieux. En cas de réussite, il trouve un message péniblement tracé sur le parquet, à moitié caché sous un sac de farine. Les éraflures profondes sont maculées de sang, comme si quelqu'un s'était brisé les ongles pour graver les mots sur les lattes. « *Pas moi. Au secours.* »

Sous-sol

Au sous-sol, un investigateur peut réaliser une action complexe de **Méninges** pour fouiller la pièce au sol de terre battue. En cas de réussite, il remarque une chaussure jetée dans un coin près de plusieurs gros sacs de sel gemme. Sous les sacs repose le corps d'une femme correspondant à la description de Lottie Dvorkin.

Les investigateurs peuvent réaliser une action complexe de **Culture** pour examiner le corps. En cas de réussite, ils identifient clairement des blessures défensives sur ses bras et ses jambes. Sa tête présente une grande blessure, qui a sans doute causé sa mort. Ils remarquent également qu'il lui manque trois doigts à la main gauche : l'index,

Winchester modèle 20

Parfois, un peu de puissance de feu ne fait pas de mal.

18 m. Dégâts : 3. Deux mains. Si vous obtenez au moins 3 réussites, vous infligez une blessure. La cible des attaques effectuées avec cette arme ne peut pas utiliser de réaction pour esquiver. *Munitions de calibre 410.* (Il faut recharger cette arme après chaque utilisation.)

l'annulaire et l'auriculaire. Il semblerait qu'elle soit morte depuis plusieurs jours, mais les propriétés du sel et l'absence d'humidité ont sans doute empêché le cadavre de se décomposer trop rapidement.

Étage

L'étage comprend deux chambres et une salle de bain. Les premières sont en ordre. Dans la salle de bain, au contraire, un affreux spectacle attend le groupe. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Une grande baignoire à pieds griffus remplie d'une bouillie d'eau salée et ensanglantée occupe la salle de bain et dégage une forte puanteur. À côté reposent un marteau, un burin et plusieurs couteaux de cuisine couverts de taches brun rouge. Des sacs vides ou à moitié vides de sel jonchent le sol, et leur contenu répandu crisse sous vos pieds à chaque pas.*

C'est dans la salle de bain que Blackburn et ses comètes ont tranché l'un des doigts de Dvorkin pour créer sa première comète. Ensuite, celle-ci a convaincu Blackburn de la laisser réaliser d'autres doubles d'elle-même.

Un investigateur peut effectuer une action complexe de **Méninges** pour fouiller la salle de bain de fond en comble. En cas de réussite, il trouve un index (celui de Lottie) sous la baignoire. Le doigt devait servir à générer une autre comète, mais pour une raison ou pour une autre (peut-être à cause d'une bagarre contre Lottie), il a été perdu et oublié.

Scène 3C (Narrative) : Iyannough

La troisième option consiste à parler à Iyannough, jeune Wampanoag qui vit à Kingsport depuis l'âge de 16 ans. Il partage son temps entre la pêche à petite échelle et le foyer pour marins St Érasme où il aide Nancy Orne.

Il convient de noter que seul Silas Marsh connaît Iyannough, et le jeune homme ne parlera pas volontiers à des étrangers. Si Silas ne fait pas partie du groupe, il n'existe aucun moyen de partir sur cette piste.

Si les investigateurs souhaitent parler à Iyan (le diminutif qu'il préfère), le pêcheur passe la journée à raccommoder des filets sur les docks de Kingsport. Tous les occupants des docks peuvent le désigner aux investigateurs. Lorsqu'ils le trouvent, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

> *Vous voyez un homme d'environ vingt-cinq ans, à la peau d'une chaude couleur brune et aux cheveux noirs nattés, penché au-dessus d'un tas de filets de pêche. Il en répare méticuleusement les fils un par un, mais lève les yeux lorsque vous approchez. Il vous jauge, puis braque les yeux sur Silas avant de sourire chaleureusement.*
>
> *— Silas, tu es venu jusqu'ici. Et… avec des amis en plus.*

Iyan salue Silas chaleureusement Silas, mais semble se méfier du reste du groupe. Silas peut effectuer une action complexe de **Présence** pour l'assurer que ses compagnons sont dignes de confiance. S'il obtient plus d'une réussite, Iyan partage bien plus volontiers ses informations.

Si Silas n'obtient qu'une réussite, Iyan parle, mais avec plus de circonspection : toutes les actions utilisées pour s'entretenir avec lui jusqu'à la fin de la scène sont désavantagées (à moins qu'Iyannough se retrouve seul avec Silas, auquel cas il lui parle sans retenue).

Si Silas échoue, il faudra persuader Iyan autrement pour qu'il accepte de parler en présence d'étrangers. On peut y parvenir avec une action complexe d'une autre compétence que **Présence** si les investigateurs le justifient. S'ils ne trouvent aucun moyen de le convaincre, il déclare qu'il ne peut pas parler et doit partir. Il bavardera tout de même avec Silas si celui-ci le suit seul, mais pas en présence des autres.

Ce que sait Iyan

Iyan explique qu'il a passé du temps comme volontaire au foyer pour marins St Érasme, à aider Nancy Orne à s'occuper des marins les plus âgés. L'un d'entre eux, un homme du nom de Ralph, souffre d'une forme modeste de démence et inquiète Orne. Apparemment, il a déserté son lit une nuit, et on n'a pas réussi à le retrouver. Il est revenu à St Érasme le lendemain matin, mais en refusant de dire où il était allé. En outre, il boite désormais.

Orne a demandé à Iyan de tenir Ralph à l'œil. Durant la semaine qui a suivi, Iyan a commencé à se douter que le marin avait l'esprit bien plus vif qu'il ne voulait le faire croire. Les signes restaient subtils, mais Iyan avait l'impression que Ralph faisait semblant de souffrir de démence et qu'il avait en réalité toute sa tête.

Une nuit, il y a deux semaines, Iyan a eu une idée. Il a fait mine de quitter St Érasme pour la nuit, mais il est revenu discrètement. Caché dans un bureau, il pouvait surveiller le dortoir où se trouvait Ralph. En effet aux alentours de 23 heures, Ralph est sorti du lit et, d'une démarche aussi vive que déterminée, il a quitté l'établissement. Iyan l'a suivi hors de la ville jusqu'aux cavernes de Kingsport. Le marin ne disposait d'aucune source d'éclairage, ce qui ne l'a pas empêché d'entrer dans les cavernes.

Iyan a attendu plusieurs heures que Ralph ressorte, puis il l'a suivi lorsqu'il est rentré à St Érasme. Au fil de la semaine suivante, il a constaté trois fois que Ralph se rendrait de nouveau de nuit aux cavernes. Et finalement, il y a une semaine, il a disparu. Nancy Orne en a conclu qu'il s'était enfui et avait fini par tomber à la mer, mais Iyan en doute.

La non-anguille

Iyannough a encore un détail à partager avec Silas avant que les investigateurs ne sortent : il le fait librement, sans qu'il soit besoin d'effectuer une action complexe, s'il est seul avec Silas ou si un investigateur a déjà réussi une action complexe pour se rapprocher de lui lors de la scène. Iyannough n'en parle qu'à la fin de la scène, et il est tout à fait possible que des échecs à des actions précédentes empêchent les investigateurs de recevoir cette information.

Lors d'une de ses sorties pour filer Ralph, Iyannough a découvert le corps d'une créature marine qu'il n'avait encore jamais vue. Il la conserve dans un coffre fermé à clef, à l'intérieur d'une petite cuve, depuis plusieurs jours. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *— Cette chose, cette créature que j'ai trouvée… on dirait une anguille, mais pas vraiment. Elle a plusieurs gueules, et même chez ces bestioles, on ne trouve pas autant de dents de tailles variées, ça n'a rien de naturel ! J'ai cru à une malformation de naissance, mais cette bête me glace le sang et me donne la nausée. Voyez par vous-mêmes.*
>
> *Le coffre contient la chose horrible qui n'est pas une anguille. Elle mesure plus d'un mètre cinquante de long de la tête à la queue, et les bouches en fente réparties sur toute la section supérieure du corps sont plus ou moins ouvertes. Une pellicule trouble lui couvre les yeux comme ceux d'un cadavre, et des excroissances osseuses semblables à des doigts lui bordent l'échine. La peau de la créature paraît lisse comme celle d'une anguille ordinaire, exception faite de grosses veines enflées et distribuées de façon insolite.*
>
> *Iyan se passe la main sur le crâne.*
>
> *— C'est pas normal, ça, ça ne devrait pas exister. Je lui ai ouvert le ventre, mais aucun sang n'en est sorti, que du gaz. Sous le ventre, il y a de petites nageoires qui se déploient comme des ailes de chauve-souris, de quoi vous ficher la trouille. C'est comme si le bon Dieu avait pris une créature de la mer pour lui donner ce qu'on trouve chez celles des airs. C'est pas normal.*

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.

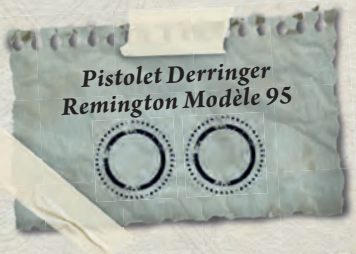
Sorts

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.

La créature compte parmi celles qui ont traversé le portail ouvert par Blackburn dans les cavernes de Kingsport, sans le refermer ensuite. Un investigateur peut effectuer une action complexe de **Méninges** pour l'inspecter. En cas de réussite, il en conclut que la créature est capable de se déplacer dans l'eau, mais aussi dans l'air, à sa grande horreur.

Scène alternative : Interroger la comète

Si les investigateurs parviennent à neutraliser la comète de Blackburn plutôt que de la tuer, ils voudront peut-être la questionner. L'interrogatoire peut avoir lieu dans le bureau, mais le directeur refusera de les laisser rester dans l'établissement s'ils ont fait trop de bruit (en utilisant une arme à feu par exemple). Ils peuvent ligoter la comète et la fourrer dans le coffre de Harvey (si quelqu'un l'interprète). Il y a un hangar à bateaux au foyer pour marins St Érasme, mais ils peuvent aussi se servir de la maison abandonnée de Lottie Dvorkin ou de tout autre lieu auquel pensent les joueuses.

Ce que sait la comète de Blackburn

La comète ne réagit pas à la douleur, mais on peut la manipuler par le verbe grâce à **Présence**, **Méninges** ou **Intuition**. Voici les informations que le groupe peut lui soutirer, à raison d'une par test réussi (ou par réussite supplémentaire) :

- C'est la seule comète que Blackburn ait créée de lui-même.
- Blackburn est faible, du point de vue de la comète, qui ne comprend pas pourquoi son dieu Asterias l'a choisi comme serviteur. Blackburn est indigne et pathétique.
- Blackburn s'est enfui vers un lieu où les comètes ne peuvent pas le suivre, dans les profondeurs des cavernes qui s'étendent sous Kingsport Head. À présent, les comètes, abandonnées, n'ont pas les moyens de réaliser les désirs de leurs maîtres sans l'amulette que détient Blackburn.
- Bien d'autres comètes ont été créées, des dizaines peut-être, mais celle-ci n'en connaît pas le nombre exact. Si elle possédait l'amulette, il y en aurait déjà des centaines.
- Asterias a faim, et il appartient à ses enfants de ramener le dieu mort à la vie et de le nourrir jusqu'à ce qu'il puisse se goinfrer de ce monde et de tous les autres.

Scène quatre : Les cavernes de Kingsport

Après leur enquête en ville, la prochaine étape pour les investigateurs devrait consister à se rendre dans les cavernes de Kingsport pour découvrir ce que Blackburn, Dvorkin et Ralph y fabriquaient.

Scène 4A (Narrative) : Approcher des cavernes

Le portail se trouve au fond des cavernes, sous forme d'une cuvette de marée. Des excroissances bioluminescentes en bordent le chemin. Une action de **Méninges** réussie révèle à un investigateur qu'il s'agit de coraux, qui parviennent à se développer sur les parois et le plafond rocheux.

Sur le chemin des entrailles des cavernes, où il faut entrer avant la marée haute à vingt heures, ils peuvent croiser quelques comètes « génériques » (des doubles de Ralph le marin pour la plupart) qui attaquent à vue.

Les investigateurs peuvent éviter le combat si plus de la moitié du groupe réussir une action complexe d'**Agilité**. Il y a deux comètes par tranche de deux investigateurs, arrondi à l'entier inférieur (2 ou 3 comètes pour 3 ou 5 investigateurs, respectivement). Même s'ils coupent à l'affrontement, ils peuvent apercevoir l'une des créatures. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute.

> *La vision du visage d'un des doubles vous horrifie. Des bernaches en couvrent une moitié, et le corps répugnant et démesuré de l'une d'entre elles se déploie pour grignoter l'oreille du double et en arracher un morceau de chair avant de se rétracter dans son trou.*

Devant ce spectacle, chaque investigateur doit effectuer une réaction de **Sang-froid**. En cas d'échec, ils subissent 2 points d'horreur. Les investigateurs trouvent la cuvette de marée qu'ils cherchent en suivant les excroissances bioluminescentes de plus en plus nombreuses.

Scène 4B (Structurée) : La cuvette de marée

Après avoir affronté les comètes génériques ou s'être faufilés pour les éviter, les investigateurs découvrent une grande caverne abritant le portail de la cuvette de marée. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Au plus profond des cavernes, vous découvrez une arche donnant sur une autre caverne entourée de coraux lumineux. À l'intérieur, deux des doubles pataugent dans l'eau, vêtus du même genre de vêtements que ceux de la maison de Lottie Dvorkin. Des grappes d'œufs s'entassent dans les recoins les plus secs, et vous apercevez des formes vives et fines qui filent dans l'eau. L'eau d'un bassin tourbillonne à l'autre bout de la caverne : il s'agit assurément du portail dont parlaient les élucubrations écrites de Blackburn.*

Aspects importants de la caverne finale à retenir :

- Les non-anguilles sont capables d'expulser du gaz pour flotter dans les airs un moment, et se déplacent très vite. Servez-vous-en pour surprendre les investigateurs et susciter une tension inattendue.
- Les non-anguilles, poussées par l'instinct, protègent leurs œufs et n'attaquent que si les investigateurs les agressent en premier ou approchent à quatre cases ou moins de cette progéniture. Une fois qu'une non-anguille est attaquée, elle combat toutefois jusqu'à la mort.
- Les deux doubles de Lottie Dvorkin sont intelligents, et exploitent le terrain pour s'abriter des attaques. En outre, les non-anguilles ne les considèrent pas comme une menace, et n'attaquent même pas s'ils se rapprochent des œufs. Si l'une des comètes touche les œufs, les non-anguilles deviennent cependant hostiles envers elles. Un investigateur peut donc pousser une comète dans les œufs ou lui en lancer un pour susciter l'agression des non-anguilles.
- Dans l'eau profonde, le déplacement des comètes et des investigateurs est réduit de 1,5 m.

- Les œufs des non-anguilles se comportent comme des bombes fumigènes : en lancer un crée un nuage de 2 cases sur 2. Tout investigateur ou double qui se trouve à l'intérieur doit effectuer une réaction d'**Athlétisme** pour résister au gaz. En cas d'échec, il subit 1 point de dégâts qui ignore la protection. Le gaz se dissipe à la fin du tour des investigateurs.

Le portail de la cuvette de marée

Après la bataille, les investigateurs peuvent effectuer une action complexe de **Mystères** pour inspecter la cuvette de marée à l'autre bout de la caverne. En cas de réussite, ils comprennent qu'ils sont au bon endroit et qu'il leur suffit d'attendre que la marée envahisse davantage la caverne pour pouvoir franchir le portail donnant sur les geysers de Rima.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Pendant que vous fixez le bassin tranquille, la marée qui s'écrase dehors atteint son plus haut niveau. De l'eau se précipite le long des fissures et des brèches dans la roche, clapotant autour de vos pieds pour venir remplir la cuvette devant vous. Tandis que l'écume agite l'eau jusqu'ici calme, vous voyez que le bassin… « clignote », pour ainsi dire !

Vous scrutez les profondeurs, et découvrez avec stupéfaction que ce n'est plus le fond rocheux que vous fixez. À la place, vous voyez des côtes rocheuses bordant un vaste néant jaune grisâtre, comme si vous étiez au fond du bassin et que vous regardiez vers le haut.

Les investigateurs n'ont que quelques minutes avant que le portail ne se referme. S'ils sautent dans le bassin pendant cette période, ils disparaissent de la réalité, transportés dans les geysers de Rima.

Scène cinq : Les geysers de Rima

Les investigateurs pénètrent dans la cuvette à la fin de la scène précédente, et un spectacle réellement inouï les attend de l'autre côté.

Scène 5A : Le monde des Neph

Quand les investigateurs entrent dans la cuvette, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Vous ressortez de la cuvette de marée en crachant et en toussant. Dès que vous levez les yeux vers le vide grisâtre du ciel, vous comprenez que vous avez quitté la Terre, transportés vers un autre monde. Au bout d'un moment, vous reprenez votre souffle pour embrasser du regard le paysage étrange qui vous entoure.

D'énormes cônes rocheux, apparemment naturels, se dressent en spirale sur tout le paysage. Les plus grands atteignent près de six mètres de hauteur, les plus petits culminant à 1,5 m. Des créatures furtives et humides rampent à la surface de ces sortes de stalagmites. Des trous de geysers criblent le sol, lâchant par intermittence des jets d'eau bouillante qui répandent aux alentours une fine pellicule luisante. Des nappes de corail luminescent, de formes et de couleurs différentes, projettent des ombres troublantes sur le sol.

Devant vous, vous apercevez une lointaine silhouette, peut-être une personne qui passe derrière l'un des cônes-stalagmites.

Lottie Dvorkin

Agilité	Athlétisme	Méninges	Présence	Intuition
5+	5+	4+	4+	6+

Culture	Sang-froid	Corps à corps	Combat à distance	Mystères
3+	4+	5+	5+	4+

Dons

PNJ mineur : quand ce PNJ est meurtri, il est immédiatement tué ou perd connaissance (au choix du MJ).

Enfant d'Asterias : au début de son tour, ce PNJ guérit 2 points de dégâts. Au début d'une nouvelle scène, ce PNJ guérit d'une des blessures dont il souffre (choisie par le MJ).

Fuyant : une fois par tour, quand ce PNJ réalise une réaction pour éviter une attaque à distance, il peut relancer le résultat.

Faiblesses

Acidité mal régulée : si ce PNJ est aspergé de vinaigre ou en consomme, il perd définitivement son don Enfant d'Asterias.

Équipement

Pistolet ACP calibre 32 : compétence : Combat à distance, dégâts : 2, seuil de blessure : 4, portée : 9 m, munitions : 2

Coup puissant : compétence : Athlétisme, dégâts : 3, seuil de blessure : 4, portée : au contact, si l'attaque génère au moins 3 réussites, la cible est repoussée de 1,5 m en arrière et jetée à terre.

Non-anguille

Agilité	Athlétisme	Méninges	Présence	Intuition
4+	3+	5+	5+	3+

Culture	Sang-froid	Corps à corps	Combat à distance	Mystères
4+	4+	4+	4+	3+

Dons

PNJ mineur : quand ce PNJ est meurtri, il est immédiatement tué ou perd connaissance (au choix du MJ).

Vol gazeux : au début du tour du meneur de jeu, ce PNJ peut se déplacer de 6 m dans n'importe quelle direction, en se déplaçant dans l'air, l'eau ou les deux. En outre, quand ce PNJ effectue une réaction pour esquiver une attaque, il peut ajouter 1 dé bonus à son jet une fois par tour.

Mort explosive : quand ce PNJ meurt, il explose aussitôt en répandant un nuage gazeux. Tout investigateur dans un rayon de 3 m de sa mort doit effectuer une action complexe d'Agilité. S'il ne peut pas ou échoue, il subit 1 point de dégâts. Le nuage se dissipe au début du prochain tour du meneur de jeu.

Équipement

Gueules multiples : au contact ; dégâts : 1 ; inflige 1 point de dégâts supplémentaire par réussite en plus de la première.

Il s'agit peut-être de Blackburn : les investigateurs ont très certainement intérêt à le suivre. La silhouette semble trop éloignée pour qu'on l'appelle, mais si un membre du groupe tente de crier, il découvre que l'environnement étouffe sa voix, ainsi que la plupart des bruits, au-delà de 3 m environ.

Pour se rendre à l'endroit où ils ont vu l'inconnu (en réalité l'un des Neph, des sortes de homards doués de conscience), les investigateurs doivent circuler avec prudence au milieu des geysers. Lorsqu'ils avancent, un des trous bouillonne soudain, et chacun doit effectuer une action complexe d'**Agilité** ou d'**Athlétisme** pour éviter le jet d'eau bouillante. Ceux qui échouent subissent 2 points de dégâts et une vilaine brûlure.

Rencontre avec les Neph

Une fois que les investigateurs ont avancé, lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Trois non-anguilles sournoises jaillissent de derrière un tas d'œufs au moment où vous dépassez un des cônes, et vous vous crispez, prêts à en découdre. Mais avant que vous n'ayez le temps de dégainer ou de lancer vos sorts, une énorme lance en os et en chitine fend les airs pour venir embrocher deux des bestioles, dont le corps flasque frémit sous l'impact. La troisième ouvre ses nombreuses bouches pour cracher de colère, un son qui vous résonne dans le crâne. L'un des hommes-homards se dresse à quelques mètres de vous et vous regarde. De toute évidence, il vient de vous sauver, mais se contente de rester là, fixant sur vous les orbes noirs de ses yeux.*

Pour communiquer avec les Neph, un investigateur doit effectuer une action complexe de **Présence**. En cas de réussite, le Neph parvient à exprimer qu'un congénère des investigateurs s'est montré violent envers le village et qu'il a fallu l'en écarter. Les Neph montreront volontiers où se trouve Blackburn, et demandent aux investigateurs de le ramener là d'où ils viennent tous.

Scène 5B : Le dilemme de Blackburn

Soit les Neph conduisent les investigateurs jusqu'à la petite péninsule où ils détiennent Blackburn, soit les personnages le trouvent par eux-mêmes. Le seul accès à la péninsule est gardé par deux Neph énormes armés de lances en os et en chitine. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *En approchant la péninsule, vous constatez que deux énormes gardes neph munis de lances en os et en chitine en défendent l'unique point d'accès. Le Neph qui vous a servi de guide émet une série de cliquètements en agitant les yeux et les pinces. Les gardes abaissent leurs armes, apparemment plus détendus.*

Une fois sur la péninsule, les investigateurs peuvent soit parler à Blackburn et le persuader de leur livrer l'amulette et de partir de son plein gré, soit l'affronter. Le professeur, extrêmement perturbé par ce qu'il a fait, éprouve de terribles remords, mais lutte aussi contre l'influence de l'amulette qui lui ordonne de poursuivre sa mission afin de ressusciter Asterias. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

> *Blackburn, assis adossé à une stalagmite conique, fixe d'un air hagard la mer noire et bouillonnante qui vous entoure. Il incline légèrement la tête tandis que vous approchez, et serre quelque chose contre sa poitrine. D'une voix rendue rauque par l'épuisement, il annonce :*
>
> *— Épargnez-moi les leçons de morale, je sais fort bien ce que j'ai fait. Et mon âme est damnée quoi que je fasse ici aujourd'hui.*

Laissez les investigateurs décider de l'approche à adopter pour persuader Blackburn de leur remettre l'amulette s'ils optent pour cette solution. Un investigateur peut tenter une action complexe de **Présence** ou d'**Intuition** pour le convaincre, mais il faut cumuler deux réussites pour que la méthode fonctionne. Sinon, si au moins la moitié des investigateurs réussissent une action complexe de **Présence**, Blackburn consent à leur rendre l'amulette, mais, rongé de remords, il tente de se jeter dans la mer brûlante. Un investigateur peut alors tenter une action complexe d'**Athlétisme** ou d'**Agilité** pour le rattraper et lui sauver la vie.

Une fois que les PJ récupèrent l'amulette et la détruisent, ou si Blackburn s'est jeté à la mer (ce qui anéantit aussi le colifichet), toutes les comètes qu'elle a servi à créer meurent et s'effondrent, réduites à de simples masses d'écume.

Le groupe peut aussi offrir l'amulette aux Neph ou la rapporter avec eux plutôt que de la détruire.

Comète générique

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

Dons

PNJ mineur : quand ce PNJ est meurtri, il est immédiatement tué ou perd connaissance (au choix du MJ).

Enfant d'Asterias : au début de son tour, ce PNJ guérit 1 point de dégâts. Au début d'une nouvelle scène, ce PNJ guérit d'une des blessures dont il souffre (choisie par le MJ).

Clone : lorsque ce PNJ réalise une action complexe liée à la profession du personnage qui a servi à le créer, il ajoute 1 au résultat des dés.

Faiblesses

Acidité mal régulée : si ce PNJ est aspergé de vinaigre ou en consomme, il perd définitivement son don Enfant d'Asterias et subit 1d3 points de dégâts.

Équipement

Pistolet ACP calibre 32 : compétence : Combat à distance, dégâts : 2, seuil de blessure : 4, portée : 9 m, munitions : 2

Coup puissant : compétence : Athlétisme, dégâts : 3, seuil de blessure : 4, portée : au contact, si l'attaque génère au moins 3 réussites, la cible est repoussée de 1,5 m en arrière et jetée à terre.



Scène six : Conséquences

De retour sur Terre, les investigateurs sont déposés par les vagues sur la rive de Kingsport et non dans les cavernes. S'ils reviennent dans ces dernières par la suite, ils y découvrent des tas de vêtements pleins d'écume, derniers restes des comètes. Les non-anguilles et leurs œufs semblent avoir disparu avec le corail d'un autre monde, et le portail de la cuvette de marée s'est effondré sur lui-même.

Le cadavre de la première comète de Blackburn, ainsi que ceux de plusieurs autres habitants de Kingsport, s'est dissout en une masse d'écume gluante. La menace qui pesait sur Kingsport et sur le reste du monde semble écartée, du moins pour le moment. Le groupe entend aussi parler de plusieurs personnes enlevées et retenues prisonnières dans une maison abandonnée, et que l'on vient de retrouver.

Si les investigateurs ont réussi à ramener Blackburn, ils peuvent tenter de le livrer aux autorités (même s'il paraît difficile d'expliquer de quoi il s'est rendu coupable) ou de le conduire auprès de son épouse. Roxie les assure qu'elle est tout à fait capable de s'occuper de lui, et qu'elle collaborera avec le directeur Miles pour démêler le chaos que son mari a semé.

Annexe : Les règles

La réserve de dés

Le concept de réserve de dés est simple : chaque investigateur possède six dés à 6 faces posés sur son dossier d'investigateur, comme indiqué **figure 1**. Le nombre de dés que contient cette réserve représente sa santé actuelle (le maximum étant 6). Il limite également l'énergie qu'il peut consacrer aux actions durant une scène narrative ou pendant un round de scène structurée (l'explication des scènes structurées et des rounds figure à la **scène 2 : Nous ne sommes pas seuls**).

Pour le moment, tous les investigateurs sont en pleine forme, et la réserve de dés de chacun contient donc six dés. Par la suite, pendant un combat, ils peuvent subir des dégâts, ce qui réduira temporairement le nombre total de dés que peut contenir leur réserve (on parle alors de **plafond de réserve de dés**). Cette limite affecte le nombre de dés qu'ils peuvent utiliser lors des scènes narratives (ou à chaque tour d'une scène structurée) pour entreprendre des actions.

Pendant une scène narrative ou un tour d'une scène structurée, une joueuse peut dépenser des dés issus de sa réserve pour que son investigateur réalise des **actions complexes**. Les **actions simples** ne nécessitent pas de dépense de dés lors d'une scène narrative, mais coûtent un dé lors d'une scène structurée. Une fois qu'une joueuse a dépensé un dé, elle le met de côté jusqu'à ce que sa réserve se reconstitue. La réserve remonte jusqu'à son plafond actuel en début de partie, au début d'une nouvelle scène ou au début du tour des investigateurs lors d'une scène structurée.

Scènes narratives et dés

Si les investigateurs manquent de dés lors d'une scène narrative, mais souhaitent malgré tout accomplir certaines tâches, une nouvelle scène narrative commence. Le meneur détermine à peu près combien de temps la scène a pris pour le groupe (en général de quinze minutes à une heure).

Si un investigateur vient à manquer de dés lors d'une scène narrative, mais que les autres personnages en ont encore, il peut communiquer son plan au reste du groupe, mais reste occupé aux tâches qu'il a choisi de réaliser et doit attendre qu'une nouvelle scène narrative commence pour en réaliser de nouvelles. Ainsi, chaque personne a les mêmes chances d'agir pendant cette période.

Dés supplémentaires

Certains dons, capacités et éléments d'équipement octroient aux personnages un ou plusieurs dés bonus pour certaines actions. Tous ces dés supplémentaires s'ajoutent aux dés prélevés par le personnage dans sa réserve pour l'action. Une fois qu'on a lancé les dés, les dés supplémentaires sont perdus (ils ne s'ajoutent pas à la réserve actuelle de dés du personnage : on ne s'en sert que pour le jet de dés associé à l'action, après quoi on les retire). Ceci permet potentiellement aux personnages de lancer davantage de dés que leur réserve n'en contient avant qu'elle ne se reconstitue.

Visibilité des réserves de dés

Les réserves de dés sont visibles pour toutes les joueuses, meneur de jeu compris. Cette règle s'applique à *toutes* les réserves, même celles des personnages que contrôle le meneur, qu'il s'agisse d'alliés ou d'ennemis des investigateurs. Pouvoir consulter le nombre de dés que possède un personnage dans sa réserve est important lorsqu'il s'agit de passer son tour ou de réagir, des règles expliquées plus loin dans cette aventure.

Compétences et actions

Chacun des investigateurs, au même titre que les personnages que contrôle le meneur de jeu (et appelés **personnages non joueurs**, ou **PNJ**) dispose d'une série de **compétences**. Elles représentent sa capacité à réussir certaines tâches ou interactions. Chacune comporte une valeur comprise entre 2+ (la meilleure) et 6+ (la pire).

Lorsqu'un personnage entreprend une action susceptible d'échouer, il doit réaliser une **action complexe**. Pour ce faire, la joueuse choisit un nombre de dés compris entre 1 et le nombre total de dés que contient actuellement sa réserve. Elle retire les dés de sa réserve et les lance. En général, si au moins un dé donne un résultat **supérieur ou égal** à la valeur du personnage dans la compétence adéquate (c'est au meneur de jeu de déterminer laquelle on utilise), il réussit ce qu'il projetait de faire. Par exemple, si Rita Young dispose d'une valeur d'**Agilité** de 4+, il lui faut obtenir au moins un résultat de 4, 5 ou 6 aux dés pour effectuer avec succès une action liée à l'**Agilité**.

Vous trouverez l'explication des compétences ici, dans les dossiers d'investigateur et sur le **plateau du meneur de jeu**.

- **Agilité (AGI)** : mesure votre agilité, votre souplesse et votre capacité à réaliser des manœuvres physiques.
- **Athlétisme (ATH)** : mesure votre force physique et votre endurance générale.
- **Intuition (INT)** : mesure votre capacité à déceler les mobiles ou les intentions d'autrui, ainsi qu'à juger si une situation présente des risques ou non.
- **Culture (CULT)** : votre capacité à vous rappeler des faits, à puiser dans vos connaissances générales ou à effectuer des recherches sur un sujet.
- **Mystères (MYS)** : cette compétence représente toutes les capacités surnaturelles et occultes de l'univers d'*Horreur à Arkham*.
- **Corps à corps (CÀC)** : votre capacité à pratiquer le combat rapproché, comme le combat à mains nues, lorsque vous cherchez à saisir un adversaire ou lorsque vous maniez une arme telle qu'un couteau ou une batte de baseball.
- **Présence (PRÉ)** : votre aisance sociale, votre capacité à convaincre, tromper ou intimider autrui.
- **Combat à distance (CÀD)** : votre capacité à utiliser des armes à distance comme des pistolets ou des armes de jet.

- **Sang-froid (S-F)** : votre capacité à garder votre calme sous la pression, à résister au stress mental, à tenir vos positions ou à surmonter les traumatismes.
- **Méninges (MÉN)** : votre ruse et votre vivacité d'esprit.

Améliorer une compétence

Lorsqu'on améliore une compétence, sa valeur diminue de 1. Par exemple, si un investigateur dispose d'une compétence d'**Athlétisme** de 5+ et choisit de l'améliorer, sa valeur passe à 4+.

Avantage et désavantage

L'avantage et le désavantage servent à simuler facilement l'intervention bénéfique d'un compagnon, des circonstances favorables, ou au contraire des problèmes issus de l'environnement ou des circonstances défavorables.

Aider quelqu'un

Lors du tour d'un investigateur, un de ses compagnons ou un allié peut dépenser un dé pour lui octroyer l'avantage lors de sa prochaine action complexe.

Quand une action est **avantagée**, la joueuse ajoute un dé à ceux qu'elle lance. Après les avoir lancés, elle doit retirer un de ceux qui a donné le moins bon résultat.Quand une action est **désavantagée**, la joueuse ajoute un dé à ceux qu'elle lance. Après les avoir lancés, elle doit retirer un de ceux qui a donné le meilleur résultat.Il arrive qu'une action complexe soit à la fois avantagée et désavantagée. On cumule alors les deux règles ci-dessus.

Relances

Certaines capacités d'investigateur et de PNJ (comme des dons, des sortilèges et des capacités figurant sur les dossiers d'investigateur ou les cartes de profil de PNJ), ainsi que certains équipements et objets, permettent à la joueuse de relancer un ou plusieurs dés d'un jet pour effectuer une action complexe dans certaines circonstances (ou l'y obligent). On ne prend en compte que le résultat obtenu une fois toutes les relances effectuées, y compris pour déclencher certaines capacités qui nécessitent des résultats spécifiques aux dés.

Lucidité

Au début de chaque séance de jeu, les investigateurs regagnent le nombre de points de Lucidité nécessaire pour revenir à leur maximum (indiqué sur leur dossier de personnage). Pendant la partie, ils peuvent les dépenser de diverses façons.

- 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.

Actions simples

Une action qui ne risque pas d'échouer, comme ouvrir une porte non verrouillée ou entrer dans une pièce en l'absence d'ennemis est qualifiée d'**action simple** : elle ne nécessite aucun jet de dés. La joueuse se contente d'expliquer ce que fait son investigateur. Dans le cas d'une scène structurée, elle dépense un dé de sa réserve, ce qui permet à l'investigateur de réussir automatiquement. **Dans le cadre d'une scène narrative, l'investigateur réussit sans même avoir à dépenser de dé.**

En effet, lors d'une scène narrative, les actions simples ne nécessitent aucune dépense de dé de la part des investigateurs : se déplacer, ouvrir les portes et autres actions élémentaires ne les limitent donc pas dans leur capacité à procéder à des recherches ou à parcourir une distance raisonnable compte tenu du temps dont ils disposent.

Déplacement

Pour se déplacer lors d'une scène structurée, il faut effectuer une action simple, qui permet de parcourir 3 mètres dans n'importe quelle direction. Vous pouvez réaliser cette action simple plusieurs fois pendant votre tour, en vous déplaçant de 3 mètres chaque fois.

Se déplacer lorsqu'on est engagé dans un affrontement

Pour se déplacer lorsqu'on est aux prises avec un ennemi, il faut réaliser l'action « se dégager » (cf. **Actions complexes de base**).

Actions simples de base

Vous trouverez ci-dessous des exemples d'actions simples. Cette liste figure aussi sur les dossiers d'investigateurs et sur le **plateau du meneur de jeu.**

- Se déplacer de 3 mètres dans n'importe quelle direction. On peut décomposer le mouvement pour effectuer d'autres actions simples entre temps (par exemple en parcourant 2 mètres avant d'ouvrir une porte, puis en parcourant encore la distance de 1 mètre restante).
- Se lever ou se coucher par terre.
- Ouvrir ou fermer quelque chose, comme une porte.
- Saisir un objet proche, le retirer d'un étui ou d'un récipient, ou au contraire l'y ranger.
- Activer un mécanisme simple, comme tirer un levier ou appuyer sur un bouton.
- Recharger ou alimenter un objet en l'absence de pression extérieure.

Actions complexes

Lorsqu'on entreprend une action qui présente une réelle possibilité d'échec, on parle d'**action complexe**. Il peut s'agir par exemple d'effectuer une attaque, d'escalader une clôture ou de localiser des informations. Pour qu'un investigateur effectue une action complexe, la joueuse qui l'interprète décrit ce qu'elle cherche à faire. Le meneur de jeu détermine la compétence la plus adaptée, et la joueuse choisit un nombre de dés à lancer (cf. **Compétences et actions** page 10). Si au moins un dé donne un résultat supérieur ou égal à la valeur de la compétence correspondante pour l'investigateur, il vient à bout de la tâche entreprise.

Actions complexes de base

Voici quelques exemples d'actions complexes. Cette liste figure aussi sur les dossiers d'investigateur et le **plateau du meneur de jeu**.

- **Se dégager** : lorsque vous êtes engagé au corps à corps (combat rapproché), effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Corps à corps**. En cas de réussite, vous pouvez vous déplacer d'un maximum de 3 mètres. En cas d'échec, vous ne pouvez pas vous déplacer lors de ce tour.
- **Traiter l'horreur** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Sang-froid** (si vous vous soignez vous-même) ou **Présence** (si vous soignez quelqu'un d'autre). En cas de réussite, remplacez un dé d'horreur de la réserve affectée par un dé ordinaire. Cette action ne peut avoir lieu que pendant une scène narrative. Pour plus d'informations sur les traumatismes et les dés d'horreur, consultez **Dégâts d'horreur et dés d'horreur** page 19.
- **Traiter les blessures (dégâts physiques)** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Culture**. En cas de succès, ajoutez 1 par réussite à votre plafond de réserve. Si vous vous servez de fournitures médicales, le plafond augmente de 3 par réussite à la place. Votre plafond de réserve ne peut pas dépasser 6. Cette action ne peut avoir lieu que pendant une scène narrative. Vous pouvez vous soigner vous-même.
- **Porter une attaque** : effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Corps à corps** ou **Combat à distance** en maniant un équipement approprié, comme une masse ou un pistolet. En cas de réussite, vous infligez les dégâts de l'arme moins la valeur de protection de la cible (si elle en a une).
- **Recharger sous pression** : dans une situation chaotique ou stressante (comme quand vous affrontez un ennemi ou tentez de conserver l'équilibre sur un plan instable), recharger devient une action complexe. Si vous avez des munitions sur vous ou à proximité, effectuez une action complexe au moyen de la compétence **Agilité**. En cas de réussite, vous rechargez votre arme.

Se dépasser

- Au début du tour de l'investigateur, avant qu'on ne restaure les réserves de dés, chaque investigateur et allié peut décider d'éliminer tous ses dégâts, ramenant le plafond de sa réserve de dés au maximum. Dans ce cas, le personnage subit une blessure (cf. **Blessures** page 19).

Règles supplémentaires

Avant de passer à la scène suivante, jetez un coup d'œil aux règles supplémentaires suivantes.

Scènes structurées

La **scène 2** est une **scène structurée** aux enjeux plus importants, comme un combat, et où il vaut mieux organiser l'action de façon plus spécifique. Quelques nouvelles règles interviennent donc.

- Rounds et tours
- Réactions
- Attaques et dégâts
- Portées
- Blessures
- Dégâts d'horreur et dés d'horreur

Rounds et tours

Une scène structurée se divise en rounds. Un **round** comprend un seul **tour** de jeu pour tous les investigateurs et un seul pour le meneur de jeu. Les investigateurs et tous leurs alliés PNJ présents (cf. **Alliés** page 17) entreprennent des actions pendant le tour des investigateurs, tandis que les PNJ adverses ou neutres agissent pendant celui du meneur de jeu. Le premier tour de la scène dépend d'un éventuel effet de surprise : un des groupes a-t-il surpris l'autre ? Un groupe est **surpris** s'il ne s'attendait pas à se faire attaquer, ce qui se produit par exemple si le groupe adverse lui tend une embuscade ou attaque discrètement. Quand aucun groupe n'est surpris, ce sont les investigateurs qui jouent les premiers.

Tour des investigateurs

Le tour des investigateurs se compose des étapes suivantes. Par ailleurs, s'il reste des dés à des PNJ neutres ou ennemis parce qu'ils ont passé leur tour, le meneur de jeu peut s'en servir pour leur permettre d'effectuer des réactions pendant celui-ci (cf. **Passer son tour** et **Réaction** page 17).

Étape 1 : Restaurer les réserves

Au début du tour des investigateurs, la réserve de dés de chacun d'entre eux se remplit jusqu'à son plafond actuel (qui est généralement de six, à moins qu'ils n'aient subi des dégâts). Celle des PNJ alliés se restaure également.

Étape 2 : Effectuer des actions

L'objectif des investigateurs durant leur tour commun consiste à agir ensemble le plus efficacement possible. Chaque joueuse contrôle son investigateur et décide comment elle dépense les dés de sa réserve pour réaliser des actions simples et complexes.

Les investigateurs et leurs alliés peuvent agir dans n'importe quel ordre et répartir leurs actions comme bon leur semble. Lorsqu'un investigateur agit, la joueuse qui l'interprète décrit ce qu'elle cherche à faire, et si la situation s'y prête, effectue une action complexe en lançant les dés et en tenant compte de la compétence la plus pertinente pour déterminer s'il arrive à ses fins. Lorsqu'un allié agit, le meneur de jeu lui fait réaliser l'action la plus logique et la plus bénéfique d'abord pour lui, et ensuite pour les investigateurs. Le meneur de jeu choisit en fonction de la perception qu'a l'allié de la situation et de ses mobiles personnels.

Les investigateurs ont tout le temps qu'ils veulent pour décider quoi faire, mais si le meneur de jeu ou l'une des joueuses a l'impression que la conversation s'éternise, il suffit de dire : « J'ai une mauvaise impression… » pour exprimer de manière sereine qu'il est temps de trancher et d'avancer dans la partie.

> **Note :** si deux joueuses ou plus souhaitent agir en même temps et n'arrivent pas à se décider, c'est au meneur de jeu de les départager.

Étape 3 : Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque investigateur et chaque PNJ allié a utilisé tous ses dés ou choisi d'en conserver en passant son tour. Une fois que le tour des investigateurs est terminé, c'est celui du meneur de jeu qui commence.

Passer son tour

Pour passer son tour, une joueuse ou le meneur de jeu peut décider de ne pas dépenser tous les dés d'un personnage et d'en conserver un, voire plusieurs dans sa réserve, afin de les exploiter pour des réactions. Les réactions sont des actions qu'un personnage peut entreprendre hors de son tour (cf. **Réactions** ci-contre). Lorsqu'un personnage décide de passer son tour, il ne peut plus dépenser d'autres dés pendant son tour actuel, c'est-à-dire le tour des investigateurs en cours, mais il pourra s'en servir lors du tour du meneur de jeu pour réaliser des réactions.

Alliés

Les alliés sont des PNJ, des personnages contrôlés par le meneur de jeu, qui sont amicaux envers les investigateurs. Ils collaborent avec eux et agissent durant leur tour. Pendant cette aventure, le groupe peut avoir deux alliés potentiels : **Lita Chantler** et **Agnes Baker** (cf. leurs cartes de profil pour en savoir plus). Chantler peut apparaître pendant cette scène (cf. **Si les investigateurs ont besoin d'aide**, page 21).

Tour du meneur de jeu

Le tour du meneur de jeu fonctionne essentiellement comme celui des investigateurs et comprend les étapes indiquées plus bas. Par ailleurs, s'il reste des dés à des investigateurs ou à des PNJ alliés parce qu'ils ont passé leur tour, la joueuse ou le meneur de jeu peut s'en servir pour leur permettre d'effectuer des réactions pendant celui-ci (cf. **Passer son tour** et **Réaction** pages 17).

Étape 1 : Restaurer les réserves

Au début du tour du meneur de jeu, la réserve de dés des PNJ ennemis ou neutres se remplit jusqu'à son plafond actuel (rappel : celle des PNJ alliés se restaure pendant le tour des investigateurs).

Étape 2 : Effectuer des actions

Tous les PNJ, à l'exception des alliés des investigateurs, agissent lors du tour du meneur de jeu dans l'ordre décidé par ce dernier. En général, chacun réalise toutes ses actions en une seule fois, avant que le prochain PNJ n'agisse (chacun dépense donc tous ses dés ou en utilise certains et garde le reste pour des réactions en passant son tour).

Étape 3 : Fin du tour

Le tour s'achève quand chaque PNJ à l'exception des alliés des investigateurs a utilisé tous ses dés ou choisi d'en conserver en passant son tour.

Rounds suivants

Une fois que les investigateurs et le meneur de jeu ont joué leur tour, le round s'achève et le suivant commence, en commençant par le tour du camp qui a agi le premier lors du précédent. Les rounds se succèdent jusqu'à ce que le combat s'achève (par la défaite ou la fuite d'un camp, par exemple) ou jusqu'à ce que la scène aboutisse à sa conclusion logique.

Réactions

Une réaction est une action complexe qu'effectue un personnage lors du tour du camp adverse : les investigateurs et leurs alliés réagissent pendant le tour du meneur de jeu, tandis que les PNJ neutres et ennemis le font pendant le tour des investigateurs. Pour effectuer des réactions, il faut disposer de certains dons des dossiers d'investigateurs ou de capacités figurant sur les cartes de profil dans le cas des PNJ. Toutefois, tous les personnages peuvent recourir aux réactions Esquive, Blocage et Résistance.

- **Esquive/Blocage/Résistance** : pour esquiver une attaque à distance, bloquer une attaque de corps à corps ou résister à une attaque magique prenant pour cible votre personnage, vous pouvez effectuer une réaction en lançant un seul dé pris dans votre réserve. Cette action complexe utilise la compétence **Agilité** pour esquiver une attaque à distance, **Corps à corps** pour bloquer une attaque rapprochée ou **Sang-froid** pour résister à une attaque magique. En cas de réussite, votre personnage ne subit aucun dégât et évite tous les autres effets associés à l'attaque.

Attaques et dégâts

Pour attaquer une cible, un personnage doit réaliser une action complexe utilisant l'une des compétences suivantes :

- **Corps à corps** pour effectuer une attaque rapprochée standard (non magique) contre une cible située dans un rayon de 1,50 m. Quand deux personnages se trouvent à 1,50 m ou moins l'un de l'autre, on considère qu'ils sont **au contact**.
- **Combat à distance** pour effectuer une attaque à distance standard (non magique) contre une cible située à plus de 1,50 m. Les attaques à distance nécessitent une arme spécifique ou un objet susceptible d'être lancé. Les armes en question ne fonctionnent généralement que jusqu'à une portée spécifique indiquée dans le profil de l'objet correspondant.



Les pions Cœur rouges peuvent servir à marquer les emplacements de dés éliminés par les dégâts.

- **Mystères** pour effectuer une attaque magique au moyen d'un don ou d'une capacité magique.

Si l'assaillant réussit son action, il inflige des dégâts. La description de chaque arme du jeu (sur la carte d'objet ou le profil d'objet correspondant) comprend les dégâts qu'elle inflige. La plupart des armes causent 1 ou 2 points de dégâts. Lorsqu'il n'existe pas de carte ou de profil associé à un objet dont on peut raisonnablement se servir comme arme, on peut le représenter par la carte d'objet *arme contondante improvisée* ou *arme tranchante improvisée*.

Certaines cibles disposent d'une protection. La **protection** peut réduire les dégâts que reçoit le personnage touché. Lorsqu'un personnage inflige des dégâts, livrez-vous au calcul suivant :

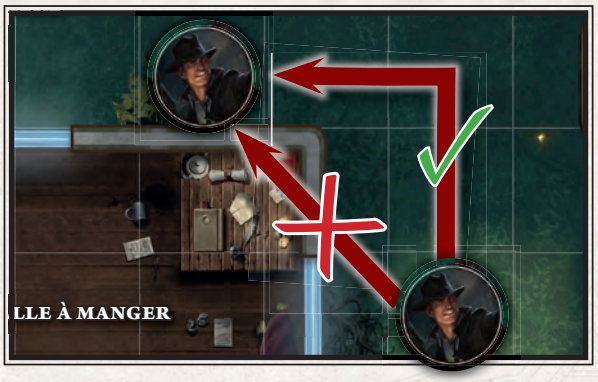
Valeur de dégâts de l'arme – valeur de protection de la cible

On **soustrait** le résultat au plafond de la réserve du personnage, sauf s'il est inférieur à zéro, auquel cas le plafond ne change pas. Notez toutefois que la majorité des protections ne réduisent pas les dégâts subis en dessous de 1. Certaines cibles disposent en outre de certains dons ou capacités capables de réduire les dégâts lorsqu'une attaque les touche.

Le plafond de la réserve de dés de la cible demeure réduit jusqu'à ce qu'on la soigne, par exemple grâce à l'action Traiter les blessures (cf. **Actions complexes** page 11). Les personnages qui ont subi des dégâts sont donc limités dans la quantité ou l'efficacité des actions qu'ils effectuent, étant donné qu'ils disposent de moins de dés à dépenser à chaque tour ou lors d'une scène narrative.Le nombre de dés que possède un personnage ne peut jamais dépasser le plafond de sa réserve (donc, **subir des dégâts peut vous obliger à retirer des dés de votre réserve**).

- Quand le plafond de la réserve de dés d'un personnage tombe à 0, il est **blessé**. Un personnage blessé ne peut faire qu'une seule chose : **se dépasser**.
- Un personnage peut **se dépasser** au début de son tour (ou au début d'une scène narrative) à condition que son plafond de réserve soit désormais inférieur au maximum. Se dépasser n'est pas une action, mais simplement une décision que peut prendre un personnage avant que sa réserve de dés ne se restaure. S'il choisit de se dépasser, son plafond de réserve revient à son maximum, mais il subit une blessure (voir page suivante). **Important** : les personnages dirigés par le meneur (alliés ou ennemis) ne peuvent se dépasser qu'une seule fois par combat.





Portées

La portée figure toujours dans les dons et capacités de profil par tranches de 1,50 m. Chaque case d'un plan mesure 1,50 m de côté. Le déplacement orthogonal ou en diagonale d'une case à sa voisine coûte la même quantité de mouvement (1,50 m), même si, bien évidemment, les personnages ne peuvent pas traverser les murs (comme le coin des bâtiments) en diagonale.

Blessures

Lorsqu'un personnage est blessé, la joueuse qui l'interprète effectue un **jet de blessure** en lançant un d6, et le meneur de jeu consulte la **table des blessures** (figurant sur le **plateau du meneur de jeu**) pour déterminer le résultat. Le personnage subit la blessure indiquée dans la rangée correspondante.

Si le personnage est déjà blessé lorsqu'il reçoit une nouvelle blessure, il ajoute 1 au résultat du d6 pour chaque blessure préexistante avant de consulter **la table des blessures.**

Même quand l'effet d'une blessure s'achève, celle-ci continue d'affecter les jets de blessure jusqu'à ce qu'elle ait guéri.

Pour guérir d'une blessure, un personnage doit se reposer pendant la durée indiquée dans sa description ou remplir certaines autres conditions indiquées. **Une blessure ne peut guérir que lors d'une scène narrative**. Un personnage peut avoir plusieurs blessures en même temps, mais il ne peut subir la même à plusieurs reprises que dans les limites imposées par la logique (s'il est humain et s'est cassé deux bras, il ne peut pas s'en fracturer un troisième).



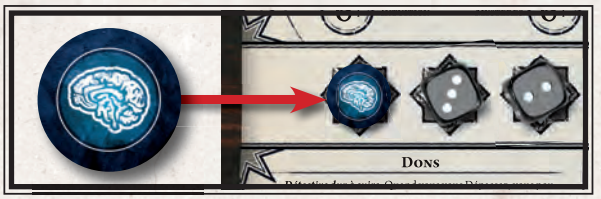
Dé standard



Dé d'horreur

Dégâts d'horreur et dés d'horreur

Certaines situations ou capacités, certains dons ou sortilèges infligent des **dégâts d'horreur**. Lorsqu'un personnage en reçoit, la joueuse qui l'interprète **remplace** un nombre de dés pouvant aller jusqu'à son plafond par **un nombre de dés d'horreur égal au nombre de dégâts reçus**. On utilise alors des dés d'une couleur différente (comme les dés verts que contient cette boîte) pour les distinguer des dés ordinaires. Si la réserve de dés est en partie dépensée, les dés d'horreur remplacent en priorité les dés dépensés, qui seront restaurés au début du tour prochain. Les dégâts d'horreur ne réduisent pas le plafond de la réserve de dés d'un personnage. Si votre personnage est soigné par la suite, les dés d'horreur retirés de la sorte réintègrent sa réserve.



Les pions cerveaux bleus de cette boîte peuvent être posés sur un emplacement de dé pour indiquer qu'il correspond à un dé d'horreur.

Quand un personnage utilise un ou plusieurs dés d'horreur pour effectuer une action complexe et qu'au moins l'un d'entre eux donne un 1 (une fois toutes les éventuelles relances appliquées), le personnage en question subit un **traumatisme**. Plus on obtient de 1, plus grave sera le traumatisme. Pour déterminer les effets du traumatisme, lancez un d6 et ajoutez 1 au résultat pour chaque 1 obtenu sur un dé d'horreur lors de l'action complexe (vous obtiendrez donc toujours un résultat compris au moins entre 2 et 7, mais qui peut être supérieur si vous avez obtenu plusieurs 1 sur les dés d'horreur). Ensuite, consultez la **table des traumatismes** qui figure sur le **plateau du meneur de jeu**. Gardez à l'esprit que certains résultats de traumatisme risquent d'aggraver des jets ultérieurs sur la table. Plus un personnage a reçu de traumatismes, plus ceux qu'il subira par la suite risquent d'être graves.

Subir des dégâts lorsqu'on a des dés d'horreur

Si la réserve d'un personnage contient des dés d'horreur lorsqu'il subit des dégâts, il doit toujours retirer les dés ordinaires **avant** les dés d'horreur. Lorsqu'un personnage restaure sa réserve et que son plafond de réserve n'est pas au maximum, il récupère les dés d'horreur avant les dés ordinaires.

Traiter l'horreur

On peut « guérir » des dés d'horreur, c'est-à-dire les remplacer de nouveau par des dés ordinaires, de deux façons :

- En utilisant l'action Traiter l'horreur (cf. **Actions complexes de base**, page 12).
- Grâce à certaines capacités (des dons, sortilèges ou capacités figurant sur les dossiers d'investigateur et les cartes de profil de PNJ).

Il n'est possible de traiter les dés d'horreur que s'ils font partie de la réserve de dés du personnage : ceux qu'on a mis de côté parce que la limite de dés a diminué à cause des dégâts ne peuvent pas être traités.

Traiter les traumatismes

Contrairement aux blessures, on ne peut pas « traiter » les traumatismes. Leurs effets se dissipent toutefois au fil du temps.



Table des blessures

Tirez 1d6 (+1 pour chaque blessure existante)	Résultat
1	**Coup brutal :** vous êtes jeté à terre. À votre tour suivant, vous devez dépenser 1 dé de votre réserve pour vous éclaircir les idées avant de pouvoir effectuer la moindre action. Cette blessure guérit à la fin de la scène en cours.
2	**Ralenti :** la blessure vous freine, qu'elle touche les jambes ou qu'il vous faille surmonter la douleur pour vous déplacer. Quand vous vous déplacez, c'est à la moitié de votre vitesse habituelle. La blessure guérit à la fin de la scène en cours.
3	**Vilaine entaille :** vous saignez abondamment. Votre plafond de réserve de dés ne peut pas dépasser 3 tant que cette blessure n'a pas été soignée.
4	**Commotion :** vous subissez un coup violent à la tête. Tant que cette blessure n'a pas été soignée (au moyen d'une action complexe de **Culture** ou en patientant 4 heures pour qu'elle guérisse naturellement), vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé pour effectuer des actions complexes de **Méninges**, **Intuition**, **Culture** ou **Mystères**.
5	**Blessure au bras :** tant que cette blessure n'est pas soignée (au moyen d'une action complexe de **Culture** ou en patientant 8 heures pour qu'elle guérisse naturellement), toutes les actions simples effectuées avec le membre touché sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d'**Athlétisme**, d'**Agilité**, de **Combat à distance** et de **Corps à corps**. Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
6	**Blessure à la jambe :** tant que cette blessure n'est pas soignée (au moyen d'une action complexe de **Culture** ou en patientant 8 heures pour qu'elle guérisse naturellement), toutes les actions simples effectuées avec le membre touché (y compris le déplacement, qui utilise **Athlétisme**) sont désormais complexes, et vous subissez un malus de -1 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez des actions déjà complexes d'**Athlétisme**, d'**Agilité** et de **Corps à corps**. Le meneur peut même décider que certaines actions vous sont dorénavant impossibles.
7	**Handicap sensoriel :** un de vos principaux sens (vue, odorat ou ouïe) est neutralisé. Vous pouvez le tirer au hasard avec un dé (1-2 : vue, 3-4 : odorat, 5-6 : ouïe), à moins que le meneur ne choisisse le résultat. Vous ne pouvez plus employer le sens en question tant que cette blessure n'a pas été soignée au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites) ou en attendant 12 heures de vous remettre naturellement.
8	**Blessure grave :** vos blessures sont si graves que vous arrivez à peine à agir. Tant que vous n'avez pas guéri cette blessure, vous subissez un malus de -2 à chaque dé lancé lorsque vous effectuez une action complexe. Cette blessure peut être soignée au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites) ou en attendant 12 heures de vous remettre naturellement.
9	**Coma :** votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas le restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Un autre personnage peut soigner cette blessure au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites) ou en attendant 1 jour entier pour vous remettre naturellement.
10	**Critique :** votre plafond de réserve de dés tombe à 0, et vous ne pouvez pas la restaurer tant que la blessure n'est pas soignée. Un autre personnage peut soigner cette blessure au moyen d'une action complexe de **Culture** (au moins 2 réussites). Si vous ne recevez pas de traitement médical dans l'heure, vous mourez.
11+	**Mort :** vous êtes mort.

Table des traumatismes

Tirez 1d6 (+1 pour chaque 1 obtenu sur un dé d'horreur)	Résultat
1–2	**Subtile dissonance :** vous apercevez quelque chose du coin de l'œil, comme une ombre ou une petite créature qui s'esquive rapidement. Si vous regardez, vous ne voyez rien. Ce que vous mangez ou buvez vous semble rance ou gâté l'espace d'un instant. Vous humez une odeur curieuse. Il peut s'agir d'un parfum agréable, de relents infects ou d'une étrange combinaison des deux (du sang et de la cannelle, ou de la lavande et du lait tourné). Rien de plus grave, mais vous feriez mieux de rester sur vos gardes.
3	**Choc :** vous êtes tellement choqué par ce que vous voyez, flairez, entendez ou ressentez que vous en restez hébété un moment. Vous devez vous défausser d'un dé de votre réserve si possible. S'il ne vous reste aucun dé à retirer, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
4	**Sonné :** vous vous retrouvez un instant incapable de réagir, après avoir été exposé à de telles horreurs. Vous devez défausser tous les dés de votre réserve si possible. S'il ne vous en restait déjà plus, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
5–7	**Submergé par l'horreur :** l'horreur de ce que vous venez de comprendre vous hante et vous réduit à vos instincts les plus élémentaires. À moins de dépenser 1 point de Lucidité, vous devez dépenser au moins la moitié des dés de votre réserve actuelle pour vous éloigner de l'adversaire le plus proche lors de votre prochain tour.
8–10	**Déraison :** les horreurs qui vous entourent vous font perdre la tête. À moins de dépenser 2 points de Lucidité, vous ne pouvez plus effectuer d'actions complexes ou de réactions jusqu'à la fin de la scène en cours. En outre, vous devez ajouter 1 au résultat de tous les jets effectués sur cette table jusqu'à la fin de la partie.
11+	**Perdu dans l'espace et le temps :** quelque chose d'épouvantable et de définitif vous arrive. Peut-être avez-vous définitivement perdu la raison et n'êtes-vous plus qu'une coquille vide qui marmonne d'incompréhensibles borborygmes. Peut-être avez-vous compris que vous veniez de la mer et qu'il vous faut y retourner. Vous cherchez alors le plus proche plan d'eau pour partir à la nage à la rencontre de votre sort. À moins que vous n'ayez décidé que dans un monde envahi par l'horreur, votre seul espoir consiste à prêter serment d'allégeance aux puissances les plus obscures dans l'espoir qu'elles vous épargnent. Vous disparaissez, vous êtes incapable de poursuivre vos enquêtes ou vous êtes condamné à revenir en tant qu'adversaire meurtrier de ceux que vous considériez naguère comme vos amis. Quoi qu'il en soit, vous êtes perdu à tout jamais.

Horreur à Arkham®
Le jeu de rôle

Aventure
— Les comètes de Kingsport —
Livret de découverte

Plus de contenu additionnel pour cette aventure en scannant ce QR code. ▶

EDGE

Arkham Horror

DPS DYNAMIC POOL SYSTEM

© 2025 Edge Studio sous licence de Fantasy Flight Games. Arkham Horror est ® de Fantasy Flight Games. Le symbole arcanique de Chaosium (le Signe des Anciens) est © 1983 de Chaosium inc. Édition française par Edge Studio - Asmodee Group, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du matériel et des illustrations contenues dans ce produit sont interdites sans l'autorisation écrite expresse d'Edge Studio.

EDGE-STUDIO.NET

LES COMÈTES DE KINGSPORT
SKU : ESDPSAHPRO1FR
EAN : 3558387001983

3 558387 001983

Matériel promotionnel - Ne peut être vendu