

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LES PROFONDEURS DE YOTH

PAQUET MYTHE

Les Profondeurs de Yoth est le Scénario VII 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 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. »

Vérifiez votre 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.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'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.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Ichtaca est contre vous.

Si Ichtaca faisait partie du deck d'un investigateur, retirez-la de son deck pour le reste de la campagne.

Vérifiez votre 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 écaillée. 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

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Les Profondeurs de Yoth*, *Agents de Yig*, *Venin de Yig*, *Expédition*, *Ruines Oubliées* et *Poison*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Vérifiez le nombre de traits inscrits sous la mention « Colère de Yig » dans votre Carnet de Campagne :

- ◆ S'il y a 0 trait, cherchez Yig et chaque exemplaire du Gardien des Fosses parmi les cartes réunies. 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.
- ☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si le *Héraut est toujours vivant*, cherchez le Héraut de Valusia dans la collection et mettez-le de côté. Placez sur lui un montant de dégâts égal à celui inscrit entre parenthèses dans votre Carnet de Campagne.
- ◆ Si vous êtes à l'Intrigue 5a ou 6a, déplacez l'ennemi Héraut de Valusia dans la zone de poursuite. (Voir « Poursuite » ci-après.)
- ☉ Mettez de côté l'ennemi Yig, hors jeu.
- ◆ Si vous êtes à l'Intrigue 6a, déplacez l'ennemi 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 ». Pour le reste de la campagne, le nombre de ressources sous la mention « Profondeur Actuelle » indique le niveau de profondeur où vous vous situez. (Voir « Niveau de Profondeur » ci-après.)
- ☉ Mettez de côté la Relique des Âges (*Se Réappropriier le Passé*), hors 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.

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 permettant à des ennemis en poursuite d'entrer à nouveau en jeu.

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, , , , , , , , .
- ◆ Ne modifiez pas le contenu de la réserve du Chaos lors de l'introduction.
- ☉ Vous ne suivez pas votre propre voie.
- ☉ La foi d'Ichtaca n'a pas été restaurée.
- ☉ La relique a disparu.
- ☉ Les investigateurs ont le droit de choisir combien de traits sont inscrits sous la mention « Colère de Yig ». Moins il y a de traits, plus le scénario sera facile.
- ◆ Pour une expérience simple et facile, choisissez 0 ou 5.
 - ◆ Pour une expérience moyenne, choisissez 10 ou 14.
 - ◆ Pour une expérience plus brutale, choisissez 17 ou 20.
 - ◆ Pour un défi ultime à relever, choisissez 21 ou plus.
- ☉ Vous ne possédez aucun équipement.
- ☉ Ce scénario est **ingagnable** en mode Indépendant. Votre but est de continuer à jouer le plus longtemps possible. Une fois que tous les investigateurs ont été vaincus, le niveau de profondeur actuel détermine le résultat de votre performance.



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

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

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que 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.

☉ 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. 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.*

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Nexus est proche.

☉ 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. Chaque investigateur reçoit autant de points d'expérience supplémentaires que le niveau de profondeur actuel.

Interlude V : Les Ténèbres

Vérifiez votre 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.

Lisez les sections suivantes dans l'ordre :

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

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

Vérifiez votre 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**, ci-dessous.

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 Ezhli qui l'ont protégée contre toutes sortes de menaces. Des créatures ennemies de l'humanité. Des êtres qui voulaient l'utiliser 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.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que 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.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les braseros restent éteints.

Vérifiez votre 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.

À Suivre...

L'histoire se termine dans le prochain paquet Mythe du cycle *La Civilisation Oubliée* – « Paradoxes Temporels ».

© 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.



EDGE



PREUVE
D'ACHAT

LES
PROFONDEURS
DE YOTH
FFCHA24
8435407619562