

Esprit es-tu là ?
Objectif 1A

Le Gardien gagne si l'investigateur Cultiste quitte la maison par le Vestibule avec la Main Spectrale.

*Vous courrez loin de la vengeance de Nyarlathotep, vous être libre, libre de porter la parole de la Main Rouge.
« Ce qui ne vous tue pas, vous rend plus fort. »*

Un cultiste se cache parmi les investigateurs. Les investigateurs gagnent si le cultiste est éliminé.

La demeure tremble une dernière fois. Une voix irréelle résonne dans votre esprit. « Ma colère est apaisée, je vous laisserai donc vivre encore un peu. Profitez-en car Le Chaos Rampant n'oublie jamais »

Esprit es-tu là ?
Objectif 1B

Le Gardien gagne s'il élimine le joueur avec la carte : « **Des voix dans la tête** ».

« Soit heureux de donner ta vie pour les dieux, grâce à ton sacrifice leurs enfants pourront se répandre sur la terre »

La maison doit être exorcisée, les investigateurs gagnent s'ils défaussent la carte obstacle « **Hantée** ».

Les Esprits hurlent une dernière fois, puis laissent enfin la demeure reposer en paix.

Esprit es-tu là ?
Objectif 1C

Le Gardien gagne si un investigateur cultiste se trouve seul dans la Chapelle avec *La Main Spectrale* et le *Couteau*. Cet investigateur gagne avec le Gardien. Il ne peut y avoir qu'un seul cultiste vainqueur.

Vous êtes le nouveau Grand Maître de la Main Rouge, tous se prosterneront devant vous ou mourront.

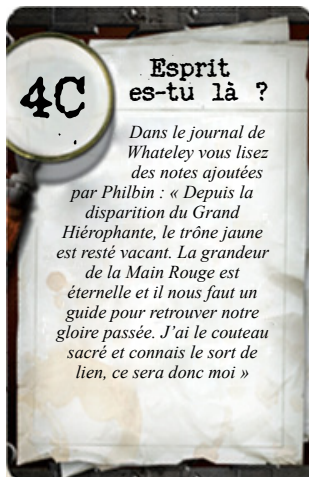
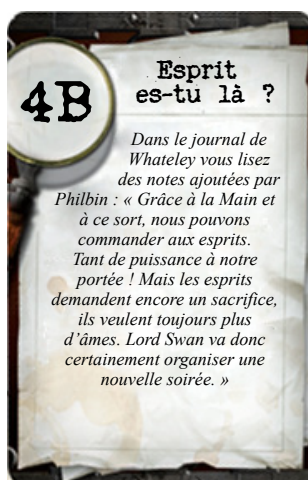
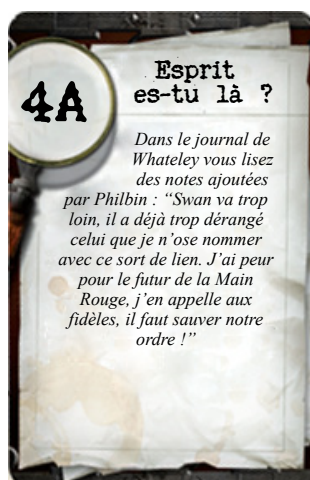
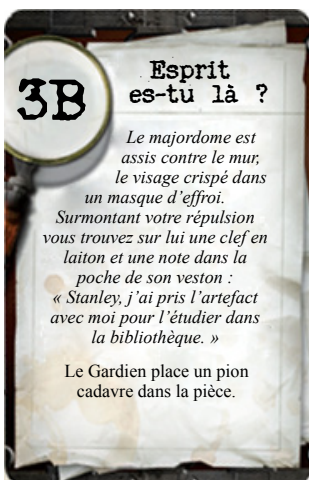
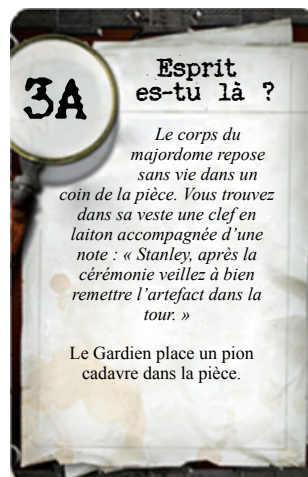
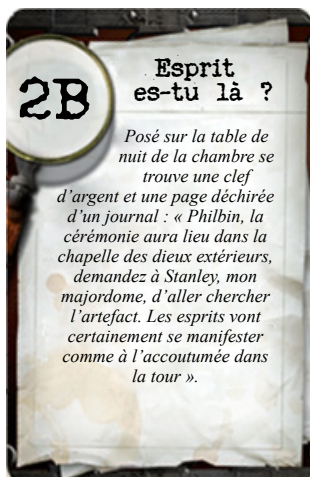
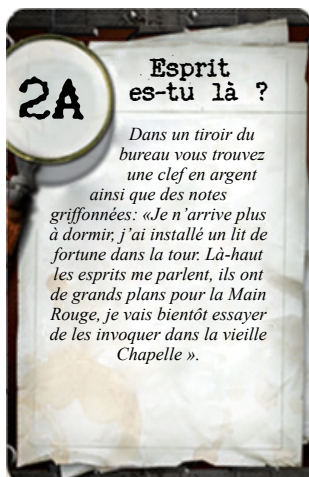
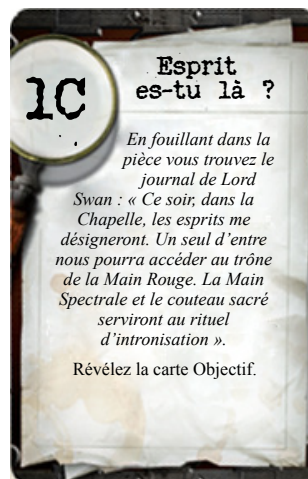
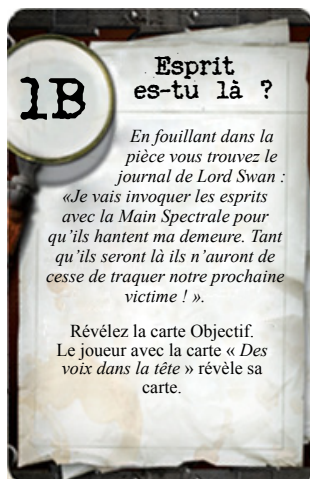
Les investigateurs gagnent si le Gardien n'arrive pas à réunir ses conditions de victoire ou lorsque l'événement 5 est résolu.

Les Veilleurs seront fiers de vous. Privée de son chef, la Main Rouge ne représente plus aucun danger pour le monde.









MISS PHOENIX

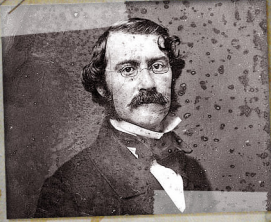


Allié.

Tant que Miss Phoenix vous accompagne, vous avez un bonus de +1 en *Savoir* et en *Intellect*, et possédez la carte « *Signe des Anciens* ».

Action : Donnez cette carte à un autre investigateur se trouvant à 2 cases maximum de votre personnage.

WINSLOW LEECH



Allié.

Tant que Winslow Leech vous accompagne, vous avez un bonus de +1 en *Force* et en *Tir* et possédez la carte « *Colt 38* ».

Action : Donnez cette carte à un autre investigateur se trouvant à 2 cases maximum de votre personnage.

MAIN SPECTRALE



Artéfact.

Vous êtes immunisé aux effets des cartes « *les Esprits Viennent* » et « *Hantée* ».

Action : Défaussez la carte « *Hantée* » si elle se trouve dans la même pièce que vous.

MISS PHOENIX



Miss Phoenix se retourne, surprise par votre arrivée. « Les Esprits ont pris possession de cette demeure. Sommes-nous vraiment dans le même camp ? »

Faite un test d'*Intellect*.

Réussite : Prenez la carte allié *Miss Phoenix*. Défaussez cette carte.

Echec : Le Gardien place une Sorcière dans la pièce. Défaussez cette carte.

WINSLOW LEECH



Vous découvrez Leech prostré sur le sol, se tordant de douleur. « Laissez moi, laissez moi ! Que ces voix cessent, faites cesser ces voix ! »

Faite un test de *Force*.

Réussite : Prenez la carte allié *Winslow Leech*. Défaussez cette carte.

Echec : Le Gardien place un maniaque dans la pièce. Défaussez cette carte.

ARNOLD PHILBIN



Derrière la porte se cache Philbin. Il pointe vers vous un étrange couteau, et serre un livre contre lui. « Vous ne l'aurez pas, il est à moi, A MOI ! »

Le Gardien place le cultiste « *Arnold Philbin* » dans la pièce. Il ne peut pas se déplacer. Il faut l'éliminer pour continuer l'exploration de la pièce.

HANTÉE

Les esprits hantent cette pièce, leurs corps spectraux glissent sur les murs, poussant des soupirs impies aux oreilles des vivants.

Les investigateurs qui entrent ou se tiennent dans cette pièce, prennent automatiquement 1 point d'horreur par tour et ont un malus de -1 à tous leurs tests, tant qu'ils se trouvent dans la pièce hantée.

*Philbin essaie de vous taillader avec son étrange couteau. Faites un test de **Dextérité**.*

Réussite : il vous rate. Pas d'effet.

Echec : le couteau s'enfoncé dans votre chair. Prenez 3 pts de dégâts.

1 6

Arnold Philbin



-1

1



jeton premier joueur

