

Arthur Weyland

8

4


5





QUELQUE CHOSE D'UTILE

Fouille : piochez 3 cartes de fouille, gardez-en une et défaussez les autres.

COUP BAS

Attaque : avant de lancer vos , vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour gagner :

+1 en  ( uniquement), +1 , -1 en , ou +1 aux  ( uniquement).

Impossible de combiner cette capacité avec les cartes de  (1 fois par attaque max).

Ingénieur

Arthur Weyland

Très jeune, déjà, Arthur avait le don pour comprendre comment les choses fonctionnaient. Né dans une famille riche, il avait des ressources quasi illimitées à sa disposition. Sa passion ne l'a jamais quitté et lui a permis de décrocher haut la main un diplôme dans l'un des meilleurs lycées du pays. Il a alors annoncé à ses parents qu'il avait l'intention de poursuivre des études en ingénierie plutôt que de prendre la direction de la grande entreprise familiale. Bien que peu étonnés par son choix, ses parents ont tout de même tenté de le raisonner, mais ils ont vite changé d'avis en le voyant devenir riche et célèbre dans son domaine de prédilection.

Malheureusement, son besoin viscéral de gagner et sa propension à s'écarter des règles quand cela l'arrangeait ont fini par lui nuire. Quand la presse a eu vent de ses pratiques commerciales douteuses, il n'a eu d'autre choix que de quitter sa société et de se faire discret, tout en devant faire face à de nombreux procès. C'est à ce moment-là que la corporation Leng lui a proposé un poste d'ingénieur en chef. Arthur n'a pas laissé passer cette chance. Pour l'un de ses tout premiers projets, on lui a demandé de se rendre dans une installation ayant de nombreux soucis. Ce complexe était vital pour les opérations de la multinationale, qui souhaitait savoir pourquoi il ne fonctionnait pas comme prévu. Relevant le défi, Arthur est aussitôt parti pour la base sous-marine de Kadath.

Felicia Armitage

8




3



UN COUP D'AVANCE

Une fois par activation, vous avez droit à un **déplacement** gratuit.

TOUT VA BIEN

Action : soigne 1 blessure subie par un investigateur se trouvant sur votre case. Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour lancer 1  et soigner **[X]/2** (arrondissez à l'entier supérieur) blessures de l'investigateur.

5

Scalpel

Médecin

Felicia Armitage

Felicia n'est guère appréciée, et elle en est pleinement consciente. Mais à ses yeux, le monde est trop cruel pour perdre du temps à se montrer mielleuse ou gentille sans raison. Elle avait à peine dix ans quand ses parents ont péri dans un incendie. Peu de temps après, l'assistance sociale l'a placée dans un orphelinat, où elle a très vite compris qu'il lui faudrait se débrouiller par elle-même. En grandissant, elle s'est de plus en plus intéressée aux stimuli faisant réagir les gens. Se dévouant corps et âme à l'étude de la médecine, elle a été acceptée dans l'un des meilleurs hôpitaux universitaires du pays. Mais son enthousiasme est vite retombé quand ses patients ont commencé à se mélanger, devenant un seul organisme humain indissociable à ses yeux, et elle a perdu tout intérêt, non pas en la science médicale, mais en ces gens qu'elle était censée soigner. Les plaintes concernant sa froideur et son absence d'empathie se multipliant, ses employeurs et elle ont alors jugé qu'il valait mieux qu'elle s'en aille.

En quittant l'hôpital, Felicia a décidé de s'éloigner des hommes, préférant se concentrer sur la biologie marine. C'est à ce moment qu'elle a été repérée par plusieurs chercheurs de la corporation Leng. Recrutée par leurs soins, elle s'est très vite montrée utile pour la multinationale, jusqu'à ce que les communications soient coupées avec la base sous-marine de Kadath. Felicia s'est alors retrouvée aux premières loges. Elle aurait mieux fait de rester à l'hôpital...

Jared Drake

9



4


5



RAFALES CONTRÔLÉES

Attaque : lancez 1  supplémentaire quand vous attaquez avec un .

TIR DE COUVERTURE

Vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour **attaquer** un monstre une fois avec un  quand il vient de vous **attaquer**. Vous pouvez aussi dépenser 2 points de santé mentale pour **attaquer** avant lui (au choix ; impossible de faire les deux).



Pistolet

Soldat

Jared Drake

Jared ne regrette pas son enfance, car il sait que les regrets ne servent à rien. Son père et son frère ont disparu quand il avait six ans et sa mère l'a élevé seule. Chétif et timide, il était sans cesse persécuté par les plus grands, jusqu'à ce qu'il commence à s'adapter. Il s'est mis à se muscler et, bien vite, les autres ont compris à qui ils avaient affaire. Jared a alors été baptisé « le soldat », en raison de son sens de la stratégie, de ses dons de meneur d'hommes et de sa faculté à faire preuve de brutalité pour se débarrasser de ses ennemis. Cela n'a donc surpris personne quand il s'est engagé dans l'armée dès qu'il a eu l'âge légal pour le faire.

Tout portait à croire qu'il y ferait carrière mais, blessé dans l'explosion d'une voiture piégée, il a été rendu à la vie civile. Après avoir récupéré, il a enchaîné les petits boulots de mercenaire, de garde du corps, et même de tueur à gages. Entendant parler de ses talents, la corporation Leng l'a recruté comme responsable de la sécurité. Doué pour garder les secrets, il a vite gravi les échelons et, quand tout contact a été perdu avec la base sous-marine de Kadath, il a été assigné à la première équipe envoyée sur place pour deux raisons : protéger ses coéquipiers et, le cas échéant, les réduire au silence si la situation échappe à tout contrôle. Il n'hésitera pas un seul instant...

Randi Carter



4



CURIOSITÉ

Une fois par activation, vous pouvez accomplir 1 action d'**investigation** ou de **fouille** gratuite (vous n'avez toujours droit qu'à 1 seule action de **fouille** par tour).

SAVOIR ÉSOTÉRIQUE

Une fois par activation, vous pouvez prendre 1 jeton de santé mentale de chaque autre investigateur (le total ne peut excéder votre maximum de santé mentale).




Lampe-torche

Chercheuse

Randi Carter

Randi a toujours été dotée d'une grande curiosité et d'une imagination hyperactive. Toute petite déjà, elle étudiait tout ce qui lui tombait sous la main, rêvant de devenir une célèbre exploratrice. Elle adorait les mystères inexplicables, l'archéologie et l'étude des phénomènes surnaturels. Malheureusement, elle était également d'une constitution fragile, aussi passait-elle le plus clair de son temps le nez dans ses livres plutôt qu'à découvrir le monde par elle-même, se passionnant pour les écrits d'érudits spécialisés en ésotérisme, jusqu'à ce qu'elle rencontre un vieil enseignant de son université, le professeur Peaslee. Ce dernier l'a prise sous son aile et, ensemble, ils ont étudié de nombreux textes anciens et publié plusieurs articles que personne n'a lus... ou du moins le pensaient-ils.

Et puis, tard un soir, Randi a reçu un coup de téléphone du professeur Peaslee. Ce dernier lui a expliqué qu'il avait reçu la visite de gens de la corporation Leng qui s'intéressaient à leur travail. Ils lui avaient demandé de prendre part à une expédition susceptible de l'intéresser, mais il avait dû refuser en raison de son âge et de son état de santé. Il leur avait donc recommandé Randi. Entendant ces mots, la jeune femme a poussé un cri de joie, et quand les représentants de la multinationale ont frappé à sa porte, elle a aussitôt accepté leur offre. Enfin, elle allait pouvoir explorer le monde, comme ses héros préférés. Sauf que son histoire à elle ne serait pas une grande aventure, mais un véritable cauchemar...

The character card for Roman Asimov features a central illustration of a man in a white lab coat, blue gloves, and a white face mask, holding a small blue vial. To his left are three icons: a red heart with the number 9, a blue brain with the number 5, and a blue circular icon with the number 4. The background is a dark, textured wall with some papers and a bloodstain.

Roman Asimov

9

5

4

ÉTAT ALTÉRÉ

Attaque : réduit temporairement la résistance de tous les monstres de 1.

DÉGRADATION DE L'ADN

Pendant votre activation, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour marquer un monstre non épique à l'aide de l'un de vos jetons, ce qui réduit sa résistance de 1 par jeton. Reprenez vos jetons à la mort du monstre (vous pouvez utiliser cette capacité à plusieurs reprises).

Biochimiste

Roman Asimov

On sait peu de choses sur le docteur Asimov, et la plupart des histoires qui circulent à son sujet ne sont que de vagues rumeurs. Il se raconte qu'il a travaillé avec les médecins les plus controversés de la corporation Leng, des spécialistes dont l'existence même relève souvent de la légende. Asimov aurait apparemment réussi à altérer la perception que les gens ont de la réalité en influant sur leur cortex visuel et les récepteurs chimiques de leur cerveau, ce qui lui permettrait de contrôler ses sujets. On murmure également qu'il serait parvenu à créer des créatures abominables en greffant ensemble divers membres humains, et d'aucuns ajoutent qu'il ferait partie d'une secte ou d'une organisation criminelle. Mais rien de tout cela n'a jamais été prouvé. En revanche, ce que l'on sait avec certitude, c'est qu'il n'est pas employé par la corporation Leng, mais consultant indépendant, et qu'il est chaudement recommandé par certains cadres supérieurs de la multinationale, dont son PDG, Meredith Waite.

Asimov a rejoint l'équipe en tant que biochimiste, officiellement car les problèmes qui se sont produits à Kadath pourraient avoir été causés par un agent infectieux de nature biologique. Mais même cette fausse raison rend ses coéquipiers nerveux, car qu'est-ce qui pourrait inciter les dirigeants de Leng à penser que Kadath a pu subir une contamination biologique ? Que savent-ils qu'ils préfèrent taire aux enquêteurs ? Peut-être le docteur Asimov est-il au courant, mais si tel est le cas, il ne semble pas décidé à en parler...

Samuel Smith

10

3

4



APPEL DES TÉNÈBRES

Une fois par activation, vous pouvez déplacer un monstre non épique sur le plateau d'une case dans votre direction.

ON N'ABANDONNE PERSONNE

Déplacement : vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour échapper au blocage des monstres **et/ou** choisir un investigateur sur votre case pour le déplacer avec vous.



Pistolet-
mitrailleur

Capitaine

Samuel Smith

Bien que d'aspect bourru, le capitaine Samuel Smith est un homme au grand cœur. C'est d'ailleurs pour cela qu'il ne s'est jamais remis de la perte de tout l'équipage du sous-marin qu'il commandait. Suite à ce terrible accident, il a pris un congé sans solde et a sombré dans la boisson pour échapper à la culpabilité qui le rongait. Pourquoi avait-il survécu sans pouvoir sauver ses hommes ? Il avait l'impression d'être au purgatoire et, voyant que l'alcool ne résolvait rien, il s'est finalement tourné vers la religion dont il s'était détaché depuis l'enfance, trouvant dans la foi l'apaisement qu'il cherchait si désespérément. Ses amis se sont vite rendu compte qu'il avait changé, et ils ont commencé à le surnommer « le Prêcheur », autant pour le taquiner gentiment que parce que cela correspondait à l'homme qu'il était devenu.

Quelque temps plus tard, un représentant de la corporation Leng l'a approché pour lui expliquer qu'un incident s'était produit à la base sous-marine de Kadath et que l'on avait besoin de lui pour conduire une équipe d'enquêteurs sur place. Samuel a aussitôt été pris de sueurs froides. Comment pourrait-il de nouveau diriger un submersible, après ce qui lui était arrivé ? Mais dans le même temps, il ne pouvait pas rester à ne rien faire. Si des innocents étaient en danger au fond de l'océan, il lui fallait tout faire pour les aider. Alors, il a accepté. Et depuis, il espère qu'il n'en viendra pas à regretter sa décision...

Christopher Dalton

7



4

5



ILLUMINATION DANS LES TÉNÈBRES

Lorsque des monstres vont apparaître sur la case où vous vous trouvez, vous pouvez les placer à un autre point de génération de monstres. De plus, vous traitez les effets de corruption sur votre case comme s'ils n'existaient pas.

PROIE DIMINUÉE

Une fois par activation, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour infliger un effet de **ralentissement** ou un effet d'**affaiblissement** à un monstre non épique (ou faire les deux pour 2 points, en ciblant un ou deux monstres non épiques, au choix).



Leurre
anti-sonar

Explorateur

Christopher Dalton

Christopher a vu des choses incroyables au cours de ses longues années de voyage, et cela lui a permis de développer une perception unique et étonnamment mystique du monde qui l'entoure.

Dans sa jeunesse, un accident lui a coûté l'usage de ses jambes, mais loin de se décourager, il a décidé de tout faire pour retrouver le contrôle de son corps et de sa vie. Dès qu'il l'a pu, il a suivi un intense programme physique afin de renforcer ses muscles, la méditation l'aidant à affûter son esprit. Ses efforts ont été couronnés de succès et, avec l'invention des premiers membres bioniques, il s'est retrouvé doté d'une paire de jambes toutes neuves et d'une irrépressible envie d'aventure. Très vite, il est devenu célèbre, mais cela n'a pas été sans conséquence. Sa femme a fini par le quitter, sa fille refusant quant à elle de répondre à ses appels. Il a tenté de noyer sa peine dans le travail, jusqu'à ce qu'un mauvais rêve lui rappelle ce qui comptait le plus dans sa vie : sa fille. Dans son cauchemar, elle hurlait de terreur, encerclée par des créatures qui étaient l'incarnation même de la peur. Alors, il a utilisé toutes les ressources dont il disposait pour la retrouver.

Et il a réussi, parvenant à la localiser tout au fond de l'océan, dans une base qui n'est même pas censée exister. Et au fur et à mesure qu'il s'en approche, il sent de plus en plus le mal indicible qui s'en dégage...

Emma Kruger

8



3


6



TALENTS PARTICULIERS

Attaque : vous infligez 1 blessure supplémentaire. De plus, vous pouvez rejouer tous vos [1] aux dés.

RÉFLEXES ÉCLAIR

Après avoir subi l'**attaque** d'un monstre, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour effectuer une action de **déplacement**. Avant une **attaque** de monstre, si vous êtes à , vous pouvez dépenser 2 points de santé mentale pour effectuer une action de **déplacement** (le monstre attaque ensuite normalement).



Couteau
multi-usage

Agent spécial

Emma Kruger

Emma n'a jamais voulu d'une vie normale. Déterminée et attirée par l'aventure, elle a, dès l'adolescence, commencé à suivre des entraînements de survie et des cours d'arts martiaux. Ses professeurs ont très vite remarqué qu'elle avait un très fort esprit de compétition et qu'elle était virtuellement dénuée d'empathie. C'était une jeune femme froide et calculatrice qui ne perdait jamais son calme et qui était prête à relever tous les défis. Le parfait agent.

Diverses organisations aux activités plus ou moins douteuses l'ont également vite repérée, avec pour conséquence qu'elle ne manquait jamais de missions à accomplir. Jusqu'au jour où la corporation Leng lui a fait une offre dépassant toutes ses espérances. Emma a alors cessé de travailler en indépendante. Son nouvel emploi lui offrait entre autres l'accès à de nombreux gadgets et aux meilleures installations possibles pour s'entraîner. Elle est donc devenue plus forte que jamais, mais elle s'ennuyait. Les rares missions de cambriolage ou de surveillance qu'on lui confiait ne lui suffisaient pas.

Mais là, enfin, Leng semble avoir trouvé une opération digne de son talent. Elle a été chargée d'évaluer la situation dans la base sous-marine de Kadath. Et si ce qu'elle découvre sur place ne lui plaît pas, elle est autorisée à faire tout le nécessaire pour régler le problème, y compris avoir recours à la force. On dirait qu'elle va enfin pouvoir s'amuser...

Franklyn Christie



12

3







4



COMPORTEMENT ASOCIAL

Lorsque vous devez lancer des , vous avez droit à 1  supplémentaire s'il n'y a aucun autre investigateur sur votre case.

INSTINCT DE SURVIE

Utilisez cette capacité comme un  :  =3,  =4,  =1, **Attaque** : vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour retourner 1  que vous venez de lancer sur sa face opposée (utilisable à plusieurs reprises). De plus, vous avez droit à 1  supplémentaire pour chaque [6] que vous obtenez.

→
Navigateur

Franklyn Christie

Franklyn était le meilleur athlète de son lycée et la corporation Leng lui a offert une bourse d'études. Il se voyait déjà évoluer chez les pros quand un tibia cassé a mis fin à sa carrière de footballeur professionnel. Il a alors décidé de devenir pilote, ne ménageant pas ses efforts pour atteindre, là encore, l'excellence, et Leng l'a engagé dès l'obtention de son diplôme. Très vite, il s'est imposé comme l'un des tout premiers navigateurs de la multinationale et, étant d'une discrétion à toute épreuve, il a rapidement gagné l'insigne honneur d'être l'un des rares pilotes à savoir où se trouve Kadath. David et lui sont d'ailleurs les deux seuls à pouvoir négocier l'approche piégeuse de la base sous-marine, et Franklyn en est très fier.

Persuadé d'être le meilleur, il fait tout ce qu'il faut pour que les autres le sachent également, ce qui lui vaut d'être peu apprécié par ceux qu'il convoie. Il est en compétition permanente avec David, le seul autre pilote qu'il ne parvient pas à battre. Et même si Franklyn a jusque-là toujours été surclassé par son rival, il ne se décourage pas pour autant. D'autant que le sous-marin de David a été détruit, ce qui signifie que les enquêteurs de Leng vont avoir besoin de Franklyn pour quitter la base. Alors, c'est qui le plus fort, finalement ?

The character card for Isaiah Wiesenenthal features a central illustration of the character in a dark, futuristic suit with a glowing blue emblem on the chest. To the left of the character are three icons: a red heart with the number 9, a blue brain with the number 5, and a circular icon with the number 4. To the right is a large text box with a metallic border containing two abilities. At the bottom right, a blue box contains the word 'Prophète'.

Isaiah Wiesenthal

9


5

4

CONTRÔLE DE L'AVENIR

Une fois par activation, vous pouvez regarder les trois premières cartes d'un paquet de cartes face cachée, et les replacer au-dessus et/ou en dessous du paquet dans l'ordre que vous souhaitez.

MANIPULATION DU DESTIN

Avant qu'un investigateur lance des , vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour choisir un chiffre de 1 à 6. Chaque résultat du lancer égal à ce chiffre est considéré comme un [6].

Prophète

Isaiah Wiesenthal

Beaucoup pensent que les prophéties ne sont que des délires d'esprits troublés, tandis que d'autres y voient un signe que la fin du monde est proche. Pour Isaiah, c'est totalement différent. À ses yeux, ce sont des armes. Ses connaissances le considèrent depuis longtemps comme totalement névrosé, et nul n'est capable d'estimer son âge en raison de l'épaisse couche de maquillage qu'il porte en toute occasion. Cela fait des années qu'il se fait appeler « le Prophète », répétant ses prédictions à qui veut l'entendre et faisant tout son possible pour empêcher le sort qu'il prédit à l'humanité. Le problème, c'est que personne ne le croit, ce qui n'a rien d'étonnant, ses prophéties n'annonçant que des malheurs.

Isaiah a vu des horreurs inimaginables surgir du fond de l'océan et finir par submerger le monde, et cela fait longtemps qu'il évoque le jour où la race humaine tout entière sombrera dans la démence face à un tel cauchemar. Mais alors que la plupart des gens décidaient de l'ignorer, la corporation Leng s'est intéressée à ses prédictions et l'a invité à se joindre à une équipe en route pour la base sous-marine de Kadath.

La raison en était simple : à Kadath, tout ce qu'Isaiah a décrit semble se réaliser. La question se pose alors : l'avenir cataclysmique qu'il a vu pour l'humanité est-il gravé dans le marbre, ou bien est-il encore possible de le changer ? Il a la ferme intention de le découvrir...

Lisbeth Gibson






7

4


5



PIRATAGE DU DESTIN

Vous pouvez mettre de côté jusqu'à 3  (conservez leur résultat), ce qui les transforme en [0] dans votre lancer d'origine. Par la suite, vous pouvez remplacer 1  que vous venez d'obtenir par 1 de vos  mis de côté (ces 2  ne peuvent pas être mis de côté). Vos  mis de côté peuvent être défaussés à tout moment.

COUP DE BOL

Lorsque vous venez de lancer des , vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour en rejouer autant que vous voulez.



Fusil
d'assaut

Pirate
informatique

Lisbeth Gibson

Depuis qu'on a dit à Lisbeth que la société reposait sur des règles, elle n'a eu de cesse de les contourner, ou plutôt de les pirater. Elle a récupéré son premier ordinateur à l'adolescence, quand le voisin d'en face a été condamné à dix ans de prison pour coups et blessures. Plus personne ne risquait de s'en servir, de toute façon. Accros à la boisson et aux jeux d'argent, ses parents ne s'en sont même pas rendu compte, et il ne lui a pas fallu longtemps pour devenir un pirate informatique reconnu. Elle s'est choisi le pseudo de Lucky8 pour la même raison que Bruce Wayne a décidé de se faire appeler Batman, afin de transformer quelque chose qu'elle haïssait en symbole inquiétant.

Elle aime dire que « le sort joue aux dés avec nous, et si on veut être maître de son destin, il faut les lui arracher ». Fidèle à sa devise, elle va où bon lui semble et prend tout ce qui lui plaît. Mais à force, elle pourrait bien avoir commis une grave erreur. Apprenant que la corporation Leng cachait quelque chose d'énorme, elle a piraté ses serveurs afin de se faire recruter en tant que spécialiste de la sécurité informatique.

Et maintenant, la voilà à bord d'un sous-marin en route pour une base secrète au beau milieu du Pacifique. Et elle ne peut s'empêcher de se demander si elle pourra continuer à tricher aux dés avec le sort au fin fond de l'océan...

A character card for Sophie Brigman, a female investigator with long brown hair and blue eyes. She is wearing a yellow and purple tactical outfit with a large backpack and is holding a large, futuristic rifle. The card features various icons and text boxes. On the left, there are three icons: a red heart with the number 8, a blue brain with the number 4, and a purple circle with the number 6. On the right, there is a large text box with a dark background and a metallic border, containing the name of her special ability and its description. At the bottom right, there is a smaller text box with a blue background and a metallic border, containing her profession name. The background of the card is a dark, industrial setting with some bloodstains and papers.






Sophie Brigman

8


4

6

HARPONS À TÊTE CHERCHEUSE

Utilisez cette capacité comme un  :
 =3,  =1,  =4,  =3, **Attaque** :
vous pouvez prendre pour cible n'importe quel monstre à moins de 3 cases (sans porte fermée ou verrouillée entre vous et lui). Il n'a pas besoin de se trouver dans votre champ de vision.

ASSISTANCE

Quand un autre investigateur porte une **attaque** qui inflige au moins 1 point de dégâts à un monstre, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour attaquer immédiatement le même monstre à l'aide d'un  si vous en avez la possibilité.

Plongeuse

Sophie Brigman

Sophie est née avec de l'eau de mer dans les veines, ou du moins est-ce ce que ses parents lui ont toujours dit. Ils étaient tous deux biologistes spécialistes des grands fonds, et Sophie nageait déjà comme un poisson avant de savoir marcher. La mer l'a toujours attirée. Et puis, un jour, ses parents sont partis en expédition et n'en sont pas revenus. Leur sous-marin n'a jamais été retrouvé.

Sophie a alors été placée en famille d'accueil. Dans son malheur, elle a eu de la chance, ses nouveaux parents l'aimant comme leur propre fille et l'aidant à guérir de ses blessures psychologiques. Grâce à eux, elle est devenue une jeune femme optimiste dotée d'une grande confiance en elle. En revanche, son deuil l'avait changée, et la mer, qui l'avait tant attirée étant enfant, la terrifiait désormais ; le seul fait d'aller à la plage lui valait des crises de panique, persuadée qu'elle était que les vagues voulaient l'engloutir, comme ses parents avant elle. Alors, à l'âge de vingt ans, elle a décidé de surmonter sa peur. Elle a commencé par nager en piscine, puis dans les cours d'eau et les lacs, avant de se confronter de nouveau à l'océan. Lentement, son amour d'antan pour la mer a refait surface, tant et si bien qu'elle est devenue plongeuse professionnelle. Il reste encore tant de merveilles à découvrir dans les grands fonds. Et elle ne peut s'empêcher d'espérer que ses parents sont toujours là, quelque part, à l'attendre...

Amanda Weaver

8

4



5



DIVERSION FÉLINE

Au début de votre activation, votre démenche augmente de 1 par monstre se trouvant sur la même case que **Jon**. Puis, vous devez déplacer **Jon** sur une case adjacente. Durant la phase de **déplacement** des monstres, **Jon** est considéré comme un investigateur.

ATTAQUES SUCCESSIVES

Lorsque vous attaquez à l'aide d'un , vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour porter immédiatement une **attaque** gratuite à l'aide d'un , et vice versa.


Couteau
multi-usage

Bosco

Amanda Weaver

- *Quand Amanda était encore jeune, elle s'est rebellée contre sa vie dorée et a tout quitté pour l'océan.*
- *Engagée à bord d'un navire-cargo, l'Isabel, elle a trimé sans relâche pour se forger une excellente réputation auprès de tout l'équipage et, bien vite, elle s'est retrouvée au poste de bosco, l'officier en second du bateau.*

Et puis, l'Isabel a remporté un contrat de transport de minerai à partir d'un complexe secret de la corporation Leng situé au beau milieu du Pacifique. La cargaison était apportée par de petites barges et des sous-marins, l'équipage du navire ayant reçu l'ordre de ne pas poser la moindre question. Sauf qu'un jour, un sous-marin a amené autre chose. Une créature terrifiante qui a massacré la quasi-totalité des marins de l'Isabel avant qu'Amanda ne finisse par la tuer. Mais les moteurs du bateau avaient subi de terribles dégâts au cours de l'affrontement, et il s'est mis à dériver au gré des courants marins. Amanda n'a dû sa survie qu'à un rationnement draconien, et elle serait sans doute devenue folle sans la présence du seul autre survivant du drame, son chat noir, Jon. Et puis, un jour, un autre navire l'a recueillie. La jeune femme s'est tout d'abord crue sauvée, mais c'était avant de découvrir la destination du bâtiment.

Contrainte et forcée, Amanda retourne droit vers le cœur des ténèbres et le ventre du monstre clandestin de la corporation Leng...




Charles Ryan

12

3

3

BOÎTE DE CONSERVE

Vous n'avez pas besoin de dépenser d'oxygène avant d'effectuer une action dans une zone inondée. Grâce à votre scaphandre intégré, vous gagnez également +1  en résistance.

PUISSANCE DE LA MACHINE

Attaque : vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour infliger un effet de **paralysie** à un monstre non épique que vous avez pris pour cible (cette capacité peut être utilisée à plusieurs reprises au cours d'un même tour de jeu).

Mineur
servo-assisté

Charles Ryan

Quand une série d'accidents à la base de Kadath et dans le reste du monde ont fait chuter ses profits, la corporation Leng a dévoilé une nouvelle initiative philanthropique, le projet Mineur servo-assisté. Dans le cadre de ce programme, la multinationale a recruté des travailleurs handicapés un peu partout, en leur offrant un salaire incroyablement élevé tout en leur promettant de leur rendre leur mobilité. Les employés de Leng en ont aussi bénéficié. Les candidats ont été triés sur le volet, car ils ne devaient avoir aucune attache, et personne qui puisse s'inquiéter pour eux. La raison de ce critère de sélection est vite devenue évidente : la compagnie avait l'intention de pratiquer sur eux des opérations chirurgicales majeures afin de greffer leur corps de manière définitive dans des scaphandres de mineurs servo-assistés, pour qu'ils soient parfaitement adaptés au travail dans les grands fonds.

Charles Ryan travaillait déjà à Kadath quand il a été blessé lors d'un grave accident. Entendant parler du projet et de la prime offerte, il a saisi l'occasion sans la moindre hésitation. Quand il est sorti de la salle d'opération, il a réalisé qu'il n'était plus tout à fait humain. Mais contrairement aux premiers candidats, lui était toujours vivant, au moins. Et la chance ne l'a pas laissé tomber ; en rentrant d'une longue mission de repérage, il a découvert que les autres mineurs, revenus avant lui, s'étaient fait dévorer ou mutiler par des monstres qui étaient, au sens propre, l'incarnation de leurs pires cauchemars...

Dakota Jansen

8



4



5

PLANQUE

Vous pouvez choisir de transformer une action en jeton d'action. Par la suite, vous pouvez défausser un jeton d'action pour accomplir immédiatement une action gratuite (cela ne vous permet pas d'interrompre une action en cours, la vôtre est effectuée juste après).

FIN LIMIER

Fouille : dépensez X point(s) de santé mentale (0 est possible) pour défausser autant de cartes du paquet de fouille, après quoi vous pouvez récupérer une carte dans la pile de défausse. Lorsque vous défaussez vos propres cartes de fouille, retirez-les du jeu.

Officier de police

Dakota Jansen

Dakota a grandi dans une famille de policiers, entre son grand-père, son oncle et sa mère. En CM1, elle s'est retrouvée dans le bureau du directeur de l'école pour avoir frappé un garçon. Interrogée à ce sujet, elle a expliqué qu'il terrorisait un enfant de CE1, et que ce n'était pas juste. C'est à ce moment que ses parents ont su qu'elle perpétuerait la tradition familiale.

Le code moral de Dakota ne tolère pas le moindre écart. Elle déteste les menteurs et les tricheurs, et elle protège inlassablement les innocents, punissant les coupables avec la plus grande sévérité. Ses collègues la considèrent comme une policière pure et dure et ne l'en respectent que davantage. Quand un poste d'inspecteur s'est libéré, il lui a tout naturellement été attribué, et elle a, depuis, maintes fois prouvé qu'elle en était digne grâce à son éthique irréprochable et à sa vive intelligence. Mais sa dernière enquête est la plus complexe qu'elle ait jamais eue à élucider. Elle concerne plusieurs disparitions dans sa ville, et les victimes n'avaient apparemment qu'un seul et unique point commun : elles travaillaient toutes pour la corporation Leng.

Dakota pense de plus en plus être en présence d'un scandale que l'on cherche à étouffer, surtout depuis qu'elle a découvert le dossier laissé par son prédécesseur. Faisant jouer ses contacts, elle a réussi à embarquer à bord d'un navire à destination de ce qui semble être le cœur de la conspiration : une base souterraine qui n'est même pas censée exister...




David

10

3

ANALYSE DES PROBABILITÉS

Au début de votre activation, vous gagnez des jetons d'androïde, jusqu'à en avoir autant que le nombre de blessures que vous avez subies. Vous pouvez défausser l'un de ces jetons pour relancer 1  que vous venez tout juste de jouer.

VESTIGES D'HUMANITÉ

Rien ne permet de soigner les blessures que vous subissez. Chaque fois que vous risquez d'en encaisser, vous pouvez l'empêcher en dépensant 1 point de santé mentale par blessure à éviter.

4

Pilote

David

Bien des années avant les récents progrès dans le domaine des Compagnons et la mise au point des unités Pris, la corporation Leng avait déjà vu les avantages à tirer d'une machine consciente. Cette dernière, l'androïde parfait, avait reçu le nom de David. Visuellement, rien ne le différençait des humains, et il était capable d'apprendre et de réagir à son environnement. En fait, afin que le projet reste secret, il a toujours été traité comme un homme normal, et la plupart de ses collègues ignorent la vérité à son sujet. Au fil des ans, il a gravi les échelons jusqu'à devenir le meilleur pilote de submersible de la multinationale. Mais au fond de lui, il sait qu'il est différent, et cela le rend nerveux de vivre au milieu des humains. Il redoute en permanence d'être identifié pour ce qu'il est, à savoir un androïde conscient, et donc illégal. À cause de cela, il peut souvent paraître réservé quand on ne le connaît pas.

Malheureusement, alors qu'il transportait la première équipe d'enquêteurs envoyée à Kadath, un accident s'est produit et il a été blessé au bras droit, ce qui a révélé toute l'électronique cachée sous son épiderme. Face à la défiance de ses compagnons, il leur a expliqué qu'il s'agissait d'une prothèse, mais il sent bien que tous ne l'ont pas cru. Cependant, compte tenu des horreurs qui commencent à se répandre dans la station, il commence à se dire qu'être un androïde n'est peut-être pas une mauvaise chose...



The image shows a character card for Jacob Clarke, a character from the game "The Last of Us Part II". The card is set against a background of a character in futuristic, teal and red armor holding a large, gold-colored weapon. The card itself is dark blue with a metallic, industrial aesthetic. At the top, the name "Jacob Clarke" is written in a white, sans-serif font. Below the name are three icons: a red heart with the number "8", a blue brain with the number "4", and a circular icon with a lens. On the right side, there are two text boxes. The top one is titled "EXTERMINATION" and describes an attack ability. The bottom one is titled "INDICES COLLECTIFS" and describes a collective index ability. At the bottom right, there is a small icon of a mining tool labeled "Extracteur de minerais" and a larger blue box labeled "Pro du sauvetage".

Jacob Clarke

8

4

EXTERMINATION

Attaque : lancez 1  en plus de vos dés d'attaque.  : si votre cible est un monstre non épique, vous le tuez instantanément.

INDICES COLLECTIFS

Attaque : lorsque vous tuez un monstre, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour placer un jeton de cadavre sur sa case. Par la suite, au cours de son activation, un investigateur sur cette case peut prendre le jeton et le défausser pour piocher une carte de conscience.

5


Extracteur
de minerais

Pro du sauvetage

Jacob Clarke

Jacob a vu la démente de près et y a survécu, mais pas intact. La dernière fois qu'il a croisé le mal absolu, sa femme en a été la victime, et il la revoit hurler dès qu'il ferme les yeux. Ses cauchemars lui interdisent de mener une vie normale. Comment accepter un univers qui n'est plus à ses yeux qu'une coquille d'œuf pouvant se briser à tout instant ?

De retour de cette mission désastreuse, il s'est retrouvé dans la tourmente, tout le monde cherchant à lui faire porter le chapeau. Et même si rien n'a pu être prouvé contre lui, il a dû se plier à une série d'évaluations psychologiques afin de déterminer son état mental.

Jacob a appris à donner le change lors de ces séances, afin que nul n'apprenne ce qu'il a découvert. Parallèlement, il s'est constitué un réseau de gens déterminés à révéler la vérité au grand jour. Eux savent que l'Église de l'Aube dorée est responsable de la catastrophe qui a tué la femme de Jacob, et qu'elle se livre actuellement à des expériences secrètes dans une base sous-marine au fond du Pacifique. Ils sont parvenus à établir des liens entre la secte et la corporation Leng, et même à découvrir les coordonnées du complexe. Rassemblant les armes et l'équipement qu'il a mis au point pour combattre les abominations, Jacob a pris un sous-marin se rendant sur place. Il n'a pas l'intention de laisser ces choses atteindre la surface. Il est grand temps d'en finir...

Pris

9



5



COPIE CONFORME

Au début de votre activation, choisissez un investigateur. Jusqu'à votre prochaine activation, vous gagnez toutes les capacités mentionnées sur la carte de l'investigateur choisi et, si vous devez dépenser de la santé mentale, c'est lui qui la dépense à votre place.

PAS TOUT À FAIT HUMAINE

Vous ne pouvez jamais recevoir de jeton de santé mentale ou de jeton de démence, tout comme vous ne pouvez pas piocher de carte de conscience ni de carte de démence.

Secrétaire

Pris

D'aucuns disent de Pris et de ses semblables qu'ils sont la dernière évolution en date dans le domaine des assistants électroniques. Les « Compagnons », comme on les appelle, sont très à la mode chez les riches. Leur corps est réaliste bien qu'un peu trop parfait, ils parlent plusieurs langues et ont la faculté d'apprendre et de s'adapter aux besoins et désirs de leur propriétaire. Ils peuvent même reproduire les émotions humaines de manière bluffante, même si peu passeraient le test de Turing. Afin de les différencier des humains, tous ont une marque verticale sur chaque joue, comme s'ils étaient en train de pleurer.

Pris ne s'est jamais considérée comme une femme en chair et en os, même si, depuis quelque temps, elle montre de plus en plus un trait résolument humain. À force d'apprendre au contact des autres et de devoir répondre à leurs attentes, elle commence elle aussi à avoir des désirs propres. Elle a pris grand soin de le cacher à ses supérieurs, ayant entendu des rumeurs comme quoi les Compagnons montrant ce genre de « dysfonctionnement » étaient réinitialisés ; elle n'a pas l'intention de connaître le même sort. Alors, elle fait tout pour ne pas se faire remarquer et continue d'analyser ce qui lui arrive. Récemment, elle a été assignée à une équipe d'enquêteurs en route pour la base de Kadath. Une fois là-bas, peut-être aura-t-elle le temps de réfléchir à ses options. Au moins, elle devrait y trouver de nouvelles choses à apprendre...

Stephen Cooper

8



3

5



FAILLE DANS L'ESPACE-TEMPS

Au début de la phase d'activation, vous pouvez échanger la position de votre carte d'activation avec celle d'un autre investigateur.

COURBURE DE L'ESPACE

Action : vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour échanger votre position avec celle d'un autre investigateur situé à moins de X cases de vous.



Pied de biche

Physicien

Stephen Cooper

Stephen en avait assez de la physique. Ou plutôt, de la frustration qu'elle lui inspirait. Depuis des années, il travaillait sur sa grande théorie, qui lui permettrait de rejoindre le panthéon de sa discipline. Mais alors que d'autres découvraient des particules qui rendaient le boson de Higgs presque commun et changeaient fondamentalement notre perception de la réalité, Stephen n'arrivait à rien.

Quelques années plus tôt, il avait rejoint le vaste programme scientifique de la corporation Leng et, poussé par la curiosité, il a finalement demandé à se faire muter à Kadath. Alors que, pour beaucoup, rejoindre la base sous-marine s'est avéré être une terrible erreur, pour lui, cela a été une véritable révélation. Quand le pouvoir de la sphère a été libéré, Stephen a tout d'abord lutté pour survivre, comme tout le monde. Mais au fil des jours, il s'est aperçu que les lois de la physique volaient en éclats les unes après les autres autour de lui. Alors que la peur devenait tangible et que la folie prenait forme, il s'est mis à calculer, à effectuer des tests et à tout enregistrer. C'est ainsi qu'il a compris que les lois naturelles avaient cédé au-delà du niveau quantique, permettant ainsi à l'étrange démente de dimensions parallèles de s'insinuer dans le monde réel.

Stephen a peut-être enfin fait la découverte qui le rendra célèbre. La seule question, maintenant, c'est de savoir s'il survivra assez longtemps pour la révéler au monde entier...

Meredith Waite

8



3

4



MAÎTRESSE ÉCLAIRÉE

Lorsque vous devez piocher une carte de domaine, vous pouvez prendre les trois premières du paquet. Gardez celle que vous préférez et remettez les deux autres sous le paquet.

PRÉSENCE IMPOSANTE

Une fois par activation, vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour sélectionner un autre investigateur à moins de X case(s). Ce dernier peut immédiatement effectuer une action gratuite.

PDG

Meredith Waite

• PDG mondialement connue de la corporation Leng, obscure société drapée dans le secret, Meredith Waite l'a transformée en l'une des plus puissantes multinationales du monde. En dépit de la croissance exponentielle de la compagnie, Meredith a fait en sorte que le grand public ne la voie jamais comme une entité « malfaisante ». Quand on lui demande quel est son secret, elle répond avec un clin d'œil : « Un peu de magie. » Comme la plupart des actionnaires de Leng, Meredith fait partie d'une organisation religieuse baptisée Église de l'Aube dorée, religion autoproclamée prônant la spiritualité et l'équilibre intérieur. De nombreux parallèles ont été établis avec l'Église de Scientologie, au grand dam des deux groupes, qui refusent cette association. Meredith et les membres de sa famille occupent une place importante au sein de l'Aube dorée depuis de nombreuses années.

Mère célibataire, elle ne s'est jamais mariée, et cela a souvent été mis en avant pour donner de Leng l'image d'une société de progrès, dans laquelle même une femme dans sa situation peut changer le monde. Le complexe sous-marin de Kadath est son projet phare depuis des années. Elle a personnellement supervisé sa construction et le recrutement du personnel. Mais pourquoi s'y intéresse-t-elle tant ? Et pour quelle raison sa fille, surprotégée et tenue à l'écart des médias, se montre-t-elle craintive, même envers sa mère, les rares fois où elle apparaît en public ? Qu'est-ce que Meredith cache au fond de son âme, et cela devrait-il nous inquiéter ?

The image shows a character card for Regan Waite. The card features a central illustration of the character, a woman with long dark hair, wearing a white and green outfit, holding a glowing blue and purple dagger. To the left of the illustration are three icons: a red heart with the number 7, a blue brain with the number 6, and a circular icon with the number 4. To the right is a large text box with a dark background and a metallic border, containing the character's abilities. At the bottom right, there is a small blue box with the text 'Atout de la secte'.

Regan Waite

7

6

4

MAÎTRISE DES DOMAINES

Vous pouvez utiliser les jetons de domaine des autres investigateurs comme s'ils étaient à vous.

FUREUR CANALISÉE

Une fois par activation, vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour marquer X monstre(s) non épique(s) à l'aide d'autant de jeton(s) de domaine. Un monstre marqué subit 1 blessure par jeton que vous lui avez affecté au terme de son activation. Reprenez le ou les jeton(s) sous votre contrôle une fois le monstre retiré du plateau de jeu.

Atout de la secte

Regan Waite

Regan Waite a presque tout oublié de son passé. Des pans entiers de sa mémoire ont disparu, dont ses plus jeunes années, comme s'ils avaient été arrachés à son esprit. Peut-être a-t-elle subi un grand traumatisme et son cerveau n'a-t-il trouvé que cette solution pour la préserver. À moins qu'elle n'ait été victime d'un mal inconnu. Toujours est-il que son plus ancien souvenir est une vive sensation de dégoût ressentie en flottant dans un océan dépassant l'entendement, avant de se réveiller dans une salle métallique en présence d'une femme prétendant être sa génitrice. Mais quelle mère regarde ses enfants avec une intensité aussi dérangeante ?

Quoi qu'il ait pu lui arriver avant qu'elle ne se réveille dans cette pièce (et sa mère refuse de lui en parler), Regan se souvient parfaitement de ce qui s'en est suivi. Conduite chez Meredith, elle a eu droit à une vie de recluse, n'ayant de contacts qu'avec des médecins, des membres hauts placés de l'Église de l'Aube dorée et un personnel trié sur le volet. Elle se sait différente, les gens normaux étant apparemment incapables de manipuler le monde qui les entoure par la seule force de leur volonté, eux. Mais elle ne comprend pas pourquoi sa mère la couve à ce point, ni pourquoi les autres l'appellent « notre meilleur atout » quand ils pensent qu'elle n'écoute pas. Tout le monde lui dit qu'elle est spéciale et qu'un destin merveilleux l'attend, mais elle n'est pas sûre de vouloir savoir de quoi il s'agit...

Ward Phillips

8



5

4



RÊVEUR INTRÉPIDE

Une fois par activation, vous avez droit à une action de **repos** gratuite.

RÉÉCRITURE DU PRÉSENT

Quand un investigateur doit piocher une carte de démente, vous pouvez en piocher une de plus par point de santé mentale que vous dépensez. L'investigateur choisit celle qu'il préfère et défause les autres.



Necro-
nomicon

Romancier

Ward Phillips

Depuis sa plus tendre enfance, Ward fait des rêves inavouables, remplis de contrées fantastiques aux habitants improbables, ou au contraire de créatures si abominables que le seul fait de les apercevoir ferait sombrer le plus courageux des hommes dans la folie. Il a couché ses cauchemars sur le papier, les transformant en histoires. Et puis, celles-ci ont commencé à lui échapper, lorsque d'autres ont repris ses sources d'inspiration pour leurs propres récits, tandis que certains lecteurs se persuadaient que ce qu'il écrivait était vrai. D'année en année, sa popularité a grandi, à tel point que, là où ses livres ne rencontraient autrefois que le mépris du grand public, ils font aujourd'hui l'objet d'une certaine révérence. Et alors que cela se produisait, la réalité s'est mise à se transformer.

Mais cela, Ward ne l'a pas vu, car un jour, il ne s'est pas réveillé. Comme frappé d'une malédiction, il s'est retrouvé à errer sans fin dans son monde onirique échappant à toute logique. Pendant ce qui lui a semblé être plusieurs vies, il a cherché une issue, et quand il a fini par en trouver une, il n'aurait pu jurer qu'il était enfin de retour dans son univers de raison. Cet endroit était si différent, si... déformé.

Depuis, Ward se pose sans cesse les mêmes questions. Continue-t-il de rêver, ou bien est-il de retour dans le monde réel ? Mais s'il s'agit bien de la réalité, comment l'écrivain qu'il est a-t-il pu la déformer à ce point ?

A character card for Clarence Branom, a psychiatrist. The card features a central illustration of Clarence in a white lab coat, holding a scalpel. To the left, there are three icons: a heart with the number 8, a brain with the number 4, and a circular icon with the number 5. To the right, there is a large text box with a dark background and a metallic border containing his name, abilities, and profession. At the bottom right, there is a small icon of a brain labeled 'Tissu cérébral' and the profession 'Psychiatre'.

Clarence Branom

8

4

MANIPULATION DE LA RAGE

Action : choisissez un autre investigateur. Il peut immédiatement effectuer une **attaque** gratuite (pas plus d'une fois par investigateur et par tour).

CONTRÔLE DE LA PSYCHOPATHIE

Au cours de votre activation, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour choisir un investigateur ; celui-ci gagne 1 jeton de folie furieuse (3 fois par activation max). Au cours d'une **attaque**, cet investigateur peut retourner X jeton(s) de folie furieuse pour infliger autant de points de dégâts en plus à un monstre non épique.

Tissu
cérébral

5

Psychiatre

Clarence Branom

Le docteur Branom a toujours eu un goût prononcé pour tout ce qui est extrême. Peut-être est-ce pour cette raison que le docteur West et lui se sont bien entendus dès le premier jour. En fait, les deux hommes travaillent ensemble depuis si longtemps qu'ils sont presque devenus siamois. Branom a toujours été obnubilé par l'étude des tueurs en série et de la folie sanguinaire. Trouvant ces déviations fascinantes, il ne peut s'empêcher de se demander à quoi le monde ressemblerait si ces individus considérés comme fous étaient en fait la norme et si les gens sains d'esprit étaient enfermés. Que se passerait-il alors ?

Branom et West ont été recrutés par la corporation Leng voici plusieurs années, et leurs projets ont instantanément été couverts par le sceau du secret. Transférés au complexe de Kadath à la demande insistante de l'Église de l'Aube dorée, ils se sont jetés à corps perdu dans le travail qui leur était proposé. Branom a poussé West à aller toujours plus loin, jusqu'à ce que, sous l'influence malfaisante de la sphère, ce dernier finisse par craquer.

Maintenant que la démence se referme également autour de lui tel un nœud coulant, Branom se retrouve prisonnier d'un univers où toutes ses idées, même les plus extrêmes, ont pris forme physique. Il a enfin compris à quoi un monde de folie pouvait ressembler, et il en vient aujourd'hui à se demander s'il a jamais eu toute sa tête...

Hannah



CAUCHEMARS DOMPTÉS

Attaque : vous pouvez infliger 1 point de dégâts supplémentaire aux monstres par jeton d'Hannah posé sur leur carte. Quand vous tuez un de ces monstres, vous pouvez vous guérir de 1 blessure.

ÂMES FÊLÉES

Action : vous pouvez dépenser X point(s) de santé mentale pour poser X jeton(s) d'Hannah sur une ou plusieurs carte(s) de monstre non épique (une fois par tour max). Au début de votre activation, reprenez tous vos jetons d'Hannah.

6

Petite fille

Hannah

Hannah a presque tout oublié de sa vie passée, y compris son nom de famille. Étonnamment, ses rares souvenirs concernent son père, ce qui est particulièrement surprenant, car elle sait qu'il était souvent absent quand elle était jeune. Un instant bien précis est toutefois gravé dans sa mémoire avec une clarté effrayante : un accident dans lequel elle s'est retrouvée gravement blessée. Son père était là, lui aussi, il gémissait sans cesse : « Non, non ! Qu'ai-je fait ? Qu'ai-je fait ? » Et il y avait du sang partout.

Par la suite, la première chose dont elle se souviennent, c'est de son réveil dans cet univers terrifiant. Un lieu qui ne lui rappelle que trop les descriptions qu'elle a lues de l'enfer. Apercevant son père de loin, elle s'est précipitée vers lui en lui demandant de la sauver, mais quand il s'est retourné vers elle, il l'a regardée sans la moindre impression, comme s'il ne la reconnaissait pas. Puis, il a disparu, tel un hologramme que l'on éteint brusquement, la laissant errer, seule, dans ce monde de cauchemar.

Et depuis, c'est tout ce qu'elle fait, avec son vieil ours en peluche pour seul compagnon. Elle a vu des gens sortir du sol et se faire trancher la tête par les collecteurs. Mais depuis peu, elle s'est aussi fait de nouveaux amis. Elle apprécie énormément monsieur Murdock. Il pose beaucoup de questions, mais il lui rappelle ce père dont elle se souvient par bribes...

The character card for John Murdock features a central illustration of a man in a trench coat holding a revolver. To the left, there are three icons: a heart with the number 9, a blue brain with the number 3, and a circular icon with the number 5. To the right, there is a large text box with a dark background and a metallic border containing the character's name, abilities, and class. At the bottom right, there is a small icon of a revolver and the text 'Détective privé'.

John Murdock

9

3

5

QUE JUSTICE SOIT FAITE

Attaque : lorsque vous tuez un monstre, vous pouvez immédiatement récupérer 1 point de santé mentale.

PÊCHE AUX INDICES

Une fois par activation, vous pouvez dépenser 1 point de santé mentale pour piocher la première carte du paquet de conscience et choisir l'investigateur devant la résoudre.



Revolver

Détective privé

John Murdock

John Murdock pense connaître le nom du mal, et ce nom est William West. Bien que l'énergique chercheur se montre éminemment sympathique, John est persuadé qu'il cache en réalité une personnalité abjecte. En effet, il a appris des choses qui n'ont rien d'éthique ni de moral sur les méthodes du bon docteur. C'est un peu comme si West n'avait plus de conscience et, qu'il s'agisse de son association avec l'inquiétante Église de l'Aube dorée, de ses expériences sur des cobayes humains ou de la manière dont il a traité sa propre fille, tout en lui horrifie Murdock. Celui-ci sait qu'arrêter le docteur est devenu une véritable obsession pour lui, mais il est incapable de laisser tomber, surtout depuis qu'il a découvert la teneur des dernières recherches de West.

Plus John continue de fouiller, plus il en vient à remettre en cause tout ce qui lui tient à cœur, et depuis peu, il commence même à douter de la véracité de sa réalité. Cette histoire est bien trop importante pour un seul homme, mais il faut bien que quelqu'un fasse le boulot, et il n'y a que lui qui semble décidé à s'en charger. Ayant réuni suffisamment de preuves, il est désormais prêt à se confronter à West. Il est grand temps que le bon docteur soit mis face à ses crimes...