Horreur à Arkham
Le Jeu de Cartes

Le Cœur des Anciens
Paquet Mythe

Le Cœur des Anciens propose les Scénarios V-A et V-B de *La Civilisation Oubliée*, une campagne d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Vous pouvez jouer à ces deux scénarios en mode Indépendant, ou les combiner avec les autres extensions du cycle *La Civilisation Oubliée* afin de former une grande campagne en huit parties.

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 Ichtaca.* Ce choix n'est possible que si Ichtaca 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 Ichtaca, 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 Ichtaca 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 Ichtaca 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.*

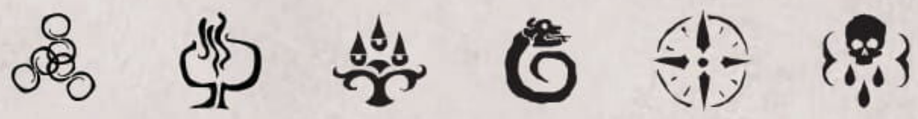
Vous débutez ce scénario avec Alejandro Vela en jeu. Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 4 : *Le journal de la précédente expédition ne recèle pas toutes les réponses ; mais en tournant les pages, vous tombez sur un schéma familier – 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 eztli. 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

- Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si *vous connaissez 6 chemins*, passez ce scénario et continuez directement à la **Conclusion 1**.
- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Piliers du Jugement, Le Cœur des Anciens, Forêt Vierge, Serpents, Expédition* et *Poison*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Mettez en jeu la 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)*.
  - Vérifiez votre 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 Verdure, Temple du Croc et Autel de Pierre. Mélangez le lieu pris au hasard dans le deck Exploration. Retirez les 2 autres de la partie.
  - Vérifiez votre 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.
- Mettez de côté chaque faiblesse Empoisonné qui n'est 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, ☠, ☠, ▲, ●, ✱, ✱, ★.
- Quand vous jouez Le Cœur des Anciens, Partie 1, les investigateurs ont le droit de choisir combien de *chemins ils connaissent* (choisissez un chiffre entre 0 et 5). Plus vous connaissez de chemins, plus le scénario sera facile et rapide.
  - Pour une expérience simple et rapide, choisissez 4 ou 5.
  - Pour une expérience moyenne, choisissez 2 ou 3.
  - Pour un défi à relever, choisissez 0 ou 1.
- *Vous ne possédez aucun équipement.*

NE PAS LIRE
avant la fin de la partie 1

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

- S'il y a plus de pions Pilier sur la Bouche de K'n-yan qu'au début du scénario, rayez le nombre de *chemins que vous connaissez* dans votre Carnet de Campagne. Ensuite, indiquez que *vous connaissez X chemins*. X est 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…*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *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 ».
- 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.
- 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**.

Scénario V-B : Le Cœur des Anciens, Partie 2

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

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *K'n-yan, Le Cœur des Anciens, Agents de Yig, Venin de Yig, Ruines Oubliées, Pièges Mortels* et *Poison*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :

- Mettez en jeu la 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)*.
- Cherchez dans votre collection toutes les cartes inscrites à côté de « *la jungle veille* » dans votre Carnet de Campagne. Ajoutez ces cartes à la pile de victoire.
- Mettez de côté le lieu Descente vers Yoth, hors jeu.
- 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.
- Mettez de côté chaque faiblesse Empoisonné qui n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur.
- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

NE PAS LIRE
avant la fin de la partie 2

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : *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'embrasure richement décorée d'un portail. Un disque de pierre a été roulé sur le côté pour révéler le royaume infernal qui se trouve derrière.*

- Vérifiez votre 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 êtes 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.*

- Si le Héraut de Valusia est entré en jeu lors de ce scénario :
  - S'il est dans la pile de victoire, rayez la mention « *le Héraut est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne.
  - S'il est toujours en jeu ou mis de côté, précisez entre parenthèses le nombre de blessures sur le Héraut de Valusia à côté de la mention « *le Héraut est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne. Ce nombre remplace le précédent nombre qui était entre parenthèses.
- Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention « Colère de Yig » dans le Carnet de Campagne.
- 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 : *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 êtes 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.*

- Si le Héraut de Valusia est entré en jeu lors de ce scénario :
  - S'il est dans la pile de victoire, rayez la mention « *le Héraut est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne.
  - S'il est toujours en jeu ou mis de côté, précisez entre parenthèses le nombre de blessures sur le Héraut de Valusia à côté de la mention « *le Héraut est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne. Ce nombre remplace le précédent nombre qui était entre parenthèses.
- Pour chaque point de vengeance dans la pile de victoire, inscrivez un trait sous la mention « Colère de Yig » dans le Carnet de Campagne.
- 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.

À Suivre…

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *La Civilisation Oubliée* – « La Cité des Archives ».

© 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 Villaroy, 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.

PREUVE D'ACHAT

LE CŒUR DES ANCIENS
FFJCHA22
8435407619524