

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

Guide de Campagne LA CIVILISATION OUBLIÉE

La Terre ne nous appartient pas

« Les mythes primitifs et les hallucinations modernes s'accordaient 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'abîme du temps »

La *Civilisation Oubliée* est une campagne d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* pour 1 à 4 joueurs. La boîte d'extension deluxe *La Civilisation Oubliée* contient deux scénarios : « Une Contrée Sauvage » et « Le Fléau des Eztli ». Ces scénarios peuvent être joués indépendamment, ou combinés avec les six paquets Mythe du cycle *La Civilisation Oubliée* pour former une grande campagne en huit parties.

Règles Supplémentaires et Clarifications

Sceller

Pour qu'une carte avec le mot-clé Sceller entre en jeu, son contrôleur doit, en tant que coût supplémentaire, aller chercher dans la réserve du Chaos le pion Chaos indiqué et le placer sur la carte : ce pion Chaos est alors Scellé. Si un choix est proposé entre plusieurs pions Chaos, le contrôleur de la carte choisit le pion. Si le pion indiqué n'est pas dans la réserve du Chaos, la carte ne peut pas entrer en jeu.

Un pion Chaos Scellé n'est pas considéré comme étant dans la réserve du Chaos et ne peut donc pas être révélé de la réserve du Chaos par une capacité ou lors d'un test de compétence.

Quand un pion Chaos est « libéré », il retourne dans la réserve du Chaos et n'est plus considéré comme étant Scellé. **Si une carte avec un ou plusieurs pions Chaos Scellés sur elle quitte le jeu pour quelque raison que ce soit, alors tous les pions Chaos dessus sont immédiatement libérés.**

Certaines cartes (avec ou sans le mot-clé Sceller) peuvent également posséder des capacités capables de Sceller un ou plusieurs pions Chaos. Suivez la même procédure que ci-dessus : cherchez le pion indiqué dans la réserve du Chaos, retirez-le de la réserve du Chaos et placez-le sur la carte. Si le pion indiqué n'est pas dans la réserve du Chaos, l'effet échoue.

Alerte

Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence lorsqu'il tente d'échapper à un ennemi avec le mot-clé Alerte, après avoir appliqué tous les résultats du test de compétence, cet ennemi effectue une attaque contre l'investigateur ayant tenté de s'échapper. Un ennemi ne s'incline pas après avoir effectué une attaque consécutive au mot-clé Alerte. Cette attaque a lieu que l'ennemi soit engagé ou non avec l'investigateur qui tente de lui échapper.

Équipement

À certains moments pendant la campagne *La Civilisation Oubliée*, les investigateurs ont l'opportunité de choisir de l'équipement à emporter dans leurs expéditions en terre sauvage. Cet équipement est inscrit dans le Carnet de Campagne sous la section « Équipement » propre à chaque investigateur.

L'équipement s'achète avec les points d'équipement qui sont accordés aux investigateurs à chaque fois qu'ils ont l'opportunité de se procurer de l'équipement. Les points d'équipement non dépensés ne sont pas conservés et sont définitivement perdus.

De l'équipement d'un investigateur dépendront différentes options de jeu proposées tout au long de cette campagne. **L'équipement n'a aucun effet en lui-même.** Certains effets de cartes, options narratives ou conclusions peuvent être modifiés ou devenir disponibles en fonction de l'équipement transporté par le ou les investigateur(s).

Vengeance X

Certaines cartes Rencontre rapportent des points de vengeance. Le texte **Vengeance X** indique qu'une carte vaut X points de vengeance.

Comme pour **Victoire X**, quand une carte Rencontre avec **Vengeance X** est remportée par les investigateurs, elle est stockée dans la pile de victoire jusqu'à la fin du scénario. Les points de vengeance symbolisent l'éveil et l'animosité du Père des Serpents. Contrairement aux points de victoire, il est préférable d'éviter d'accumuler des points de vengeance.

Les points de vengeance dans la pile de victoire n'ont aucun impact sur le jeu à moins que le contraire ne soit spécifiquement indiqué par une autre carte Rencontre.

- ☉ Dès qu'un ennemi avec **Vengeance X** est vaincu, placez sa carte dans la pile de victoire au lieu de la pile de défausse.
- ☉ À la fin d'un scénario, placez dans la pile de victoire chaque lieu avec **Vengeance X** qui est en jeu, révélé et qui ne contient aucun indice.
- ☉ Dès que la résolution d'une carte Traîtrise avec **Vengeance X** est terminée, placez cette carte dans la pile de victoire au lieu de la pile de défausse.
- ☉ Les cartes qui rapportent des points de vengeance ne rapportent pas de points de victoire, sauf si la carte possède à la fois **Victoire X** et **Vengeance X**.

Nouvelles Faiblesses

Cette extension contient deux nouvelles faiblesses de base – Sombre Pacte et Condamné – qui comportent la mention « Mode Campagne uniquement ». Ces faiblesses ne doivent être ajoutées à la réserve de faiblesses de base disponibles que lorsque les investigateurs jouent en mode Campagne.

Cette extension contient également trois nouvelles faiblesses – Le Prix de l'Échec, Destin Inéluctable et Le Glas Sonne – qui ne sont ni des faiblesses de base, ni des faiblesses spécifiques à un scénario. Ces faiblesses ne doivent pas être ajoutées à la réserve de faiblesses de base disponibles et sont ajoutées au deck d'un investigateur uniquement lorsqu'une autre carte indique qu'il doit le faire.



Explorer

Lors de cette campagne, certaines capacités sont précédées de l'indicatif d'action **Explorer**. De telles capacités servent en général à trouver de nouveaux lieux à mettre en jeu et sont initiées en utilisant une action « Activer ».

Les capacités **Explorer** vous demandent de piocher la carte du dessus du « deck Exploration », un deck spécifique qui est construit lors de la mise en place de certains scénarios. Ce deck est constitué de plusieurs cartes Lieu mono-face ainsi que de cartes Traîtrise.

- ☉ Chaque capacité **Explorer** indique une catégorie de lieu spécifique que vous cherchez à piocher. **Si un lieu appartenant à cette catégorie est pioché, il est mis en jeu et vous vous déplacez dans ce lieu.** Cette exploration est considérée comme « fructueuse ».
- ☉ Si n'importe quel autre lieu est pioché, posez-le à côté du deck Exploration et piochez la carte suivante du deck Exploration. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'un lieu de la catégorie indiquée ou une traîtrise soit pioché. Après la fin de cette action, mélangez dans le deck Exploration tous les lieux posés à côté du deck Exploration.
- ☉ Si une carte Traîtrise est piochée, elle est résolue normalement. Si elle est défaussée, placez-la dans la pile de défausse Rencontre comme en temps normal. Il n'y a pas de pile de défausse pour le deck Exploration. Ceci est considéré comme une exploration « infructueuse ».
- ☉ Quand un lieu mono-face est mis en jeu depuis le deck Exploration, placez dessus un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice.

Exemple : l'Intrigue 1a – « Expédition en Pleine Nature » possède la capacité suivante : « ➡ : Explorer. Piochez la carte du dessus du deck Exploration. Si c'est un lieu connexe, mettez-le en jeu et déplacez-vous vers lui. » Ursula Downs se trouve au Campement de l'Expédition et souhaite découvrir un nouveau lieu vers lequel voyager. Elle dépense sa première action pour explorer en piochant la carte du dessus du deck Exploration. La carte piochée est la Piste Détournée. Étant donné que ce Lieu n'est pas connexe au Campement de l'Expédition, il est posé à côté du deck Exploration et Ursula pioche la carte suivante dans le deck Exploration. Cette fois, elle pioche Épuisement des Réserves, une carte Traîtrise qu'elle résout normalement et place dans la pile de défausse Rencontre. Son exploration se révèle infructueuse et elle doit mélanger dans le deck Exploration la Piste Détournée qu'elle a piochée précédemment. Ursula décide de dépenser une deuxième action pour explorer à nouveau. Cette fois, elle pioche le Chemin de Ronces qui est connexe au Campement de l'Expédition. Son exploration se révèle fructueuse. Le Chemin de Ronces est mis en jeu avec un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice et Ursula se déplace immédiatement du Campement de l'Expédition vers le Chemin de Ronces.

Icône d'Extension

Les cartes de la campagne *La Civilisation Oubliée* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



Mise en Place de la Campagne

Pour débiter la campagne *La Civilisation Oubliée*, effectuez les étapes suivantes :

1. Choisir son investigateur.
2. Chaque joueur construit son deck d'investigateur.
3. Choisir le niveau de difficulté.
4. Constituer la réserve du Chaos de la campagne.
 - ◆ Facile (*Je veux juste suivre l'histoire*) :
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, ☠, ☠, 🕷, 🦋, ☆.
 - ◆ Standard (*Je veux un défi à relever*) :
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, 🕷, 🦋, ☆.
 - ◆ Difficile (*Je veux vivre un véritable cauchemar*) :
+1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, ☠, ☠, 🕷, 🦋, ☆.
 - ◆ Expert (*Je veux L'Horreur à Arkham*) :
0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, ☠, ☠, 🕷, 🦋, ☆.

Vous êtes maintenant prêt à lire le Prologue.



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 : Alejandro Vela, un historien célèbre de l'autre côté de la frontière sud. M. Vela est diplômé d'une prestigieuse université de Mexico 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 venu 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 quelque 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 de ces investigateurs pour être le chef de l'expédition. Cet investigateur 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. Chaque investigateur doit choisir de l'équipement à emporter pour l'expédition. Dans la section « Équipement » du Carnet de Campagne, indiquez pour chaque investigateur l'équipement qu'il choisit d'emporter. (Remarque : les Provisions et les Médicaments peuvent être sélectionnés plusieurs fois en inscrivant plusieurs fois leurs noms et en dépensant le nombre correspondant de points d'équipement à chaque fois.)

☞ Chaque investigateur a le droit de dépenser des points d'équipement pour acheter un ou plusieurs éléments de la liste ci-après. La quantité de points d'équipement disponible pour chaque investigateur dépend du nombre d'investigateur dans la campagne :

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.

☞ Les descriptions ci-dessous donnent un bref aperçu de la manière dont chaque équipement peut être utilisé durant la campagne. Choisissez judicieusement.

☞ 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.
- ☉ **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.

Scénario I : 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 orange 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. Demain, nous nous aventurerons dans les contrées inexplorées.

Mise en place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Une Contrée Sauvage, Forêt Vierge, Serpents, Expédition, Gardiens du Temps, Agents de Yig, Poison et Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez en jeu le 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*.

☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : les trois lieux mono-face **Ruines**, le set de rencontre *Agents de Yig*, les quatre faiblesses *Empoisonné*, le soutien *Alejandro Vela* et l'ennemi *Ichtaça*. Le set de rencontre *Agents de Yig* est reconnaissable à l'icône suivante :



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

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

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

Mercredi 1^{er} 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 serpentes 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'autre choix que d'envoyer des messagers vers la ville la plus proche pour nous ravitailler et attendre en pansant nos plaies.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont été forcés d'attendre des vivres supplémentaires.

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

◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Ichtaca* a observé votre progression avec intérêt.

◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Alejandro* a suivi les investigateurs dans les ruines. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter *Alejandro Vela* à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

☉ Si « vous avez combattu *Ichtaca* » :

◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Ichtaca* se méfie des investigateurs.

◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Alejandro* a suivi les investigateurs dans les ruines. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter *Alejandro Vela* à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

☉ Si « *Ichtaca* ouvre la voie » :

◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont gagné la confiance d'*Ichtaca*.

◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Alejandro* a choisi de rester au campement. N'ajoutez pas *Alejandro Vela* au deck d'un investigateur.

☉ Dans votre 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.

☉ 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.

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 eztli. 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.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs se sont frayé un chemin jusqu'aux ruines de la cité Eztli.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Alejandro a choisi de rester au campement. N'ajoutez pas Alejandro Vela au deck d'un investigateur.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont gagné la confiance d'Ichtaca.
- ☉ Dans votre 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.
- ☉ 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.

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 ophiennes 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 fuir, 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 déblayé 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.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs se sont frayé un chemin jusqu'aux ruines de la cité Eztli.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Alejandro a suivi les investigateurs dans les ruines. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Alejandro Vela à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Ichtaca se méfie des investigateurs.
- ☉ Dans votre 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.
- ☉ 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 I : Nuits Agitées

Lisez chacune des sections suivantes, dans l'ordre.

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 rampement 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 commençons 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 déroulées 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 supplémentaire 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.

Scénario II : Le Fléau des Eztli

Vérifiez votre 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 : Lisez l'**Introduction 2**.

Introduction 1 :

Mercredi 3 juillet 1925

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 serpentine 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 2 :

Vendredi 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











- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Fléau des Eztli*, *Agents de Yig*, *Venin de Yig*, *Flux Temporel*, *Pièges Mortels*, *Ruines Oubliées*, *Poison* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez en jeu l'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*.
- ☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : l'ennemi *Hérault de Valusia*, le lieu *Chambre du Temps* et le soutien *Relique des Âges*.
- ☉ Mettez de côté toutes les faiblesses *Empoisonné* qui ne sont pas déjà dans le deck d'un investigateur.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

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

- ☉ Vous ne possédez aucun équipement.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Avant de résoudre toute autre conclusion, si au moins un investigateur a été vaincu : les investigateurs vaincus lisent **Investigateur Vaincu** d'abord.

Investigateur Vaincu : *Le temple tremble avec la férocité d'un séisme, vous plaquant au sol. Des créatures serpentes 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.*

☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. S'il y a au moins quatre 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 qui a été vaincu est **tué**. (S'il n'y a plus assez d'investigateurs pour continuer la campagne, celle-ci est terminée et les joueurs ont perdu.)
- ◆ Si une autre conclusion a été atteinte, les investigateurs restants continuent à cette conclusion.
- ◆ Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : lisez la **Conclusion 2**.

☉ S'il y a trois 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 3 traits sous la mention « Colère de Yig ».
- ◆ Si une autre conclusion a été atteinte, les investigateurs restants continuent à cette conclusion.
- ◆ Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : 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 (tous les investigateurs vaincus doivent d'abord lire 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.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont trouvé la Relique des Âges. Un investigateur doit ajouter la Relique des Âges à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

☉ Si le Hérault de Valusia est toujours en jeu ou mis de côté, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le Hérault est toujours vivant. Précisez à côté, entre parenthèses, le nombre de dégâts sur lui.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Colère de Yig », inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire.

☉ 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.

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 serpentes 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

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Alejandro a trouvé la Relique des Âges*.
- ☉ Si le Hérault de Valusia est toujours en jeu ou mis de côté, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le *Hérault est toujours vivant*. Précisez à côté, entre parenthèses, le nombre de dégâts sur lui.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Colère de Yig », inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire.

- ☉ 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.

Conclusion 3 (tous les investigateurs vaincus doivent d'abord lire 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.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont trouvé la Relique des Âges. Un investigateur doit ajouter la Relique des Âges à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Si le Hérault de Valusia est toujours en jeu ou mis de côté, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le Hérault est toujours vivant. Précisez à côté, entre parenthèses, le nombre de dégâts sur lui.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Colère de Yig », inscrivez un trait pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire. Inscrivez dix traits supplémentaires car vos actions démesurées ont éveillé la colère de Yig.
- ☉ 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 II : La Fin de l'Expédition

Vérifiez votre 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 voyageons 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 3**.

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 terminé. Cependant, je ne parviens pas 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.)

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont confié la relique à Alejandro.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont gagné la confiance d'Alejandro. Si ce n'est pas déjà le cas, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Alejandro Vela à son deck. Cette carte ne compte pas dans le Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Passez à **La Fin de l'Expédition 4**.

Carnet de Campagne : *La Civilisation Oubliée*

INVESTIGATEURS

NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR
INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR
EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE
TRAUMATISME (physique) (mental)	TRAUMATISME (physique) (mental)	TRAUMATISME (physique) (mental)	TRAUMATISME (physique) (mental)
SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S
ÉQUIPEMENT	ÉQUIPEMENT	ÉQUIPEMENT	ÉQUIPEMENT

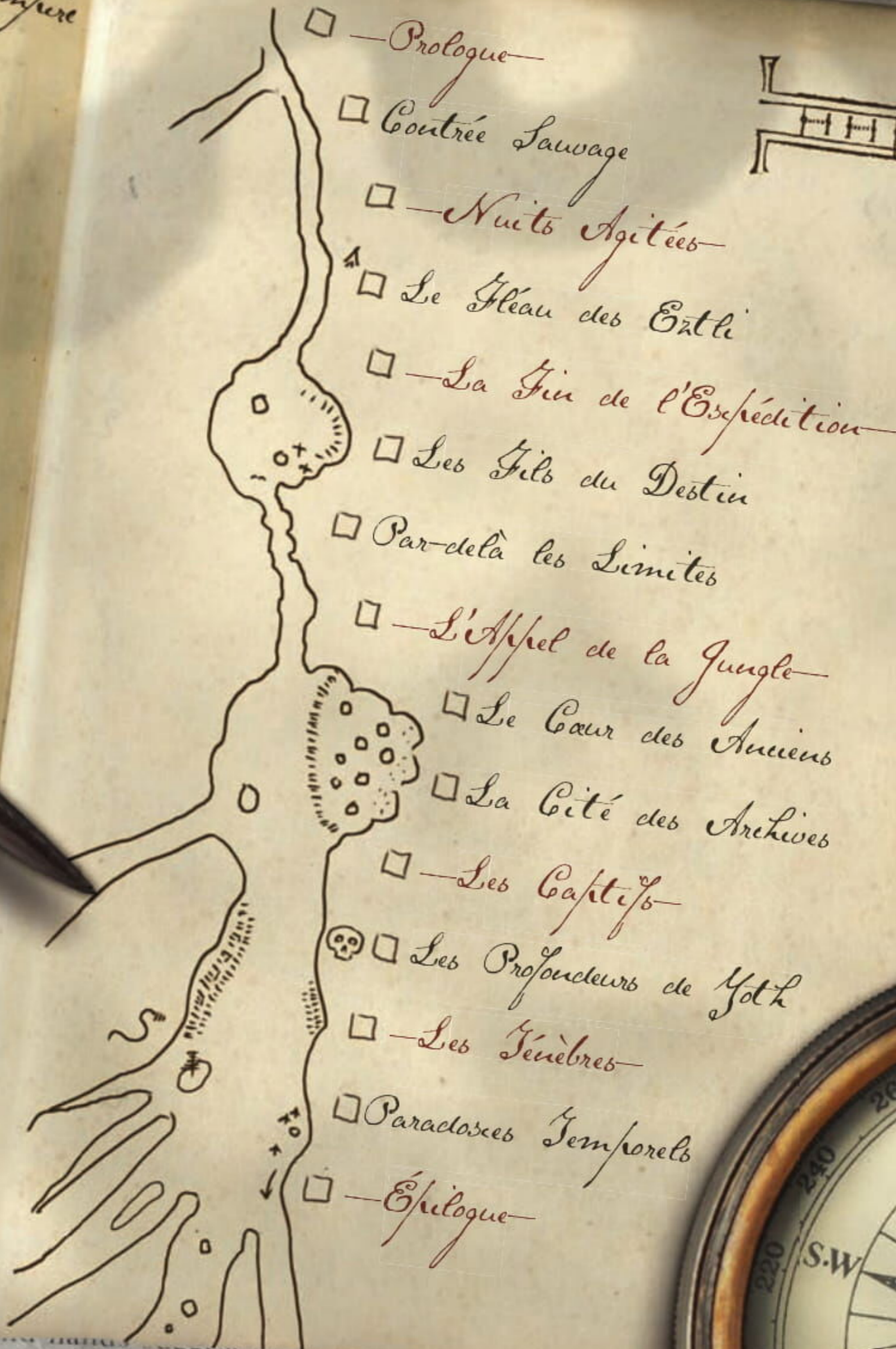
Notes de Campagne

Colère de Yig

It will have the highest glory of the empire
 subject to perfection
 Now the world wakes, and you
 but again the issue of the prize



at city, many temples
 of very beautiful
 there is one, the principal
 no human tongue
 within the precincts,
 a tower of some
 built.



INVESTIGATEURS TUÉS ET DÉMENTS

