

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LA CITÉ DES ARCHIVES

PAQUET MYTHE



La Cité des Archives est le Scénario VI de La Civilisation Oubliée, une campagne d'Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes. Vous pouvez jouer à ce scénario en mode Indépendant, ou le combiner avec les autres extensions du cycle La Civilisation Oubliée afin de former une grande campagne en huit parties.

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.

Dans votre carnet de campagne, indiquez que 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 débâtez 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.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont résisté à l'emprisonnement. Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Cité des Archives*, *Agents de Yog-Sothoth*, *Portes Closes*, *Un Froid Mordant* et *Répandre la Peur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ 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 (voir **Corps de Yithien** ci-dessous).
- ☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne.
 - ☞ Si les investigateurs ont coopéré avec les Yithiens, mettez en jeu la Salle d'Entrevue (*Chambre d'Arrivée*) (il s'agit de l'un des trois lieux Salle d'Entrevue). Chaque investigateur débute la partie dans la Salle d'Entrevue (*Chambre d'Arrivée*). 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*) (il s'agit de l'un des trois lieux Salle d'Entrevue). Chaque investigateur débute la partie dans la Salle d'Entrevue (*Chambre d'Astreinte*). Mélangez les deux autres lieux Salle d'Entrevue de manière à ne pas savoir lequel est lequel, et mettez-les également en jeu.
- ☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne.
 - ☞ Si les investigateurs ont coopéré avec les Yithiens, cherchez un Observateur Yithien dans les sets de rencontre réunis et générez-le non-engagé dans le lieu de l'investigateur principal (notez bien qu'il gagne Distant grâce au texte de l'Acte 1a). Ensuite, chaque investigateur gagne 1 indice pris dans la réserve de pions.
 - ☞ Si les investigateurs ont résisté à l'emprisonnement, cherchez un Observateur Yithien dans les sets de rencontre réunis et placez-le dans la pile de victoire.
- ☉ Mettez en jeu les trois lieux Couloirs de Pnakotus (voir la suggestion de placement des lieux ci-contre). Mettez chaque lieu restant de côté, hors jeu.
- ☉ Mettez de côté Le Concierge, hors jeu.
- ☉ 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 fournie dans ce Paquet Mythe.

- ☉ 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 que *La Cité des Archives*, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué.

Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez vous référer à aucune autre mise en place/conclusion, utilisez les informations ci-dessous lorsque vous mettez en place et jouez ce scénario.

- ☉ Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants : +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Vous ne possédez aucun équipement.

Suggestion de Placement des Lieux



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : « 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.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que 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.

☉ Vérifiez le nombre de tâches sur l'Acte 2b qui ont été accomplies lors de ce scénario :

◆ Si les 6 tâches ont été complétées, indiquez dans le Carnet de Campagne que 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, indiquez dans le Carnet de Campagne que 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, indiquez dans le Carnet de Campagne que 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, indiquez dans le Carnet de Campagne que le processus a échoué de manière spectaculaire.

☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

Interlude IV : Les Captifs

Lisez chacune de sections suivantes, dans l'ordre :

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si le processus a échoué, chaque investigateur révèle un pion Chaos pris au hasard dans la réserve du Chaos. Consultez la liste ci-dessous pour déterminer quel effet secondaire résulte de votre mésaventure. 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 néfaste.

☉ Chaque investigateur qui révèle un pion ☠ ou n'importe quel 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 également la faiblesse Expérience Extra-Corporelle et doit l'ajouter à son deck.

Vérifiez la réserve du Chaos et le Carnet de Campagne. Si tous les points suivants sont vrais, l'investigateur principal lit **Un Esprit Recouvré**. Sinon, l'investigateur principal 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. »

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'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.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'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).

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *La Civilisation Oubliée* – « Les Profondeurs de Yoth ».

© 2018 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont © Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE



PREUVE
D'ACHAT

LA CITÉ DES
ARCHIVES
FFJCHA23
8435407619548