

La Civilisation oubliée

La Terre ne nous appartient pas

« Les mythes primitifs et les hallucinations modernes s'accordent pour affirmer que l'humanité n'est qu'une - et peut-être la moindre - des races hautement civilisées et dominantes dans la longue histoire, en grande partie inconnue, de cette planète. »

- H.P. Lovecraft, « Dans l'abime du temps »

Mise en place de la Campagne

🌀 Choisir son investigateur.

🌀 Chaque joueur construit son deck d'investigateur.

🌀 Choisir le niveau de difficulté.

🌀 Constituer la réserve du Chaos de la campagne :

⚡ Facile : +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3 🧠, 🧠, 🌱, 🌀, ☆

⚡ Standard : +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, 🧠, 🧠, 🌱, 🌀, ☆

⚡ Difficile : +1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, 🧠, 🧠, 🌱, 🌀, ☆

⚡ Expert : 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, 🧠, 🧠, 🌱, 🌀, ☆

La Civilisation oubliée

Prologue

Mardi 2 juin 1925

Il semble que nous n'aurons pas de repos cet été.

Aujourd'hui, j'ai rencontré mon vieil ami Harlan Earnstone, chercheur en Histoire à l'Université Miskatonic. Il disait avoir un travail à me confier, mais je ne savais honnêtement pas à quoi m'attendre.

Harlan m'a présenté l'un de ses collègues : Alejandra Vela, un historien célèbre de l'autre côté de la frontière sud. M. Vela est diplômé d'une prestigieuse université de Mexia et a passé de nombreuses années à étudier l'Empire aztèque. Il prétend avoir trouvé des preuves de l'existence d'une cité-état aztèque encore inconnue appelée Eztli. Mais ses découvertes aussi étranges qu'inédites n'ont pas été prises au sérieux par l'université et il est devenu un paria auprès de ses pairs.

Alejandro est venue à Arkham dans le but de rassembler des fonds pour monter une expédition afin d'explorer les forêts tropicales du sud du Mexique où reposent, selon lui, les ruines encore inviolées de l'altepetl d'Eztli. Sa description des origines de la cité-état défie toutes nos connaissances actuelles sur l'histoire de l'Amérique précolombienne. Malgré cela - ou plutôt à cause de cela, connaissant bien mon vieil ami -, Harlan a été fasciné par les découvertes d'Alejandro. L'Université Miskatonic a accepté de financer l'expédition (quoique chichement), et Harlan compte sur moi pour en faire partie.

Si vous voulez mon avis, il y a de grandes probabilités pour que nous partions à la recherche de quelque chose qui n'existe même pas. Mais s'il y a la moindre chance que ce peuple appelé Eztli ait réellement vécu, les implications historiques seraient alors considérables. Après avoir débattu pendant quelques temps de cette proposition, nous avons finalement accepté l'offre d'Alejandro. Les préparatifs sont en cours et nous devrions décoller d'ici la fin du mois. Avec un peu de chance, nous pourrions remplir ce journal avec toutes sortes d'intéressantes découvertes. Sinon, il fera toujours une bonne cale pour le bureau branlant d'Harlan.

🦋 Si **Ursula Downs**, **Leo Anderson** ou **Monterey Jack** ont été choisis comme investigateur pour cette campagne, choisissez l'un d'eux pour être le chef de l'expédition. Celui-ci débute les **scénarios I et II** en tant qu'investigateur principal.

🦋 Alejandro étant mis au ban des milieux académiques, le financement de son expédition est limité.

Carnet de Campagne : Chaque investigateur doit choisir de l'équipement à emporter pour l'expédition, en l'indiquant dans la section **Équipement**.

⚡ La quantité de points d'équipement disponible dépend du nombre d'investigateurs :

1 investigateur : 10 points d'équipement

2 investigateurs : 7 points d'équipement chacun

3 investigateurs : 5 points d'équipement chacun

4 investigateurs : 4 points d'équipement chacun

Équipement disponible :

 **Provisions** (1 point d'équipement par unité, peut être choisi plusieurs fois) : *de l'eau et de la nourriture pour une personne. Incontournable pour tout voyage.*

 **Médicaments** (2 points d'équipement par unité, peut être choisi plusieurs fois) : *pour lutter contre les maladies, les infections et les venins.*

 **Corde** (3 points d'équipement) : *un long rouleau de solide cordage. Essentiel pour grimper ou faire de la spéléologie.*

 **Duvet** (2 points d'équipement) : *pour tenir chaud la nuit.*

 **Gourde** (2 points d'équipement) : *à remplir dans les ruisseaux et les rivières.*

 **Torches** (3 points d'équipement) : *pour éclairer les lieux obscurs ou allumer des torches murales.*

 **Boussole** (2 points d'équipement) : *pour vous guider lorsque vous êtes irrémédiablement perdu.*

 **Plan** (3 points d'équipement) : *il n'y a rien dessus, mais avec le temps vous devriez être capable de le compléter.*

 **Jumelles** (2 points d'équipement) : *pour vous aider à observer des lieux éloignés.*

 **Craie** (2 points d'équipement) : *pour écrire sur de la pierre.*

 **Pendentif** (1 point d'équipement) : *totalement inutile, mais les souvenirs chers apportent du réconfort aux voyageurs qui sont loin de chez eux.*

La Civilisation oubliée

Scénario 1 : Une Contrée Sauvage

Dimanche 28 juin 1925

Cette journée a été infernale. Nous venons juste de finir d'installer notre campement le long de la lisière nord de la forêt, où Alejandro pense que les Eztli vivaient jadis. La végétation y est dense et sauvage. Le ciel est caché par le couvert des arbres, mais je peux deviner au son que fait le vent que des nuages orageux s'amoncellent là-haut.

On nous a maintes fois expliqué les dangers que comportait cette expédition. Nous sommes à des centaines de kilomètres de tout signe de civilisation. À notre époque, personne n'a encore jamais pénétré au cœur de ces contrées. Jusqu'à présent, personne n'avait jamais eu de raison d'essayer. Après tout, cela n'aurait aucun sens de trouver des ruines aztèques dans cette région du Mexique. Et pourtant, nous voilà : à la recherche de ruines qui n'existent peut-être même pas dans un endroit où, selon toute vraisemblance, elles ne devraient pas se trouver.

L'un de nos géomètres est déjà tombé malade et un autre a été mordu par une vipère. Je commence à croire que la jungle ne veut pas de nous. Si le sort continue de s'acharner ainsi, ce sera l'expédition la plus courte de l'histoire de l'Université Miskatonic. Ce soir, c'est repos. Demains, nous nous aventurerons dans les contrées inexplorées.

Mise en place

♠ Sets de rencontre :

Une Contrée Sauvage, Forêt Vierge, Serpents, Expéditions, Gardiens du Temps, Agents de Yig, Poison et Antiques Fléaux.



♠ **Mis en jeu** : Le lieu **Campement de l'Expédition**. Chaque investigateur commence la partie dans le **Campement de l'Expédition**.

♠ Constituez le deck Exploration en prenant les cinq lieux mono-face **Jungle** et en les mélangeant avec un exemplaire de chacune des cartes Traîtrise suivantes : **Perdu dans la Nature**, **Prolifération**, **Morsure de Serpent**, **Épuisement des Réserves** et **Pluie de Flèches**.

♠ **Mis de côté** : Les trois lieux mono-face **Ruines**, le set de rencontre *Agents de Yig*, les quatre faiblesses **Empoisonné**, le soutien **Alejandro Vela** et l'ennemi **Ichitaca**.

♠ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Mercredi 1er juillet 1925

Je n'ai toujours aucune idée de la manière dont nous sommes rentrés en vie au campement.

La jungle était plus dangereuse que tout ce que nous aurions pu imaginer. Je sais que cela ressemble aux divagations d'un dément, mais je ne peux l'expliquer autrement. Certes, être perdu dans la jungle n'était pas une partie de plaisir, mais c'était là le cadet de nos soucis. La forêt était gardée. Gardée par des horreurs inimaginables : des créatures ophidiennes animées par la colère et la haine, et qui nous ont pourchassés sans relâche.

Mais les hommes de la forêt vierge se sont révélés tout aussi dangereux. Ils ressemblent à des guerriers aztèques, du moins en ce qui concerne les vêtements et le langage. Ils ont visiblement réussi à survivre malgré la chute de l'Empire aztèque, il y a de cela plusieurs siècles. Comment sont-ils parvenus à rester cachés si longtemps ? Cela reste un mystère. Je pensais qu'Alejandro serait avide d'en apprendre plus sur eux, mais il semble plus inquiet que fasciné. Je suppose qu'il a de bonnes raisons d'être incrédule : rien ne tourne rond dans cette expédition.

Les créatures serpentine nous ont poursuivis pendant ce qui m'a paru être des jours. Nous sommes finalement parvenus à rentrer au camp, mais à quel prix ? Nous avons tout perdu, et nombre d'entre nous ont été blessés ou empoisonnés par le venin des serpents. Nous n'avons pas d'autres choix que d'envoyer des messagers vers la ville la plus proche pour nous ravitailler et attendre en pansant nos plaies.

🌀 **Carnet de Campagne :**

Les investigateurs ont été forcés d'attendre des vivres supplémentaires.

🌀 **Carnet de Campagne :**

Si c'était l'**Acte 1** ou l'**Acte 2** lorsque le scénario s'est terminé :

🌀 *Ichtaça a observé votre progression avec intérêt.*

🌀 *Alejandro a suivi les investigateurs dans les ruines.*

Un investigateur peut ajouter **Alejandro Vela** à son deck.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si « vous avez combattu Ichtaça » :

🌀 *Ichtaça se méfie des investigateurs.*

🌀 *Alejandro a suivi les investigateurs dans les ruines.*

Un investigateur peut ajouter **Alejandro Vela** à son deck.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si « Ichtaça ouvre la voie » :

🌀 *Les investigateurs ont gagné la confiance d'Ichtaça.*

🌀 *Alejandro a choisi de rester au campement.*

🌀 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Colère de Yig**, inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire. Faites attention à la colère du Père des Serpents car sa fureur vous poursuivra à l'avenir.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

Conclusion 1 : Jeudi 2 juillet 1925

Après de nombreuses heures passées à explorer, nous avons enfin découvert les ruines qu'Alejandro cherchait; mais nous n'étions guère préparés à ce que nous avons rencontré dans la forêt. La jungle était gardée. Surveillée par des horreurs inimaginables : des créatures ophidiennes animées par la colère et la haine, et qui nous ont pourchassés sans relâche en brandissant des armes rudimentaires et en communiquant au moyen de sifflements aigus.

Mais les hommes de la forêt vierge se sont révélés tout aussi dangereux. Ils ressemblent à des guerriers aztèques, du moins en ce qui concerne les vêtements et le langage. Ils ont visiblement réussi à survivre malgré la chute de l'Empire aztèque, il y a de cela plusieurs siècles. Comment sont-ils parvenus à rester cachés si longtemps ? Cela reste un mystère. La guerrière nommée Ichtaca est particulièrement intrigante. Nous sommes parvenus à calmer le jeu lors de notre première rencontre avec elle. Étrangement, elle a accepté de nous guider à travers la jungle, pour disparaître ensuite mystérieusement une fois les ruines atteintes.

J'ai le sentiment que nous la reverrons.

Alejandro n'était pas d'accord avec notre décision de faire confiance aux guerriers eztlí. Il a décidé de rester au camp jusqu'à nouvel ordre, gêné qu'il est de leur présence. Je pensais qu'il serait avide d'en apprendre plus sur eux mais j'imagine que cette découverte est déconcertante, même pour un esprit aussi ouvert que le sien. Je suppose qu'il a le droit d'être suspicieux : rien ne tourne rond dans cette expédition.

Nous avons déblayé la route qui mène à ce qu'Alejandro croit être le temple principal. Nous avons peu de temps pour nous reposer. Les créatures serpentes ont l'air de vouloir nous arrêter, nous ne pouvons donc pas nous attarder plus que nécessaire. Bientôt, nous entrerons dans les ruines afin de découvrir quels secrets se cachent à l'intérieur.

🌀 **Carnet de Campagne :**

Les investigateurs se sont frayé un chemin jusqu'aux ruines de la cité Eztlí.

🌀 **Carnet de Campagne :** *Alejandro a choisi de rester au campement.*

🌀 **Carnet de Campagne :** *Les investigateurs ont gagné la confiance d'Ichtaca.*

🌀 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Colère de Yig**, inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire. Faites attention à la colère du Père des Serpents car sa fureur vous poursuivra à l'avenir.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : Jeudi 2 juillet 1925

Après de nombreuses heures passées à explorer, nous avons enfin découvert les ruines qu'Alejandro cherchait ; mais nous n'étions guère préparés à ce que nous avons rencontré dans la forêt. La jungle était gardée. Surveillée par des horreurs inimaginables : des créatures ophidiennes animées par la colère et la haine, et qui nous ont pourchassés sans relâche en brandissant des armes rudimentaires et en communiquant au moyen de sifflements aigus.

Mais les hommes de la forêt vierge se sont révélés tout aussi dangereux. Ils ressemblent à des guerriers aztèques, du moins en ce qui concerne les vêtements et le langage. Ils ont visiblement réussi à survivre malgré la chute de l'Empire aztèque, il y a de cela plusieurs siècles. Comment sont-ils parvenus à rester cachés si longtemps ? Cela reste un mystère. Je pensais qu'Alejandro serait avide d'en apprendre plus sur eux, mais il partage nos inquiétudes. Nous sommes parvenus à vaincre leur chef, une guerrière nommée Ichtaca, et à l'interroger. Avant de voir, elle nous a mis en garde contre les ruines. Malheureusement pour elle, nous refusons de rentrer bredouille chez nous.

Avec Alejandro à notre tête, nous avons débarrassé la route qui mène à ce qu'il croit être le temple principal. Nous avons peu de temps pour nous reposer. Les créatures serpentes ont l'air de vouloir nous arrêter, nous ne pouvons donc pas nous attarder plus que nécessaire. Bientôt, nous entrerons dans les ruines afin de découvrir quels secrets se cachent à l'intérieur.

🌀 **Carnet de Campagne :**

Les investigateurs se sont frayé un chemin jusqu'aux ruines de la cité Eztli.

🌀 **Carnet de Campagne :** Alejandro a suivi les investigateurs dans les ruines. Un investigateur peut ajouter **Alejandro Vela** à son deck.

🌀 **Carnet de Campagne :** Ichtaca se méfie des investigateurs.

🌀 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Colère de Yig**, inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire. Faites attention à la colère du Père des Serpents car sa fureur vous poursuivra à l'avenir.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

La Civilisation oubliée

Interlude 1 : Nuits Agitées

🌀 Vérifiez votre équipement. Chaque investigateur possédant un duvet lit **Sommeil Réparateur**. Les autres lisent **Sommeil Agité**.

Sommeil Réparateur : *Fort heureusement, j'ai réussi à dormir chaque nuit. Mais tandis que mon corps se reposait, mon esprit était la proie de terribles cauchemars. Une grotte, semblable à une gueule béante et baignée d'une pâle lumière rouge... les murs grouillant des écailles luisantes de centaines de vipères... il aurait peut-être mieux valu ne pas dormir du tout.*

Vous ne subissez aucun effet néfaste.

Sommeil Agité : *J'ai à peine dormi au cours de ces nuits passées dans la jungle. Un étrange brouillard envahissait le campement chaque soir, le plongeant dans un froid intense et singulier. Mon sac de couchage offrait quelque protection contre les éléments, mais nous n'étions pas préparés à affronter des conditions aussi surnaturelles. Mouches et moustiques bourdonnaient à mes oreilles chaque fois que je m'apprêtais à m'endormir. Même lorsque je trouvais enfin le sommeil, le rampelement d'un insecte ou d'un lézard sur mon visage me réveillait aussitôt. Je gage que je ne vais pas beaucoup dormir durant ce voyage...*

Vous subissez **1 traumatisme physique ou mental** (vous choisissez).

🌀 Vérifiez votre équipement. Les investigateurs doivent rayer collectivement une unité de provisions par investigateur. Pour chaque unité de provisions qu'ils ne peuvent pas rayer, choisissez un investigateur qui lit **Épuisement des Vivres**.

Épuisement des vivres : *Nous pensions avoir emporté suffisamment d'eau et de nourriture pour tout le monde, mais le voyage a fortement pesé sur nos provisions. Quand le soleil s'est levé et que l'heure de manger est arrivée, nous avons découvert que nous commencions déjà à manquer de provisions.*

Vous débutez le scénario suivant avec **3 ressources de moins**.

🔪 L'investigateur principal doit choisir un investigateur pour être le guetteur du groupe. Ensuite, cet investigateur vérifie son équipement. S'il possède des jumelles, il lit **Des Formes dans les Arbres**. Sinon, il lit **Des Yeux dans les Ténèbres**.

Des Formes dans les Arbres : *La plupart des nuits s'étaient déroulés paisiblement ; mais cette nuit-là, j'ai été surpris par des bruissements dans les branches des arbres à la lisière sud de la clairière où se trouve notre campement. Malgré l'obscurité, j'ai pu utiliser mes jumelles pour observer des formes qui se déplaçaient à travers les arbres. Ces formes semblaient humaines, mais... pourquoi ? Pourquoi nous épiaient-elles de loin ? Quel était-leur but ?*

Vous gagnez **2 points d'expérience supplémentaires** pour avoir eu un bref aperçu des motivations des Eztli.

Des Yeux dans les Ténèbres : *Chaque nuit, j'étais épié. Je ne me sentais pas seulement observé : je pouvais réellement voir des yeux briller dans l'obscurité autour du campement. Des yeux jaunes qui me scrutaient. Vigilant, l'arme au poing, j'étais prêt à défendre le campement si nécessaire. Lorsque nos yeux ont fini par se croiser, les ténèbres se sont emparées de mon cœur.*

Vous subissez **1 traumatisme Mental**.

🔪 Vérifiez votre équipement. Chaque investigateur possédant des médicaments a le droit d'en rayer une unité de son équipement pour choisir une faiblesse **Empoisonné** du deck de n'importe quel investigateur et l'en retirer. Chaque investigateur qui possède encore une faiblesse **Empoisonné** dans son deck lit **Le Poison se Propage**.

Le Poison se Propage : *Les jours passaient et le poison continuait de se répandre dans mon corps. La deuxième nuit, j'étais trempé de sueur. Je commençais à avoir des difficultés à respirer, et je débute chaque journée en rendant la plus grande partie du dîner de la veille.*

Vous subissez **1 traumatisme Physique**.

La Civilisation oubliée

Scénario II : Le Fléau des Eztlí

📖 **Carnet de Campagne** : Si les investigateurs ont été forcés d'attendre des vivres supplémentaires, lisez l'**Introduction 1**. Si les investigateurs se sont frayé un chemin jusqu'aux ruines de la cité Eztlí, lisez l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : Mercredi 8 juillet 2925

Nos messagers, José et Maria, sont revenus quelques jours plus tard les bras chargés de nourriture, d'eau, d'aspirine et d'armes. Je serais curieux de savoir jusqu'où vont les relations d'Alejandro au Mexique. Pour un historien marginalisé, il a pu obtenir des armes et des munitions bien plus vite que ce que j'avais imaginé. Mais peut-être est-il préférable qu'il taise ses sources.

Nous nous sommes aventurés une fois de plus dans la jungle. Cette fois, nous étions prêts. Nous avons appris de notre précédente excursion et nous nous sommes frayé un chemin jusqu'aux gorges du fleuve, bien plus loin au sud que ce que nous avons osé auparavant. Finalement, nous avons atteint les ruines qu'Alejandro cherchait et nous avons bientôt pénétré dans ce qu'il pensait être le temple principal. Bizarrement, les créatures serpentes que nous avons rencontrées plus tôt n'ont pas attaqué en force comme nous le craignons. Avaient-elles fui ? Ou étaient-elles terrées quelque part, attendant la nuit pour nous attaquer par surprise pendant notre sommeil ?

Continuez à la **Mise en Place**.

Introduction 1 : Jeudi 3 juillet 1925

Nous avons passé la majeure partie de la journée d'hier à déménager notre campement à l'entrée des ruines. Avec les créatures ophidiennes qui surveillent la région, nous avons décidé qu'un petit groupe aurait de meilleures chances de se glisser dans le temple principal sans se faire remarquer. J'ai demandé à Maria, la naturaliste de l'expédition, de prendre l'un des camions et d'attendre à la lisière nord de la forêt. José, notre cartographe, gardera le campement jusqu'à notre retour. Nous sommes livrés à nous-mêmes ; mais au moins, nous avons une solution de repli au cas où les choses tourneraient mal...

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🔮 Sets de rencontre :

Le Fléau des Eztli, Agents de Yig, Venin de Yig, Flux Temporel, Pièges Mortels, Ruines Oubliées, Poison et Un Froid Mordant



🔮 **Mis en jeu** : Le lieu **Entrée des Ruines**. Chaque investigateur commence la partie dans l'**Entrée des Ruines**.

🔮 Constituez le deck Exploration en prenant les cinq lieux mono-face **Antique** et en les mélangeant avec un exemplaire de chacune des cartes Traîtrise suivantes : **Mauvais Présage**, **Obscurité Profonde**, **Erreur Fatale**, **Enseveli** et **Froid de la Crypte**.

🔮 **Mis de côté** : L'ennemi **Hérault de Valusia**, le lieu **Chambre du Temps**, le soutien **Relique des Âges**, et les faiblesses **Empoisonné** qui ne sont pas dans le deck d'un investigateur.

🔮 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Avant de résoudre toute autre conclusion, les investigateurs vaincus lisent le paragraphe **Investigateur Vaincu** d'abord.

Investigateur vaincu : *Le temple tremble avec la férocité d'un séisme, vous plaquant au sol. Des créatures serpentine sortent des ombres alentour et vous encerclent totalement. La pensée « C'est ainsi que tout se termine » vous traverse l'esprit. Pendant un instant, vous contemplez l'absurdité de votre mort. Vous ne pouvez plus qu'espérer que personne d'autre ne sera assez fou pour tenter d'explorer à nouveau ces ruines abandonnées.*

🔪 **Carnet de Campagne** : S'il y a au moins 4 traits sous la mention **Colère de Yig**, les créatures fondent sur vous avant que vous n'ayez le temps de réagir. Vous hurlez de douleur tandis qu'elles vous transpercent de leurs lances acérées.

- ⚡ Chaque investigateur vaincu est **tué**.
- ⚡ Si une autre conclusion a été atteinte, les autres investigateurs la lisent.
- ⚡ Si aucune conclusion n'a été atteinte, lisez la **Conclusion 2**.

🔪 **Carnet de Campagne** : S'il y a 3 traits ou moins sous la mention **Colère de Yig**, soudain, un sifflement éloigné s'adresse aux autres et, après un moment d'hésitation, les serpents se replient dans les ténèbres. Saisissant l'occasion, vous fuyez à toutes jambes.

- ⚡ Inscrivez trois traits sous la mention **Colère de Yig**.
- ⚡ Si une autre conclusion a été atteinte, les autres investigateurs la lisent.
- ⚡ Si aucune conclusion n'a été atteinte, lisez la **Conclusion 3**.

Si aucune conclusion n'a été atteinte

parce que tous les investigateurs ont abandonné avant l'Acte 3 :

Lisez la **Conclusion 3**.

Conclusion 1 : Chaque investigateur vaincu doit d'abord lire le paragraphe Investigateur Vaincu.

(Le texte suivant est griffonné au dessous de la précédente entrée du journal.)

L'extérieur du temple en ruine semblait bien être de style aztèque. Mais sitôt à l'intérieur, il nous est apparu que cet édifice avait une origine radicalement différente et non-humaine. Ces ruines étaient vivantes. Les gravures des murs étaient illuminées comme si elles étaient alimentées avec de l'électricité, et un sourd bourdonnement d'énergie résonnait à travers les couloirs. Malgré les créatures serpentes, nous sommes parvenus à atteindre un passage caché menant vers les étages inférieurs.

Dans la pièce au centre de ces couloirs souterrains, nous avons trouvé notre récompense : un orbe métallique d'origine inconnue, luisant d'une pâle lumière bleutée et émettant un léger ronronnement. Il était délicatement attaché à une armature de bronze. Cet objet était indéniablement religieux, mais nous savions qu'il n'était pas de facture aztèque.

L'artefact en main, nous sommes sortis des ruines. L'édifice commençait à s'effondrer tout autour de nous, comme si l'orbe était la seule chose qui le maintenait debout. Fournissait-il les ruines en énergie comme une sorte de batterie ? Quelle était donc la vraie nature de cet artefact que les serpents gardaient avec une telle ferveur ?

Quand nous avons enfin atteint la lisière nord de la forêt, Maria nous attendait avec les camions. Nous avons alors déguerpi aussi vite que possible de cette jungle infestée de serpents.

🌀 **Carnet de Campagne** : Les investigateurs ont trouvé la Relique des Âges. Un investigateur doit ajouter la **Relique des Âges** dans son deck.

🌀 Si le **Hérault de Valusia** est toujours en jeu ou mis de côté, le **Hérault** est toujours vivant. Précisez entre parenthèses le nombre de dégâts sur lui.

🌀 **Carnet de Campagne** : Sous la mention **Colère de Yig**, inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire.

🌀 **Expérience** : Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

Conclusion 2 :

(Le texte suivant est griffonné au dessous de la précédente entrée du journal.)

Il n'est pas dans ma nature de laisser les choses inachevées. En mémoire de mes camarades disparus, j'ai pris sur moi de rédiger dans ce journal la fin de notre expédition.

Les autres ne sont jamais sortis du temple. J'ai convaincu deux autres membres de l'expédition, José et Andrea, de partir à leur recherche mais j'ai bien peur qu'un sort funeste ne les ait également frappés.

Quoi qu'il en soit, mon stratagème a fonctionné. Pendant que José et Andrea cherchaient les autres, je me suis introduit dans le temple et j'ai pris une route différente. Ayant vu ce que j'ai vu et sachant ce que je sais, je ne pouvais pas rentrer à l'université sans preuve de nos découvertes. Pendant que les créatures serpentine étaient occupées, j'ai pu atteindre un passage menant aux étages inférieurs.

Dans la pièce au centre de ces couloirs souterrains, j'ai trouvé l'objet. L'orbe composé d'un métal surnaturel était délicatement attaché à une armature de bronze. Il pulsait d'énergie dans ma main et brillait d'une pâle lueur bleutée. N'importe quel idiot verrait qu'il n'avait pas été fabriqué par les Aztèques, mais les autres membres de l'expédition ne pouvaient même pas commencer à imaginer sa véritable nature. Les ruines ont commencé à s'écrouler tandis que je fuyais, mais je n'en avais cure. La relique était tout ce qui comptait à présent.

Avec l'artefact en main, je suis retourné au campement et j'ai dit aux autres qu'il était temps de partir. Quand nous avons enfin atteint la lisière nord de la forêt, Maria nous attendait avec les camions.

Nous nous dirigeons à présent vers le Texas, où nous traverserons la frontière pour rentrer aux États-Unis.

Ce qui est arrivé aux autres est regrettable, mais leur sacrifice ne sera pas vain. Maintenant, mon travail peut continuer.

– Alejandro Vela

🌀 **Carnet de Campagne** : *Alejandro a trouvé la Relique des Âges.*

🌀 Si le **Hérault de Valusia** est toujours en jeu ou mis de côté, *le Hérault est toujours vivant*. Précisez entre parenthèses le nombre de dégâts sur lui.

🌀 **Carnet de Campagne** : Sous la mention **Colère de Yig**, inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire.

🌀 **Expérience** : Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

Conclusion 3 : Chaque investigateur vaincu doit d'abord lire le paragraphe Investigateur Vaincu.

(Le texte suivant est griffonné au dessous de la précédente entrée du journal.)

Tout cela était une erreur, une terrible erreur. Nous sommes parvenus à sortir du temple en vie, mais c'était tout juste. Les ruines étaient vivantes. C'était comme si les murs étaient conscients de notre intrusion et nous haïssaient parce que nous étions là. Ils rejetaient notre présence. Ils voulaient nous voir morts.

Nous nous sommes rassemblés à l'extérieur du temple où José nous attendait. Alejandro n'a pas l'intention de rentrer bredouille et veut que nous retournions à l'intérieur. Nous devons décider de la marche à suivre.

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

🌀 « Nous ne pouvons pas arrêter maintenant - nous devons retourner à l'intérieur ! »

Continuez à la **Conclusion 4**.

🌀 « C'est trop dangereux. Cet endroit doit être détruit. »

Continuez à la **Conclusion 5**.

Conclusion 4 :

(Le texte suivant est griffonné au dessous de la précédente entrée du journal.)

Nous avons pris notre décision. Alejandro a raison : nous sommes allés trop loin pour reculer maintenant. Notre plan est de nous regrouper et de retourner une nouvelle fois dans le temple. Même d'ici, on peut voir que la disposition de l'édifice a changé. Les ruines semblent de nouveau endormies. Avec un peu de chance, nous allons y arriver cette fois...

🔪 Les investigateurs doivent rejouer le **Scénario II: Le Fléau des Eztli**. Réinitialisez la partie à la **Mise en Place** de ce scénario. N'inscrivez rien dans le Carnet de Campagne à l'exception des éventuels traumatismes subis lors de votre partie précédente. Aucun point d'expérience n'est reçu pour votre partie précédente.

🔪 Tout joueur dont l'investigateur a été tué ou rendu dément doit choisir un nouvel investigateur à incarner, selon la règle habituelle.

🔪 Lors de la mise en place, quand l'**Entrée des Ruines** est mise en jeu, placez **une fatalité** dessus pour chaque fois où cette conclusion a été atteinte.

Conclusion 5 :

(Le texte suivant est griffonné au dessous de la précédente entrée du journal.)

Nous avons pris notre décision. Pas question de retourner dans ce piège mortel. Heureusement, il existait une autre solution. José avait apporté de la TNT dans les camions, en quantité suffisante pour raser cet endroit infernal.

Cette nuit, nous avons eu droit à un magnifique feu d'artifice. La jungle a protesté. Les oiseaux se sont éparpillés dans le ciel, le sol a tremblé et des grognements de haine ont entouré notre campement. Mais la dynamite a fait son office. Une fois la poussière retombée, nous avons fouillé les débris à la recherche de quoi que ce soit d'historique ou de culturel à rapporter à Arkham.

José a été le premier à remarquer la lumière bleutée émanant de sous les débris du temple. Les rayons gagnaient en intensité à chaque seconde qui passait. Alors que nous commençons à déblayer les décombres afin de trouver la source de cette lumière, un éclair soudain est apparu et les débris au centre des ruines se sont dispersés. Un orbe métallique d'origine inconnue reposait sous les décombres, émettant un léger bourdonnement. Il était délicatement attaché à une armature de bronze et semblait être un objet religieux. La lueur bleutée émanant de l'objet a pâli lorsque je l'ai touché. Impossible qu'un artefact de ce genre ait été fabriqué par les Aztèques.

L'artefact en main, nous avons quitté les ruines fumantes du temple. Nous avons assez abusé de l'hospitalité de cette forêt vierge et nous le savions. Autour de nous, la jungle a sifflé. Le sol grouillait de serpents. Dans les ténèbres, nous avons entendu des cris dans une langue que nous ne comprenions pas. Le temps manquait pour démonter le campement ; nous avons préféré fuir tant que nous en avons la possibilité. Andrea a reçu en pleine gorge une flèche empennée de plumes noires, qui a interrompu à jamais le cri qu'elle s'apprêtait à pousser. José a été attrapé par un boa géant tandis que nous nous dirigeons vers les gorges du fleuve au nord. Son cou s'est brisé avant que nous n'ayons pu l'atteindre.

Quand nous avons enfin atteint la lisière nord de la forêt, Maria nous attendait avec les camions. Nous avons roulé sans discontinuer jusqu'à Mexico. Même maintenant, je ne me sens pas en sécurité : mais qui le pourrait, après avoir vu ce que nous avons vu ?

Maudits soient les Eztli, et maudit soit ce lieu oublié de tous.

🔖 **Carnet de Campagne** : *Les investigateurs ont trouvé la Relique des Âges.* Un investigateur doit ajouter la **Relique des Âges** dans son deck.

🔖 Si le **Hérault de Valusia** est toujours en jeu ou mis de côté, *le Hérault est toujours vivant.* Précisez entre parenthèses le nombre de dégâts sur lui.

🔖 **Carnet de Campagne** : Sous la mention **Colère de Yig**, inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire.

🔖 **Expérience** : Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

La Civilisation oubliée

Interlude II : La Fin de l'Expédition

📖 **Carnet de Campagne :**

Si les investigateurs ont trouvé la Relique des Âges, lisez **La Fin de l'Expédition 1**.

Si Alejandro a trouvé la Relique des Âges, lisez **La Fin de l'Expédition 5**.

La Fin de l'Expédition 1 : Vendredi 17 juillet 1925

Nous sommes finalement rentrés à Arkham, notre expédition ayant été un « succès »

Alejandro est pressé de rapporter ses découvertes à l'université. Je ne comprends pas comment il parvient à rester aussi optimiste et positif après l'enfer que nous avons traversé dans cette jungle. Toute son attention est focalisée sur cette étrange relique que nous avons découverte dans les ruines. J'aurais aimé en savoir plus sur les origines de cet artefact. Cela me trouble beaucoup. Il bourdonne toujours et pulse d'une énergie surnaturelle que je peux à peine décrire. Tandis que nous voyagions avec l'artefact, nos nuits étaient emplies de cauchemars étranges : des rêves d'autres mondes et d'autres civilisations.

Alejandro veut apporter la relique au Musée Miskatonic, pour l'exposer avec les autres artefacts eztli que nous avons découverts. Je suis plutôt mitigé. Au musée, elle pourra bénéficier d'une attention particulière et des historiens pourront l'étudier, pour peut-être découvrir à quoi elle sert. Cependant, je crains que cette relique ne soit trop dangereuse pour le public. Après tout, nous n'avons toujours aucune idée de ce qu'est cette chose. Alejandro va détester cette idée, mais peut-être serait-il plus sage de la garder en sécurité quelque part où Harlan et moi pourrions l'étudier en privé. Il faut que je me décide cette nuit. Après-demain, il sera trop tard pour changer d'avis...

L'investigateur principal doit décider (choisir une option) :

 *Sa place est dans un musée. Alejandro et l'équipe du musée pourront l'étudier et en apprendre plus à son propos.*

Continuez à **La Fin de l'Expédition 2**.

 *L'artefact est trop dangereux pour être exposé. Nous devrions le garder en sécurité jusqu'à ce que nous en sachions plus à son sujet.*

Passez à **La Fin de l'Expédition 2**.

La Fin de l'Expédition 2 : Dimanche 19 juillet 1925

J'ai décidé de confier la relique à Alejandro. Après tout, l'expédition entière était basée sur ses recherches - ce devrait être à lui de l'étudier. Si quelqu'un peut en découvrir les secrets, c'est bien lui.

La relique sera la pièce maîtresse d'une nouvelle exposition au musée. Alejandro a déjà beaucoup écrit à propos de nos découvertes, mais son travail ne fait que commencer. De nombreux mystères relatifs à notre expédition demeurent. Comment les Eztli ont-ils pu rester cachés aussi longtemps ? Pourquoi semblaient-ils garder la jungle, et de quoi ? Qui a réellement bâti le temple en ruine que nous avons exploré ? Je n'ai aucun doute sur le fait qu'Alejandro élucidera ces questions si on lui en laisse le temps.

Quant à moi, mon rôle dans cette affaire est terminée. Cependant, je ne parviens pas à trouver le repos. Mes pensées me ramènent constamment vers cette jungle - ces formes ophidiennes dans les ombres, ces flèches d'obsidienne enchâssées dans des corps squelettiques, ces voix déformées hurlant dans les profondeurs cavernueuses. Quand je marche dans la rue, je me surprends à me diriger vers le musée sans m'en rendre compte, comme si je brûlais de voir à nouveau cette relique. Une sensation tenace sourd au fond de mon esprit, comme si j'avais oublié quelque chose d'important. Que dois-je faire pour me débarrasser de -

(Le journal se termine ici, brutalement.)

🔖 **Carnet de Campagne** : Les investigateurs ont confié la relique à Alejandro.

🔖 **Carnet de Campagne** : Les investigateurs ont gagné la confiance d'Alejandro . Si ce n'est pas déjà le cas, n'importe quel investigateur peut ajouter **Alejandro Vela** à son deck.

🔖 **Réserve du Chaos** : Ajoutez un pion 🏴.

🔖 Passez à **La Fin de l'Expédition 4**.

La Fin de l'Expédition 3 : Dimanche 19 juillet 1925

J'ai décidé de garder la relique cachée pour l'instant. Alejandro n'est pas content de ma décision mais, jusqu'à ce qu'on sache de quoi cet orbe est capable, il est important de le conserver dans un lieu sûr où il ne mettra personne en danger. Harlan est d'accord avec moi et il a accepté de conserver la relique dans son bureau privé. Là, nous pourrions l'étudier en secret.

Alejandro a décidé de rester à Arkham pour le moment, afin de compiler ses notes sur l'expédition et d'aider le musée à monter une exposition présentant les autres découvertes, moins dangereuses. Quant à moi, j'espère trouver des réponses à d'autres mystères : comment les Eztli ont-ils pu rester cachés aussi longtemps ? Pourquoi semblaient-ils garder la jungle, et de quoi ? Qui a réellement bâti le temple en ruine que nous avons exploré ?

Mes pensées me ramènent constamment vers cette jungle - ces formes ophidiennes dans les ombres, ces flèches d'obsidiennes enchâssées dans des corps squelettiques, ces voix déformées hurlant dans les profondeurs caverneuses. Chaque fois que je quitte le bureau d'Harlan, je me surprends à faire demi-tour pour aller contempler à nouveau la relique. Une sensation tenace sourd au fond de mon esprit, comme si j'avais oublié quelque chose d'important. Que dois-je faire pour me débarrasser de -

(Le journal se termine ici, brutalement.)

🔪 **Carnet de Campagne :**

Les investigateurs ont confié la relique à Harlan Earnstone.

🔪 **Carnet de Campagne :** Alejandro poursuit ses recherches de son côté. Si **Alejandro Vela** est actuellement dans le deck d'un investigateur, retirez-le.

🔪 Continuez à **La Fin de l'Expédition 4.**

La Fin de l'Expédition 4 : *Un coup sec sur la porte vous fait sursauter. Vous lâchez votre stylo et vous vous levez précipitamment. Il est presque 2:30 du matin. Qui peut bien frapper à votre porte à cette heure ? Vos pensées vagabondent à nouveau vers la jungle et vous imaginez un instant les créatures serpentine vous attaquant dans votre propre demeure. Réprouvant un frisson, vous prenez une arme et vous vous approchez doucement de la porte, prêt à frapper si nécessaire. Vous prenez une longue inspiration et ouvrez le battant.*

De l'autre côté se tient la silhouette familière d'une femme à la peau sombre, aux longs cheveux bruns et aux yeux jaunes perçants, qui vous lance un regard dur. Bien qu'elle ait changé d'accoutrement, vous reconnaissez Ichta, la guerrière eztli que vous avez rencontré dans la forêt vierge. Vêtue d'un long manteau et d'un chapeau Bollman, elle ne semble pas très à l'aise. Son visage est crispé de colère. Vous vous apprêtez à lever votre arme pour vous défendre quand elle laisse échapper un profond soupir et entre lentement chez vous, fermant la porte d'entrée derrière elle. « Quoi que vous ayez fait, vous devez le défaire », commence-t-elle d'une voix sombre. « Sans quoi nous cesserons tous d'exister. »

La Fin de l'Expédition 5 : Harlan Earnstone fait les cent pas dans votre salon, épongeant son front soucieux avec son mouchoir. « Tout est ma faute. Jamais je n'aurais dû les inciter à entreprendre cette horrible expédition. » Bien que vos chemins ne se soient croisés que quelques fois auparavant, M. Earnstone est devenu un contact précieux au sein de l'Université Miskatonic. Quand la dernière expédition de l'Université est revenue avec seulement quelques survivants et une poignée d'étranges artefacts archaïques, Harlan est venue nous voir à la recherche de conseils.

« Je sais, je sais. Je devrais trouver du réconfort dans le fait que l'expédition a été un succès malgré ses lourdes pertes. Alejandro avait raison depuis le début. Le peuple Eztli existe réellement. Et pourtant... je suis inquiet à propos de certaines de ces trouvailles. » Harlan vous tend un petit journal de cuir. « Avant sa mort tragique, le chef de l'expédition a relaté la majorité des découvertes du groupe dans ce journal. L'un des membres survivants a réussi à emporter le journal avec lui avant de fuir la jungle. Je pense que si vous lisez ces mots, vous comprendrez ce que je veux dire. Les événements qu'ils ont vécus, les créatures qu'ils ont rencontrées... » Harlan frissonne et ajuste ses lunettes de ses mains tremblantes. « Mes inquiétudes ne concernent pas qu'Alejandro, mais tout le monde. Lisez ce journal et, si possible, gardez un œil sur mon collègue. » Vous acceptez de l'aider mais il reste soucieux. « J'espère seulement que je ne vous entraîne pas vers un sort tout aussi funeste en requérant votre aide. »

Vous passez le reste de la nuit à étudier le journal de l'expédition, l'esprit rempli de guerriers aztèques et d'étranges créatures serpentine. Longtemps après le départ d'Harlan, un coup sec sur la porte vous fait sursauter et vous vous levez précipitamment. Il est presque 2:30 du matin. Qui peut bien frapper à votre porte à cette heure ? Vous ouvrez prudemment la porte. De l'autre côté se tient une femme à la peau sombre, aux longs cheveux bruns et aux yeux jaunes perçants, qui vous lance un regard dur. Vêtue d'un long manteau et d'un chapeau Bollman, elle ne semble pas très à l'aise. Son visage est crispé de colère. Un éclair de compréhension traverse votre esprit et vous réalisez d'un coup qui elle est. Après tout, vous venez de lire et relire sa description dans le journal. Ichta, la guerrière eztli, laisse échapper un profond soupir et entre lentement chez vous, fermant la porte d'entrée derrière elle. « Quoi qu'ils aient fait, vous devez le défaire », commence-t-elle d'une voix sombre. « Sans quoi nous cesserons-tous d'exister. »

La Civilisation oubliée

Scénario III : Les Fils du Destin

Introduction 1 : *Ichtaca dort dans votre salon cette nuit. L'esprit tiraillé entre inquiétude et incrédulité, vous ne parvenez pas à dormir. Son histoire est absurde mais vous vous sentez obligé d'y croire malgré tout. Vous avez su que la relique des ruines eztli cachait quelque chose dès que vous avez posé les yeux dessus. Quand vous sortez de votre chambre le lendemain matin, votre « invitée » est assise à la table de votre salle à manger, les bras croisés sur la poitrine. Ses yeux perçants scrutent le moindre de vos mouvements tel un oiseau fixant sa proie. Aucune amabilité n'est échangée. « Où se trouve la relique maintenant ? » demande impatiemment Ichtaca. « Où l'avez-vous emportée ? » Vous lui expliquez que la relique est en sécurité entre de bonnes mains. Elle secoue la tête, les poings serrés de frustration. « Je vous assure que ce n'est pas le cas. »*

Carnet de Campagne :

*Si les investigateurs ont confié la relique à Alejandro ou si Alejandro a trouvé la Relique des Âges, continuez à l'**Introduction 2**.*

*Si les investigateurs ont confié la relique à Harlan Earnstone, passez à l'**Introduction 3**.*

Introduction 2 : *Laissant pour l'instant de côté vos nombreuses questions, vous appelez votre contact au musée de l'Université Miskatonic. Malgré l'heure matinale, le Dr Horowitz devrait être dans son bureau, se préparant à la longue journée qui l'attend. L'opératrice vous met en relation après une courte attente. Elli vous salue sur un ton inhabituellement sec, d'une voix tremblante. À peine avez-vous mentionné la relique qu'elle s'esclaffe. « Pas vous aussi ! M. Walsted a pratiquement démoli la porte de mon bureau, et deux journalistes m'ont harcelée toute la matinée ! »*

Vous lui demandez ce qui ne va pas et elle pousse un long soupir. « La relique a disparu », explique-t-elle. « Aucun des agents de sécurité ne sait ce qui s'est passé. Une minute avant elle était dans sa vitrine, la suivante elle avait disparu. » Elli s'adresse soudain à quelqu'un d'autre, « Un moment s'il vous plaît ! Je suis au téléphone ! » Elle s'excuse patement et raccroche dans la foulée.

Bien évidemment, Alejandro ne répond pas au téléphone et aucun de ses collègues ne l'a vu depuis hier. « Vous me croyez maintenant ? » demande Ichtaca en se levant et en rassemblant ses affaires. « Nous avons perdu assez de temps. Retrouvez la relique et rejoignez-moi ici ce soir. Ne me suivez surtout pas. »

🌀 L'investigateur principal doit décider :

⚡ « Vous n'irez nulle part avant de m'avoir expliqué ce qui se passe. »

Passez à l'**Introduction 4**.

⚡ « Comme vous voulez. » Passez à l'**Introduction 5**.

Introduction 3 : *Laissant pour l'instant de côté vos nombreuses questions, vous appelez le bureau d'Harlan à l'université. Bien que le soleil pointe à peine à l'horizon, vous savez que l'homme est un lève-tôt. L'opératrice vous met en relation après une courte attente. La voix d'Harlan est sèche et hésitante. Il vous coupe la parole sitôt que vous mentionnez la relique. « Non ! » s'exclame-t-il. « Ils écoutent. Ils savent que je la garde ici. Ils ont déjà pris Alejandro. » Vous tentez de le calmer pour qu'il vous explique de quoi il retourne, mais il abrège la conversation. « Je dois y aller. Ils sont là ! – » La ligne est coupée.*

Bien évidemment, Alejandro ne répond pas au téléphone et aucun de ses collègues ne l'a vu depuis hier. « Vous me croyez maintenant ? » demande Ichtaca en se levant et en rassemblant ses affaires. « Nous avons perdu assez de temps. Retrouvez la relique et rejoignez-moi ici ce soir. Ne me suivez surtout pas. »

🌀 L'investigateur principal doit décider :

⚡ « Vous n'irez nulle part avant de m'avoir expliqué ce qui se passe. »

Continuez à l'**Introduction 4**.

⚡ « Comme vous voulez. » Passez à l'**Introduction 5**.

Introduction 4 : *Ichtaca serre les dents et s'arrête un instant. Vous vous attendez à ce qu'elle refuse de vous répondre et s'en aille mais, curieusement, elle se radoucit. D'après elle, son peuple a de tout temps protégé la relique des intrus qui souhaitaient l'utiliser à des fins néfastes. Ses propos sont cryptiques, elle parle par énigmes et par images, tout en refusant d'expliquer d'où vient son peuple et comment il a réussi à rester caché aussi longtemps. Quand vous demandez à en savoir plus sur la relique, elle affirme seulement que celle-ci contrôle le flux du temps et qu'il ne faut pas y toucher.*

« Elle doit revenir à sa véritable place », explique-t-elle. Son regard est déterminé et inébranlable. « Vous comprenez ? Elle ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Si vous m'aidez à la retrouver, je vous aiderai en retour. Promettez-moi juste de ne pas l'utiliser. »

🌀 Souvenez-vous que « vous avez écouté l'histoire d'Ichtaca ».

🌀 **Réserve du Chaos** : Ajoutez 1 pion 🎲.

🌀 Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 5 : Avec une vitesse déconcertante, *Ichtaca* bande son arc richement décoré et vous claque la porte au nez en sortant.

🧩 Souvenez-vous que « *Ichtaca* est partie sans vous ».

🧩 **Carnet de Campagne :**

Si les investigateurs ont confié la relique à *Harlan Earnstone*, continuez à l'**Introduction 6**. Sinon, passez à la **Mise en Place**.

Introduction 6 : Une fois *Ichtaca* partie, vous pesez prudemment ses mots et vous vous souvenez des événements qui ont mené à cette situation. Vous n'avez pas fait confiance à *Alejandro* concernant la relique des *Eztl*i, et vous avez laissé *Ichtaca* partir sans poser la moindre question. Êtes-vous en train de devenir paranoïaque ? ...

🧩 L'investigateur principal doit décider :

⚡ « Nous devrions nous méfier d'eux. »

Réserve du Chaos : Retirez tous les pions ⚠ et 🧩 et ajoutez 1 pion 🌟.

Carnet de Campagne : Vous suivez votre propre voie. Pour le reste de la campagne, aucun investigateur ne peut inclure **Alejandro Vela** ou **Ichtaca** dans son deck. Chaque fois qu'un investigateur se voit offrir la possibilité d'inclure l'un ou l'autre, chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience** à la place. Passez à la **Mise en Place**.

⚡ « Après tout, je devrais peut-être les écouter... »

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

Les Fils du Destin, Confrérie Pnakotique, Les Masques de Minuit, Portes Closes, Maigres Bêtes de la Nuit et Sombre Culte.



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre **Les Masques de Minuit**, ne prenez que les 5 cartes Traîtrise (2x **Fausse Piste** et 3x **Ombre Chasserresse**) ainsi que les lieux suivants : **Quartier Nord, Centre-Ville (Première Banque d'Arkham), Quartier Est, Université Miskatonic** et **Quartier de la Rivière**.

🌀 **Mis de côté :** Avant de piocher les mains de départ, cherchez **Alejandro Vela** et la **Relique des Âges** dans la collection et dans le deck de chaque joueur et mettez-les de côté.

🌀 **Mis en jeu :** Les lieux **Quartier Nord, Centre-Ville, Quartier Est, Université Miskatonic, Quartier de la Rivière, Restaurant de Velma** et **Boutique de Curiosités**. Chaque investigateur débute la partie dans le **Quartier de la Rivière**.

🌀 **Mis de côté :** Le lieu **Hôtel de Ville**, et les soutiens **Ichtaqa (La Gardienne Oubliée)** et **Journal de l'Expédition**.

🌀 Ajustez le contenu de chaque deck Acte comme indiqué ci-après à la rubrique **Trois Actes, Trois Fils**.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Trois Actes, Trois Fils

Ce scénario contient trois decks Acte différents – un deck « a/b », un deck « c/d » et un deck « e/f ». Chacun de ces decks Acte est construit séparément en suivant l'ordre numérique, comme d'habitude. Lors du scénario, les trois decks Acte seront en jeu et les joueurs auront le droit de choisir quels actes avancer et lesquels ignorer. Les textes des trois actes sont considérés comme actifs à tout moment. Vous n'aurez peut-être pas le temps d'accomplir les trois tâches, alors choisissez judicieusement quelles pistes suivre.

🌀 Ajustez le contenu du deck « a/b » de la manière suivante :

⚡ **Carnet de Campagne** : Si *Alejandro a retrouvé la Relique des Âges* ou si *les investigateurs ont confié la relique à Alejandro*, retirez les cartes **Harlan est en Danger !**, les deux exemplaires de **La Malédiction d'Harlan** et l'un des deux exemplaires de **À l'Exposition**, pris au hasard.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si *les investigateurs ont confié la relique à Harlan Earnstone*, retirez les cartes **La Relique a Disparu !**, les deux exemplaires de **À l'Exposition** et l'un des deux exemplaires de **La Malédiction d'Harlan**, pris au hasard.

🌀 Les investigateurs doivent choisir l'une des options suivantes et ajuster le contenu du deck « c/d » en conséquence :

⚡ Si vous souhaitez aller voir la police pour l'informer de la disparition d'Alejandro, retirez les cartes **À la Recherche d'Alejandro**, les deux exemplaires de **Des Amis Haut Placés** et l'un des deux exemplaires de **Au Poste**, pris au hasard.

⚡ Si vous préférez chercher Alejandro vous-même, retirez les cartes **Service des Personnes Disparues**, les deux exemplaires de **Au Poste** et l'un des deux exemplaires de **Des Amis Haut Placés**, pris au hasard.

🌀 Ajustez le contenu du deck « e/f » de la manière suivante :

⚡ Si « *vous avez écouté l'histoire d'Ichtaca* », retirez les cartes **L'Épreuve de la Chasserresse**, les deux exemplaires de **La Grotte des Ténèbres** et l'un des deux exemplaires de **Étranges Reliques**, pris au hasard.

⚡ Si « *Ichtaca est partie sans vous* », retirez les cartes **L'Enquête de la Gardienne**, les deux exemplaires de **Étranges Reliques** et l'un des deux exemplaires de **La Grotte des Ténèbres**, pris au hasard.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Lisez la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : *Vous rentrez chez vous et faites le point sur la situation. Votre enquête au cœur de la ville a révélé l'existence d'une cabale secrète à Arkham. De ce que vous avez vu, ses membres s'appellent eux-mêmes la Fraternité et ils semblent en savoir plus que vous sur la relique des Eztli et la précédente expédition d'Alejandro. Leurs méthodes sont discrètes et leurs motivations vous échappent toujours. Cependant, un élément important a été mis en lumière.*

« Ils cherchent un endroit appelé le Nexus de N'kai », déclare Ichtaca. Une carte d'Amérique Centrale est dépliée sur la table devant vous ; le trajet de l'expédition précédente y est indiqué. « J'ai entendu parler de cet endroit, mais je ne connais pas son emplacement exact. » Une fois encore, votre mystérieuse guide semble en savoir plus qu'elle ne veut bien le dire.

Sans autre piste à suivre, vous n'avez pas le choix. Une fois de plus, vous allez devoir vous aventurer en territoire inconnu à la recherche de réponses... mais quelqu'un en reviendra-t-il cette fois ?

❧ Vérifiez quels actes ont été complétés lors du scénario.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si l'**Acte 3b** a été complété, *les investigateurs ont trouvé la relique perdue*. Si la **Relique des Âges** ne faisait pas déjà partie du deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur **doit** choisir de l'inclure dans son deck. Pour le reste de la campagne, chaque fois que le possesseur de la **Relique des Âges** quitte la campagne pour quelque raison que ce soit, choisissez un autre investigateur et ajoutez la relique à son deck.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si le **deck Acte « a/b »** est toujours en jeu, *la relique a disparu*. Si la **Relique des Âges** fait partie du deck d'un investigateur, retirez-la de son deck pour le reste de la campagne.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si l'**Acte 3d** a été complété, *les investigateurs ont secouru Alejandro*. Si **Alejandro Vela** ne faisait pas déjà partie du deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur **a le droit** de l'inclure dans son deck.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si le **deck Acte « c/d »** est toujours en jeu, *Alejandro a disparu*. Si **Alejandro Vela** fait partie du deck d'un investigateur, retirez-le de son deck pour le reste de la campagne.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si l'**Acte 3f** a été complété, *les investigateurs ont tissé un lien avec Ichtaca*. N'importe quel investigateur **a le droit** d'inclure **Ichtaca (La Gardienne Oubliée)** dans son deck.

⚡ **Carnet de Campagne** : Si le **deck Acte « e/f »** est toujours en jeu, *Ichtaca est dans les Ténèbres*.

🧡 L'investigateur principal reçoit la carte **Journal de l'Expédition** et **a le droit** de l'inclure dans son deck.

🧡 **Expérience** : Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience** supplémentaire pour chaque carte **Acte 1** complétée lors de ce scénario, car vous avez entrevu les machinations de la Fraternité.

🧡 Continuez à **Rééquipement**.

Rééquipement : Il est désormais clair que vous allez devoir vous aventurer une fois de plus dans la jungle pour résoudre le mystère caché derrière la **Relique des Âges**. Chaque investigateur a la possibilité de choisir de l'équipement supplémentaire à ajouter à sa liste d'équipement.

🧡 Avant de quitter Arkham, ce serait peut-être une bonne idée de faire une petite visite à l'hôpital Sainte-Marie.

⚡ Chaque investigateur qui possède une faiblesse **Empoisonné** dans son deck peut dépenser **3 points d'expérience** pour retirer cette faiblesse.

⚡ Chaque investigateur peut dépenser **5 points d'expérience** pour enlever **un seul point de traumatisme physique ou mental** de sa carte Investigateur.

🧡 Chaque investigateur peut dépenser des points d'équipement pour acheter un ou plusieurs éléments de la liste ci-après. La quantité de points d'équipement disponibles dépend du nombre d'investigateurs :

⚡ **1 investigateur** : 8 points d'équipement

⚡ **2 investigateurs** : 5 points d'équipement chacun

⚡ **3 investigateurs** : 4 points d'équipement chacun

⚡ **4 investigateurs** : 3 points d'équipement chacun

Équipement disponible :

 Provisions (1 point d'équipement par unité) : *de l'eau et de la nourriture pour une personne. Incontournable pour tout voyage.*

 Médicaments (2 points d'équipement par unité) : *pour lutter contre les maladies, les infections et les venins.*

 Essence (1 point d'équipement par unité) : *suffisamment pour un long voyage en voiture.*

 Duvet (2 points d'équipement) : *pour tenir chaud la nuit.*

 Gourde (2 points d'équipement) : *à remplir dans les ruisseaux et les rivières.*

 Boussole (2 points d'équipement) : *pour vous guider lorsque vous êtes irrémédiablement perdu.*

 Jumelles (2 points d'équipement) : *pour vous aider à observer des lieux éloignés.*

 Craie (2 points d'équipement) : *pour écrire sur de la pierre.*

 Canif (2 points d'équipement) : *trop petit pour être utilisé comme arme, mais facile à dissimuler.*

 Pioche (2 points d'équipement) : *pour briser les surfaces rocheuses.*

La Civilisation oubliée

Scénario IV : Par-delà les Limites

Les rayons chauds et éclatants du soleil tapent sur le pare-brise de votre voiture tandis que vous roulez sur les routes poussiéreuses du sud du Texas, juste après San Antonio. Cela fait plusieurs jours que vous avez quitté Arkham en direction de Mexico, où vous pensez obtenir des réponses de la part d'associés d'Alejandro – ou mieux, de ses rivaux à l'académie. Vos récentes investigations à Arkham ont mis au jour de nombreuses choses, mais la piste est vite devenue froide. La « Fraternité » que vous avez découverte à Arkham a totalement disparu de la ville. Ses membres n'ont laissé que peu d'informations derrière eux quant à la suite de leurs plans, si ce n'est le nom « Nexus de N'kai », un lieu de pouvoir qu'Ichtaca pense être l'objectif final de la Fraternité. Aussi énigmatique que d'ordinaire, la guerrière eztli est assise sur le siège passager à côté de vous. Elle est tendue comme un ressort, et le siège en cuir de la Ford ne lui offre que peu de confort

🔖 Carnet de Campagne :

*Si les investigateurs ont trouvé la relique perdue ou si Alejandro a trouvé la Relique des Âges, l'investigateur principal lit **Bourdonnement Mystique**.*

*Si la relique a disparu, l'investigateur principal lit **Préoccupation Grandissante**.*

Bourdonnement Mystique : *Tout au long de votre voyage vers le sud, le dispositif que vous avez arraché aux griffes de la Fraternité continue son bourdonnement sans fin, enroulé dans un drap à l'arrière de votre voiture. Votre compréhension de la nature de la relique s'accroît.*

L'investigateur possédant la **Relique des Âges (Une Sorte de... Mécanisme)** dans son deck l'échange contre la **Relique des Âges (Anticiper l'Avenir)**.

Préoccupation Grandissante : *La perte de la relique des Eztli pèse lourdement sur votre moral. Sa valeur dépasse clairement les simples préoccupations académiques. Elle détient un pouvoir que vous commencez tout juste à appréhender. Vous êtes certain que cette Fraternité de l'ombre est responsable de cette disparition, mais dans quel but ?*

Retirez de la partie la **Relique des Âges (Anticiper l'Avenir)**.

🔖 Carnet de Campagne :

*Si les investigateurs ont tissé un lien avec Ichtaca, l'investigateur principal lit **La Quête d'Ichtaca**.*

*Si Ichtaca est dans les Ténèbres, l'investigateur principal lit **Voyage Silencieux**.*

La Quête d'Ichtaca : « Sommes-nous bientôt arrivés ? » demande Ichtaca pour la centième fois depuis votre départ d'Arkham. « Nous devons atteindre l'Anahuac le plus vite possible. Plus nous perdons de temps, plus la Fraternité se rapproche du Nexus. » Vous reconnaissez le nom aztèque de la vallée de Mexico et informez Ichtaca que vous traverserez la frontière avec le Mexique dans moins d'une heure. Elle croise les bras et serre les dents.

Vous ne subissez aucun effet néfaste.

Voyage Silencieux : Ichtaca est calme et pensive pendant la majorité du trajet. Vos questions se heurtent à un mur de silence et un regard froid. Quels que soient ses plans, vous en êtes exclu.

Chaque investigateur débute ce scénario avec 2 cartes en moins dans la main.

📖 Carnet de Campagne :

Si les investigateurs ont secouru Alejandro, l'investigateur principal lit **Les Pensées d'Alejandro**. Si Alejandro a disparu, l'investigateur principal lit **Un Siège Vide**.

Les Pensées d'Alejandro : Pendant tout le trajet, Alejandro garde le nez plongé dans son journal. Le bruit du crayon sur le papier sonne comme un perpétuel rappel de sa présence. Il reste recroquevillé à l'arrière de la voiture, le journal sur les genoux et les sourcils froncés. « Cette “Fraternité” est le cadet de nos soucis », dit-il d'un ton pessimiste. « J'ai tenté de décrypter les glyphes qui ornent l'artefact : ils ne sont à l'évidence ni aztèques, ni mayas, ni originaires d'aucune civilisation précolombienne. Je pense que cette relique vient d'ailleurs, d'un lieu auquel elle a été arrachée. Vous n'êtes pas d'accord, mademoiselle Ichtaca ? »

L'expression déjà sévère d'Ichtaca s'assombrit encore et ses yeux s'étrécissent. Elle ne se fatigue même pas à se tourner vers Alejandro avant de lui répondre. « Sa place est dans un endroit où des savants indiscrets ne peuvent pas abuser de son pouvoir », répond-elle d'un ton froid en mettant ainsi fin à la discussion. Traverser la frontière du Mexique s'avère bien moins stressant que prévu grâce aux contacts d'Alejandro dans ce pays. Vous passez la douane en faisant comme si de rien n'était et vous vous dirigez vers Mexico.

Chaque investigateur débute ce scénario avec 2 ressources supplémentaires.

Un Siège vide : Vous vous arrêtez pour la nuit quelque part au nord de la frontière. Vos yeux tombent sur la banquette arrière vide, et vous vous demandez où se trouve Alejandro en ce moment.

Vous ne subissez aucun effet néfaste.

🌀 Vérifiez votre équipement. N'importe quel investigateur doit rayer une unité d'essence de son équipement. Sinon, lisez **Panne Sèche**.

Panne Sèche : *L'essence est une préoccupation constante de votre voyage vers le sud. Vous parvenez à faire le plein plusieurs fois dans des stations ou des boutiques, mais votre voiture finit par tomber en panne juste avant la frontière sud. Ichtaca et vous devez marcher plusieurs kilomètres jusqu'à la ville la plus proche pour remplir le réservoir, ce qui vous retarde de plusieurs heures.*

Quand ils piochent leur main de départ dans ce scénario, les investigateurs ne peuvent pas effectuer de mulligan.

Une fois à Mexico, vous déchantez de ne trouver que peu d'informations sur la Fraternité ou le Nexus. Vous écumez les bibliothèques et universités mais faites chou blanc à chaque fois. Vous ne parvenez à trouver aucun des anciens collègues d'Alejandro dans la ville, et aucun de ses détracteurs n'accepte de vous parler à l'exception d'une femme nommée Padma Amrita, qui étudiait le travail d'Alejandro avant qu'il ne vienne à Arkham. Elle accepte de vous rencontrer cette nuit dans un bar branché du sud de la ville. Ichtaca se tient à distance et observe votre nouvelle source d'information en silence.

Padma en sait beaucoup sur les recherches d'Alejandro ; elle déclare même avoir entendu parler du Nexus de N'kai, bien qu'elle refuse de vous révéler comment y accéder. « C'est une quête impossible », vous explique-t-elle. « Il n'y a rien à en tirer : ce n'est qu'un mythe. Croyez-moi, beaucoup l'ont cherché mais personne ne l'a jamais trouvé. » Vous répliquez que les Eztlis n'étaient pas un mythe, et elle vous répond avec un sourire charmant. « Peut-être pas, mais cette histoire d'Eztlis encore en vie ? Restés cachés pendant des siècles ? » Elle rit de bon cœur. « Pures idioties. Allons, vous n'espériez pas que de vrais savants accordent foi à de telles inepties, n'est-ce pas ? » Vous posez les yeux sur Ichtaca qui, bras croisés, ne perd pas une miette de la conversation. Padma laisse vagabonder son regard, un soupçon de sourire aux lèvres. « Dans tous les cas, je suis navrée mais je n'ai aucune information à vous donner. Seul un sot pousserait ses "recherches" plus avant. Bonne nuit. » Padma vous quitte sur un autre sourire ravageur, laissant voguer un doux parfum dans son sillage.

Sitôt qu'elle est hors de vue, Ichtaca s'assoit à vos côtés et vous discutez de votre prochaine stratégie. Après une semaine de recherches infructueuses, son impatience est palpable. Vous lui parlez de plusieurs autres personnes que vous pourriez essayer de contacter, mais son esprit est ailleurs. Quand vous rentrez à votre hôtel, elle s'enferme immédiatement dans sa chambre afin de se préparer pour le lendemain. Vous vous installez pour dormir et sombrez bien vite dans un sommeil sans rêve. Dans un coin reculé de votre conscience, vous pouvez cependant entendre Ichtaca réciter une incantation cryptique...

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

Par-delà les Limites, Flux Temporel et Poison.



⚡ **Réserve du Chaos** : S'il y a au moins 2 pions 🌀, réunissez également *Confrérie Pnakotique* et *Sombre Culte*.



⚡ **Réserve du Chaos** : S'il y a au moins 2 pions 🌀, réunissez également *Venin de Yig* et *Gardien du Temps*.



⚡ Si aucune des deux propositions ci-dessus n'est vraie, réunissez également *Confrérie Pnakotique* et *Gardien du Temps*.



🌀 **Mis en jeu** : Les lieux **Cathédrale Métropolitaine**, **Zócalo**, **Ruines du Temple**, **Xochimilco**, **Parc de Chapultepec** et **Coyoacán**. Chaque investigateur débute la partie soit à **Zócalo**, soit à **Coyoacán** (au choix de l'investigateur).

🌀 Constituez le deck Exploration. Pour ce faire, prenez les 12 lieux **Antique** mono-face et mélangez-les avec 1 exemplaire de chacune des cartes Rencontre suivantes : **Fenêtre sur un Autre Temps**, **Déstabilisation Temporelle**, **Un Accroc dans le Temps** et **Perdu dans le Temps**.

🌀 **Mis de côté** : L'ennemi **Padma Amrita**, l'**Acte 3a**, l'**Intrigue 3a**, et chaque faiblesse **Empoisonné** qui n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Remplacement de Lieux

Dans ce scénario, vous serez amené à placer de nouveaux lieux par-dessus des lieux existants. Quand un lieu est posé sur un autre lieu déjà en jeu, il prend sa place. Tous les pions, attachements, investigateurs, ennemis ou autre cartes dans l'ancien lieu sont maintenant considérés comme étant dans le nouveau lieu (ils ne se sont pas « déplacés » – c'est le lieu qui a changé).

Si un lieu quitte le jeu et qu'il y en a un autre dessous, cet autre lieu prend sa place. Tous les pions, attachements, investigateurs, ennemis ou autres cartes dans le lieu qui quitte le jeu sont maintenant considérés comme étant dans le lieu précédent.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *Quand vous rouvrez les yeux, vous êtes de retour dans le lit de votre chambre d'hôtel. Vous levez une main pour protéger vos yeux de la lumière du soleil qui perce à travers les rideaux de la chambre. La lueur éblouissante est comparable à un étou qui vous enserre les tempes. Un filet de fumée d'encens emplit l'air.*

Vous remettre debout demande un effort colossal. Une petite voix au fond de votre esprit vous dit que tout ça n'était rien d'autre que le fruit de votre imagination, un cauchemar dû à la fatigue. C'est celle de votre instinct de survie, qui vous avertit de ne pas suivre la voie démente dans laquelle vous vous êtes engagé. Vous l'ignorez et vous vous redressez ; vos jambes tremblent de terreur et de fatigue. Vous appelez Ichta à voix basse, en vous demandant si elle se rappelle des événements de la nuit – ou si elle y était, pour commencer. Vous la trouvez gisant sur le sol, le dos appuyé contre la porte de la chambre d'hôtel. Le visage blême, elle est inconsciente et ne vous répond pas. Après plusieurs minutes inquiétantes passées à tenter de la réveiller, elle ouvre enfin les yeux. Elle crachote, puis convulse comme si elle était possédée. « La grotte. La gueule dans le ciel, baignée de rouge. L'avez-vous vue ? »

La douleur résonne sous votre crâne tandis que vous tentez de vous remémorer les événements de la nuit dernière, et vous secouez la tête. « Ce doit être le chemin menant au Nexus », poursuit-elle en se tenant la tête d'une main. Vous essayez de l'aider à se relever, mais elle vous repousse. « Mais à quoi est-ce que je pensais ? La frontière s'amenuise. Elle aurait pu se briser à la moindre instabilité. » Elle se tourne vers vous. « Je n'aurais pas dû vous entraîner là-dedans mais, que je le veuille ou non, vous êtes désormais impliqué. Il est trop tard pour faire marche arrière. Je sais où trouver le Nexus, et vous devez venir avec moi. »

🌀 Si vous étiez à l'**Acte 2** lorsque la partie s'est terminée, ajoutez à la pile de victoire chaque lieu **Tenochtitlán** en jeu qui n'a pas d'indice sur lui.

🌀 **Carnet de Campagne :** *Vous connaissez X chemins, X est le nombre de lieux **Tenochtitlán** dans la pile de victoire.*

🌀 Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

🌀 S'il est dans la pile de victoire, rayez *Le Héraut est toujours vivant*.

🌀 S'il est toujours en jeu ou mis de côté, précisez le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia** à côté de *Le Héraut est toujours vivant*.

🌀 **Carnet de Campagne :** Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience** supplémentaire pour chaque lieu **Tenochtitlán** dans la pile de victoire.

Conclusion 1 : *Vous êtes assailli par un déferlement de lumières et de couleurs lorsque vous reprenez connaissance d'un seul coup. Quand vous rouvrez les yeux, vous gisez au beau milieu de la place centrale de la ville et votre tête continue de tourner à cause de la sensation de chute. Une petite voix au fond de votre esprit vous dit que tout ça n'était rien d'autre que le fruit de votre imagination, un rêve éveillé. C'est celle de votre instinct de survie, qui vous avertit de ne pas suivre la voie démente dans laquelle vous vous êtes engagé. Vous l'ignorez et vous vous redressez ; vos jambes tremblent de terreur et de fatigue.*

« Cette femme... Elle a sans doute compris qui j'étais et m'a suivi dans la brèche que j'ai ouverte. Peut-être voulait-elle également connaître l'emplacement du Nexus », déclare énigmatiquement Ichtaca. La douleur résonne sous votre crâne tandis que vous vous remémorez les événements des dernières heures. « Vous l'avez vue, n'est-ce pas ? La grotte ? La gueule dans le ciel, baignée de rouge », poursuit-elle en scrutant le ciel. « Ce doit être le chemin menant au Nexus. »

Vous avez du mal à vous souvenir avec précision de ce qui s'est passé de l'autre côté, mais l'image de la caverne rouge flamboie dans votre esprit. Vous confirmez à Ichtaca que vous avez également vu la grotte et lui demandez comment elle sait que cette dernière mène au Nexus. Elle tourne ses yeux injectés de sang vers vous et un léger sourire se dessine sur les lèvres. « C'est une chose difficile... voir à travers les limites, entre les fils mêmes du temps. Peut-être êtes-vous plus important que vous en avez l'air », répond-elle sans réaliser l'ironie de son propos. Bien qu'elle s'en aille sans répondre à votre question, vous comprenez la réponse tacite : dans le flou des lignes de temps brisées et des phénomènes inexpliqués, le chemin que vous avez vu est « un futur ». Un futur que vous avez bien l'intention de voir se réaliser.

🔗 Carnet de Campagne : *Vous connaissez X chemins, X est le nombre de lieux **Tenochtitlán** dans la pile de victoire. Si X est supérieur ou égal à 3, Ichtaca vous fait confiance.*

🔗 Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

-  S'il est dans la pile de victoire, rayez *Le Héraut est toujours vivant*.
-  S'il est toujours en jeu ou mis de côté, précisez le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia** à côté de *Le Héraut est toujours vivant*.

🔗 Carnet de Campagne : Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

🔗 Expérience : Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience** supplémentaire pour chaque lieu **Tenochtitlán** dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : *La ligne d'horizon se met à briller lorsque le chemin de retour se ferme juste sous vos yeux. Le brouillard surnaturel et la sensation d'apesanteur que vous avez ressentie durant la vision s'évanouissent, et vous comprenez soudain qu'il ne s'agissait pas d'un rêve. Vous êtes piégé dans une époque qui n'est pas la vôtre, et Ichtaca n'est nulle part en vue.*

Vous errez pendant ce qui vous semble être des heures. Des jours. Des semaines. Votre esprit n'en peut plus. Vous réalisez avec horreur que vous êtes peut-être coincé ici pour toujours. Le désespoir vous envahit dans un accès de folie et de solitude auquel vous ne pouvez pas échapper. Vous ne savez plus depuis combien de temps vous êtes là. Vous n'avez ni mangé, ni dormi.

Soudain, après une éternité d'attente, la frontière se fissure et le ciel s'emplit d'une lumière blanche aveuglante. Quand vous rouvrez les yeux, vous gisez sur le sol de la place centrale et votre tête continue de tourner à cause de la sensation de chute. Ichtaca vous aide à vous relever ; vos jambes tremblent de terreur et de fatigue. Vous lui demandez combien de temps vous avez été inconscient, mais elle secoue la tête. « Cela n'a pas d'importance. Vous êtes là maintenant. » Vous ignorez sa réponse évasive et le ressentiment prend le dessus. Vous a-t-elle abandonné volontairement, ou était-ce un accident ? « Vous l'avez vue n'est-ce pas ? » demande-t-elle. « La grotte. La gueule dans le ciel, baignée de rouge. » Tout à vos souvenirs embrumés, vous regardez Ichtaca sans la voir. « Peu importe », poursuit-elle. « Je sais où trouver le Nexus, et vous devez venir avec moi. »

🌀 Si vous étiez à l'**Acte 2** lorsque la partie s'est terminée, ajoutez à la pile de victoire chaque lieu **Tenochtitlán** en jeu qui n'a pas d'indice sur lui.

🌀 **Carnet de Campagne :** *Vous connaissez X chemins, X est le nombre de lieux **Tenochtitlán** dans la pile de victoire.*

🌀 Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

🌀 S'il est dans la pile de victoire, rayez *Le Héraut est toujours vivant*.

🌀 S'il est toujours en jeu ou mis de côté, précisez le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia** à côté de *Le Héraut est toujours vivant*.

🌀 **Carnet de Campagne :** Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience** supplémentaire pour chaque lieu **Tenochtitlán** dans la pile de victoire.

La Civilisation oubliée

Interlude III : L'Appel de la Jungle

Une fois de plus, vous partez en direction du sud en laissant derrière vous le confort de la civilisation. Il n'y a pas de temps à perdre. Le chemin vers le Nexus s'étire en terrain connu, non loin du trajet de la dernière expédition. Vous vous retrouvez bientôt dans la jungle, cerné par toutes sortes de dangers – certains naturels, d'autres inhabituels...

🌀 Vérifiez votre équipement. N'importe quel investigateur doit rayer une unité d'essence de son équipement. Sinon, lisez **Panne Sèche**.

Panne Sèche : *Malheureusement, votre voiture se retrouve à court d'essence à une vingtaine de kilomètres au nord de la lisière de la forêt vierge. Pressé par le temps, vous décidez de continuer à pied plutôt que de faire demi-tour pour refaire le plein. Cela vous prend plusieurs heures, mais vous atteignez finalement la jungle.*

Quand ils piochent leur main de départ lors du prochain scénario, les investigateurs ne peuvent pas effectuer de mulligan.

🌀 Vérifiez votre équipement. Si un investigateur possède un plan, il lit **Un Chemin Découvert**.

Un Chemin Découvert : *Grâce à votre plan annoté lors de la précédente expédition, vous parvenez à vous frayer un chemin à travers la jungle sans vous perdre et atteignez votre destination par vos propres moyens.*

Carnet de Campagne : *les investigateurs ont cartographié la voie d'accès.*

🌀 Vérifiez votre équipement. Les investigateurs doivent rayer collectivement une unité de provisions par investigateur. Pour chaque unité de provisions qu'ils ne peuvent pas rayer, choisissez un investigateur qui lit **Épuisement des Vivres**.

Épuisement des vivres : *Traverser la jungle pour trouver la route du Nexus prend plus de temps que vous ne l'aviez prévu et, dans votre hâte, vous n'avez pas pu chasser ou cueillir davantage de nourriture. La faim vous dévore l'esprit et creuse un trou douloureux dans votre estomac.*

Vous débutez le scénario suivant avec 3 ressources de moins.

🌀 Vérifiez votre équipement. Chaque investigateur possédant des médicaments a le droit d'en rayer une unité de son équipement pour choisir une faiblesse **Empoisonné** du deck de n'importe quel investigateur et l'en retirer. Chaque investigateur qui possède encore une faiblesse **Empoisonné** dans son deck lit **Le Poison se Propage**.

Le Poison se Propage : *Le poison continue de se répandre dans votre corps, causant des ravages sur votre organisme. Une terrible fièvre vous assaille et se renforce à chaque jour qui passe. Vous parvenez à peine à garder votre nourriture dans l'estomac, et vos forces semblent vous avoir abandonné.*

Vous subissez 1 traumatisme physique.

🌀 Alors que vous marchez péniblement à travers la jungle luxuriante, vous passez devant les ruines d'un temple qui vous semble familier. Votre regard est attiré par une série de motifs gravés sur le mur en pierre de l'édifice. Après un examen plus approfondi, vous constatez que du lierre et de la boue séchée cachent une série de hiéroglyphes particulièrement élaborés.

Vérifiez votre équipement. Si un investigateur possède une gourde, il lit **Motifs Gravés dans la Pierre**. Sinon, lisez **Secrets dans la Pierre**.

Motifs Gravés dans la Pierre : *Vous sortez votre gourde et versez de l'eau sur le mur de pierre, dégageant la saleté et rendant le lierre plus facile à détacher. La disposition des glyphes est désormais clairement visible, mais sa signification vous échappe malgré tout. La répétition de six glyphes en particulier indique une consigne spécifique...*

Chaque investigateur qui possède une gourde débute le prochain scénario avec 1 indice (pris dans la réserve de pions).

Secrets dans la Pierre : *Malgré vos efforts, vous ne parvenez pas à dégager les motifs à main nue. Vous n'avez d'autre choix que de laisser ce mystère derrière vous.*

Vous ne subissez aucun effet néfaste.

🌀 Si tous les points suivants sont vrais, l'investigateur principal lit **Foi Retrouvée**.

⚡ Il y a au moins 2 pions 🗡️ dans la **Réserve du Chaos**.

⚡ Les investigateurs ont tissé un lien avec Ichtaca.

⚡ Ichtaca vous fait confiance.

Foi Retrouvée : *À la veille de votre deuxième nuit dans la jungle, vos compagnons et vous vous asseyez autour d'un maigre feu de camp afin de vous réchauffer et de vous détendre malgré la tâche qui vous attend. Ichtaca s'approche du feu de camp et s'assoit en face de vous. Ses yeux sont rivés au sol et ses épaules semblent porter le poids du monde. « Je pense que je vous dois des excuses », admet-elle en fixant le feu vacillant. « Vous avez amplement prouvé votre sagesse et votre valeur ; quant à moi, je n'ai fait que vous donner des ordres et vous mettre en danger à chaque instant. » Un ange passe. « Peut-être y a-t-il de l'espoir pour l'humanité, après tout », ajoute-t-elle à voix basse en levant les yeux vers vous. Parle-t-elle pour vous, ou aussi pour elle-même ?*

Ichtaca finit par se lever. « Je compte sur vous pour prendre le premier quart. Restez à l'affût des serpents : eux nous surveillent sans aucun doute. » Le calme qui règne sur votre campement pour le reste de la nuit n'est brisé que par le doux craquement du feu et le bourdonnement des insectes qui envahissent l'air nocturne.

Carnet de Campagne : *La foi d'Ichtaca est restaurée. Ajoutez 1 pion 🗡️ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.*

La Civilisation oubliée

Scénario V-A : Le Cœur des Anciens - Partie 1

Introduction 1 : *Plusieurs jours ont passé depuis que votre groupe s'est aventuré dans la forêt vierge, et les dangers que vous affrontez sont plus grands et plus nombreux à chaque étape. Conserver assez de vivres pour le voyage est une lutte de chaque instant, et vous êtes régulièrement assailli par les habitants de la jungle. Par chance, vous n'avez vu aucun signe des hommes-serpents qui ont attaqué la précédente expédition, mais vous êtes certain qu'ils sont là. À observer. À attendre. Au matin du sixième jour, vous trouvez l'entrée. C'est celle d'une large grotte partiellement cachée par des arbres, des broussailles et des plantes grimpantes. Vous avez failli manquer l'immense gueule de la caverne malgré sa taille. Six piliers de pierre entourent l'entrée, chacun recouvert d'étranges sillons et gravures qui luisent d'une lumière rouge ténue. Peut-être l'un de vos guides comprendra-t-il leur signification ?*

🧡 Les investigateur doivent décider (choisir une option) :

🧡 *Consultons Ichtaça.* Ce choix n'est possible que si **Ichtaça** est dans le deck d'un investigateur. Continuez à l'**Introduction 2**.

🧡 *Consultons Alejandro.* Ce choix n'est possible que si **Alejandro Vela** est dans le deck d'un investigateur. Passez à l'**Introduction 3**.

🧡 *Consultons le journal de l'expédition.* Ce choix n'est possible que si le **Journal de l'Expédition** est dans le deck d'un investigateur. Passez à l'**Introduction 4**.

🧡 *J'aurais aimé que nous en sachions davantage à ce sujet...*
Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 2 : *« L'entrée est protégée contre les intrus », annonce Ichtaça, les yeux fermés comme si elle analysait la caverne avec un sens surnaturel. « Ces piliers sont la clé. Chacun est une épreuve d'intelligence et de volonté. » Elle avance vers l'une des colonnes et la touche avec la paume de sa main. Elle se met à briller plus intensément. Vous remarquez à présent que les sillons au pied du pilier forment un motif qui vous semble familier. Si Ichtaça pense que cet endroit est protégé, vous la croyez – il doit bien y avoir un moyen de briser ces protections...*

Vous débutez ce scénario avec **Ichtaça** en jeu. Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 3 : *Alejandro examine attentivement chacun des piliers. « C'est une sorte de serrure. Regardez ici, vous voyez ? Les sillons ne sont pas parfaitement alignés. » Il fait pivoter l'une des colonnes, et vous voyez le motif sur son flanc se modifier. « J'ai peur que nous n'allions pas très loin si nous entrons dans la grotte sans que les piliers soient disposés correctement. Ce n'est qu'une intuition, cependant... mais je pense que nous devrions examiner la zone plus attentivement avant d'entrer. » Vous connaissez Alejandro depuis suffisamment longtemps pour savoir que son instinct a tendance à être fiable.*

Vous débutez ce scénario avec **Alejandro Vela** en jeu. Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 4 : *Le journal de la précédente expédition ne recèle pas toutes les réponses ; mais en tournant les pages, vous tombez sur un schéma familial – une œuvre de Lorenzo, l'un des membres de l'expédition qui n'est jamais rentré à Arkham. C'est une reproduction détaillée d'une gravure qui se trouvait sur l'un des murs des ruines eztili. Beaucoup des motifs et des hiéroglyphes que vous avez vus sont communs à tous les piliers. Cela ne peut pas être une coïncidence. Ces colonnes sont sans doute la clé de la voie menant à N'kai...*

Vous débutez ce scénario avec le **Journal de l'Expédition** en jeu.
Passez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🌀 **Carnet de Campagne** : Si *vous connaissez 6 chemins*, passez ce scénario et continuez directement à la **Conclusion 1**.

🌀 **Sets de rencontre** :

Piliers du Jugement, Le Cœur des Anciens, Forêt Vierge, Serpents, Expédition et Poison.



🌀 **Mis en jeu** : Le lieu **Bouche de K'n-yan**, face (**La Gueule de la Caverne**) visible. Chaque investigateur débute la partie dans la **Bouche de K'n-yan (La Gueule de la Caverne)**.

🌀 **Carnet de Campagne** : Votre voyage aux limites du temps vous a donné des indications sur la manière de pénétrer dans K'n-yan. Pour chaque *chemin que vous connaissez*, placez 1 ressource sur la **Bouche de K'n-yan** en tant que pion Pilier.

🌀 Si vous avez déjà joué ce scénario lors de cette campagne et atteint l'**Acte 2**, retournez l'**Acte 1a** et placez-le dans la **Bouche de K'n-yan**.

🌀 Constituez le deck Exploration en prenant les 6 lieux **Jungle** mono-face et en les mélangeant avec 1 exemplaire de chacune des cartes Rencontre suivantes : **Chausse-Trappe**, **Des Fourmis !**, **Perdu dans la Nature** et **Épuisement des Réserves**.

🌀 Prenez l'un des 3 lieux **Ruines** suivants au hasard : **Ruines Couvertes de Verdures**, **Temple du Croc** et **Autel de Pierre**. Mélangez le lieu pris au hasard dans le deck Exploration. Retirez les 2 autres de la partie.

🌀 **Carnet de Campagne** : Si *les investigateurs ont cartographié la voie d'accès*, au lieu de mélanger le lieu pris au hasard dans le deck Exploration, mettez-le en jeu.

🌀 **Mis de côté** : Chaque faiblesse Empoisonné qui n'est pas déjà dans un deck.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *Les périls de la jungle sont trop insurmontables pour que vous poursuiviez votre exploration. Si vous restez plus longtemps, ces étranges piliers deviendront votre tombe. Vous fuyez jusqu'à une clairière familière située à quelques lieues de là, où vous pourrez récupérer. Vous savez que vous devrez revenir vers les piliers et trouver le motif qui ouvrira la voie... mais pour l'instant du moins, vous êtes sauf.*

🌀 **Carnet de Campagne :** S'il y a plus de pions Pilier sur la **Bouche de K'n-yan** qu'au début du scénario, remplacez le nombre de *chemins que vous connaissez* par le nombre de pions Pilier sur la **Bouche de K'n-yan**.

🌀 Les investigateurs doivent rejouer le **Scénario V-A : Le Cœur des Anciens, Partie 1**. Réinitialisez la partie à la **Mise en Place** de ce scénario. N'inscrivez rien dans le **Carnet de Campagne**, à l'exception des éventuels traumatismes subis lors de votre partie précédente. Aucun point d'expérience n'est reçu pour cette partie. Tout joueur dont l'investigateur a été tué ou rendu dément doit choisir un nouvel investigateur à incarner, selon la règle habituelle.

Conclusion 1 : *Ravalant votre peur, vous pénétrez dans la caverne...*

🌀 **Carnet de Campagne :** *La jungle veille.* À côté, inscrivez entre parenthèses le nom de chaque carte avec Vengeance X dans la pile de victoire. N'inscrivez pas de trait sous la mention **Colère de Yig**.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

🌀 Les investigateur n'ont pas le droit de dépenser d'expérience ou de modifier leurs decks entre les scénarios **V-A** et **V-B**. Continuez immédiatement au **Scénario V-B : Le Cœur des Anciens, Partie 2**.

La Civilisation oubliée

Scénario V-B : Le Cœur des Anciens - Part. II

Vous descendez le long de la pierre froide. Les tunnels sont atrocement étroits et, au début, envahis de gravats et de débris. Vous atteignez enfin le sol, et la véritable nature de la caverne se dévoile devant vous. C'est comme s'il y avait un monde entier sous la surface : le plafond de la caverne forme une sorte de rideau de pierre céleste au-dessus de vous. Encore plus vastes et terrifiantes sont les profondeurs sans fin qui s'étirent au-dessous de vous, par-delà les rebords de pierre et les ponts archaïques. De tous côtés, ce royaume souterrain semble s'étendre à perte de vue ; vous vous demandez jusqu'où il va. Peut-être que la surface entière de la Terre n'est que la couche supérieure d'un autre monde...

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

K'n-yan, Le Cœur des Anciens, Agents de Yig, Venin de Yig, Ruines Oubliées, Pièges Mortels et Poison.



🌀 **Mis en jeu :** Le lieu **Bouche de K'n-yan**, face (*Les Profondeurs Insondables*) visible. Chaque investigateur débute la partie dans la **Bouche de K'n-yan** (*Les Profondeurs Insondables*).

🌀 **Carnet de Campagne :** Cherchez dans votre collection toutes les cartes inscrites à côté de *la jungle veille*. Ajoutez ces cartes à la pile de victoire.

🌀 **Mis de côté :** Le lieu **Descente vers Yoth**, et tous les exemplaires non utilisés de la faiblesse **Empoisonné**.

🌀 Constituez le deck Exploration en prenant les 5 lieux mono-face restants du set de rencontre *K'n-yan* et en les mélangeant avec 1 exemplaire de chacune des cartes Rencontre suivantes : **Chausse-Trappe**, **Demi-Tour Impossible**, **Obscurité Profonde** et **Erreur Fatale**.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Vous vous réveillez sur un sol de pierre dure dans un endroit plus froid et plus profond qu'auparavant. Vous vous levez et scrutez les alentours, notant la lueur rouge qui semble émaner de la caverne à votre gauche. Vous la suivez pendant plusieurs minutes et vous parvenez dans un vestibule bien éclairé garni de piliers de pierre. Tout au bout de la pièce s'ouvre l'embrasement richement décoré d'un portail. Un disque de pierre a été roulé sur le côté pour révéler le royaume infernal qui se trouve derrière.

🔗 **Carnet de Campagne :**

🔪 Si les investigateurs ont secouru Alejandro, continuez à la **Conclusion 1**.

🔪 Si Alejandro a disparu, passez à la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : « Enfin ! Yoth, la caverne des serpents ! Les maudits qui ont fui la destruction de Valusia ! » Alejandro examine l'entrée ; les yeux étincelants et les bras levés, il exulte. Vous ignorez de quoi il parle et vous commencez à vous inquiéter. C'est alors que quelque chose surgit derrière vous et qu'un son semblable au claquement d'une pince vous prend par surprise. De terribles créatures extraterrestres émergent des ténèbres derrière vous, des êtres tels que vous n'en avez jamais vus : dix pieds de haut, avec des corps coniques qui se terminent en quatre étranges appendices de taille variable. « Vous êtes là », dit calmement Alejandro. L'une des créatures lui répond en claquant ses pinces l'une contre l'autre selon un rythme délibéré. « Emparez-vous de leurs esprits », ordonne Alejandro aux créatures. « Nous n'avons plus besoin d'eux. » Vos souvenirs humains s'arrêtent ici.

🔗 **Carnet de Campagne :**

Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

🔪 S'il est dans la pile de victoire, rayez le **Héraut est toujours vivant**.

🔪 S'il est toujours en jeu ou mis de côté, remplacez le nombre entre parenthèses à côté de le **Héraut est toujours vivant** par le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia**

🔗 **Carnet de Campagne :** Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

🔗 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : *Avant que vous ne puissiez atteindre le niveau suivant de la caverne, un son semblable au claquement d'une pince vous prend par surprise. De terribles créatures extraterrestres émergent des ténèbres derrière vous, des êtres tels que vous n'en avez jamais vus : dix pieds de haut, avec des corps coniques qui se terminent en quatre étranges appendices de taille variable. Vous êtes estomaqué de voir un être humain à la tête de ce groupe : nul autre qu'Alejandro Vela en personne. « Emparez-vous de leurs esprits », ordonne Alejandro aux créatures. « Nous n'avons plus besoin d'eux. » Vos souvenirs humains s'arrêtent ici.*

Carnet de Campagne :

Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

 S'il est dans la pile de victoire, rayez *le Héraut est toujours vivant*.

 S'il est toujours en jeu ou mis de côté, remplacez le nombre entre parenthèses à côté de *le Héraut est toujours vivant* par le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia**

 **Carnet de Campagne :** Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

La Civilisation oubliée

Scénario VI : La Cité des Archives

Introduction 1 : *Vous n'avez que peu de souvenirs des jours suivants. Votre conscience va et vient au gré de l'épuisement de votre corps, et votre esprit tente péniblement de comprendre ce qui vous est arrivé.*

Les habitants de ce lieu sont les mêmes créatures que vous avez vues en compagnie d'Alejandro : d'immenses cônes ondulés de chair molle, avec quatre larges appendices au sommet. Elles sont horribles à regarder mais elles ne vous font aucun mal, contrairement à ce que vous aviez craint. Vous passez vos premiers jours emprisonné et interrogé par les créatures, dont certaines semblent capables de communiquer dans votre langue. D'autres la reproduisent en utilisant une étrange machine futuriste qui ressemble à un instrument de musique. Cela vous rappelle curieusement le piano jazz au Rossignol. C'est à ce moment que vous vous rendez compte que votre corps a été altéré. Vous n'avez plus ni mains ni doigts pour presser les touches, plus de jambes pour marcher, plus de poumons pour crier. Vous êtes l'un d'entre eux désormais, l'une des créatures qui vous ont capturé, et vous ignorez où se trouve votre véritable corps.

Malgré votre captivité, les créatures n'ont pas l'air de vous vouloir du mal. Elles préfèrent converser avec vous et vous poser toutes sortes de questions sur divers sujets : votre société, votre profession, votre technologie, votre écosystème, votre corps humain. Leur soif de savoir est intarissable et leurs questions vont du trivial au complexe. Elles vous demandent d'écrire copieusement dans votre propre langue et prennent toutes vos notes pour les ranger dans leurs vastes archives. On vous informe bientôt que vous pourrez circuler librement dans la cité si vous vous soumettez.

🌀 Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

 *Il faut coopérer avec les créatures et leur dire tout ce que vous savez.*
Continuez à l'**Introduction 2**.

 *Il faut refuser et résister à l'emprisonnement. Passez à l'**Introduction 3**.*

Introduction 2 : *Vous coopérez avec les créatures dans l'espoir de gagner votre liberté. Vous n'en pouvez plus d'être enfermé, et circuler librement dans la ville vous permettra peut-être de trouver un moyen de rentrer chez vous. Les créatures semblent satisfaites de vos réponses à leurs questions, bien que leurs manières totalement étrangères soient difficiles à décrypter. Les jours deviennent des semaines, peut-être même plus. C'est difficile à dire. Enfin, l'une des créatures vous informe que vous êtes libre d'arpenter les rues de la ville en respectant quelques restrictions : vous n'avez pas le droit d'endommager le corps que vous occupez actuellement car il appartient à l'une des leurs, et vous avez interdiction de quitter la cité. Vos liens sont brisés, et les créatures observent avec intérêt la manière dont vous utilisez votre corps conique.*

🔗 Carnet de Campagne : *les investigateurs ont coopéré avec les Yithiens.*
Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 3 : *Ces créatures vous ont enlevé et ont même dérobé votre corps. Pas question de leur donner une seule réponse ! Vous leur cracheriez à la figure si vous le pouviez – pour cela, il faudrait déjà savoir comment cracher avec un tel corps... mais aussi lequel des quatre appendices des créatures correspond à la figure. Il est inutile d'espérer pouvoir s'enfuir, mais vous essayez tout de même. Vos tentatives ne passent pas inaperçues, et l'une des créatures est bientôt affectée à votre surveillance. Elle semble plus concernée par le fait de vous empêcher d'endommager votre corps que de prévenir toute velléité de fuite. Après de nombreux jours de captivité, vous trouvez un moyen d'utiliser cela à votre avantage. Vous vous débattiez si fort dans vos entraves que vous vous blessez. Un peu de sang visqueux s'échappe de votre chair épaisse et froide. Votre gardien s'approche, claquant ses pinces l'une contre l'autre. Il défait vos liens et vous en profitez pour abattre votre appendice griffu sur ce que vous pensez être la gorge de la créature. Elle s'effondre au sol en se tortillant de douleur.*

🔗 Carnet de Campagne : *les investigateurs ont résisté à l'emprisonnement.*
Passez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

La Cité des Archives, Agents de Yog-Sothoth, Portes Closes, Un Froid Mordant et Répandre la Peur.



🌀 Avant de piocher les mains de départ, chaque investigateur cherche tous les soutiens uniques **Objet** de son deck et dans sa zone de jeu. Mettez chacun de ces soutiens de côté, hors jeu. Ils n'existent pas à cette époque.

🌀 Avant de piocher les mains de départ, si un joueur a **Alejandro Vela** dans son deck, cherchez-le dans le deck de cet investigateur et mettez-le de côté, hors jeu.

🌀 Remplacez la carte Investigateur de chaque joueur par une carte Investigateur **Corps de Yithien**.

🌀 Carnet de Campagne :

⚡ Si les investigateurs ont coopéré avec les Yithiens, mettez en jeu la **Salle d'Entrevue (Chambre d'Arrivée)**. Chaque investigateur y débute la partie. Mélangez les deux autres lieux **Salle d'Entrevue** de manière à ne pas savoir lequel est lequel, et mettez-les également en jeu.

⚡ Si les investigateurs ont résisté à l'emprisonnement, mettez en jeu la **Salle d'Entrevue (Chambre d'Astreinte)**. Chaque investigateur y débute la partie. Mélangez les deux autres lieux **Salle d'Entrevue** de manière à ne pas savoir lequel est lequel, et mettez-les également en jeu.

🌀 Carnet de Campagne :

⚡ Si les investigateurs ont coopéré avec les Yithiens, cherchez un **Observateur Yithien** et générez-le non-engagé dans le lieu de l'investigateur principal (il gagne Distant grâce à l'**Acte 1a**). Ensuite, chaque investigateur gagne 1 indice pris dans la réserve.

⚡ Si les investigateurs ont résisté à l'emprisonnement, cherchez un **Observateur Yithien** et placez-le dans la pile de victoire.

🌀 **Mis en jeu** : Les trois lieux **Couloirs de Pnakotus**.

🌀 **Mis de côté** : Les lieux restants, et l'ennemi **Le Concierge**.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Corps de Yithien

Lors de la mise en place de ce scénario, chaque investigateur doit remplacer sa carte Investigateur par une carte Investigateur **Corps de Yithien**.

🔮 Le deck de chaque investigateur reste inchangé mais, pour la durée de ce scénario, il doit utiliser la carte Investigateur **Corps de Yithien** et ne peut donc plus avoir recours aux capacités de son investigateur.

⚡ Chaque investigateur continue cependant d'utiliser sa mini-carte Investigateur afin de savoir qui est qui.

🔮 Tout traumatisme qui devrait normalement être placé sur votre investigateur est transféré à votre carte Investigateur **Corps de Yithien**.

🔮 Toute carte qui était attachée à ou placée sous votre carte Investigateur est attachée à ou placée sous votre carte **Corps de Yithien**.

🔮 Pour la durée de ce scénario, votre carte **Corps de Yithien** est considérée comme ayant le même titre que votre ancienne carte Investigateur. Par exemple, si vous jouiez **Wendy Adams**, considérez que votre carte **Corps de Yithien** s'intitule **Wendy Adams** pour la durée de ce scénario.

🔮 La carte **Corps de Yithien** possède l'icône de set de rencontre de *La Cité des Archives* et ne peut donc pas être utilisée dans un autre scénario, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : « Alejandro, qu'es-tu... ? » criez-vous soudain. Une infirmière se penche sur vous, auscultant vos yeux avec une petite lumière. Vous la repoussez et vous vous levez, confus et désorienté. Malgré les protestations de l'infirmière, vous vous précipitez hors de la pièce en titubant. Vous êtes dans un hôpital dont les murs blancs sentent le désinfectant et les produits chimiques. N'étiez-vous pas en train d'explorer une caverne souterraine il y a quelques instants ? ... Vous n'arrivez pas à vous rappeler.

« Excusez-moi ? Revenez, vous devez vous reposer ! » L'infirmière vous agrippe le poignet et vous ramène dans votre lit. Elle vous examine minutieusement tandis que vous vous remettez du choc d'avoir été transporté si loin en si peu de temps. « Qui est Alejandro ? » demande-t-elle, mais vous êtes incapable de vous en souvenir. Ce nom ne vous dit rien.

Vous demandez à l'infirmière comment vous êtes arrivé ici, étonné qu'elle n'ait pas semblé surprise par votre soudaine apparition. « Quoi ? Vous êtes venu vous-même à Sainte Marie hier soir. Vous vous rappelez ? » Vous n'en avez aucun souvenir et vous commencez à paniquer. « Vous agissiez de manière étrange, si je peux me permettre. Et vous parliez d'une curieuse façon, comme si l'anglais n'était pas votre langue maternelle. Mais j'imagine que vous aviez juste trop bu. » Elle remarque votre expression interrogatrice et sourit. « Ne vous inquiétez pas. On voit cela tous les jours, maintenant que la prohibition est levée. »

Vous vous observez dans le miroir. Vous avez l'air las et plus vieux que dans vos souvenirs. Quelque chose d'important mais de flou vogue à la frontière de votre mémoire. Il vous faut quelques minutes pour réaliser l'importance que revêt la dernière phrase de l'infirmière. Vous vous tournez vers elle et lui demandez, terrifié, en quelle année vous êtes.

« Comment ? En 1934 bien sûr. Vous avez dû avoir une sacrée nuit ! » glousse-t-elle.

❧ **Carnet de Campagne :** les souvenirs des investigateurs ont été effacés.

❧ Chaque investigateur devient **dément**.

❧ Les investigateurs ont perdu la campagne.

Conclusion 1 : *Vous vous réveillez sur le sol dur et froid de la caverne. Votre tête tourne encore suite au voyage à travers l'espace et le temps.*

🔗 **Carnet de Campagne :** Vérifiez le nombre de tâches sur l'**Acte 2b** qui ont été accomplies lors de ce scénario.

⚡ Si les 6 tâches ont été complétées, *le processus a parfaitement fonctionné.*
Chaque investigateur reçoit **4 points d'expérience bonus** pour avoir entraperçu les secrets de la Terre.

⚡ Si 5 tâches ont été complétées, *le processus a fonctionné.*
Chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience bonus** pour avoir entraperçu les secrets de la Terre.

⚡ Si 4 tâches ont été complétées, *le processus a échoué.*
Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience bonus** pour avoir entraperçu les secrets de la Terre.

⚡ Si 3 tâches ont été complétées,
le processus a échoué de manière spectaculaire.

🔗 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

La Civilisation oubliée

Interlude IV : Les Captifs

🔮 **Carnet de Campagne.** Si le processus a échoué, chaque investigateur révèle un pion Chaos pris au hasard dans la réserve du Chaos. Si le processus a échoué de manière spectaculaire, chaque investigateur révèle deux pions Chaos au lieu d'un seul, résout celui qui se trouve le plus bas dans la liste ci-dessous et ignore l'autre.

⚡ Chaque investigateur qui révèle un pion ⚡ ou +1 ne subit aucun effet.

⚡ Chaque investigateur qui révèle un pion ☠ ou un nombre autre que +1 gagne la faiblesse **Expérience Extra-Corporelle** et doit l'ajouter à son deck.

⚡ Chaque investigateur qui révèle un pion ♠, ♣, ♡ ou ♠ doit utiliser la carte Investigateur **Corps de Yithien** pour le reste de la campagne. Il gagne la faiblesse **Expérience Extra-Corporelle** et doit l'ajouter à son deck.

🔮 **Carnet de Campagne.** Si tous les points suivants sont vrais, l'investigateur principal lit **Un Esprit Recouvré**. Sinon, il lit **Perdu à Jamais** à la place.

⚡ Il y a au moins 2 pions ♠ dans la réserve du Chaos.

⚡ Les investigateurs ont secouru Alejandro.

⚡ **Le Concierge** était sous le contrôle d'un investigateur lorsque le scénario précédent s'est terminé.

Un Esprit Recouvré : *Vous scrutez les environs. Les créatures qui vous ont capturé ne sont nulle part, mais Alejandro gît sur le sol non loin de là. Il est en train de reprendre connaissance. À votre grande surprise, il est aussi déconcerté que vous. Au début, il semble ne rien se rappeler de la précédente expédition ni de la relique des Eztli, mais ses yeux s'illuminent soudain. Il vous attrape l'épaule fermement et vous regarde dans les yeux comme s'il n'avait vu personne depuis des années. « Je me souviens ! Nous avons partagé le même corps pendant un temps, la créature et moi. Elle voulait trouver la relique des Eztli, mais je ne sais pas pour quelle raison. » Il s'avachit sur le sol, assailli par un afflux massif de souvenirs. « Vous m'avez fait confiance à chaque instant, même quand c'était la créature qui avait le contrôle. Vous m'avez sauvé de cet effroyable endroit et m'avez rendu mon corps. Je ne pourrai jamais assez vous remercier. Envahi par une soudaine et intense résolution, il vous serre vigoureusement la main. « Nous tirerons tout cela au clair, vous et moi. Ensuite, nous raconterons au monde ce que nous avons vu. »*

Carnet de Campagne : *Alejandro se souvient de tout.*

Ajoutez 1 pion ♠ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

Perdu à Jamais : Vous scrutez les environs. Alejandro et les créatures semblent avoir disparu. Vous vous demandez depuis combien de temps Alejandro était de mèche avec elles, et pourquoi ; mais vous ne le saurez sans doute jamais. Vous avez cependant l'intuition que ce n'est pas la dernière fois que vous entendrez parler de lui.

Carnet de Campagne : Alejandro est contre vous. Si **Alejandro Vela** faisait partie du deck d'un investigateur, retirez-le de son deck pour le reste de la campagne.

❧ L'étroit escalier qui s'étire de l'autre côté du portail de pierre semble sans fin. Bien qu'une pâle lueur rouge émane des entrailles de la caverne, peu importe le nombre de marches que vous descendez : la lueur ne se rapproche pas. Elle semble même s'éloigner, comme si elle se moquait de votre ténacité. Au bout d'un moment, vous parvenez sur un petit palier où une porte de pierre vous bloque le passage vers les profondeurs de la caverne. La porte est gravée d'un motif familier, à demi effacé par le temps et suintant d'une étrange substance incolore.

Vérifiez votre équipement. Si n'importe quel investigateur possède une craie, il lit **La Voie est Ouverte**. Sinon, l'investigateur principal lit **La Voie est Close**.

La voie est ouverte : Cette situation vous rappelle quelque chose et vous consultez le journal de l'expédition. Ce motif est similaire à celui trouvé dans les ruines de la cité Eztli. Utilisant la craie et le dessin du journal, vous restaurez le glyphe dans son intégralité et les rainures brillent de plus belle. La porte de pierre s'ouvre d'elle-même, vous permettant de continuer votre chemin.

Vous ne subissez aucun effet néfaste.

La voie est Close : Vous ignorez comment procéder. Après avoir pesé le pour et le contre de chaque option, vous décidez que la force brute est la seule solution viable. Toute votre robustesse est nécessaire pour déplacer la pierre, afin que chacun d'entre vous puisse passer l'un après l'autre. Ce n'est pas une tâche aisée et votre corps souffre d'un tel effort.

Quand ils piochent leur main de départ lors du prochain scénario, les investigateurs ne peuvent pas effectuer de mulligan.

❧ Vérifiez votre équipement. Les investigateurs doivent rayer collectivement une unité de provisions par investigateur. Pour chaque unité de provisions qu'ils ne peuvent pas rayer, choisissez un investigateur qui lit **Épuisement des Vivres**.

Épuisement des vivres : *Plusieurs heures ont passé et la fatigue vous empêche d'aller plus loin. Chaque centimètre carré de votre corps n'est plus que douleur. Il n'y a rien à manger dans cette caverne désolée, si ce n'est quelques champignons par-ci par-là. Mais même si la tentation se fait de plus en plus pressante, vous ignorez lesquels sont comestibles...*

Vous débutez le scénario suivant avec 3 ressources de moins.

❧ Vérifiez votre équipement. Chaque investigateur possédant des médicaments a le droit d'en rayer une unité de son équipement pour choisir une faiblesse **Empoisonné** du deck de n'importe quel investigateur et l'en retirer. Chaque investigateur qui possède encore une faiblesse **Empoisonné** dans son deck lit **Le Poison se Propage**.

Le Poison se Propage : *Le poison s'est répandu dans presque chaque partie de votre corps. Vous êtes pâle, suant et enfiévré. Rester debout est un effort en soi, et vous ne trouvez aucun repos la nuit malgré votre fatigue. Il ne reste que peu de temps avant que le poison ne vous ôte la vie.*

Vous subissez 1 traumatisme physique.

🌀 Après avoir descendu des centaines et des centaines de marches, vous décidez de vous arrêter pour prendre un peu de repos. Bien que votre montre indique que la nuit est tombée, l'absence de lumière naturelle commence à altérer votre horloge interne. N'ayant aucun palier en vue, chacun des membres de votre groupe choisit l'une des innombrables marches pour s'y allonger et tenter de dormir.

Vérifiez votre équipement. Chaque investigateur qui possède un duvet lit **Sommeil Réparateur**. Les autres lisent **Sommeil Agité**.

Sommeil Réparateur : Bien que vous rêviez d'un bon lit douillet, votre duvet vous protège au moins du froid qui règne dans la caverne. Le « matin » arrive. Vous dormiriez bien encore un peu, mais le temps presse : vous devez atteindre le Nexus aussi vite que possible.

Vous ne subissez aucun effet néfaste.

Sommeil Agité : Vous peinez à trouver le sommeil. Vos couches de vêtements vous protègent à peine du froid mordant qui règne dans la caverne souterraine, et vous frissonnez pendant des heures avant que le sommeil n'ait finalement raison de vous. Vous vous réveillez toutes les heures, ou peu s'en faut, et vous manquez de tomber de votre marche à chaque fois que vous vous retournez. Quand le « matin » arrive, vous êtes encore plus épuisé qu'avant de vous coucher.

Vous subissez 1 traumatisme physique ou mental (vous choisissez).

La Civilisation oubliée

Scénario VII : Les Profondeurs de Yoth

Introduction 1 : *Plusieurs heures après votre réveil, vous récoltez enfin les fruits de votre laborieuse descente. La lueur rouge qui émane du bas de l'escalier commence à briller plus intensément à chaque marche. Vous atteignez enfin un sol de pierre, et les murs étouffants du tunnel s'ouvrent pour révéler un immense et labyrinthique réseau de grottes. Les ruines d'une vaste cité, d'un genre que vous n'aviez jamais vu auparavant, jonchent le sol des cavernes. L'architecture élaborée est rongée par des siècles d'abandon, mais vous avez le sentiment que l'histoire de ces ruines va bien au-delà de votre imagination. Quand vous vous retournez pour questionner Ichtaca, vous remarquez une légère lueur jaune dans ses yeux. Ses pupilles sont étroites et contractées. « Yoth... le dernier refuge de Valusia... », dit-elle calmement.*

Un terrible rugissement retentit alors dans la caverne. Les murs et le sol se mettent à trembler, et la lueur rouge qui imprègne ce lieu brille plus intensément. Un concert de sifflements émane des tunnels tout autour de vous. Ichtaca se dirige vers le rebord du précipice et scrute les vastes profondeurs. « Il est ici. Je sens sa présence. Le Père des Serpents... Yig. »

Carnet de Campagne

Si vous suivez votre propre voie, continuez à l'**Introduction 2**. Si la foi d'Ichtaca est restaurée, passez à l'**Introduction 3**. Sinon, passez à l'**Introduction 4**.

Introduction 2 : *Vous réalisez à présent qu'Ichtaca a son propre dessein, de même qu'Alejandro : tous deux vous ont utilisé à leurs propres fins, en vous cachant la vérité. Vous levez votre arme et exigez des réponses, la prenant au dépourvu. « Yig veut que la relique soit apportée au Nexus », répond-elle avec anxiété. Ses yeux brillent de plus en plus fort et sa peau commence à s'écailler. Vos yeux s'étrécissent et vous vous positionnez de manière à l'acculer au bord du précipice pour qu'elle ne puisse pas fuir. « La relique ne doit pas tomber entre les mains de la Fraternité : cela au moins est vrai... Car c'est à Valusia de retrouver sa gloire d'antan. Je dois répondre à l'appel de Yig. » Avant que vous ne puissiez réagir, elle se jette dans le précipice et tombe vers les profondeurs en contrebas.*

Carnet de Campagne : *Ichtaca est contre vous. Ajoutez 1 pion 🐍 à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne. Passez à la **Mise en Place**.*

Introduction 3 : *Vous vous approchez d'Ichtaca et posez la main sur son épaule.*

Votre compagne prend une profonde respiration et se tourne vers vous. Ses yeux sont pleins de honte et ont retrouvé leur couleur d'origine. « Je... je suis désolée. Je vous ai mené à votre perte. Il m'appelle depuis longtemps en me parlant de mon héritage, de mon peuple. J'ai exécuté sa volonté de mon plein gré. » Elle serre le poing et vous regarde droit dans les yeux. « Mais je réalise à présent que j'ai eu tort. Les humains méritent leur temps sur Terre. Peut-être l'avez-vous héritée de forces bien plus puissantes... mais cette ère est celle de l'humanité, pas la leur. » Vous ne comprenez pas tout ce qu'elle raconte, mais sa sincérité est réelle. Quelle que soit la nature d'Ichtaca, elle est de votre côté. Un silence s'installe entre vous, un lien muet vous lie. « Nous devons aller jusqu'au Nexus et empêcher les serpents de récupérer la relique », explique-t-elle après un moment en brisant le silence. Vous hochez la tête en signe d'acquiescement.

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 4 : *Vous hésitez, incertain quant à la marche à suivre. Quelles sont les véritables motivations d'Ichtaca ? Pourquoi vous a-t-elle amené ici ? Avant que vous ne puissiez réagir, elle bande son arc et vise votre cœur. « Merci de m'avoir aidée jusqu'ici », déclare-t-elle sèchement, « mais il est temps de nous séparer. Je dois répondre à l'appel de Yig. » Ses yeux jaunes s'étrécissent et brillent de plus en plus fort.*

Carnet de Campagne : *Ichtaca est contre vous. Si **Ichtaca** faisait partie du deck d'un investigateur, retirez-la de son deck pour le reste de la campagne.*

Carnet de Campagne.

*Si la relique a disparu, continuez à l'**Introduction 5**.*

*Si les investigateurs ont trouvé la relique perdue, passez à l'**Introduction 6**.*

Introduction 5 : *« Vous devez quitter cet endroit immédiatement. Ce n'est pas le combat des humains, c'est le nôtre. Nous ne pouvons pas vous laisser, vous ou la Fraternité, interférer avec nos plans. Pas maintenant, pas alors que nous sommes si proches. » Sa main tremble pendant un instant, et ses yeux clignent à nouveau. Quelque chose semble la tirailler, peser sur sa conscience. « Partez maintenant. Avant que je ne change d'avis. Et si vous tenez à la vie, ne me suivez pas. Vous n'aurez pas de seconde chance », achève-t-elle. Ichtaca s'en va, ne vous quittant pas des yeux jusqu'à se trouver hors d'atteinte. Malgré sa mise en garde, vous n'avez d'autre choix que de la suivre. Sinon, qui protégera l'humanité ?*

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 6 : *« Lâchez vos armes, maintenant. » Sa trahison vous transperce en plein cœur, et vous sentez la colère et le désespoir vous submerger. Vous pensez un instant à vous enfuir, mais vous avez pu constater son habileté à l'arc – vous serez mort avant d'avoir fait deux pas. Vous n'avez d'autre choix que d'obtempérer. Vos armes tombent au sol, une par une. « Bien. Maintenant, la relique : donnez-la-moi. » En grimaçant, vous faites quelques pas en avant et tendez l'artefact à Ichtaca.*

Vérifiez votre équipement. Si un investigateur possède un canif, cet investigateur lit l'**Introduction 7**. Sinon, passez à l'**Introduction 8**.

Introduction 7 : *Au moment où Ichtaca tend la main vers la relique, vous sortez votre canif resté caché et l'attaquez par surprise. La lame s'enfonce profondément dans son avant-bras. Du sang éclabousse votre poitrine tandis qu'elle vacille de douleur en se tenant le bras. Son talon heurte une pierre au bord du précipice et elle bascule dans le vide, l'écho de son cri déclinant à mesure qu'elle tombe. Vous avez à peine le temps de vous remettre de ce qui vient d'arriver qu'un autre rugissement retentit et que le sol tremble à nouveau. Vous rassemblez vos affaires et poursuivez votre descente.*

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 8 : *Ichtaca s'empare de la relique. Vous pouvez voir la peau sur le dos de sa main qui devient dure et écailleuse. Vous reculez de quelques pas en serrant les poings de rage. « Partez maintenant. Avant que je ne change d'avis », dit-elle. « Et si vous tenez à la vie, ne me suivez pas. Vous n'aurez pas de seconde chance. » Ichtaca s'en va, ne vous quittant pas des yeux jusqu'à se trouver hors d'atteinte. Malgré sa mise en garde, vous n'avez d'autre choix que de la suivre. Sinon, qui protégera l'humanité ?*

Si la **Relique des Âges** faisait partie du deck d'un investigateur, retirez-la de son deck pour le reste de la campagne. Passez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🔪 Sets de rencontre :

Les Profondeurs de Yoth, Agents de Yig, Venin de Yig, Expédition, Ruines Oubliées et Poison.



🔗 Carnet de Campagne

Vérifiez le nombre de traits inscrits sous **Colère de Yig** :

⚡ S'il y a 0 trait, cherchez **Yig** et chaque exemplaire du **Gardien des Fosses**. Retirez ces cartes de la partie.

⚡ S'il y a entre 1 et 5 traits, aucun changement n'est effectué.

⚡ S'il y a entre 6 et 10 traits, retirez l'**Intrigue 1a** de la partie. La partie débute à l'**Intrigue 2a**.

⚡ S'il y a entre 11 et 14 traits, retirez les **Intrigues 1a** et **2a** de la partie. La partie débute à l'**Intrigue 3a**.

⚡ S'il y a entre 15 et 17 traits, retirez les **Intrigues 1a, 2a** et **3a** de la partie. La partie débute à l'**Intrigue 4a**.

⚡ S'il y a entre 18 et 20 traits, retirez les **Intrigues 1a, 2a, 3a** et **4a** de la partie. La partie débute à l'**Intrigue 5a**.

⚡ S'il y a au moins 21 traits, retirez les **Intrigues 1a, 2a, 3a, 4a** et **5a** de la partie. La partie débute à l'**Intrigue 6a**.

🔗 Mettez de côté chacun des 10 lieux mono-face, hors jeu. Piochez l'un de ces lieux au hasard, autre que les **Marches de Yoth**, et mettez-le en jeu. Chaque investigateur débute la partie dans ce lieu sélectionné au hasard.

🔗 Carnet de Campagne

Si le *Héraut est toujours vivant*, cherchez le **Héraut de Valusia** et mettez-le de côté. Placez sur lui un montant de dégâts égal à celui inscrit entre parenthèses.

⚡ Si vous êtes à l'**Intrigue 5a** ou **6a**, déplacez l'ennemi **Héraut de Valusia** dans la zone de poursuite.

🔗 **Mis de côté** : L'ennemi **Yig**, le soutien **Relique des Âges (Se Réapproprié le Passé)**, et chaque faiblesse **Empoisonné** non utilisée.

⚡ Si vous êtes à l'**Intrigue 6a**, déplacez **Yig** dans la zone de poursuite.

🔗 Constituez le deck Exploration. Pour ce faire, prenez les **Marches de Yoth** et 4 des lieux mono-face restants mis de côté (prenez-les au hasard) et mélangez-les.

🔗 Placez 1 pion Ressource sur la carte de référence du scénario, sous la mention **Profondeur Actuelle**. Ce nombre de ressources indique le niveau de profondeur où vous vous situez.

🔗 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Niveau de Profondeur

Au cours de ce scénario, le nombre de ressources sous la mention **Profondeur Actuelle** sur la carte de Référence du Scénario indique le niveau de profondeur où vous vous situez. Au fur et à mesure que les investigateurs s'enfoncent dans les profondeurs de Yoth en terminant l'**Acte 1**, des ressources sont ajoutées au niveau de profondeur actuel et la partie continue jusqu'à ce que les investigateurs atteignent un certain niveau ou soient vaincus. Les niveaux les plus profonds sont les plus dangereux, mais également ceux qui donneront la meilleure conclusion aux investigateurs.

Le niveau de profondeur actuel n'a aucun effet en soi ; cependant, certains effets de cartes Rencontre peuvent changer ou se renforcer en fonction du niveau de profondeur actuel.

Poursuite

Certaines cartes de ce scénario font référence à une zone appelée **zone de poursuite**. La zone de poursuite est une zone hors jeu, située près des decks **Acte** et **Intrigue**, que les ennemis peuvent rejoindre ou quitter via des effets de carte. En général, les ennemis en jeu se déplaceront dans la zone de poursuite quand les investigateurs atteindront le niveau de profondeur suivant. **Bien que la zone de poursuite soit hors jeu, quand un ennemi s'y déplace, il conserve tous ses pions et attachements.**

Les ennemis dans la zone de poursuite sont considérés comme étant **en poursuite**. Les ennemis en poursuite sont considérés comme étant hors jeu et ne peuvent pas être affectés par des cartes Joueur ou des actions d'investigateur. Il existe cependant plusieurs capacités de carte qui permettent à des ennemis en poursuite d'entrer à nouveau en jeu.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Lisez la Conclusion 1.

Conclusion 1 : *Après des heures et des heures d'exploration, vous avez à peine effleuré la surface de ce monde souterrain illimité. L'humanité pourrait passer des siècles à cartographier ces tunnels sans en voir le bout. Vous avez beau vous précipiter dans les profondeurs, les serpents sont toujours sur vos talons. Vous êtes des intrus pour eux, et ils connaissent ces tunnels infernaux bien mieux que vous. Vos blessures vous ralentissent et la panique sape chacune de vos décisions ; votre mort aux mains de ces créatures est inévitable. Le désespoir s'insinue dans votre esprit. Quand les serpents finissent par vous rattraper, vous traversez l'un des longs ponts de pierre surplombant un sombre gouffre dans l'une des cavernes. Des créatures ophidiennes vous encerclent de part et d'autre du gouffre, les pointes de leurs lances vous pressant contre le mince rebord du pont. Un petit morceau de pierre craque sous votre pied et se détache avant de tomber dans les abîmes d'encre en contrebas. Vous ne l'entendez pas toucher le sol. Il n'y a aucune échappatoire cette fois – vous n'avez d'autre choix que d'accepter votre funeste destin. Les pointes de lances vous poussent plus près du bord. Fermant les yeux, vous vous jetez dans le vide.*

Carnet de Campagne : *les investigateurs ont chuté dans les profondeurs. Vérifiez le niveau de profondeur actuel au moment où le scénario se termine.*

 Si le niveau de profondeur actuel est 1, la chute est mortelle et les ténèbres de N'kai dévorent votre corps brisé. Chaque investigateur est **tué**. Les investigateurs ont perdu la campagne.

 Si le niveau de profondeur actuel est 2, chaque investigateur subit **2 traumatismes physiques**, prend au hasard dans la collection une faiblesse de base **Blessure** et l'ajoute à son deck. Si ces traumatismes tuent tous les investigateurs, ils ont perdu la campagne.

 Si le niveau de profondeur actuel est 3, chaque investigateur subit **1 traumatisme physique**. Si ce traumatisme tue tous les investigateurs, ils ont perdu la campagne.

 Si le niveau de profondeur actuel est 4, vous ne subissez aucun effet néfaste.

🔪 **Carnet de Campagne :**

Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

⚡ S'il est dans la pile de victoire, rayez *le Héraut est toujours vivant*.

⚡ S'il est toujours en jeu ou mis de côté, remplacez le nombre entre parenthèses à côté de *le Héraut est toujours vivant* par le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia**

🔪 **Carnet de Campagne :** Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

🔪 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit autant de **points d'expérience supplémentaire** que le niveau de profondeur actuel.

Conclusion 2 : Même si ce n'était pas gagné d'avance, vous avez atteint votre destination. La lumière rouge qui vous enveloppe depuis que vous êtes entré dans Yoth recule, remplacée par une profonde obscurité. Le Nexus ne doit pas être loin... Vous pouvez le sentir.

🔪 **Carnet de Campagne :** *le Nexus est proche.*

🔪 **Carnet de Campagne :**

Si le **Héraut de Valusia** est entré en jeu lors de ce scénario :

⚡ S'il est dans la pile de victoire, rayez *le Héraut est toujours vivant*.

⚡ S'il est toujours en jeu ou mis de côté, remplacez le nombre entre parenthèses à côté de *le Héraut est toujours vivant* par le nombre de blessures sur le **Héraut de Valusia**

🔪 **Carnet de Campagne :** Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention **Colère de Yig**.

🔪 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit autant de **points d'expérience supplémentaire** que le niveau de profondeur actuel.

La Civilisation oubliée

Interlude V : Les Ténèbres

📖 Carnet de Campagne

Si les investigateurs ont chuté dans les profondeurs, continuez à **Les Ténèbres 1**.
Si le Nexus est proche, passez à **Les Ténèbres 2**.

Les Ténèbres 1 : *Vous vous réveillez à plat ventre sur le sol en pierre dure de la caverne. Vous êtes meurtri et couvert de bleus, mais vivant. Il vous faut plusieurs minutes pour réussir à vous lever. Vous êtes irrémédiablement et désespérément perdu dans les vastes grottes où règne un noir absolu. N'auriez-vous survécu jusqu'à présent que pour mourir là, abandonné de tous ?*

Continuez à **Les Ténèbres 2**.

Les Ténèbres 2 : *Les sinistres cavernes rougeoyantes et les cités rancunières de Yoth ne sont rien comparées aux terrifiantes abysses qui s'étendent au-dessous. Vous vous touvez à présent au plus profond du royaume souterrain : la caverne qu'Ichtaca appelait « N'kai ». Rien n'aurait pu vous préparer à une telle obscurité, à ce noir d'encre qu'aucune de vos sources de lumière ne parvient à percer. Vous avancez à tâtons dans les ténèbres jusqu'à atteindre la paroi irrégulière de la grotte et vous la suivez sans but, désespérant de trouver un chemin. Un terrible constat s'impose à vous : même si vous venez à bout de votre quête, jamais vous ne retrouverez votre chemin vers la surface. L'obscurité pesante de la caverne vous remplit d'une terreur telle que vous n'en aviez jamais éprouvée. Vous ne pouvez pas voir vos mains tâtonner dans les ténèbres, ni même dire si vous progressez dans un tunnel étroit ou une vaste caverne. Le sol devant vous peut s'étendre pendant des kilomètres ou s'ouvrir subitement sur un gouffre sans fond : vous ne le saurez pas avant d'y parvenir. Les heures passent à errer lentement, précautionneusement et nerveusement dans le noir. Chaque pas pourrait être le dernier.*

Carnet de Campagne

Si les investigateurs ont trouvé la relique perdue, l'investigateur principal lit **Bourdonnement Mystique**. Si la relique a disparu, il lit **Préoccupation Grandissante** à la place.

Bourdonnement Mystique : Craignant que la chute n'ait endommagé la relique eztli, vous la sortez pour l'examiner. Le mécanisme semble étrangement intact. Il vibre de plus en plus fort, bourdonnant plus intensément que jamais.

Carnet de Campagne

Si les investigateurs ont trouvé la Relique des Âges et si vous suivez votre propre voie, lisez **Le Début de la Fin**.

Sinon, vous ne subissez aucun effet néfaste.

Préoccupation Grandissante : Vous vous relevez et le sol se met à gronder. Quelque chose est en train de remuer au-dessous. De changer.

Selon votre mode de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne :

 **Facile** : -3

 **Standard** : -4

 **Difficile** : -5

 **Expert** : -6

Le Début de la Fin : Sans Ichtaca ou Alejandro pour vous distraire, vous vous mettez à étudier intensément la relique. Vos deux « guides » vous ont abreuvé de mensonges. Ils vous ont caché la véritable nature de la relique afin de l'apporter ici. Grâce à votre expérience avec la Grande Race de Yith, vous pensez savoir pourquoi. La technologie qui a permis de concevoir ce mécanisme dépasse de loin ce que l'humanité peut accomplir, mais elle est à la portée des Yithiens. Vous y reconnaissez même quelques éléments de la technique pratiquée à Pnakotus. Elle a ☐ fini dans les mains des Eztli qui l'ont protégée contre toutes sortes de menaces. Des créatures ennemies de l'humanité. Des êtres qui voulaient pour remonter le temps. Et maintenant que la relique est en votre possession, vous seul êtes en mesure d'empêcher que cela se produise.

L'investigateur qui possède la **Relique des Âges** dans son deck l'échange contre la nouvelle version de la Relique des Âges incluse dans ce Paquet Mythe : **Relique des Âges (Se Réapproprier le Passé)**.

🌀 Après des heures d'une lente progression, vous trébuchez sur un brasero rempli de cubes de marbre.

Vérifiez votre équipement. Si un investigateur possède une torche, il lit **À la Lueur des Torches**. Sinon, lisez **Les Abîmes**.

À la Lueur des Torches : Bien que la lumière de vos torches soit étouffée par les ténèbres de ce royaume, vous décidez d'essayer d'allumer le brasero. À votre grande surprise, après avoir tenu la torche au-dessus des étranges cubes pendant quelques instants, une flamme bleue et blanche jaillit et consume votre torche en manquant de vous brûler la main jusqu'à l'os. Elle n'éclaire qu'à quelques mètres autour de vous, mais d'autres braseros s'illuminent au loin. Leurs flammes dessinent un chemin qui mène dans la bonne direction... du moins l'espérez-vous.

Carnet de Campagne : les braseros sont allumés.

Les Abîmes : Aucun des combustibles que vous tentez d'utiliser sur les étranges cubes ne parvient à les allumer. L'espoir vous abandonne. Misérable, vous vous préparez à endurer les ténèbres devant vous.

Carnet de Campagne : les braseros restent éteints.

🌀 **Carnet de Campagne**

Si les braseros sont allumés, vérifiez votre équipement. Si un investigateur possède un plan, il lit **Lire les Signes**.

Lire les Signes : Tandis que vous traversez les cavernes, quelque chose attire votre attention : un filet d'eau froide coule le long de la paroi. Curieux, vous déployez le plan de la précédente expédition et vous le consultez à la lumière d'un des braseros, retraçant mentalement votre parcours. Si vos calculs sont corrects, vous êtes allé bien plus au sud que prévu. Se pourrait-il que ces cavernes s'étendent sur toute la côte ? Se pourrait-il qu'elles n'aient pas de fin ?

Chaque investigateur qui possède un plan reçoit **2 points d'expérience supplémentaires** grâce à l'aperçu qu'il a eu des cavernes qui s'étendent sous la surface de la Terre.

🌀 Vous ignorez combien de temps vous avez passé dans les terribles abîmes de N'kai.

Rayez toutes les unités de provisions et de médicaments restantes de l'équipement des investigateurs.

La Civilisation oubliée

Scénario VIII : Paradoxes Temporels

📖 Carnet de Campagne

Si les braseros sont allumés, continuez à l'**Introduction 1**.

Si les braseros restent éteints, passez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : *La flamme bleue argentée qui vous a guidé à travers ces passages est le dernier vestige d'espoir qui vous reste. Un par un, les braseros vous conduisent vers l'avant. Quelqu'un ou quelque chose les a placés ici. Cette technologie n'est pas très différente de ce que vous avez vu dans les cavernes de K'n-yan ou dans les ruines de la cité Eztli, où la relique a été trouvée. Cependant, il semble que tous ceux qui se sont aventurés aussi profondément sous la croûte terrestre ont dû fuir, car le dernier brasero cassé et renversé vous empêche de voir plus loin. Heureusement, vous n'aurez pas à voyager dans le noir bien longtemps. Au bout de quelques minutes, vous atteignez une énorme porte de pierre : l'entrée du Nexus, à n'en pas douter.*

Passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : *Depuis que vous n'avez plus de lumière pour vous guider, vous avez passé chaque instant collé contre la paroi de la caverne, utilisant la pierre froide pour avancer sans vous perdre. Pendant la progression, vos doigts rencontrent des sillons lisses et chauds sur le mur : la même technologie dormante que dans les ruines eztli. Vous n'êtes clairement pas le premier à pénétrer dans ce lieu abyssal. Quoi qu'il en soit, ceux qui vous ont précédé ont fui avant d'avoir achevé leur travail, puisque les sillons ne brillent pas pour éclairer votre chemin ni ne luisent de colère à votre approche. Vous avancez petit à petit dans les ténèbres jusqu'à atteindre une énorme porte de pierre : l'entrée du Nexus, à n'en pas douter.*

Chaque investigateur débute ce scénario avec 2 cartes en moins dans sa main de départ. Continuez à l'**Introduction 3**.

Introduction 3 : *Votre main caresse les lignes gravées sur l'embrasure de la porte. Une inscription. Un avertissement qui vous somme de faire demi-tour, car ouvrir ce passage reviendrait à semer la mort et la désolation. Il fait trop sombre pour reconnaître la langue, mais vous savez qu'il ne s'agit pas d'une de celles parlées par l'humanité ; pas à cette époque. Vous ignorez également ce qui vous permet de comprendre les inscriptions. Peut-être une réminiscence de votre passage à Pnakotus, la cité perdue des Yithiens ? Ou bien êtes-vous simplement fou de voir une signification dans les indentations naturelles de la pierre. Après tout, cela fait bientôt une semaine que n'avez pas vu la lumière du jour.*

Si les investigateurs ont trouvé la relique perdue, continuez à l'**Introduction 4**.
Si la relique a disparu, passez à l'**Introduction 5**.

Introduction 4 : *La porte de pierre est scellée lorsque vous arrivez ; mais dès que vous vous rapprochez, l'artefact commence à trembler et à bourdonner bruyamment. Les sillons le long de la porte s'illuminent alors d'une lumière chatoyante, et les battants s'ouvrent d'eux-mêmes. Vous serrez fermement l'artefact et entrez.*

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 5 : *Les battants de pierre sont ouverts lorsque vous arrivez. Les sillons le long de la porte brillent d'une lumière chatoyante. La Fraternité doit déjà être là : il n'y a pas de temps à perdre.*

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

Paradoxes Temporels, Confrérie Pnakotique, Flux Temporel et Antiques Fléaux.



⚡ S'il y a plus de pions 🧠 que de pions 🌀 dans la réserve du Chaos, réunissez également le set de rencontre *Sombre Culte*.



⚡ S'il y a plus de pions 🧠 que de pions 🧠 dans la réserve du Chaos, réunissez également le set de rencontre *Agents de Yig*.



⚡ S'il y a autant de pions 🎲 que de pions 🎲 dans la réserve du Chaos, réunissez également les sets de rencontre *Sombre Culte* et *Agents de Yig*.



🌀 **Mis en jeu** : Le lieu **Nexus de N'kai**. Chaque investigateur y débute la partie.

🌀 **Mis de côté** :

Les ennemis **Ichtaca (*Descendante de Yig*)** et **Alejandro Vela (*Est-ce Bien Lui ?*)**.

⚡ *Ces cartes possèdent une carte Histoire sur leur verso. Afin de profiter de la meilleure expérience de jeu possible, nous vous invitons à ne pas regarder le verso de ces cartes, à moins qu'un effet ne vous le demande.*

🌀 **Mis de côté** : L'ennemi **Rejeton Informe**, le soutien **Relique des Âges (*Libérer le Flux Temporel*)**, le lieu **Une Bulle Hors du Temps**, l'**Acte 4a - Paradis Perdu**, l'**Acte 4a - Verrou Temporel**, et les 6 lieux **Dévasté** mono-face.

🌀 Constituez le deck Exploration. Pour ce faire, prenez les 3 lieux mono-face restants et mélangez-les avec 1 exemplaire de chacune des cartes Rencontre suivantes : **Ravagé par le Temps**, **Entre les Mondes** et **Antiques Fléaux**.

🌀 **Carnet de Campagne**

Pour chaque groupe de 10 traits inscrits sous **Colère de Yig**, placez la carte du dessus du deck de l'investigateur principal dans la pile de victoire, face cachée. Traitez ces cartes comme si elles avaient **Vengeance 1**.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Carte Histoire

Les cartes **Histoire** sont un nouveau type de cartes apparaissant dans ce Paquet Mythe. Ces cartes ont pour but d'accroître l'aspect narratif du jeu et apparaissent généralement au dos d'une autre carte Scénario. Quand on vous demande de résoudre une carte Histoire, lisez simplement son texte narratif, puis résolvez son texte de jeu s'il y en a un.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Lisez la Conclusion 4.

Conclusion 1 : Jeudi 17 décembre 1925

Il est difficile pour moi de transmettre l'intégralité de mes pensées quant aux événements de l'été 1925. Bien entendu, j'ai fait un compte rendu complet à Harlan – que je pense être la seule personne à croire en mon histoire –, mais je n'ai pas encore commencé à la coucher sur le papier jusqu'à maintenant. Peut-être aurais-je préféré que ces événements ne soient que le fruit de mon imagination. En vérité, je n'ai aucune idée de la manière dont nous sommes sortis vivants des cavernes sous la jungle. Atteindre ce lieu effroyable avait déjà été un immense calvaire. Mes souvenirs de notre voyage de retour sont flous et mélangés. Nous avons rampé dans le noir pendant ce qui m'a semblé des siècles. Nous n'avions plus ni nourriture, ni équipement, ni espoir – mais nous avons tout de même fini par atteindre une sortie.

Pour avoir empêché une telle calamité, nous n'avons récolté que du dédain et été tournés en ridicule. Aucun journal sérieux, aucune université ne publiera nos découvertes et, bien entendu, nous n'avons aucune preuve de notre expédition à part nos cicatrices et nos cauchemars. J'aimerais pouvoir dire que les souvenirs de ces événements s'estompent avec le temps, mais je n'oublierai jamais la cité extraterrestre que nous avons explorée dans nos corps coniques, les serpents qui nous ont poursuivis dans cette Yoth baignée de lumière rouge, l'abomination informe qui vivait dans les profondeurs de la Terre...

Peut-être est-ce la raison pour laquelle j'ai peur d'entamer un rapport écrit de nos trouvailles – parce que cela rendrait ces souvenirs concrets, gravés à jamais dans mon esprit, me condamnant à une vie de terreur et de désarroi. Cependant, le monde doit savoir ce que nous avons vu. Ce que nous avons fait.

🌀 **Carnet de Campagne :** les investigateurs ont comblé la brèche dans la structure du temps.

🌀 Chaque investigateur subit **2 traumatismes physiques** et **2 traumatismes mentaux** car il ne se remettra jamais de son expédition à N'kai.

🌀 Les lieux avec **Victoire X** attachés à la **Relique des Âges** sont ajoutés à la pile de victoire.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **5 points d'expérience supplémentaires** pour avoir comblé la brèche dans la structure du temps et sauvé la Terre de la catastrophe.

🌀 Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 2 : *Transposés à une autre époque, Valusia et les enfants de Yig ont survécu. Préservé par la nouvelle ligne temporelle que vous avez créée, le Peuple Serpent est comme vous à l'abri des événements qui ont causé la destruction de sa terre d'origine il y a bien longtemps, dans une ère différente. Toutes vos offenses passées envers ce peuple sont oubliées et vous avez la chance de vivre dans le royaume paradisiaque de Valusia, remodelé à l'image de Yig. Bien que vous ayez tourné le dos à l'humanité, le fait d'avoir sauvé la Terre de la destruction vous apporte un certain réconfort. De plus, vos actions vous ont acquis le respect des Serpents et de votre nouveau Père. Votre existence est confortable, pleines de merveilles que vous n'auriez jamais pu imaginer. Pourtant, de temps en temps, vous regardez vers les terres sauvages au-delà de Valusia et vous vous demandez si les choses n'auraient pas pu se terminer autrement...*

🌀 Carnet de Campagne : *les investigateurs ont sauvé la civilisation des Serpents.*

🌀 La Terre est sauvée et les investigateurs ont gagné la campagne...

🌀 ... mais ils ont remodelé le monde et existent désormais dans une ligne temporelle parallèle. Ces investigateurs ne peuvent pas être transférés vers une autre campagne. (Vous devrez en créer d'autres.)

Conclusion 3 : *Transposées à une autre époque, Pnakotus et la Grande Race de Yith ont survécu. Préservés par la nouvelle ligne temporelle que vous avez créée, les Yithiens sont comme vous à l'abri des extraterrestres qui ont exterminé leur espèce il y a bien longtemps, dans une ère différente. Vous êtes amenés dans la ville et vous vous voyez accorder des libertés qu'aucun autre esprit captif n'a jamais eues. Bien qu'au début vous regrettiez votre ancienne vie, les émotions s'estompent avec le temps passé sur cette nouvelle Terre. Vous arpentez le monde dans des vaisseaux titanesques et vous plongez dans le savoir collectif accumulé au fil des siècles par les Yithiens dans leurs vastes archives. Vos études dévoilent des mystères qu'aucun humain ne connaîtra. Vous utilisez une technologie que l'humanité ne pourra découvrir. Et vous vous préparez pour un futur maudit qui n'advientra peut-être jamais.*

🌀 Carnet de Campagne : *les investigateurs ont sauvé la civilisation des Yithiens.*

🌀 La Terre est sauvée et les investigateurs ont gagné la campagne...

🌀 ... mais ils ont remodelé le monde et existent désormais dans une ligne temporelle parallèle. Ces investigateurs ne peuvent pas être transférés vers une autre campagne. (Vous devrez en créer d'autres.)

Conclusion 4 : *La réalité telle que vous la connaissez ne sera plus jamais la même, mais peut-être n'est-ce pas la fin du monde. Après tout, le temps n'est qu'une dimension : une dimension que l'humanité comprend à peine. Nous ressentons son flux, mais nous ne pouvons pas le voir. Nous pouvons le mesurer, mais jamais l'altérer. Quelle importance alors si la quatrième dimension a été brisée en des centaines de milliers de plans d'existence ? Nos piètres esprits humains ne peuvent appréhender ce qui vient, mais l'univers s'en remettra : ses frontières en expansion ne sont plus limitées par les confins du temps.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *la structure du temps s'est déchirée.*

🔗 Tous les investigateurs deviennent **déments**.

🔗 Les investigateurs ont perdu la campagne.

Conclusion 5 : *Tout a commencé quand les ruines de la cité Eztli ont été profanées pour la première fois. Le premier avertissement d'Ichtaca représentait l'ultime vestige de son humanité qui s'adressait à vous. Elle voulait que les autres explorateurs et vous fassiez demi-tour, mais l'avidité et la curiosité ont eu raison de vous. Avant cela, l'équilibre était maintenu. Certes, Alejandro voulait le mécanisme pour servir ses propres desseins, tandis qu'Ichtaca a entendu l'appel de son maître et y a répondu ; mais l'humanité est la véritable cause de tout ce chaos. Vous savez désormais ce qui vous reste à faire. Vous savez comment sauver tout le monde.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *les investigateurs ont remonté le temps.*

🔗 Les lieux avec **Victoire X** attachés à la **Relique des Âges** sont ajoutés à la pile de victoire.

🔗 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

🔗 Continuez à l'**Épilogue**.

La Civilisation oubliée

Épilogue

Carnet de Campagne

Ne lisez la suite que si *les investigateurs ont remonté le temps.*

Il n'y a qu'un seul moyen d'empêcher tout cela d'arriver. Revenir avant que tous ces événements ne soient mis en branle, quand les ruines eztli étaient endormies et que la relique était en sécurité relative dans son obscure prison. Sans le désir d'Alejandro de la trouver, elle serait restée cachée pendant des siècles. Avec votre nouvelle compréhension des capacités de la relique, vous pouvez remonter dans le passé et régler le problème. Mieux vaudrait la sceller pour toujours et empêcher vos alter-ego du passé de la trouver... même si cela doit vous coûter la vie.



Continuez au **Scénario IX : Remonter le Temps.**

La Civilisation oubliée

Scénario Secret IX : Remonter le Temps

NE PAS LIRE À MOINS QUE VOUS N'AYEZ LU L'ÉPILOGUE

🌀 Carnet de Campagne

Si les investigateurs ont été forcés d'attendre des vivres supplémentaires, lisez l'**Introduction 1**.

Si les investigateurs se sont frayé un chemin jusqu'aux ruines de la cité Eztli, passez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : Vous vous tenez devant l'entrée principale du temple des Eztli, et la sueur perle sur votre peau à cause de la chaleur humide de la jungle. Abasourdi, vous examinez les alentours. José et Maria se tiennent à côté de vous, s'extasiant sur l'architecture sophistiquée du temple. Leurs sacs débordent des provisions supplémentaires qu'ils ont acquises auprès des contacts d'Alejandro à Mexico. Alejandro lui-même est debout derrière le groupe, un sourire aux lèvres. Votre conscience a été renvoyée si brusquement et si loin que votre tête vous fait souffrir. Votre corps frémit et vous manquez de vous écrouler de fatigue. Bien que vous ayez modifié le destin, votre véritable tâche reste à venir. Alors que les autres membres de l'expédition montent le camp et se préparent à explorer les ruines, vous filez en douce pour accomplir votre mission, laissant Alejandro et le reste du groupe en arrière. Ils ne comprendraient pas. Ils n'ont pas vu ce que vous avez vu.

🌀 **Carnet de campagne :** rayez toutes les mentions après les trois premières entrées. Elles ont été effacées par vos actions. Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 2 : Vous vous tenez devant l'entrée principale du temple des Eztli, et la sueur perle sur votre peau à cause de la chaleur humide de la jungle. Abasourdi, vous examinez les alentours. Plusieurs tentes sont dressées dans une clairière en face du temple. José monte la garde à la limite de votre camp et vous voyez Maria qui empaquette matériel et provisions dans son sac, prête à se diriger vers la lisière nord de la jungle comme vous le lui avez demandé. Alejandro est assis au milieu du campement, en train de déchiffrer les inscriptions trouvées près de l'entrée du temple.

Votre conscience a été renvoyée si brusquement et si loin que votre tête vous fait souffrir. Votre corps frémit et vous manquez de vous écrouler de fatigue. Bien que vous ayez modifié le destin, votre véritable tâche reste à venir. Alors que les autres membres de l'expédition montent le camp et se préparent à explorer les ruines, vous filez en douce pour accomplir votre mission, laissant Alejandro et le reste du groupe en arrière. Ils ne comprendraient pas. Ils n'ont pas vu ce que vous avez vu.

🌀 **Carnet de campagne :** rayez toutes les mentions après les trois premières entrées. Elles ont été effacées par vos actions. Passez à la **Mise en Place**.

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

Remonter le Temps, Le Fléau des Eztli, Agents de Yig, Venin de Yig, Flux Temporel, Pièges Mortels, Ruines Oubliées, Poison et Un Froid Mordant.



🌀 Quand vous constituez le deck **Acte**, utilisez les trois nouvelles cartes **Acte** incluses dans le set de rencontre *Remonter le Temps* au lieu des cartes **Acte** d'origine du set *Le Fléau des Eztli*.

🌀 Retirez la **Relique des Âges (Se Réappropriier le Passé)** du deck de son propriétaire et mettez-la de côté, hors jeu.

🌀 Retirez la **Relique des Âges (Une Sorte de... Mécanisme)** de la partie.

🌀 Mis en jeu :

Le lieu **Entrée des Ruines**. Chaque investigateur y débute la partie.

🌀 Constituez le deck Exploration en prenant les cinq lieux mono-face **Antique** et en les mélangeant avec un exemplaire de chacune des cartes Traîtrise : **Mauvais Présage**, **Obscurité Profonde**, **Erreur Fatale**, **Enseveli** et **Froid de la Crypte**.

🌀 **Mis de côté** : L'ennemi **Héraut de Valusia**, le lieu **Chambre du Temps** et toutes les faiblesses **Empoisonné** non utilisées.

🌀 Ajoutez 1 pion 🌀 à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

🌀 Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *À cause de votre échec, le paradoxe des lignes temporelles qui se rencontrent vous rattrape. Malgré vos efforts, les événements du futur ne peuvent être défaits. Vous trouverez toujours la relique. Vous échouerez inlassablement à la conserver. Et le Nexus continuera de vaciller.*

La réalité telle que vous la connaissez ne sera plus jamais la même, mais peut-être n'est-ce pas la fin du monde. Après tout, le temps n'est qu'une dimension : une dimension que l'humanité comprend à peine. Nous ressentons son flux, mais nous ne pouvons pas le voir. Nous pouvons le mesurer, mais jamais l'altérer. Quelle importance alors si la quatrième dimension a été brisée en des centaines de milliers de plans d'existence ? Nos piètres esprits humains ne peuvent appréhender ce qui vient, mais l'univers s'en remettra : ses frontières en expansion ne sont plus limitées par les confins du temps.

🔪 **Carnet de Campagne :** *la structure du temps s'est déchirée.*

🔪 Tous les investigateurs deviennent **déments**.

🔪 Les investigateurs ont perdu la campagne.

Conclusion 1 : *Jeudi 17 décembre 1925*

Nul n'a jamais rien su des événements qui se sont produits lors de cet été 1925, et personne n'en saura jamais rien car j'ai l'intention de conserver ce journal sous clé dans mon coffre-fort sitôt que j'aurai terminé de l'écrire. Tout ce que je veux, c'est garder une trace de ma vision de ces événements pour que le passage du temps ne l'efface pas totalement. Après tout, ce ne sont pas mes souvenirs mais ceux de mon autre moi : celui qui s'est aventuré à travers l'espace et le temps pour sauver l'humanité.

Il est difficile d'expliquer comment nous avons accompli ces choses. Après tout ce qui s'est passé – Ichtaca, Alejandro, la cité des Yithiens, Yoth –, il s'est avéré que ce qui avait réellement causé la perte de l'humanité était survenu bien plus tôt : la première fois que nous avons trouvé les Eztli. Nous sommes responsables de la catastrophe. Afin d'empêcher ce désastre, nous avons scellé la relique à jamais. Je me souviens de ces événements comme si je les avais vécus moi-même, bien que mon expédition ait tourné de manière bien différente. Nous avons atteint la chambre centrale des ruines d'Eztli mais elle était scellée, et rien – pas même le TNT que José avait apporté des camions – n'avait pu y ouvrir une brèche. Nous étions rentrés à Arkham avec la preuve de l'existence des Eztli, mais aucune autre expédition ne trouverait jamais l'emplacement des vestiges du temple. Mon alter-ego a péri dans ces ruines – mais je me souviens. Je me souviens de tout.

🔪 **Carnet de Campagne :**

les investigateurs ont scellé la Relique des Âges pour toujours.

🔪 **Expérience :** Somme des Victoire X dans la pile de victoire.

🔪 Les investigateurs ont gagné la campagne !

