

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## PARADOXES TEMPORELS

PAQUET MYTHE

*Paradoxes Temporels* est le Scénario VIII 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 VIII : Paradoxes Temporels

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les *braseros* sont allumés, continuez à l'**Introduction 1**.

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

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

Passez à l'**Introduction 3**.

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

Chaque investigateur débute ce scénario avec 2 cartes en moins dans sa main de départ.

Continuez à l'**Introduction 3**.

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

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

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

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

Passez à la **Mise en Place**.

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

Continuez à la **Mise en Place**.

### Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Paradoxes Temporels*, *Confrérie Pnakotique*, *Flux Temporel* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



◆ S'il y a plus de pions ♠ que de pions ♣ dans la réserve du Chaos, réunissez également le set de rencontre *Sombre Culte*, reconnaissable à cette icône :



◆ S'il y a plus de pions ♣ que de pions ♠ dans la réserve du Chaos, réunissez également le set de rencontre *Agents de Yig*, reconnaissable à cette icône :



◆ S'il y a autant de pions ♠ que de pions ♣ dans la réserve du Chaos, réunissez également les sets de rencontre *Sombre Culte* et *Agents de Yig*, reconnaissables à ces icônes :



☉ Mettez en jeu le Nexus de N'kai. Chaque investigateur débute la partie dans le Nexus de N'kai.

☉ Mettez de côté les deux cartes *Ennemi* représentées ci-contre, hors jeu : *Ichtaca (Descendante de Yig)* et *Alejandro Vela (Est-ce Bien Lui ?)*.

◆ *Note : ces cartes sont recto-verso et possèdent une carte Histoire sur leur verso. Afin de profiter de la meilleure expérience de jeu possible, nous vous invitons à ne pas regarder le verso de ces cartes, à moins qu'un effet ne vous le demande.*



☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : *Rejeton Informe*, *Relique des Âges (Libérer le Flux Temporel)*, *Une Bulle Hors du Temps*, *Acte 4a - « Paradis Perdu »*, *Acte 4a - « Verrou Temporel »*, et les 6 lieux *Dévasté* mono-face.

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

☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Pour chaque groupe de 10 traits inscrits sous la mention « *Colère de Yig* », placez la carte du dessus du deck de l'investigateur principal dans la pile de victoire, face cachée. Pour le reste de ce scénario, traitez chacune de ces cartes comme si elle avait **Vengeance 1**.

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

### Cartes Histoire

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

## 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, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Les braseros sont allumés.
- ☉ La relique a disparu.
- ☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :
  - ◆ Ichtaca est contre vous. Ajoutez 3 pions ☠ à la réserve du Chaos.
  - ◆ Alejandro est contre vous. Ajoutez 3 pions ☠ à la réserve du Chaos.
  - ◆ Ichtaca est contre vous. Alejandro est contre vous. Ajoutez 2 pions ☠ à la réserve du Chaos. Choisissez cette option pour un défi ultime à relever.

☉ Vous ne possédez aucun équipement.

## 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 4.

### Conclusion 1 :

Jeudi 17 décembre 1925

Il est difficile pour moi de transmettre l'intégralité de mes pensées quant aux événements de l'été 1925. Bien entendu, j'ai fait un compte rendu complet à Harlan – que je pense être la seule personne à croire en mon histoire –, mais je n'ai pas encore commencé à la coucher sur le papier jusqu'à maintenant. Peut-être aurais-je préféré que ces événements ne soient que le fruit de mon imagination.

En vérité, je n'ai aucune idée de la manière dont nous sommes sortis vivants des cavernes sous la jungle. Atteindre ce lieu effroyable avait déjà été un immense calvaire. Mes souvenirs de notre voyage de retour sont flous et mélangés. Nous avons rampé dans le noir pendant ce qui m'a semblé des siècles. Nous n'avions plus ni nourriture, ni équipement, ni espoir – mais nous avons tout de même fini par atteindre une sortie.

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

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

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont comblé la brèche dans la structure du temps.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques et 2 traumatismes mentaux car il ne se remettra jamais de son expédition à N'kai.
- ☉ Chaque lieu avec Victoire X attaché à la Relique des Âges est ajouté à 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. Chaque investigateur reçoit 5 points d'expérience supplémentaires pour avoir comblé la brèche dans la structure du temps et sauvé la Terre de la catastrophe.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

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

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont sauvé la civilisation des Serpents.

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

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

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

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont sauvé la civilisation des Yithiens.

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

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

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

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la structure du temps s'est déchirée.

☉ Tous les investigateurs deviennent déments.

☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.

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

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont remonté le temps.

☉ Chaque lieu avec Victoire X attaché à la Relique des Âges est ajouté à 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.

☉ Continuez à l'Épilogue.

## Notes de Conception

Félicitations pour avoir terminé la campagne *La Civilisation Oubliée* ! Avant toute chose, nous voulions que cette campagne soit perçue comme une aventure – pleine de terreurs et de mystères, mais aussi de merveilles et de spectacle. Certaines des meilleures aventures sont celles où les héros embarquent pour un dur voyage qui changera leurs vies, non parce qu'ils le veulent mais parce qu'ils le doivent. C'est ce qui différencie les investigateurs d'Arkham des gens lambda.

L'histoire de *La Civilisation Oubliée* tourne autour de la Relique des Âges et des différentes factions qui souhaitent l'employer à leurs propres fins. Je ne veux rien dévoiler ici car vos actions dans la campagne ont un impact direct sur ce que vous découvrirez des motivations des uns et des autres, ainsi que sur la nature de la relique. Comme dans toutes les aventures centrées sur un *MacGuffin*, la relique est à la fois puissante et mystérieuse ; la vérité derrière son pouvoir est entourée de mystère. Nous avons disséminé de nombreux indices à propos de la relique et ceux qui la cherchent à travers la campagne : je vous invite donc à y rejouer une deuxième fois en suivant une autre voie et en faisant des choix différents !

Bien que la narration de cette campagne ne soit basée sur aucune des histoires de Lovecraft, nombre de ses thèmes sont partiellement inspirés de *Dans l'Abîme du Temps*, *Le Tertre* et *La Cité sans Nom*. Toutes trois partagent la même problématique : l'humanité n'est que l'une des nombreuses espèces intelligentes qui ont habité la Terre au cours de son existence. Il y a parfois des références spécifiques à ces histoires, bien évidemment : *La Cité des Archives* s'inspire fortement des événements de *Dans l'Abîme du Temps*, et nombre des lieux des derniers scénarios trouvent leur origine dans *Le Tertre*. Néanmoins, *La Civilisation Oubliée* utilise ces éléments pour fabriquer une histoire originale. Nous espérons que les fans du Mythe l'apprécieront.

Pour créer une trame narrative solide, nous avons dû prendre quelques libertés par rapport aux écrits de Lovecraft. Nous espérons que les fans irréductibles nous le pardonneront. Par exemple, dans *Le Tertre*, K'n-yan se trouve sous l'Oklahoma, pas sous le Mexique. Cependant, compte tenu de l'immensité de K'n-yan et des cavernes plus profondes, il est possible qu'elles s'étendent bien plus au sud que ce que *Le Tertre* suggère. Le fait que K'n-yan soit découvert par un conquistador espagnol allant de Mexico aux États-Unis dans le roman est une heureuse coïncidence, et le miroir du trajet effectué par les investigateurs dans *La Civilisation Oubliée*. Le Nexus de N'kai et le peuple eztli sont aussi des éléments inventés pour *La Civilisation Oubliée*, et nous espérons que les joueurs apprécieront ces ajouts à l'univers.

Dans la nouvelle *Dans l'Abîme du Temps*, la manière dont fonctionnent les projections mentales des Yithiens n'est jamais expliquée en détail ; mais il est clair que cela requiert l'utilisation de machines sophistiquées. Nos investigateurs construisent un tel mécanisme à la fin de *La Cité des Archives*, mais il semble improbable que les Yithiens qui les capturent à la fin du *Cœur des Anciens* disposent d'un tel engin ; notre histoire suggère donc que les Yithiens possèdent plusieurs méthodes pour transférer les esprits.

En parlant des Yithiens : que s'est-il réellement passé avec Alejandro ? Si son corps est habité par un Yithien, ne devrait-il pas paraître étrange et pataud comme Nathaniel Peaslee pendant ses cinq années de possession ? Vu l'importance de sa tâche, peut-être a-t-il été possédé par un Yithien particulièrement expérimenté, un qui a déjà échangé son esprit avec un humain auparavant – ou peut-être son hôte le possède-t-il depuis bien plus de cinq ans. Dans tous les cas, il était nécessaire que les étrangetés d'Alejandro soient réduites au minimum afin que les joueurs puissent tisser une relation de confiance avec lui.

Puisque nous abordons le sujet de la confiance, parlons d'Ichtaca ; une figure que nous avons spécifiquement conçue pour qu'elle apparaisse comme compétente et digne de confiance pendant la campagne. Sa véritable nature est cachée à dessein, bien que plusieurs indices soient disséminés. Quelle est la relation exacte entre Yig et le peuple eztli ? Qui Ichtaca sert-elle vraiment durant la campagne : les investigateurs, les serpents, ou elle-même ? La réponse à cette question n'est jamais donnée explicitement, mais vos actions déterminent la manière dont se déroule son histoire.

Nous espérons que vous avez aimé explorer les mystères de l'ancienne Terre de *La Civilisation Oubliée* et nous vous donnons rendez-vous pour la prochaine campagne !

## Crédits

### FANTASY FLIGHT GAMES

**Conception et développement de l'extension :** Matthew Newman

**Rédaction et relecture :** Christine Crabb

**Responsable JCE :** Mercedes Opheim

**Groupe histoire d'Horreur à Arkham :** Dane Beltrami et Nikki Valens

**Rédacteur de la fiction :** Katrina Ostrander

**Conception graphique de l'extension :** Neal W. Rasmussen

**Coordinateur de la conception graphique :** Joe Olson

**Responsable de la conception graphique :** Brian Schomburg

**Direction artistique :** Crystal Chang

**Responsable de la direction artistique :** Melissa Shetler

**Coordinateur de l'assurance qualité :** Zach Tewalthomas

**Responsable senior du projet :** John Franz-Wichlacz

**Responsable senior du développement de produit :** Chris Gerber

**Concepteur exécutif :** Corey Konieczka

**Directeur créatif :** Andrew Navaro

### ASMODEE NORTH AMERICA

**Responsables de la production :** Jason Beaudoin et Megan Duehn

**Éditeur :** Christian T. Petersen

### VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

**Traduction :** Jérémy Fouques

**Relecture :** Grégoire Lefebvre, Dadajef et Nelow

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

**Testeurs :** David Attali, Robert Brantseg, Crystal Chang, Maria « all the sneks » Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jérémy Fouques, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Grégoire Lefebvre, Eric Meyers, Nicole Meyers, Vincent Schwartz, Ken « Flame-thrower » Uy, Jon « The Dukeinvestigator » Zierden, Jeremy « Was a Yithian All Along » Zwirn

## Épilogue

**Vérifiez votre Carnet de Campagne.**

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

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

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

© 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**



## NE PAS LIRE à moins que vous n'ayez lu l'Épilogue

### Scénario Secret IX : Remonter le Temps

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, passez à l'**Introduction 2**.

#### Introduction 1 :

Vous vous tenez devant l'entrée principale du temple des Eztli, et la sueur perle sur votre peau à cause de la chaleur humide de la jungle. Abasourdi, vous examinez les alentours. José et Maria se tiennent à côté de vous, s'extasiant sur l'architecture sophistiquée du temple. Leurs sacs débordent des provisions supplémentaires qu'ils ont acquises auprès des contacts d'Alejandro à Mexico. Alejandro lui-même est debout derrière le groupe, un sourire aux lèvres.

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

Dans votre Carnet de Campagne, rayez toutes les mentions après les trois premières entrées.

Les entrées rayées ont été effacées par vos actions.

Passez à la **Mise en Place**.

#### Introduction 2 :

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

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

Dans votre Carnet de Campagne, rayez toutes les mentions après les trois premières entrées.

Les entrées rayées ont été effacées par vos actions.

Passez à la **Mise en Place**.

### Mise en Place


- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Remonter le Temps*, *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 :



- ☉ Quand vous constituez le deck Acte, utilisez les trois nouvelles cartes Acte incluses dans le set de rencontre *Remonter le Temps* au lieu des cartes Acte d'origine du set *Le Fléau des Eztli*. Le set de rencontre *Remonter le Temps* est reconnaissable à l'icône suivante :



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

- ☉ Retirez la Relique des Âges (*Une Sorte de... Mécanisme*) de la partie.
- ☉ Mettez en jeu l'Entrée des Ruines. Chaque investigateur débute 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 *Héraut de Valusia* et le lieu *Chambre du Temps*.
- ☉ Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ 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*.

## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) :** À cause de votre échec, le paradoxe des lignes temporelles qui se rencontrent vous rattrape. Malgré vos efforts, les événements du futur ne peuvent être défaits. Vous trouverez toujours la relique. Vous échouerez inlassablement à la conserver. Et le Nexus continuera de vaciller.

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

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la structure du temps s'est déchirée.
- ☉ Tous les investigateurs deviennent **déments**.
- ☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.

#### Conclusion 1 :

*Jeudi 17 décembre 1925*

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

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

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont scellé la Relique des Âges pour toujours.
- ☉ 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 investigateurs ont gagné la campagne !