

HORREUR À ARKHAM[®]

LE JEU DE CARTES



AUX CONFINS DE LA TERRE
Guide de Campagne

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

AUX CONFINS DE LA TERRE Guide de Campagne

La Folie se Répand Sous la Glace

« L'éclat voilé de cet arrière-plan de nuages effervescents suggérait l'ineffable promesse d'un vague outre-monde éthéré bien au-delà de la spatialité terrestre, et rappelait effroyablement le radical isolement, la mort immémoriale de cet univers austral vierge et insondable. »

– H.P. Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*

Aux Confins de la Terre est une campagne d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* pour 1 à 4 joueurs. *Aux Confins de la Terre* contient cinq scénarios : « De Glace et de Mort », « Mirage Fatal », « Vers les Sommets Interdits », « La Cité des Anciens » et « Le Cœur de la Folie ». Plusieurs de ces scénarios sont divisés en plusieurs parties optionnelles afin de constituer une campagne dont la durée peut varier entre 4 et 10 sessions de jeu. Chacun de ces scénarios peut également être joué en mode Indépendant.

Sommaire

Règles Supplémentaires et Clarifications.....	2
Nouveaux Mots-Clés	3
Mise en Place de la Campagne	3
Prologue	4
Scénario I : De Glace et de Mort.....	7
De Glace et de Mort, Partie I	7
De Glace et de Mort, Partie II.....	13
De Glace et de Mort, Partie III.....	16
Interlude I : Une Nuit Reposante.....	18
Scénario ??? : Mirage Fatal	23
Scénario II : Vers les Sommets Interdits.....	27
Interlude II : Une Nuit Interminable.....	31
Scénario III : La Cité des Anciens	36
Interlude III : La Dernière Nuit	44
Scénario IV : Le Cœur de la Folie.....	49
Le Cœur de la Folie, Partie I	50
Le Cœur de la Folie, Partie II.....	56
Épilogue.....	60
Liste d'Exploits.....	61
Notes de Conception	61
Carnet de Campagne	62-63
Références et Crédits	64

Règles Supplémentaires et Clarifications

Points de Contrôle

Certains scénarios de la campagne *Aux Confins de la Terre* sont divisés en plusieurs parties. Les joueurs peuvent choisir de jouer ces parties une à la fois (en faisant des pauses entre chaque partie) ou de les jouer en une seule fois lors d'une longue session de jeu. Chaque partie possède sa propre mise en place et sa propre conclusion.

Après avoir terminé une partie d'un scénario, le guide de campagne dirige les investigateurs vers un Point de Contrôle qui leur indique la manière de procéder pour sauvegarder la partie et préparer la suite du scénario. Si les investigateurs souhaitent faire une pause et reprendre lors d'une prochaine session de jeu, le Point de Contrôle leur indiquera les informations à enregistrer dans le Carnet de Campagne pour mettre en place facilement et rapidement la prochaine session.

Pions Gel

Cette extension introduit un nouveau type de pions Chaos : le pion Gel (❄). Au début de la campagne *Aux Confins de la Terre*, la réserve du Chaos ne contient pas, ou peu, de pions ❄ et ils sont relativement inoffensifs. Plus l'expédition avance, plus les décisions des investigateurs peuvent ajouter (ou enlever) des pions ❄ à la réserve du Chaos, modifiant ainsi la difficulté des tests effectués par les investigateurs. Plus il y a de pions Gel dans la réserve du Chaos, plus leur effet devient handicapant.



Pion Gel (❄)

Ⓢ Le premier pion ❄ révélé de la réserve du Chaos lors d'un test de compétence possède l'effet suivant : « -1. Révélez un autre pion. » Si un autre pion ❄ est révélé de la réserve du Chaos lors du même test, mettez immédiatement fin à l'étape de révélation des pions Chaos du test de compétence et résolvez le test en tant qu'échec automatique. (Après la fin du test, remettez dans la réserve du Chaos tous les pions ❄ révélés.)

Exemple : Jean enquête dans un lieu et il y a deux pions ❄ dans la réserve du Chaos. Lors de sa première tentative d'enquête, il révèle un pion ❄. Cela réduit de 1 sa valeur de compétence et lui fait révéler un autre pion Chaos. L'autre pion Chaos révélé est un +1. Le modificateur total est de 0. Jean réussit ! Enhardi par cette prouesse, Jean tente d'enquêter une seconde fois. Cette fois, il révèle un pion ❄ suivi d'un second pion ❄. Jean arrête immédiatement de révéler des pions et son enquête échoue automatiquement.

Ⓢ Il ne peut pas y avoir plus de 8 pions ❄ à la fois dans la réserve du Chaos et/ou scellés sur des cartes en jeu.

☉ Un pion * révélé en dehors d'un test de compétence n'a aucun effet à moins qu'un effet de carte ne spécifie le contraire.

☉ Un pion * ajouté à la réserve du Chaos reste dans la réserve du Chaos d'un scénario à l'autre à moins qu'il n'en soit retiré par un effet de carte ou un effet de jeu. Utilisez la section « Réserve du Chaos » du Carnet de Campagne pour enregistrer la composition actuelle de votre réserve du Chaos.

Tekeli-li !

Cette campagne inclut un set de rencontre constitué de 16 faiblesses, toutes appelées « Tekeli-li ». Lors de la mise en place de chaque scénario, ces cartes sont mélangées ensemble afin de former un deck spécial, le deck Tekeli-li.

Comme pour les faiblesses habituelles, si l'une de ces cartes est ajoutée au deck d'un investigateur, elle demeure partie intégrante du deck de cet investigateur au fil des scénarios. Cependant, la résolution de chaque faiblesse Tekeli-li demande à l'investigateur de la renvoyer dans le deck Tekeli-li (ce qui la retire de son propre deck). Par conséquent, le nombre de cartes dans le deck Tekeli-li varie en fonction du nombre de ses cartes actuellement présentes dans le deck d'un investigateur.

Attention : les cartes Tekeli-li ont toutes le même titre, mais leurs effets sont différents.

Nouveaux Mots-Clés

Partenaire

Partenaire est une capacité de type mot-clé qui apparaît sur les neuf soutiens d'histoire du set de rencontre *Membres de l'Expédition*. Chacun de ces soutiens représente un puissant allié que les investigateurs peuvent emmener avec eux pour augmenter leurs chances de réussite. Cependant, emmener un soutien avec le mot-clé Partenaire le met en danger, au risque de le perdre définitivement.

☉ Au début de chaque scénario de cette campagne, chaque investigateur a le droit de choisir un soutien partenaire et de le mettre en jeu. Les soutiens partenaire ne peuvent pas être ajoutés au deck d'un investigateur. Un investigateur a le droit de prendre un partenaire différent (ou pas de partenaire du tout) à chaque fois qu'il se voit présenter cette opportunité.

☉ Un soutien partenaire ne peut quitter le jeu que s'il est vaincu (il ne peut donc pas être défaussé par des effets de carte sauf ceux qui indiquent spécifiquement qu'il est vaincu). Si un investigateur est vaincu, tout soutien partenaire qu'il avait avec lui est également vaincu.

☉ Si un soutien partenaire est vaincu, retirez-le de la partie. Ensuite, barrez le nom de ce personnage dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

☉ Les dégâts ou les horreurs sur un soutien partenaire sont enregistrés dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne à la fin de chaque partie. (*Le Guide de Campagne vous indiquera quand le faire.*)

☉ Si un investigateur abandonne lors d'un scénario, son soutien partenaire quitte le jeu, mais n'est pas vaincu. Conservez tous les dégâts et horreurs sur lui, car ils seront enregistrés dans le Carnet de Campagne à la fin de la partie.

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.

Icône d'Extension

Les cartes de l'extension de campagne *Aux Confins de la Terre* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



Mise en Place de la Campagne

Pour mettre en place la campagne *Aux Confins de la Terre*, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre.

1. Choisir le ou les investigateurs.
2. Chaque joueur assemble son deck Investigateur.
3. Choisir le niveau de difficulté.
4. Constituer la réserve du Chaos de la campagne.

◆ Facile (*Je veux revenir sain et sauf*) :

+1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ Standard (*je veux affronter les éléments*) :

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ Difficile (*Je veux errer dans la cité perdue*) :

0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

◆ Expert (*Je veux connaître le nom de la vraie folie*) :

0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

Vous êtes désormais prêt à lire le Prologue.



Prologue

« Je suis obligé d'intervenir parce que les hommes de science ont refusé de suivre mes avis sans en connaître les motifs. C'est tout à fait contre mon gré que j'expose mes raisons de combattre le projet d'invasion de l'Antarctique – vaste chasse aux fossiles avec forages sur une grande échelle et fusion de l'ancienne calotte glaciaire – et je suis d'autant plus réticent que ma mise en garde risque d'être vaine. Devant des faits réels tels que je dois les révéler, l'incrédulité est inévitable ; pourtant, si je supprimais ce qui me semblera inconcevable et extravagant, il ne resterait plus rien. »

– H.P. Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*

Prologue 1 : « Vous comprenez à présent, n'est-ce pas ? Pourquoi cette expédition doit être arrêtée ? » Le professeur William Dyer est assis à son bureau, en face de vous. Le bureau en question est recouvert de papiers académiques et autres journaux scientifiques, y compris le propre compte-rendu de Dyer de son voyage en Antarctique. Jusqu'à la publication de ce rapport révisé — la prétendue « vérité » — la dernière expédition scientifique vers l'Antarctique n'avait apporté que peu de découvertes scientifiques.

À la demande de Dyer, vous avez lu ce nouveau rapport de ce qui est véritablement arrivé par-delà ces « Montagnes Hallucinées » comme il les a surnommées. Sans les photographies et les croquis qui accompagnaient ce rapport, vous n'en auriez pas cru un mot ; des preuves de mutilation, des corps disséqués, des tombes de neige à cinq branches, d'étranges spécimens découverts à demi enfouis sous la glace et, pour finir, des photographies aériennes des fameux sommets noirs décrits par Dyer.

Dyer a fait appel à vous pour l'aider à convaincre ses collègues d'abandonner leur prochaine expédition. Son étudiant, Danforth — le seul autre membre de l'expédition à avoir atteint la cité de pierre extraterrestre décrite dans le rapport de Dyer — fait les cent pas devant l'entrée du bureau de Dyer, marmonnant dans sa barbe pendant que vous écoutez cet étrange conte.

Vous ne savez toujours pas quoi penser de tout ceci. D'un côté, les inquiétudes de Dyer semblent légitimes et son compte-rendu est si détaillé et précis que vous le pensez authentique. D'un autre côté, rien de tout cela ne peut être vrai. Une antique cité de glace bâtie par des êtres antédiluviens ? De prétendues « Choses Très Anciennes » ? Comment croire de telles inepties ? Danforth grommelle quelque chose à propos d'un gouffre noir sans nom tandis que vous reposez le rapport de Dyer sur son bureau. Le professeur vous fixe de ses yeux injectés de sang. « Alors ? » demande-t-il. « Nous aiderez-vous à arrêter cette folie ? Leur ferez-vous entendre raison ? »

L'investigateur principal doit décider (choisir une option) :

Ⓒ « Je vous crois... mais si ce que vous dites est vrai, ne devrions-nous pas justement aller examiner ces découvertes plus en détail ? » Continuez au **Prologue 2**.

Ⓒ « Je suis désolé, mais cela me semble trop fou pour être vrai. » Passez au **Prologue 3**.

Prologue 2 : Dyer pousse un lent soupir. « Je suppose que j'aurais répondu la même chose autrefois. Mais maintenant, après tout ce que j'ai vu... » Un tremblement parcourt le corps prématurément vieilli de l'homme. « Vous vous aventurez sur un terrain auquel l'humanité n'appartient pas. Je commence à croire que des savants tels que nous ne peuvent que continuer à sonder les profondeurs de la science jusqu'à ce que nous soyons anéantis par ce que nous avons découvert. »

« Ou par ce qui nous a découverts », lance Danforth depuis la porte.

Dyer jette un regard à son étudiant, scrutant son expression, puis se tourne à nouveau vers vous. « Si vous participez à cette expédition avec le Dr Kensler, la plupart d'entre vous ne reviendront pas. Vous vous en rendez compte ?

Vous lui expliquez que bien que le voyage soit effectivement source de danger, le Dr Amy Kensler — la scientifique qui dirige cette nouvelle expédition en Antarctique — a pris toutes les précautions pour s'assurer qu'elle ne subisse pas le même sort que celle de Dyer. Plus important, il s'agit de la seule manière de comprendre la menace à laquelle ils ont été confrontés et de préparer un moyen de contrer cette menace si jamais elle devait être réveillée par d'autres scientifiques moins précautionneux.

« Oui, je... je confesse que j'ai les mêmes craintes », répond-il. « Il y a peu de chance que nous parvenions à convaincre la plus grande des communautés scientifiques. Peut-être serait-il plus sage de... d'y retourner et d'en apprendre plus sur ce que nous avons vu... »

Danforth hoche la tête. « Je suis d'accord. Comment savoir si ce que nous avons vu n'est pas une hallucination née de l'imagination trop fertile de deux explorateurs par trop fascinés par le bizarre et le macabre ? Ou par les aventures tortueuses d'Arthur Gordon Pym ?

Les yeux de Dyer s'étrécissent. La connaissance contenue dans ses yeux sombres vous fait frissonner. « Tu dis de telles choses, mais tu n'as pas vu ce que j'ai vu. »

L'étudiant manque de s'étouffer. « Ce n'est pas vous qui avez aperçu ce mirage à l'extrémité de la paroi de... »

« Je ne parle pas de "mirage", Danforth, je parle de ce que j'ai vu en toi », répond Dyer. « Les choses que tu as dites dans l'aéroplane, l'expression de ton visage... je ne l'oublierai jamais. » Le silence envahit la pièce tandis que Danforth regagne son coin pour se languir de ses propres doutes.

Dyer se tourne à nouveau vers vous. « Quoi qu'il en soit, y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour vous convaincre ? » Vous réfléchissez un bref moment, puis secouez la tête. Il y a trop de choses en jeu, surtout si Dyer dit la vérité.

« Très bien », conclut Dyer avec un soupir. « Puisque vous n'avez pas la moindre idée de ce dans quoi vous vous engagez, je suppose que je n'ai pas d'autre choix que de venir avec vous. Allez dire au Dr Kensler qu'elle a gagné. Nous serons prêts à partir dans la semaine. »

Vous lui serrez la main et vous dirigez vers la porte. « J'espère pour nous que Danforth a raison », ajoute-t-il dans un murmure.

Indiquez dans votre Carnet de Campagne que les investigateurs ont convaincu Dyer d'autoriser l'expédition.

Ajoutez 1 pion ▲ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

Passez au **Prologue 4**.

Prologue 3 : La mâchoire de Dyer se contracte et ses joues s'empourprent. Pendant un instant vous avez l'impression qu'il va s'énerver et taper du poing sur le bureau, mais il finit par prendre une profonde inspiration et secoue la tête. « J'imagine que c'est ce que répondront toutes les personnes raisonnables. J'ai peut-être eu tort de croire en la communauté scientifique. Le Dr Kensler ne me croira jamais, même avec toutes ces preuves. » D'un geste de frustration, il renverse plusieurs photographies sur son bureau.

Vous lui expliquez que le Dr Amy Kensler — la scientifique qui dirigera la nouvelle expédition en Antarctique — est motivée par un sincère esprit scientifique et non par l'argent ou la gloire.

« Cela n'a aucune importance », remarque-t-il avec amertume. « Quand bien même, elle cherchera plus de preuves de ce que j'ai découvert. Et le cycle se perpétuera. Peut-être que la science elle-même n'est que folie. Nous ne sommes que des souris dans un labyrinthe, cherchant la sortie pour notre salut, mais sans la moindre idée de ce qui se trouve en dehors de notre cage. »

Danforth s'approche, l'œil fixé sur les photographies éparpillées sur le bureau de Dyer. « Comment savoir si ce que nous avons vu n'est pas une hallucination née de l'imagination trop fertile de deux explorateurs par trop fascinés par le bizarre et le macabre ? Ou par les aventures tortueuses d'Arthur Gordon Pym ? »

Les yeux de Dyer s'étrécissent. La connaissance contenue dans ses yeux sombres vous fait frissonner. « Tu dis de telles choses, mais tu n'as pas vu ce que j'ai vu. »

L'étudiant manque de s'étouffer. « Ce n'est pas vous qui avez aperçu ce mirage à l'extrémité de la paroi de... »

« Je ne parle pas de "mirage", Danforth, je parle de ce que j'ai vu en toi », répond Dyer. « Les choses que tu as dites dans l'aéroplane, l'expression de ton visage... je ne l'oublierai jamais. » Le silence envahit la pièce tandis que Danforth regagne son coin pour se languir de ses propres doutes.

Dyer se tourne à nouveau vers vous. « Quoi qu'il en soit, y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour vous convaincre ? » Vous lui expliquez que le seul moyen pour vous de croire à son récit serait de voir cela de vos propres yeux.

« Très bien », conclut Dyer en se levant. « Puisque vous n'avez pas la moindre idée de ce dans quoi vous vous engagez, je suppose que je n'ai pas d'autre choix que de venir avec vous. Allez dire au Dr Kensler qu'elle a gagné. Nous serons prêts à partir dans la semaine. »

Vous lui serrez la main et vous dirigez vers la porte. « J'espère pour nous que Danforth a raison », ajoute-t-il dans un murmure.

Indiquez dans votre Carnet de Campagne que les investigateurs n'ont pas cru le rapport de Dyer.

Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

Continuez au **Prologue 4**.

Prologue 4 : Vous levez les yeux vers le ciel couvert, en espérant qu'il ne présage pas des choses à venir. Un rayon de soleil perce les nuages. Vous frissonnez et réajustez le col de votre manteau, puis vous poursuivez jusqu'au quai de Boston Harbor.

Réunissez toutes les cartes du set de rencontre *Membres de l'Expédition*. Lors de la suite de ce prologue, chaque membre du corps expéditionnaire vous sera présenté. Lorsque tel est le cas, trouvez le soutien d'histoire correspondant dans ce set de rencontre afin de vous familiariser avec la carte.

Le set de rencontre *Membres de l'Expédition* est reconnaissable à cette icône :



Debout devant la passerelle permettant d'accéder au pont du *Theodosia* se trouve le DR AMY KENSLER. Professeur de biologie à l'Université Miskatonic, cette scientifique terre-à-terre est un des piliers du département des sciences de l'université depuis plus d'une décennie. Sans daigner lever les yeux de son calepin, elle coche votre nom à votre approche. « Contente de vous voir à l'heure. M. Ellsworth va monter vos bagages à bord. »

« Bien entendu », répond l'homme en souriant. Il vous tend la main en guise de présentation et vous la lui serrez. « ROALD ELLSWORTH, pour vous servir. »

« M. Ellsworth a déjà participé à plus d'une douzaine d'expédition et nous a été chaudement recommandé », vous explique le Dr Kensler. « Je suis sûre que son expertise nous sera inestimable dans les semaines à venir. »

Ellsworth lève les yeux au ciel. « Son expertise, c'est ça oui... et la possibilité de l'utiliser comme bête de somme ! » ajoute-t-il, toujours souriant, en soulevant aisément vos bagages et en les emportant sur la passerelle.

« Allez, Ellsworth ! » lance une autre voix en provenance de l'intérieur du navire. Un homme bourru doté d'une épaisse barbe brune en sort et intime à Ellsworth de presser le mouvement. « On a une tonne de trucs à faire avant d'embarquer ! »

« J'suis un peu occupé là Cookie », répond Ellsworth. Il se tourne vers vous et vous lance par-dessus son épaule : « Ne faites pas attention à lui. Cookie est un compagnon quelque peu tapageur, mais c'est un type bien. »

« Mon nom c'est Fredericks », aboie l'homme bourru en retour. « JAMES FREDERICKS. J'vous jure qu'j'ai parfois l'impression d'être le seul qui soit prêt pour ce foutu voyage. », grommelle-t-il. « Et puis personne vous a jamais dit qu'ça portait la poisse de donner à un navire le nom de quelqu'un qui a disparu en mer ? »

Une autre voix s'élève depuis le pont du navire. « Cookie, tu voudrais bien avoir l'amabilité de la mettre en sourdine, il y en a qui travaillent ici. » L'homme grogne et retourne dans le navire tout en roulant des yeux. Vous levez la tête et découvrez une jeune femme accoudée au bastingage. Ses longs cheveux bruns sont noués en une épaisse queue de cheval qui lui tombe jusqu'aux épaules. « Hé ! Vous êtes là », s'exclame-t-elle en vous voyant. « Le Dr Kensler est si enthousiaste à l'idée que vous soyez du voyage. Ravie de travailler avec vous. »

Toujours sans lever les yeux de son calepin, le Dr Kensler vous la présente d'un grognement. « Mlle TAKADA HIROKO, notre mécanicienne aéronautique. Comme la précédente expédition, nous construirons nos aéroplanes sur place. Ne vous fiez pas à son âge — elle est peut-être l'une des plus jeunes de sa discipline, mais elle maîtrise son sujet. »

Les autres membres de l'équipage arrivent, un par un. Le premier est un homme d'une trentaine d'années aux yeux vert clair et aux joues couvertes d'une fine barbe blonde. « M. AVERY CLAYPOOL », vous annonce le Dr Kensler tandis qu'il vous serre la main. « M. Claypool est un... associé... de M. Ellsworth. Il nous servira de guide en Antarctique.

« Seulement s'il ne fait pas trop froid », plaisante Claypool. « Honnêtement, nous aurons de la chance si nous pouvons dépasser la barrière de glace. »

« J'ai toute confiance en vos capacités. Nous irons aussi loin que Dyer et Lake. »

« C'est bien ce qui me fait peur », conclut Claypool en s'engouffrant sur la passerelle d'un pas rapide. En chemin, il dépasse Ellsworth et les deux hommes se toisent un instant en silence. Vous jureriez que la température a baissé de quelques degrés.

« Ils sont généralement... en meilleurs termes », vous glisse le Dr Kensler à mi-voix, « mais il se sont récemment brouillés. Ils vont devoir apprendre à vivre avec. Ils ne vont pas pouvoir passer leur temps à s'éviter après tout. » Vous voyez le regard de Claypool s'attarder sur Ellsworth une fraction de seconde avant qu'il ne tourne les talons avec colère et ne monte à bord.

La suivante à arriver est une femme avec la peau mate et de profonds cernes sous les yeux. Dans ses bagages, vous remarquez une trousse de secours rouge ornée d'une croix blanche. Elle tend la main et vous ne pouvez manquer de remarquer le tremblement nerveux du Dr Kensler en la serrant. « Merci de nous accompagner dans ce voyage, Mala. »

« Oh, Amy, quelqu'un doit bien se charger de vous garder en vie », répond-elle. Un silence pesant s'installe avant que le Dr Kensler ne baisse les yeux en rougissant. « Bon, très bien », ajoute la femme avant de monter à bord.

Le Dr Kensler s'éclaircit la voix. « Le Dr MALA SINHA, notre médecin », explique-t-elle une fois cette dernière hors de portée d'oreille. « Il fut difficile de la convaincre de se joindre à nous, alors évitez de la déranger pour des petits bobos. Les engelures seront notre pire ennemi, sans compter la gangrène et les hypothermies. Faites en sorte qu'elle vous ait à la bonne. » Vous ne sauriez trop dire si elle plaisante ou non.

Une voix masculine accompagnée d'aboiements canins brise le soudain silence. « Anyu ! Au pied, bon sang Anyu ! » lance-t-il.

« Ce doit être M. Ashevak », explique le Dr Kensler en rayant un autre nom de sa liste. Quelques instants plus tard, vous voyez un molosse au poil gris bondir dans votre direction, la langue pendante d'excitation. Vous vous penchez pour caresser l'épaisse fourrure de l'animal. L'homme, haletant, parvient enfin à rattraper son chien. « Anyu... Allons... Je pensais t'avoir mieux dressée », hoquette-t-il en tentant de reprendre son souffle.

« ELIYAH ASHEVAK est notre maître-chien », explique le Dr Kensler. « Il a la charge des quarante-quatre chiens de traîneau que nous emportons avec nous, depuis la nourriture jusqu'au dressage. »

« Avec Anyu, cela fait quarante-cinq », corrige-t-il avant de vous serrer la main. « Nous allons être dans le même bateau pendant un bon bout de temps, alors appelez-moi simplement Eliyah. »

Pendant que l'homme et son énorme compagnon montent à bord du navire, vous demandez au Dr Kensler si elle a bien reçu la lettre que vous avez envoyée détaillant les inquiétudes du professeur Dyer. « Je suis au fait de son rapport », répond le Dr Kensler, « mais comme je lui ai dit et répété, je n'ai pas l'intention d'annuler ou de reporter cette expédition... » des bruits de pas derrière vous interrompent votre conversation. « Quand on parle du loup », murmure le Dr Kensler en sortant le nez de son calepin. Vous vous retournez et tombez nez à nez avec le PROFESSEUR WILLIAM DYER et son étudiant, DANFORTH, chacun muni de plusieurs bagages. « Je suis ravi que vous ayez finalement décidé de vous joindre à nous, William. »

« Amy », la salue-t-il. « Je ne suis pas ici parce que je crois au bien-fondé de votre mission. Je suis là pour m'assurer que ni vous ni vos compagnons ne vous fassiez tuer. Vous n'avez aucune idée de là où vous mettez les pieds. »

« Eh bien vous aurez tout le temps de nous l'expliquer durant le trajet. » Elle se tourne vers le jeune Danforth qui fixe le bateau avec un regard où transparait la douleur. « Danforth, j'espère que vous comprenez que vous n'avez aucune obligation de nous accompagner dans cette expédition. Après tout ce que vous avez déjà enduré... » commence-t-elle, ses sourcils levés dénotant une inquiétude qui tranche avec son habituelle froideur.

« J'apprécie votre sollicitude Dr Kensler, mais j'ai hâte de revoir l'Antarctique. Je veux... j'ai besoin d'y retourner. »

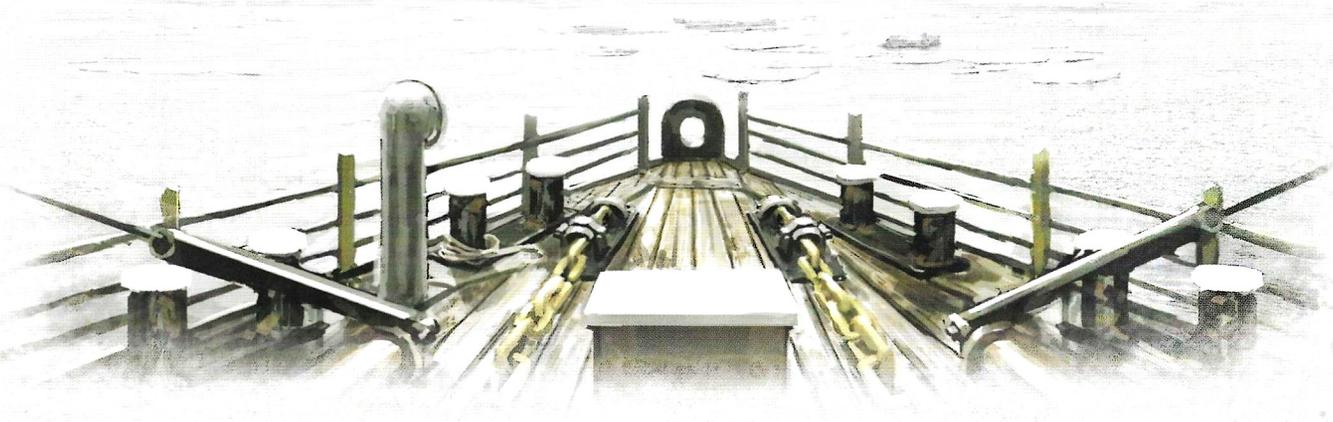
Elle suit son regard jusqu'au Theodosia qui monte et descend au gré des oscillations de l'Atlantique. « Très bien. Il nous reste encore du matériel à monter à bord. M. Ellsworth va vous aider à trouver vos cabines. » Vous acquiescez et embarquez avec l'équipage et les autres membres de l'expédition — principalement des étudiants de l'université, mais aussi quelques explorateurs indépendants et autres chercheurs spécialisés dans différents domaines — sous un ciel couvert de nuages gris que perce furtivement un rayon de soleil argenté.

Ces neuf personnages seront vos partenaires pour cette campagne. Leurs talents variés seront cruciaux pour les scénarios à venir. Mais pour venir à bout de cette aventure, vous allez devoir les garder en bonne santé physique comme mentale.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, vous pouvez voir le statut de chacun des membres de l'expédition. S'ils sont blessés ou commencent à délirer, mettez à jour le Carnet de Campagne en conséquence. (Il vous sera indiqué quand le faire.)

Quand un membre de l'équipe est tué ou devient dément, barrez son nom de la liste.

Vous êtes désormais prêt à débiter la campagne, continuez au **Scénario I : De Glace et de Mort**



Scénario I : De Glace et de Mort

Huit semaines ont passé depuis que vous avez quitté Boston et elles n'ont pas été de tout repos. Le Theodosia a suivi grosso modo le même itinéraire que ses prédécesseurs, l'Arkham et le Miskatonic en suivant la côte est jusqu'au canal du Panama avant de filer vers le cercle antarctique. Les icebergs devinrent de plus en plus fréquents à mesure que le temps se refroidissait, ce qui perturbait quelque peu la navigation, mais l'expérience de l'équipage et les carnets de navigation des précédents capitaines rendirent les choses plus faciles. Vous apercevez bientôt les sommets embrumés des monts Erebus et Terror, indiquant la proximité de l'île de Ross, non loin de la barrière de glace qui servira de point de débarquement à l'expédition.

Tandis que vous approchez de la côte, le Dr Kensler et le reste de l'équipe se réunissent sur le pont du Theodosia pour discuter de la suite. « Nous utiliserons le même système de poulies et de bouées-sièges que l'expédition précédente pour débarquer notre matériel sur la barrière de glace », explique-t-elle. « M. Fredericks, M. Ellsworth et M. Claypool, vous prendrez l'un de nos plus petits bateaux et irez jusqu'à la barrière afin de nous trouver une zone de débarquement. Mlle Takada, dès que nous aurons un camp opérationnel, les avions seront votre priorité. M. Ashevak, je compte sur vos traîneaux pour transporter nos provisions depuis la zone de débarquement jusqu'au camp. Sitôt que nous aurons atteint la barrière de glace, nous aurons beaucoup de choses à faire en très peu de temps. Je ne veux pas avoir à gérer trois douzaines de chiens au milieu de tout cela, donc faites le nécessaire. »

Elijah lève les yeux au ciel tout en caressant lentement Anyu, assise sagement à côté de lui. « Oui m'dame. »

Le professeur Dyer prend la parole. « Je déduis de notre piètre matériel et de l'absence de dispositif de fusion que vous ne comptez pas rapporter d'échantillons de minéraux ? » La question est purement rhétorique.

Le Dr Kensler secoue la tête. « Inutile, mais si nous trouvons un élément intéressant, nous pourrions toujours l'emporter. L'unique but de notre mission est de corroborer les découvertes que vous et Danforth avez faites et de rapporter des preuves plus tangibles de l'existence de cette antique espèce, ces "Choses Très Anciennes" comme vous les avez surnommées. Un spécimen vivant serait l'idéal, bien entendu... une créature si étrange, piégée dans la glace pendant des éons ; ce serait comme découvrir un mammoth laineux vivant, j'imagine. »

Il se renfrogne. « Un spécimen vivant ? Vous êtes consciente que ces choses ont tué la plupart des hommes de Lake n'est-ce pas ? Comment envisagez-vous d'en capturer une, exactement ? »

Elle cligne des yeux. « C'est vous l'expert, William. Dites-moi. »

Dyer fait demi-tour en secouant la tête et en maugréant dans sa barbe. « Je savais que c'était une mauvaise idée... »

« Très bien, tout le monde sait ce qu'il a à faire. Nous mettrons pied à terre dans moins d'une heure. Soyez prêts », dit le Dr Kensler, sonnait ainsi la fin de la réunion. Avant qu'elle ne regagne l'entrepont, vous lui faites remarquer qu'elle ne vous a pas assigné de tâche spécifique.

« Oh, il va y avoir pas mal de travail manuel à effectuer », répond-elle avec un léger sourire.

Continuez à **De Glace et de Mort, Partie I**.

De Glace et de Mort, Partie I

Introduction 1 : Après deux semaines de dur labeur, l'expédition est désormais prête à s'aventurer pour la première fois sur ce désert de glace mortelle qu'est le continent Antarctique. Mlle Takada, aidée de deux autres mécaniciens, a assemblé trois avions le long de la barrière de glace ; un endroit parfait pour décoller et atterrir. Votre équipe converge vers les avions, chargée de suffisamment d'équipement et de provisions pour plusieurs jours. Le plan est d'amener deux des trois avions au-dessus des larges sommets escarpés afin de prendre des clichés aériens de la cité de pierre mentionnée par Dyer... si tant est qu'elle existe vraiment.

« Si nous trouvons une zone d'atterrissage convenable, nous pourrions établir un avant-poste temporaire », explique le Dr Kensler. « Dyer, Danforth, Fredericks et Claypool y resteront tandis que nous rentrerons au camp principal. Ensuite nous utiliserons les traîneaux pour convoier des provisions d'un camp à l'autre. Sinon, nous nous contenterons de reconnaître la zone avant de rentrer au camp principal. » L'équipe acquiesce et commence à embarquer.

Si Winifred Habbamock est l'une des investigatrices de cette campagne, continuez à l'**Introduction 2**.

Sinon, passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : « Bouclez vos ceintures », lancez-vous à la cantonade en faisant tourner l'hélice et en vous installant sur le siège du pilote. Vous faites signe au pilote de l'autre avion et vous démarrez conjointement les moteurs. L'un après l'autre, vous décollez de la barrière de glace et vous engouffrez à travers le brouillard opaque. Vous n'avez jamais piloté un appareil de cette taille, mais rien d'insurmontable pour vos talents de pilote. En quelques instants, vous maîtrisez parfaitement les commandes de l'engin. Les conditions climatiques, c'est une autre histoire. Les violents vents antarctiques et l'épaisse brume sont loin de constituer des conditions de vol idéales. Plus vous avancez vers les envoûtants mirages polaires, plus vous luttez pour garder le contrôle de l'avion.

Au loin se dessinent des montagnes ressemblant à de vibrants châteaux enchantés flottant au-dessus des nuages. « Que c'est beau », énonce calmement le Dr Kensler en les observant par le hublot.

« Et encore, ce n'est rien », commence Dyer, « attendez de voir — »

Il est interrompu par la tempête qui éclate. Les vents hivernaux sont si soudains et si violents qu'ils vous décollent presque de votre siège. Les deux avions tanguent au gré des vents et plusieurs des passagers se mettent à crier derrière vous.

« Que diable ? » grogne Fredericks.

« Nous devons faire demi-tour », hurle Claypool. « Ces bourrasques vont nous abattre si nous continuons ! »

« Nous sommes si proches ! » dit amèrement le Dr Kensler.

« Nous n'avons pas le choix ! » rétorque-t-il, mais il est trop tard. L'appareil pique vers le sol et vous ne parvenez pas à le redresser. Tous les passagers remarquent la silhouette noire dans le ciel en même temps que vous. C'est une ombre massive, comme un rideau jeté entre les montagnes, ou peut-être les ailes déchirées d'un béhémoth antédiluvien. Il vous scrute de ses effroyables yeux vides. Puis, il est sur vous, et —

Passez à l'**Introduction 4**.

Introduction 3 : « Bouclez vos ceintures », lance le pilote. Vous grimpez sur votre siège et vous préparez au décollage. L'un après l'autre, les deux avions décollent de la barrière de glace et s'engouffrent à travers le brouillard opaque. Les violents vents antarctiques et l'épaisse brume sont loin de constituer des conditions de vol idéales, mais vous progressez néanmoins à travers les envoûtants mirages polaires, les kilomètres de désert gelé et les congères stériles.

Au loin se dessinent des montagnes ressemblant à de vibrants châteaux enchantés flottant au-dessus des nuages. « Que c'est beau », énonce calmement le Dr Kensler en les observant par le hublot.

« Et encore, ce n'est rien », commence Dyer, « attendez de voir — »

Il est interrompu par la tempête qui éclate. Les vents hivernaux sont si soudains et si violents qu'ils vous décollent presque de votre siège. Les deux avions tanguent au gré des vents et plusieurs des passagers se mettent à crier derrière vous.

« Que diable ? » grogne Fredericks.

« Nous devons faire demi-tour », hurle Claypool. « Ces bourrasques vont nous abattre si nous continuons ! »

« Nous sommes si proches ! » dit amèrement le Dr Kensler.

« Nous n'avons pas le choix ! » rétorque-t-il, mais il est trop tard. L'appareil pique vers le sol et le pilote ne parvient pas à le redresser. Tous les passagers remarquent la silhouette noire dans le ciel en même temps que vous. C'est une ombre massive, comme un rideau jeté entre les montagnes, ou peut-être les ailes déchirées d'un béhémoth antédiluvien. Il vous scrute de ses effroyables yeux vides. Puis, il est sur vous, et —

Continuez à l'**Introduction 4**.

Introduction 4 : Vous reprenez connaissance et ressentez une vive douleur. À travers la fumée, vous pouvez vaguement percevoir les cris étouffés à l'extérieur de la carcasse brûlante de l'avion. Quelqu'un vous saisit par le bras, vous tire de l'épave et vous jette sur la neige tendre. D'autres cris éclatent tout autour de vous. « Il y en a un autre ! » « Vite ! » « Attrapez ma main ! »

Vous vous relevez à grand-peine. Par miracle, vous vous en êtes tirés avec seulement quelques brûlures et éraflures. La plupart des membres de l'équipe sont également indemnes, sauf...

Réunissez les neuf soutiens d'histoire du set de rencontre *Membres de l'Expédition* et prenez-en un au hasard. Ce personnage a été tué dans le crash de l'avion. Barrez son nom dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne. Indiquez dans le Carnet de Campagne que [nom du personnage] a péri dans le crash de l'avion.

Trouvez et lisez le passage dans les colonnes ci-après qui correspondent au personnage tué dans le crash de l'avion. Ensuite, continuez à la **Mise en Place**.

Si le Professeur William Dyer a péri dans le crash de l'avion :

Danforth tombe à genoux en découvrant le corps mutilé de son mentor. « Je... J'aurais dû... » commence-t-il, mais les mots lui manquent.

Le Dr Kensler lui pose une main sur l'épaule. « Tout ceci est ma faute, pas la vôtre », le console-t-elle. « J'aurais dû écouter ses avertissements. Cette forme dans le ciel... cela n'avait rien de naturel. » Mais cela n'estompe en rien l'horreur dans les yeux de Danforth.

« Allez mon garçon », dit Fredericks. « Je comprends votre peine, mais nous devons bouger de là. Il fera bientôt nuit et on va tous mourir. »

Danforth acquiesce lentement, mais vous devez le tirer physiquement afin de l'éloigner du corps de Dyer.

Si Roald Ellsworth a péri dans le crash de l'avion :

« Bon sang », grogne Cookie en tirant le corps sans vie d'Ellsworth des décombres. « Malédiction. Au diable cette foutue expédition. Au diable vous tous ! » Le Dr Kensler et le professeur Dyer sont particulièrement visés par sa colère, mais ils ne regardent pas Cookie, leurs yeux sont fixés sur le corps d'Ellsworth. Vous remarquez Claypool qui détourne le regard, incapable de croiser les yeux morts et froids de son ami. « C'était quoi ce foutu truc dans le ciel ? Vous le savez au moins ? Bien sûr que vous ne le savez pas, bon sang ! » Cookie continue de jurer pendant un temps avant de s'aventurer dans la neige de sa propre initiative.

« M. Fredericks, où allez-vous ? » lui crie le Dr Kensler, tentant de se faire entendre malgré le bruit du vent.

« Où croyez-vous que j'aille ? » répond-il. « On doit trouver un abri pour la nuit, ou nous finirons tous comme Ellsworth, vous ne croyez pas ? »

Après un moment de réflexion, le Dr Kensler acquiesce froidement. « Il a raison. Venez. »

Si Eliyah Ashevak a péri dans le crash de l'avion :

Anyu refuse de s'éloigner d'Eliyah, le poussant de son museau, encore et encore, dans le vain espoir qu'il arrête de faire le mort. Pendant un long moment, nul n'ose interrompre les gémissements de la chienne.

Enfin, Takada s'assied à côté d'Anyu et commence à la caresser doucement de sa main gantée. « Allez, ma grande, nous devons y aller. »

« Oh laissez ce foutu chien », dit Cookie. Mais les regards des autres membres de l'équipe le font rapidement taire.

Il faut plusieurs minutes à Takada pour parvenir à éloigner Anyu du corps de son maître. Même alors que vous progressez à travers la neige, la chienne jette des coups d'œil par-dessus son épaule en gémissant, comme si elle espérait qu'à tout moment, il arrêterait de faire le mort et courrait pour vous rattraper. Ce n'est qu'après que son corps a disparu derrière le brouillard opaque que vous réalisez tous vraiment sa mort.



Si Danforth a péri dans le crash de l'aéroplane :

« Non... Non... ! » Le professeur Dyer secoue le bras sans vie de Danforth de sa main tremblante. « Pourquoi l'ai-je autorisé à venir ? Pourquoi ai-je été si bête ? Pourquoi ? » se fustige-t-il.

Le Dr Kensler lui pose une main sur l'épaule. « C'est moi qui l'ai autorisé à venir, pas vous. J'en porte l'entière responsabilité », le conforte-t-elle.

Le professeur Dyer baisse la tête avec résignation. « Peut-être... peut-être pourra-t-il reposer en paix maintenant. Ses visions démoniaques ne le hantent plus désormais. » Il tend la main pour toucher le front froid de son élève, mais Claypool et Fredericks le tirent en arrière.

« Allons », dit Claypool. « Nous n'avons pas beaucoup de temps avant que la nuit tombe. Nous devons bouger. »

Dyer acquiesce sombrement, mais vous pouvez voir les noires pensées qui se bousculent derrière le voile de ses yeux horrifiés.

Si James « Cookie » Fredericks a péri dans le crash de l'aéroplane :

Claypool et Ellsworth s'agenouillent auprès du corps mutilé de Cookie.

« C'était un type bien », déclare finalement Claypool.

Ellsworth acquiesce. « En dépit de tous les efforts qu'il faisait pour le cacher », ajoute Ellsworth.

Claypool esquisse un léger sourire, mais vous avez l'impression de voir ses lèvres trembler.

Tous deux restent silencieux un moment avant que le Dr Kensler ne se décide à interrompre leur deuil. « Je suis désolée, mais nous devons nous hâter. »

« Laissez-les tranquille, voulez-vous ? » la coupe Elijah. Mais malgré la situation, les deux explorateurs se lèvent et se tournent vers vous.

« Non, elle a raison », dit Claypool. « Cookie nous en voudrait de lambiner ainsi. Il serait le premier à dire à tout le monde de se bouger. »

Si Avery Claypool a péri dans le crash de l'aéroplane :

Le Dr Sinha lève les yeux sur les autres membres de l'équipe en secouant la tête, puis elle laisse le bras de Claypool retomber dans la neige.

Ellsworth place une main sur l'épaule de Cookie, mais ce dernier se dégage et pointe un doigt accusateur vers Takada. « C'est de ta faute ! » hurle-t-il en bondissant vers elle et en la poussant au sol. « Si tu avais monté correctement ces foutus aéroplanes, Claypool serait toujours vivant ! »

Takada le regarde droit dans les yeux. « Cela ne venait pas des aéroplanes ! Vous n'avez pas vu cette chose dans le ciel ? »

Elijah et Ellsworth tirent Cookie par les épaules et le Dr Kensler aide Takada à se relever. « Mlle Takada a raison », dit la scientifique. L'aéroplane fonctionnait très bien. Quelque chose nous a projetés au sol. Et nous allons découvrir quoi. »

Alors que le groupe se prépare à partir, vous voyez le regard d'Ellsworth s'attarder sur le corps de Claypool. « Je... je suis désolé Avery », dit-il.

Si Takada Hiroko a péri dans le crash de l'aéroplane :

Dans une cruelle ironie du sort, Takada gît, morte dans l'appareil qu'elle avait elle-même assemblé. L'équipe reste silencieuse le temps de réaliser.

Elijah observe le ciel en proie au désarroi. « Que diable était cette chose ? Cette ombre ? Je n'avais jamais rien vu de tel. »

Danforth répond dans un grognement à peine audible à cause des hurlements du vent. « Les ailes. Les yeux des ténèbres. Un solide sans fenêtre à cinq dimensions... » Il lève les yeux quand il se rend compte que le reste de l'équipe le fixe, les yeux écarquillés.

« Nous n'avons pas le temps de la pleurer », déclare le Dr Kensler. « La nuit va bientôt tomber. »

Elijah secoue la tête en guise de protestation. « Allons, Kensler. Takada est morte. Laissez-nous une seconde, voulez-vous ? »

« Non, elle a raison », dit le professeur Dyer. « Si nous ne voulons pas finir comme elle, nous devons bouger. »

Si le Dr Mala Sinha a péri dans le crash de l'aéroplane :

Le Dr Kensler est agenouillée au-dessus du corps du Dr Sinha, plongée dans un complet mutisme. Ce n'est qu'en vous approchant que vous réalisez que des larmes coulent le long de ses joues. « Mala... Je n'ai jamais pu te dire... » murmure-t-elle entre deux sanglots.

Claypool s'agenouille à côté d'elle et la prend par les épaules. « Essuyez vos larmes, sinon elles vont geler — »

Le Dr Kensler repousse Claypool et se retourne le temps de se redonner une composition. Quand elle se tourne à nouveau, son visage est parfaitement impassible. « C'est de ma faute. Tout est ma faute. »

« Elle connaissait les risques », murmure Cookie.

Le Dr Kensler lui jette un regard à geler les larmes, lui aussi. Elle se lève et se met tant bien que mal en marche. Le reste de l'équipe lui emboîte le pas en silence. Personne n'ose prendre la parole pendant un long moment.

Si le Dr Amy Kensler a péri dans le crash de l'aéroplane :

Le Dr Sinha est agenouillée au-dessus du corps du Dr Kensler, tentant désespérément de la ranimer. Les minutes passent dans un silence absolu tandis qu'elle exerce ce macabre devoir. Il est clair qu'elle ne rendra pas la vie à sa collègue, pourtant, elle continue. Vous pouvez entendre ses suppliques silencieuses et ses sanglots muets entre deux tentatives.

Cookie est le premier à briser le silence. « Merde alors », dit-il avec élégance. « Que diable allons-nous faire maintenant ? »

« Elle voudrait qu'on poursuive l'expédition », répond Claypool.

« Au diable l'expédition ! » crie le Dr Sinha.

Le professeur Dyer l'interrompt en posant sa main sur son épaule. « non, Claypool a raison. Si nous faisons demi-tour maintenant, alors elle aura donné sa vie pour rien. » Le Dr Sinha ne semble pas convaincue. Elle s'effondre dans les bras de Dyer et fond en larmes.

« Nous devons continuer — en mémoire d'Amy. »

Mise en Place des Investigateurs

☉ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*.)

Mise en Place du Scénario

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *De Glace et de Mort*, *L'Accident*, *Créatures dans la Glace*, *Climat Mortel*, *Les Dangers de l'Antarctique*, *Silence et Mystère*, *Tekeli-li* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez de côté le set de rencontre *Créatures dans la Glace*.

☉ Mettez en jeu les lieux suivants : *Lieu de l'Accident*, *Banquise Fragile*, *Chemin Périlleux* et *Berges Gelées*. (Utilisez le plan de la page suivante comme modèle.)

✦ Chaque investigateur commence la partie dans le *Lieu de l'Accident*.

✦ Mettez de côté chaque lieu *Inexploré*, hors jeu.

☉ Mettez de côté chaque ennemi *Absurdité Rampante*, hors jeu.

☉ Mettez de côté l'ennemi *Terreur des Étoiles*, hors jeu.

☉ Vérifiez le niveau de difficulté.

✦ Si vous jouez en *Difficile*, ajoutez 1 fatalité à l'*Intrigue 1a*.

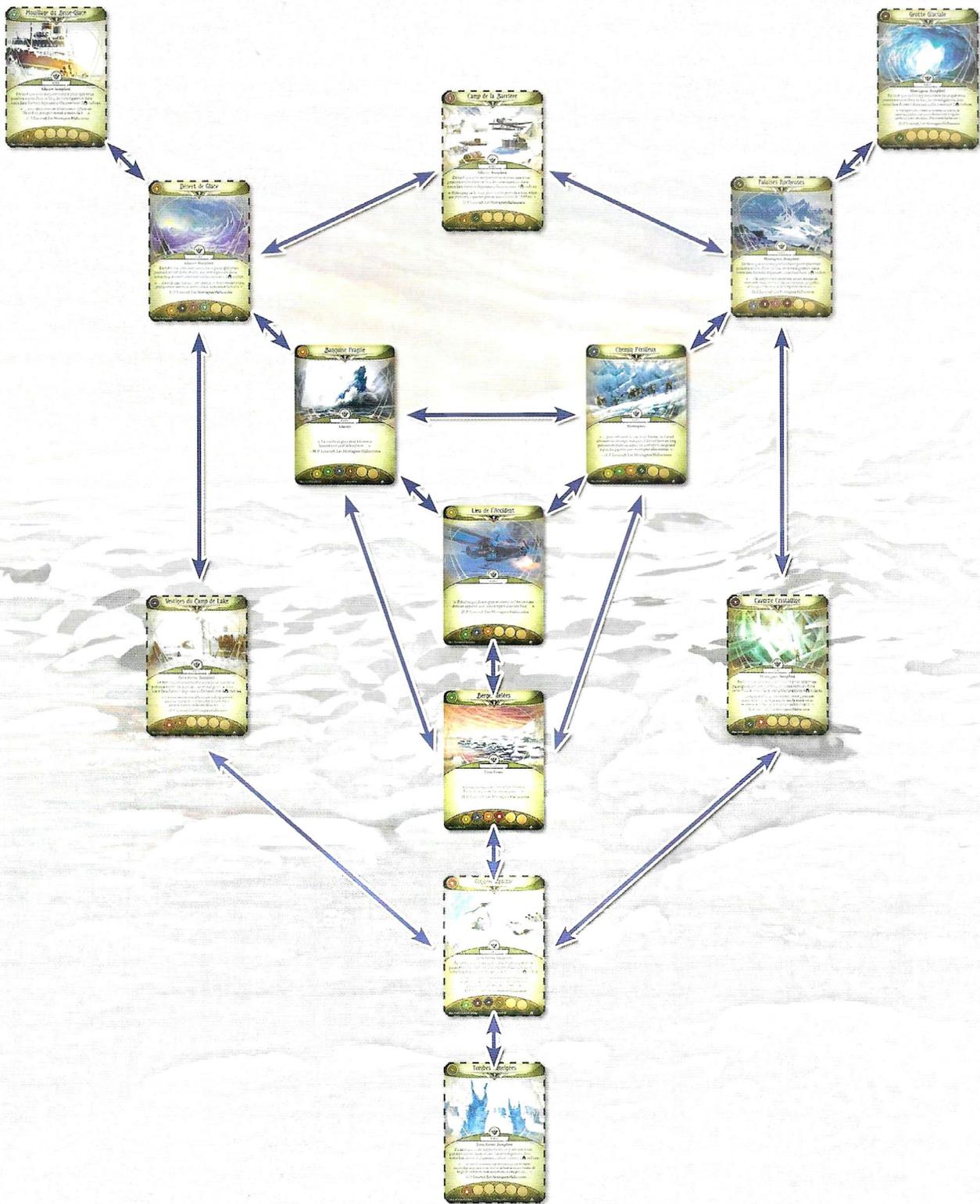
✦ Si vous jouez en *Expert*, ajoutez 2 fatalités à l'*Intrigue 1a*.

☉ Mélangez les cartes *Tekeli-li* pour former le deck *Tekeli-li*. Placez ce dernier à côté du deck *Intrigue*.

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

☉ Vous êtes prêt à commencer.

Placement des Lieux pour « De Glace et de mort »



Note : Au début de la Partie 1, seuls le Lieu de l'Accident, le Chemin Périlleux, les Berges Gelées et la Banque Frangible sont en jeu. Les autres lieux ne seront mis en jeu que quand un investigateur entre dans l'un des lieux connexes, via la capacité des Intrigues 1 à 3.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Rien n'aurait pu mieux vous préparer à un tel voyage dans le froid et la glace. Vos mois d'entraînement avant le départ de l'expédition vous sont revenus en mémoire quand vous vous êtes retrouvé acculé et vous avez été capable de récupérer des provisions et de trouver un abri pour la nuit... mais vos pensées revenaient sans cesse à la vision de cette chose qui a détruit votre aéroplane, ces horribles abominations qui vous ont poursuivi à travers les étendues enneigées et ce son — cet horrible son, ce cri ! Vous auriez presque préféré être privé de vos sens afin de ne plus pouvoir entendre ce cri qui vous hante à chaque instant lorsque vous êtes éveillé. La fatigue vous submerge et vous glissez lentement dans le sommeil, mais ce son résonne dans vos pensées, encore et encore : Tekeli-li ! Tekeli-li !

☉ Choisissez un lieu en jeu sans indice sur lui. Dans votre Carnet de Campagne, écrivez le mot « Camp : » et inscrivez le nom de ce lieu juste à côté. Ce lieu est considéré comme le camp des investigateurs pour le reste du scénario *De Glace et de Mort*.

✦ Inscrivez la valeur d'abri de ce lieu entre parenthèses à côté de son nom.

☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la valeur d'abri du camp (pour un minimum de 3) plus la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

☉ Continuez au **Point de Contrôle I : La Disparition**. (Ne rangez pas encore la partie en cours.)

Conclusion 1 : Le souvenir des créatures que vous avez rencontrées dans les étendues enneigées vous hante tandis que vous montez le camp. De telles entités ne peuvent pas exister. Même le rapport de Dyer ne mentionne rien de tel. Un silence lugubre s'abat sur les membres de l'expédition pendant que chacun s'affaire à la consolidation de l'abri. Personne ne parle de ce qu'il a vu dans ce désert de glace. Personne n'évoque le terrible son émis par ces monstres. Vous priez pour que le camp soit assez reculé pour ne pas attirer l'attention de ces choses — quoi qu'elles puissent être.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, écrivez le mot « Camp : » et inscrivez juste à côté le nom du lieu où les investigateurs ont abandonné. Ce lieu est considéré comme le camp des investigateurs pour le reste du scénario *De Glace et de Mort*.

✦ Inscrivez la valeur d'abri de ce lieu entre parenthèses à côté de son nom.

☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la valeur d'abri du camp (pour un minimum de 3) plus la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Continuez au **Point de Contrôle I : La Disparition**. (Ne rangez pas encore la partie en cours.)

Point de Contrôle I : La Disparition

La Disparition 1 : Votre sommeil est tout sauf plaisant. Le froid vous mord la chair et le hurlement du vent joue des tours à votre esprit, vous évoquant les formes absurdes et gluantes jaillissant du sol et décimant votre équipe. Vous commencez tout juste à chasser ces horribles pensées quand un cri d'effroi vous tire de votre demi-sommeil. Vous vous réveillez pour trouver votre camp en ruines et plusieurs de vos compagnons ont disparu. À votre grand désarroi, vous constatez que des traces de pas s'éloignent de la relative sécurité du camp pour se diriger vers les vastes étendues gelées.

Trouvez et réunissez les soutiens d'histoire correspondant aux membres survivants de l'expédition. Mélangez-les et tirez-en aléatoirement un nombre égal à la valeur d'abri de votre camp. Ces personnages sont sains et saufs.

Si tous les membres survivants de l'expédition sont sains et saufs, continuez à **La Disparition 2**.

Les autres membres de l'expédition ont disparu pendant la nuit. Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, écrivez « a disparu » à côté du nom de chaque personnage qui a disparu.

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ Ils vont devoir se débrouiller seuls. Vous ne jouerez pas la deuxième partie de ce scénario. Continuez à **La Disparition 2**.

☉ Partir à la recherche des membres disparus. Vous allez jouer la deuxième partie de ce scénario. Passez à **La Disparition 3** si vous souhaitez partir immédiatement ou à **La Disparition 4** si vous souhaitez faire une pause et partir à leur recherche lors de votre prochaine session de jeu.

La Disparition 2 : Vous passez les jours suivants à vous reposer et vous préparer pour la prochaine étape de votre voyage...

☉ Ne rangez pas encore la partie en cours.

☉ Ne jouez pas **De Glace et de Mort, Partie II**.

☉ Aucun des membres perdus de votre équipe n'a pu survivre à la nuit. Barrez le nom de chaque personnage ayant la mention « a disparu » dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

☉ Continuez immédiatement au **Point de Contrôle II : L'Attaque**.

La Disparition 3 : Vous décidez de partir à la recherche des membres disparus de votre équipe...

☉ Ne retirez aucun lieu en jeu. (Tous les pions sur ces lieux sont retirés et toutes les cartes dans ces lieux sont défaussées, comme d'ordinaire.)

☉ Réinitialisez chaque deck Investigateur ainsi que le deck Rencontre.

☉ Continuez à **De Glace et de Mort, Partie II**.

La Disparition 4 : Vous décidez de partir à la recherche des membres disparus de votre équipe...

☉ Dans la section « De Glace et de Mort » du Carnet de Campagne, sous la mention « Lieux Révélés », inscrivez le nom de chaque lieu que vous avez révélé. (Ces lieux commenceront en jeu, face révélée, la prochaine fois que vous jouerez.)

☉ Rangez la partie, comme d'ordinaire.

☉ La prochaine fois que vous jouerez, commencez à **De Glace et de Mort, Partie II**.

De Glace et de Mort, Partie II

Toute l'équipe s'affaire pour partir à la recherche de ceux qui ont disparu pendant la nuit. Vous détestez l'idée de vous aventurer à nouveau dans ce froid glacial après avoir déniché ce refuge, mais vous n'avez pas le choix si vous voulez retrouver vos compagnons.

Ajoutez 1 pion ❄️ à la réserve du Chaos.

Lisez chaque encadré ci-dessous qui correspond aux personnages n'ayant pas disparus. Ensuite, continuez à la **Mise en Place**.

Si le Dr Amy Kensler est vivante et n'a pas disparu :

« C'est un véritable désastre », dit le Dr Kensler avec une pointe d'exaspération dans la voix. « Où diable ont-ils pu passer ? Et comment cela se fait-il qu'aucun d'entre nous n'ait rien remarqué ? » Vous vous approchez pour essayer de la calmer, mais elle est déjà en train de rassembler ses affaires afin de mener les recherches.

Si le Dr Amy Kensler est choisie pour accompagner un investigateur lors de cette partie, elle entre en jeu avec 1 secret supplémentaire.

De plus, si le Dr Mala Sinha a disparu :

« Mala, espèce d'idiot... ! grommelle-t-elle en fourrant quelques provisions dans son sac. « Pourquoi as-tu fait cela... ? »

Le Dr Amy Kensler doit être choisie pour accompagner un investigateur lors de cette partie, si possible.

Si le Professeur William Dyer est vivant et n'a pas disparu :

« C'est ce qui est arrivé à l'équipe du professeur Lake », marmonne Dyer. « Quand nous avons perdu le contact avec eux la première fois, nous avons pensé que c'était à cause de la météo, mais... » Son regard, vide et froid, croise le vôtre. « Nous en savons plus désormais, n'est-ce pas ? Du moins je le croyais. »

Si le Professeur William Dyer est choisi pour accompagner un investigateur lors de cette partie, il entre en jeu avec 1 secret supplémentaire.

De plus, si Danforth a disparu :

« Danforth, il... il parlait toujours d'y retourner », admet Dyer en serrant les poings. « Est-ce donc cela qu'il voulait dire ? J'aurais dû lui accorder plus d'attention, le prendre un peu plus au sérieux... »

Le Professeur William Dyer doit être choisi pour accompagner un investigateur lors de cette partie, si possible.

Si Avery Claypool est vivant et n'a pas disparu :

Claypool fait l'inventaire des provisions restantes en secouant la tête. « Rien ne manque », confesse-t-il, incrédule. « Ils n'ont rien pris avec eux. Personne ne les a vus partir et aucun indice ne laisse à penser qu'ils ont été enlevés. Tout cela n'a aucun sens. » Vous demandez à Claypool combien de temps on peut survivre sans matériel et provisions. « Avec ce temps ? Et avec ces... choses qui rôdent dehors ? » Il détourne son regard. « Ils ne survivront pas à la nuit. »

Si Avery Claypool est choisi pour accompagner un investigateur lors de cette partie, il entre en jeu avec 1 provision supplémentaire.

De plus, si Roald Ellsworth a disparu :

Claypool, habituellement si loquace, est morose et silencieux pendant les préparatifs. Vous ne l'avez jamais vu si déterminé.

Avery Claypool doit être choisi pour accompagner un investigateur lors de cette partie, si possible.

Si James « Cookie » Fredericks est vivant et n'a pas disparu :

Cookie recharge son revolver, le regard perdu dans le vide. Vous avez l'impression que ce n'est pas la première qu'il se retrouve dans ce genre de situation. « On va les r'trouver », répète-t-il encore et encore. « On va les r'trouver. » Vous ignorez qui il cherche à convaincre.

Si James « Cookie » Fredericks est choisi pour accompagner un investigateur lors de cette partie, il entre en jeu avec 1 munition supplémentaire.

De plus, si Takada Hiroko a disparu :

« Bon sang, Roko — Pas question d'te perdre », grommelle-t-il avec colère. « Tu vas rev'nir vivante. Y'a intérêt. »

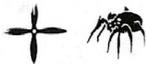
James « Cookie » Fredericks doit être choisi pour accompagner un investigateur lors de cette partie, si possible.

Mise en Place des investigateurs

- ☉ Chaque investigateur commence la partie avec un nombre de ressources de départ égal à la valeur d'abri du camp (au lieu de 5).
- ☉ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré et qui n'a pas disparu pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire du personnage choisi dans la zone de jeu de cet investigateur. Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario (depuis le Point de Contrôle)

Utilisez cette mise en place uniquement si vous continuez directement après avoir joué la Partie I.

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre *Perdus dans la Nuit* et *Laissés en Arrière*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes : 
- ☉ Cherchez toutes les cartes des sets de rencontre *L'Accident* et *Créatures dans la Glace* dans le deck Rencontre et dans toutes les zones hors jeu. Retirez de la partie chaque carte appartenant à ces sets de rencontre. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes : 
- ☉ Constituez le deck Intrigue en utilisant les Intrigues 4 à 6 et le deck Acte en utilisant l'Acte 2. (Ces cartes se trouvent dans le set de rencontre *Perdus dans la Nuit*).
- ☉ Mettez en jeu chaque lieu *Inexploré* qui se trouve encore mis de côté. (Utilisez le plan de la page 11 pour vous aider.)
- ☉ Placez sur chaque lieu révélé un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice.
- ☉ Plusieurs membres de votre équipe ont disparu pendant la nuit :
 - ❖ Trouvez chaque ennemi *Possédé* du set de rencontre *Perdus dans la Nuit* dont le titre correspond au Membre de l'Expédition qui possède la mention « a disparu » dans votre Carnet de Campagne. Mettez de côté chacun de ces ennemis, face cachée. Retirez les autres de la partie.
 - ❖ Prenez toutes les cartes Histoire du set de rencontre *Perdus dans la Nuit* et mélangez-les ensemble. Une à la fois, ajoutez une de ces cartes, face cachée, aux ennemis précédemment mis de côté, jusqu'à ce qu'il y ait un total de neuf cartes Ennemi/Histoire ainsi mises de côté. Retirez de la partie les cartes Histoire non utilisées.
 - ❖ Mélangez ces neuf cartes mises de côté et placez-en une, face cachée, sous chacun des neuf lieux *Inexploré* en jeu.

- ☉ Chaque investigateur commence la partie dans le camp.
- ☉ Mélangez dans le deck Rencontre le reste des cartes Rencontre précédemment réunies.
- ☉ Vous êtes prêt à commencer.

Mise en Place du Scénario (depuis Zéro)

À utiliser uniquement si vous mettez en place la Partie II après avoir fait une pause.

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *De Glace et de Mort*, *Perdus dans la Nuit*, *Laissés en Arrière*, *Climat Mortel*, *Les Dangers de l'Antarctique*, *Silence et Mystère*, *Tekeli-li* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Constituez le deck Intrigue en utilisant les Intrigues 4 à 6 et le deck Acte en utilisant l'Acte 2. (Ces cartes se trouvent dans le set de rencontre *Perdus dans la Nuit*).

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.

- ☉ Sélectionnez un membre de l'expédition au hasard et retirez-le de la partie. Les huit autres « ont disparu ».
- ☉ Sélectionnez un lieu au hasard, ce lieu est le camp. Tous les autres lieux commencent la partie non-révévés.
- ☉ Essayez de secourir autant de membres de l'expédition que possible !

- ☉ Dans la section « De Glace et de mort » du Carnet de Campagne, trouvez chaque lieu sous la mention Lieux Révévés. Mettez en jeu chacun de ces lieux, face révélée (avec dessus un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice).

◆ Mettez en jeu les autres lieux, face non-révélée.

- ☉ Plusieurs membres de votre équipe ont disparu pendant la nuit :
 - ◆ Trouvez chaque ennemi **Possédé** du set de rencontre *Perdus dans la Nuit* dont le titre correspond au Membre de l'Expédition qui possède la mention « a disparu » dans votre Carnet de Campagne. Mettez de côté chacun de ces ennemis, face cachée. Retirez les autres de la partie.
 - ◆ Prenez toutes les cartes Histoire du set de rencontre *Perdus dans la Nuit* et mélangez-les ensemble. Une à la fois, ajoutez une de ces cartes, face cachée, aux ennemis précédemment mis de côté jusqu'à ce qu'il y ait un total de neuf cartes Ennemi/Histoire ainsi mises de côté. Retirez de la partie les cartes Histoire non utilisées.
 - ◆ Mélangez ces neuf cartes mises de côté et placez-en une, face cachée, sous chacun des neuf lieux **Inexploré** en jeu.

- ☉ Chaque investigateur commence la partie dans le camp.
- ☉ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- ☉ Vous êtes prêt à commencer.



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : La nuit touche à sa fin et la tempête atteint son paroxysme. Les vents glaciaux, rageurs et les chutes de neige rendent votre tâche impossible. Jamais vous ne retrouverez les membres manquants de votre équipe dans ces conditions, et quand bien même...

Un nœud de désespoir et de culpabilité se forme dans votre gorge. Vous n'avez nul moyen de survivre à la tempête, pas sans abri ni matériel. Vous allez devoir choisir entre votre vie et la leur, et c'est un fardeau avec lequel vous devrez vivre le reste de votre vie... ce qui risque bien de n'être qu'une question de jours.

☞ Continuez à la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : Il est clair que quelque chose a poussé vos compagnons à s'aventurer loin de la sécurité de votre camp. Quelque chose d'étrange et de mystérieux. Quelque chose qui défie votre compréhension de l'Antarctique. Aucun de ceux qui ont quitté le camp ne se souvient comment ou pourquoi. C'est comme si leur mémoire avait été effacée. Ou que leur conscience avait été supplantée par une autre...

Dans tous les cas, ils semblent rétablis. Vous pleurez les disparus et vous préparez à affronter la journée. Reposé ou non, vous n'aurez qu'une seule chance de survivre.

- ☞ 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.
- ☞ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.
- ☞ Trouvez chaque ennemi dans la pile de victoire dont le titre correspond à un personnage de la section « Membres de l'Expédition » qui n'est pas barré. Ces personnages ont été secourus ! Barrez la mention « a disparu » qui se trouve à côté du nom de chacun de ces personnages.
- ☞ Les membres disparus qui n'ont pas pu être retrouvés n'ont sans doute pas survécu à cette nuit. Barrez le nom de chaque personnage ayant toujours la mention « a disparu » dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

☞ Continuez au **Point de Contrôle II : L'Attaque**. (Ne rangez pas encore la partie en cours.)

Point de Contrôle II : L'Attaque

L'Attaque 1 : Vous avez à peine le temps de souffler que le craquement de quelque chose surgissant du sol retentit non loin de vous. Le sol se met à trembler et la glace comment à se fissurer tout autour de vous. Puis, ce son à nouveau, ce bruit insidieux : Tekeli-li ! Tekeli-li !

Quoi que soient ces créatures que vous avez croisées plus tôt, vous avez la certitude qu'elles se déplacent sous la glace, remontant à la surface par ce genre de fissures. Elles doivent vivre au cœur même de l'Antarctique, et ces tremblements de terre ne peuvent vouloir dire qu'une seule chose.

Vous imaginez déjà ces monstres surgir tout autour de vous, s'insinuer en vous par vos yeux et votre bouche afin de prendre le contrôle de votre corps. Il paraît clair que votre abri n'est plus du tout sûr.

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☞ **Fuir pour sauver sa peau !** Vous ne jouerez pas la prochaine partie de ce scénario. Continuez à **L'Attaque 2**.
- ☞ **Rester pour se battre !** Vous allez jouer la prochaine partie de ce scénario. Passez à **L'Attaque 3** si vous souhaitez continuer immédiatement ou à **L'Attaque 4** si vous souhaitez faire une pause et continuer lors d'une prochaine session de jeu.

L'Attaque 2 : Vous attrapez ce que vous pouvez emporter et quittez le camp en toute hâte. Vous ne vous arrêtez de courir qu'après avoir mis plusieurs kilomètres entre ces créatures et vous. Lorsque vous parvenez enfin à établir un nouveau campement, il est passé midi et votre équipe est épuisée. Votre nouveau camp est un campement de fortune improvisé, mais il fera l'affaire...

- ☞ Ne jouez pas **De Glace et de Mort, Partie III**.
- ☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a fui vers les montagnes.
- ☞ Rangez la partie. Vous ne rejouerez plus ce scénario pour le reste de la campagne.
- ☞ Continuez à l'**Interlude I : Une Nuit Reposante**.

L'Attaque 3 : Vous décidez de rester affronter les créatures...

- ☞ Ne retirez aucun lieu en jeu. (Tous les pions sur ces lieux sont retirés et toutes les cartes dans ces lieux sont défaussées, comme d'ordinaire.)
- ☞ Réinitialisez chaque deck Investigateur ainsi que le deck Rencontre.
- ☞ Continuez à **De Glace et de Mort, Partie III**.

L'Attaque 4 : Vous décidez de rester affronter les créatures...

- ☞ Dans la section « De Glace et de Mort » du Carnet de Campagne, sous la mention « Lieux Révélés », inscrivez le nom de chaque lieu que vous avez révélé. (Ces lieux commenceront en jeu, face révélée, la prochaine fois que vous jouerez.)
- ☞ Rangez la partie en cours, comme d'ordinaire.
- ☞ La prochaine fois que vous jouerez, commencez à **De Glace et de Mort, Partie III**.



De Glace et de Mort, Partie III

« Là — Vous le voyez ? » dit l'un de vos équipiers en vous tendant ses jumelles et en vous pointant du doigt une direction. Vous vous êtes aventuré hors du camp pour trouver une position facile à défendre d'où vous pourriez espérer voir les créatures approcher, mais ce que vous avez découvert est bien pire. Non seulement elles se dirigent bien vers votre camp comme vous le craigniez, mais d'autres créatures sont sur le point de sortir de sous la glace.

Une fissure béante s'est ouverte dans la glace et un geyser de miasme multicolore en jaillit. Votre compagnon vous attrape le bras et vous indique une autre direction où vous pouvez apercevoir un deuxième geyser. Puis, un troisième. « Mais combien y en a-t-il ? »

Vous baissez vos jumelles et ordonnez au reste de l'équipe de se préparer au combat. Vous ignorez si vous pouvez repousser ces étranges créatures, mais il n'y a qu'un seul moyen de le savoir.

Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos. Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place des investigateurs

- Chaque investigateur commence la partie avec un nombre de ressources de départ égal à la valeur d'abri du camp (au lieu de 5).
- Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire du personnage choisi dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoires se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario (depuis le Point de Contrôle)

Utilisez cette mise en place uniquement si vous continuez directement après avoir joué la Partie I ou II.

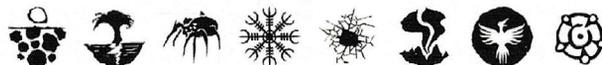
- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre *Cauchemars Suintants* et *Créatures dans la Glace*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes ci-contre :  
- Cherchez toutes les cartes des sets de rencontre *L'Accident*, *Perdus dans la Nuits* et *L'après-midi* dans le deck Rencontre et dans toutes les zones hors jeu. Retirez de la partie chaque carte appartenant à ces sets de rencontre. Ces sets sont reconnaissables aux icônes ci-contre :   
- Constituez le deck Intrigue en utilisant les Intrigues 7 et 8 et le deck Acte en utilisant l'Acte 3. (Ces cartes se trouvent dans le set de rencontre *Cauchemars Suintants*).
- Mettez en jeu chaque lieu *Inexploré* qui se trouve encore mis de côté. (Utilisez le plan de la page 11 pour vous aider.)
- Placez sur chaque lieu révélé un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice.
- Trouvez 1  ennemi Cauchemar Suintant. Générez chacun de ces ennemis dans un lieu différent en vous référant à l'encart « Cauchemars Suintants » à la page suivante. Retirez de la partie tous les autres ennemis Cauchemar Suintant.
- Trouvez les 8 ennemis *Eidolon* des sets de rencontre *De Glace et de Mort* et *Créatures dans la Glace*. Mélangez-les et répartissez-les, face cachée, sous chaque ennemi Cauchemar Suintant en jeu de manière aussi équitable que possible.

- Chaque investigateur commence la partie dans le camp.
 - Retirez tous les indices du camp. Il commence la partie sans indice sur lui.
- Mélangez dans le deck Rencontre le reste des cartes Rencontre précédemment réunies.
- Vous êtes prêt à commencer.

Mise en Place du Scénario (depuis Zéro)

À utiliser uniquement si vous mettez en place la Partie III après avoir fait une pause.

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *De Glace et de Mort*, *Cauchemars Suintants*, *Créatures dans la Glace*, *Climat Mortel*, *Les Dangers de l'Antarctique*, *Silence et Mystère*, *Tekeli-li* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Constituez le deck Intrigue en utilisant les Intrigues 7 et 8 et le deck Acte en utilisant l'Acte 3. (Ces cartes se trouvent dans le set de rencontre *Cauchemars Suintants*).
- Dans la section « De Glace et de mort » du Carnet de Campagne, trouvez chaque lieu sous la mention Lieux Révélés. Mettez en jeu chacun de ces lieux, face révélée (avec dessus un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice).
 - Mettez en jeu les autres lieux, face non-révlée.
- Chaque investigateur commence la partie dans le camp.
 - Retirez tous les indices du camp. Il commence la partie sans indice sur lui.
- Trouvez 1  ennemi Cauchemar Suintant (ils se trouvent dans le set de rencontre *Cauchemars Suintants*). Générez chacun de ces ennemis dans un lieu différent en vous référant à l'encart « Cauchemars Suintants » à la page suivante. Retirez de la partie tous les autres ennemis Cauchemar Suintant.
- Trouvez les 8 ennemis *Eidolon* de sets des rencontre *De Glace et de Mort* et *Créatures dans la Glace*. Mélangez-les et répartissez-les, face cachée, sous chaque ennemi Cauchemar Suintant en jeu de manière aussi équitable que possible.
- Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- Vous êtes prêt à commencer.

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.

- Sélectionnez un lieu au hasard, ce lieu est le camp. Tous les autres lieux commencent la partie non-révlés.
- Vous ne pouvez pas abandonner. Vous devez détruire tous les Cauchemars Suintants pour gagner !

Cauchemars Suintants

Si votre camp se trouve dans le Lieu de l'Accident, le Chemin Périlleux, la Banquise Fragile ou les Berges Gelées : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans le Désert de Glace, puis dans la Congère Épaisse, puis dans les Falaises Rocheuses et enfin dans le Mouillage du Brise-Glace.

Si votre camp se trouve dans le Désert de Glace ou le Mouillage du Brise-Glace : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans les Tombes Enneigées, puis dans la Grotte Glaciale, puis dans les Vestiges du Camp de Lake et enfin dans le Camp de la Barrière.

Si votre camp se trouve dans la Congère Épaisse ou les Tombes Enneigées : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans le Mouillage du Brise-Glace, puis dans la Grotte Glaciale, puis dans les Vestiges du Camp de Lake et enfin dans la Caverne Cristalline.

Si votre camp se trouve dans la Grotte Glaciale ou les Falaises Rocheuses : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans le Mouillage du Brise-Glace, puis dans les Tombes Enneigées, puis dans le Camp de la Barrière et enfin dans la Caverne Cristalline.

Si votre camp se trouve dans la Caverne Cristalline : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans les Vestiges du Camp de Lake, puis dans le Camp de la Barrière, puis dans le Mouillage du Brise-Glace et enfin dans le Lieu de l'Accident.

Si votre camp se trouve dans le Camp de la Barrière : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans les Vestiges du Camp de Lake, puis dans la Caverne Cristalline, puis dans les Tombes Enneigées et enfin dans le Lieu de l'Accident.

Si votre camp se trouve dans les Vestiges du Camp de Lake : générez d'abord un Cauchemar Suintant dans le Camp de la Barrière, puis dans la Caverne Cristalline, puis dans la Grotte Glaciale et enfin dans le Lieu de l'Accident.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : *Vous tentez de sauver votre peau malgré un torrent de neige et de glace. Vous vous traînez à travers les plaines enneigées pendant plusieurs kilomètres malgré la terreur et la fatigue qui vous étreignent. Vous ne pourriez même pas dire si les créatures qui vous pourchassent sont réelles ou si elles sont le fruit de votre imagination torturée.*

Dans un silence de mort, vos compagnons survivants et vous progressez tant bien que mal sous ce soleil qui baisse vers l'horizon sans jamais se coucher. Cela fait des heures que vous n'avez pas vu le moindre signe de danger, mais vous n'osez toujours pas faire de pause tant un sentiment d'effroi pèse sur vous.

Ce n'est que quand vous n'avez plus la force physique d'aller plus loin que vous vous arrêtez enfin pour décider quoi faire ensuite. Après tout, est-ce encore une expédition scientifique ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a fui de justesse la barrière de glace.

☉ 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. S'il y a au moins 1 Cauchemar Suintant dans la pile de victoire, chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience bonus pour avoir entraperçu les entités qui peuplent l'Antarctique.

☉ Rangez la partie. Vous ne rejouerez plus ce scénario pour le reste de la campagne.

☉ Continuez à l'**Interlude I : Une Nuit Reposante.**

Conclusion 1 : *Dans un silence de mort, vos compagnons survivants et vous progressez tant bien que mal sous ce soleil qui baisse vers l'horizon sans jamais se coucher. Cela fait des heures que vous n'avez pas vu le moindre signe de danger, mais vous n'osez toujours pas faire de pause tant un sentiment d'effroi pèse sur vous.*

Ce n'est que quand vous n'avez plus la force physique d'aller plus loin que vous vous arrêtez enfin pour décider quoi faire ensuite. Après tout, est-ce encore une expédition scientifique ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a vaincu les créatures qui la poursuivaient.

☉ 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 également 5 points d'expérience bonus pour avoir entraperçu les entités qui peuplent l'Antarctique.

☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Rangez la partie. Vous ne rejouerez plus ce scénario pour le reste de la campagne.

☉ Continuez à l'**Interlude I : Une Nuit Reposante.**

Conclusion 2 : *Dans un silence de mort, vos compagnons survivants et vous progressez tant bien que mal sous ce soleil qui baisse vers l'horizon sans jamais se coucher. Cela fait des heures que vous n'avez pas vu le moindre signe de danger, mais vous n'osez toujours pas faire de pause tant un sentiment d'effroi pèse sur vous.*

Ce n'est que quand vous n'avez plus la force physique d'aller plus loin que vous vous arrêtez enfin pour décider quoi faire ensuite. Après tout, est-ce encore une expédition scientifique ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a fui vers les montagnes.

☉ 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. S'il y a au moins 1 Cauchemar Suintant dans la pile de victoire, chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience bonus pour avoir entraperçu les entités qui peuplent l'Antarctique.

☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Rangez la partie. Vous ne rejouerez plus ce scénario pour le reste de la campagne.

☉ Continuez à l'**Interlude I : Une Nuit Reposante.**

Interlude I : Une Nuit Reposante

Une Nuit Reposante 1 : Enfin en sécurité, les membres survivants de votre équipe et vous faites le point sur votre situation. Vous avez perdu plusieurs membres de l'équipe, mais la plupart ont survécu. Certains pensent que rester ici plus longtemps serait de la folie, mais trop de questions demeurent sans réponse se bousculent dans votre tête malgré vos inquiétudes. Qu'étaient ces créatures fantasmagiques ? Que s'est-il passé ici après le départ de la précédente expédition de Dyer ?

Vous discutez longuement de la situation et envisagez différents plans d'action. Certains veulent carrément arrêter l'expédition, mais rentrer les mains vides serait désastreux pour la réputation de l'université, frustrant pour la communauté scientifique et pourrait coûter leur carrière aux membres restants de l'équipe. Et vu l'accueil du précédent rapport de Dyer, il est clair que personne ne croira votre histoire.

Si William Dyer est vivant :

Le professeur qui ne vous avait pas entendu approcher sursaute en sentant votre présence. « Oh ! Toutes mes excuses. Je pensais — j'avais dans l'idée que vous... » il s'interrompt, mais vous comprenez ce qu'il ressent sans qu'il ait besoin de terminer sa phrase. « Je suis un homme de sciences, comme vous le savez. Et en tant qu'homme de sciences, j'ai du mal à... assimiler ce que nous venons de vivre. » Vous acquiescez et demandez à Dyer s'il a une théorie pour l'instant. « Eh bien », commence-t-il, « ces créatures spectrales semblent posséder une sorte de physiologie éthérée, très différente des Choses Très Anciennes que Lake et son équipe ont découvertes et disséquées la dernière fois que j'étais ici. Ces créatures étaient peut-être d'origine extraterrestre, mais elles étaient organiques et faites de chair, comme nous. Alors que là... » Il laisse planer un silence éloquent. « Pourtant, je ne peux m'empêcher de penser qu'il y a un lien entre les deux, mais lequel ? »

Parler avec le professeur Dyer vous aide à rationaliser malgré la folie ambiante. N'importe quel investigateur a le droit de choisir et d'enlever jusqu'à cinq faiblesses Tekeli-li de son deck (mélangez-les avec le reste du set de rencontre Tekeli-li).

Si William Dyer est barré :

Vous prenez quelques instants pour examiner quelques-uns des vieux croquis du professeur, ceux qu'il avait apportés avec lui au cas où ils pourraient se révéler utiles. Comme vous vous en doutiez, aucune des créatures qu'il a dépeintes ne ressemble à ce que vous avez vu. Mais juste au moment où vous vous apprêtez à abandonner, vous tombez sur plusieurs croquis de la cité qu'il prétend avoir découverte par-delà des montagnes sombres et escarpées. On peut y voir une gigantesque arche ornée de cinq glyphes entourés d'une étoile à cinq branches. Sous l'arche, on peut être derrière, se dresse quelque chose de grotesque. Les lignes du croquis se changent en un enchevêtrement de traits fins et de taches d'encre que vous pouvez à peine décrire. Autour de l'arche, plusieurs de ces créatures extraterrestres avec des corps en forme de tonneau et des têtes semblables à des étoiles de mer sont représentées ; les « Choses Très Anciennes » comme les surnomme Dyer dans son rapport. Elles semblent en pleine contemplation, leurs appendices en forme d'ailes étalés en révérence. Vous aimeriez pouvoir demander à Dyer ce que cela signifie, mais malheureusement, il est trop tard pour cela. Vous ramassez ses croquis et les emportez avec vous, en espérant qu'ils s'avèrent utiles plus tard.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter l'événement d'histoire Croquis de Dyer à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Après mûre réflexion, vous décidez de poursuivre votre route. Un nouveau survol est hors de question, bien entendu. Cette chose dans le ciel rôde sans doute toujours et vous avez déjà survécu miraculeusement à un accident, alors un deuxième... Non, il n'existe plus qu'un moyen d'atteindre le site décrit dans le rapport de Dyer : vous allez devoir marcher.

Une fois la décision prise, vous utilisez le peu de temps qu'il vous reste pour prendre un peu de repos avant de reprendre la route.

Vous ne disposez d'assez de temps que pour vous intéresser à quelques membres de l'expédition (qu'ils soient vivants ou que leur nom soit barré). Une à la fois, choisissez et lisez trois des sections encadrées ci-dessous (quatre à la place si l'équipe a fui vers les montagnes). Si l'effet de jeu d'une des sections choisies ne peut pas être réalisé, elle ne compte pas parmi cette limite et vous pouvez choisir une nouvelle section à la place. Une fois que vous avez lu le bon nombre de sections, continuez à **Une Nuit Reposante 2**.

Si Danforth est vivant :

Danforth entre dans la tente en se parlant à lui-même : « "... il ne semblait plus y avoir de place pour l'espoir... et je pouvais voir... dans le visage de mes compagnons... qu'ils étaient résignés à mourir..." » La cadence de sa voix vous suggère qu'il n'est pas en train de penser à voix haute, mais plutôt de réciter quelque chose. Ses yeux sont grands ouverts et ne clignent pas. « Maintenant, vous comprenez », dit-il à voix basse. « Vous avez vu ce que j'ai vu. » Vous hochez la tête. Il n'y a plus de doute.

L'entité que Danforth a vue quand lui et le professeur ont fui lors de leur précédente expédition est la même qui a détruit votre aéroplane. « Il sait que nous sommes ici », dit-il lugubrement. « Il nous voit. »

Parler avec Danforth vous a fait prendre conscience de la folie qui règne en ces lieux. Au moment de commencer le **Scénario II : Vers les Sommets Interdits**, n'importe quel investigateur a le droit de piocher deux cartes supplémentaires lorsqu'il constitue sa main de départ.

Si Danforth est barré :

Vous décidez de fouiller les affaires de Danforth en espérant qu'il ait gardé un journal ou quelque preuve de sa précédente expédition avec Dyer. À la place, vous dénicher une collection d'ouvrages de fiction à la fois macabre et spéculative ; dont un vieux recueil des œuvres d'Edgar Allan Poe. Ses pages sont ponctuées de nombreux marque-pages de fortune et ses marges sont constellées d'annotations, certaines pertinentes, d'autres apparemment sans queue ni tête. Vous ignorez la raison pour laquelle Danforth a jugé pertinent d'apporter jusqu'ici une telle collection de contes, en particulier celui qui lui était si cher. Vous l'ouvrez à l'un des marque-pages et commencez à lire : « Nous ne pûmes jamais le décider à y toucher ou même à en approcher ; il se mit à trembler quand nous voulûmes l'y contraindre, criant de toute sa force : "Tekeli-li !" » Dans les marges, Danforth a griffonné : « Qu'est-ce qui pourrait nous libérer d'un tel paroxysme ? Comment puis-je laisser derrière moi cette effroyable sensation ? »

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Recueil de Poe à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si le Dr Amy Kensler est vivante :

La cheffe de l'expédition lève à peine les yeux sur vous quand vous pénétrez dans sa tente. Ses yeux sont rivés au microscope qui se trouve devant elle. Elle semble étudier un globe d'ichor multicolore ayant la consistance de l'encre dans une petite boîte de Pétri. Elle a dû en récupérer un peu plus tôt. Vous lui demandez si elle pense que c'est sans danger de l'étudier de si près.

« Bien sûr que non », répond-elle sèchement. « Mais parfois, le progrès scientifique exige une part de... danger. » C'est vrai, d'une certaine façon, d'ailleurs si vous êtes venu ici, c'est parce que l'équipe a décidé de se mettre en danger afin de confirmer la véracité du rapport de Dyer. Vous demandez au Dr Kensler de vous faire part de ses découvertes. « Peu de choses, à mon grand désarroi. Physiologiquement parlant, cette substance ne ressemble à rien de connu. Je ne suis même pas sûr que ce soit un liquide. Elle semble posséder les qualités des trois états de la matière. » Elle met enfin le microscope de côté, recouvre la boîte de Pétri et se tourne vers vous. « Cette créature serait réellement fascinante si elle n'essayait pas de nous tuer. »

Les recherches du Dr Kensler vous permettent de voir la situation avec une plus grande clarté. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Kensler a partagé ses découvertes avec vous.

Si le Dr Amy Kensler est barrée :

Vous examinez les notes de recherche laissées par la cheffe de cette expédition maudite. Si quelqu'un peut donner du sens à ce que vous avez vu jusqu'à maintenant, c'est bien le Dr Kensler. Peut-être en savait-elle plus sur ces créatures que ce qu'elle a laissé transparaître. Vous fouillez sa tente et retournez ses affaires jusqu'à ce que vous trouviez un épais journal rempli de notes méticuleuses concernant le voyage en Antarctique et les deux premiers jours que vous avez passés à décharger des fournitures et à installer le camp. Par la suite, les notes deviennent moins détaillées et plus embrouillées. Son récit des jours précédant l'accident d'aéroplane prend une tournure quasiment délirante. Elle y parle de murs ruisselant de miasmes noirs, d'un vide sans fin sous la glace, de quelque chose de maléfique venu d'un autre monde qui demeure dans le cœur par-delà le portail — et puis, plus rien.

Le Dr Kensler n'était pas du genre à raconter ses rêves ou à écrire de la fiction. Quelque chose l'avait ébranlée. Quelque chose lui avait fait voir ce sur quoi elle a écrit. Mais comment ? Et quand ? Vous vous asseyez et décidez de continuer à remplir son journal avec votre propre compte-rendu des événements dans l'espoir funeste que si vous ne quittez pas ce continent vivant, quelqu'un lira ceci et saura ce qui s'est passé ici...

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Journal de Kensler à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si le Dr Mala Sinha est vivante :

Le Dr Sinha vous lance un regard sévère en vous voyant approcher. « Si c'est pour me dire que vous avez trop froid pour dormir, vous pouvez vous épargner cette peine... » commence-t-elle. Elle pousse un soupir en vous voyant secouer la tête. « Désolée. Montrez-moi vos blessures alors, que je puisse faire mon travail. » Elle sort sa trousse médicale et vous invite d'un geste à vous asseoir sur le sac de couchage. « Aucun signe d'engelure, d'hypothermie ou de gangrène, c'est plutôt bon signe... » Elle observe en silence les contusions et les blessures superficielles que vous avez subies lors de l'accident d'aéroplane.

Enfin, elle claque la langue et secoue la tête. « Étrange », murmure-t-elle à voix basse. Vous lui lancez un regard curieux. « Une douzaine d'entre nous répartis dans deux aéroplanes », explique-t-elle, « et pourtant, nous avons subi plus de blessures durant notre traversée de la barrière de glace qu'au moment du crash. Sauf pour... » Elle s'interrompt soudain. Tandis qu'elle panse vos plaies, vous réfléchissez au sens de ses paroles, à la vérité qu'elle ne veut pas évoquer à haute voix. L'entité qui a projeté votre aéroplane au sol a-t-elle réellement essayé de vous tuer ? Ou cherchait-elle simplement à vous guider ? Et si oui, vers quoi ?

L'expertise du Dr Sinha vous permet de vous remettre de vos blessures. N'importe quel investigateur a le droit soit de soigner 1 traumatisme physique, soit d'effacer 1 dégât d'un soutien partenaire inscrit dans le Carnet de Campagne.

Si le Dr Mala Sinha est barrée :

Vous ignorez ce qui vous a poussé à chercher la tente du Dr Sinha, mais maintenant que vous êtes ici, vous avez la certitude que vous ne trouverez aucune réponse parmi ses affaires. Peut-être pourriez-vous récupérer quelques fourrures et une ou deux vieilles trousse de soin. Alors que vous fourrez son matériel médical dans un de ses sacs à dos, un frisson vous parcourt l'échine. Vous avez beau vous dire que nécessité fait loi, piller ainsi dans les affaires d'une morte vous pèse sur la conscience. Vous sanglez le sac à dos sur vos épaules et vous apprêtez à partir en espérant que cette sensation ne dure pas. Le son assourdi d'un objet tombant de la poche avant du sac attire votre attention. Vous baissez les yeux et découvrez un petit portefeuille de cuir tombé à vos pieds. Dedans, vous découvrez seulement une épingle à cheveux, une photo de Dr Sinha avec ce que vous supposez être sa famille et le talon d'un ticket de spectacle du théâtre Riverview. Sans savoir pourquoi, vous fourrez le portefeuille dans votre poche. Son contenu devait avoir une grande valeur sentimentale pour elle.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Trousse de Soins de Sinha à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si James « Cookie » Fredericks est vivant :

Cookie a les yeux rivés sur le feu de camp, l'air perdu dans son propre monde. Ses yeux plongés dans le vague reflètent la lumière vacillante du feu. Qui sait ce qu'il voit vraiment à l'intérieur ? Vous vous apprêtez à parler et il sort de sa rêverie. « Ah, c'est qu'vous », murmure-t-il gravement. « 'seyez-vous. Le feu m'appartient pas. » Vous enlevez vos gants et vous asseyez à ses côtés pour vous réchauffer les mains un moment. Puis, vous demandez à Cookie ce qu'il pense du plan. « Ce que j'en pense ? » Il rit presque. « Je pense que vous vous bercez d'illusions, tous autant qu'vous êtes. Mais qu'est-ce que j'en sais. » Vous lui répondez que vous le soupçonnez d'en savoir plus que ce que pensent les autres. « Vous croyez ? » demande-t-il d'un ton monocorde. « Parce que j'ai fait la guerre, sans doute », grogne-t-il.

« Et pourquoi pas après tout. Vous voulez savoir ce que je sais ? Alors, allons-y. » Vous écoutez attentivement Cookie vous raconter ses histoires déchirantes de la Grande Guerre, des histoires qui vous auraient sans doute donné des cauchemars si vous n'en viviez pas déjà un.

Les conseils de Cookie vous aident à appréhender le voyage qui vous attend. N'importe quel investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus.

Si James « Cookie » Fredericks est barré :

Pendant que vous installez le camp, un des autres membres de l'équipe s'approche de vous en vous tendant un sac de vieux objets ayant appartenu à Cookie. « Je pense que vous êtes la personne la mieux placée pour les prendre », dit le jeune homme avec la voix endeuillée. Vous vous asseyez près du feu de camp et examinez le contenu de la sacoche. À l'intérieur se trouvent plusieurs des effets personnels de Cookie : une montre à gousset fêlée, une pochette d'allumettes marquée du logo de l'hôtel Excelsior et, bien sûr, son fidèle Colt .32. Il est exceptionnellement bien entretenu, son canon poli est propre et sa poignée en bois immaculée. Connaissant Cookie, cela a moins à voir avec son amour des armes qu'avec les vieilles habitudes qui ont la vie dure. Vous tirez le cylindre vers l'extérieur et remarquez qu'il ne reste que quelques balles. Vous faites tourner le cylindre au ralenti tout en faisant une promesse silencieuse à Cookie : Pas d'inquiétude, je vais faire bon usage de ces balles.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire .32 Personnalisé de Cookie à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Avery Claypool est vivant :

Claypool est en train d'examiner une carte de la Barrière de Ross, glissant ses doigts le long des lignes topographiques. « Nous aurions dû bénéficier de meilleures conditions météorologiques », explique-t-il alors que vous vous asseyez à côté de lui. « Je ne sais pas comment ni pourquoi, mais quelque chose perturbe le climat. Les tempêtes sont trop soudaines, même pour l'Antarctique, et les changements de température sont plus proches de ce que nous pourrions observer en hiver. » Vous demandez à Claypool comment vous pourriez éviter cela à l'avenir. « Le plus logique serait sans doute d'attendre que ça passe », répond-il. « Il y en a sûrement parmi nous qui sont trop épuisés pour continuer de toute façon. D'autres, au contraire, pensent que nous devrions partir immédiatement pour nous réfugier dans un endroit plus sûr. Je crois que la meilleure ligne de conduite se trouve quelque part entre les deux. » Il tapote du doigt sur la carte dépliée devant lui en vous faisant signe d'approcher. « Ces tempêtes frappent vite et fort. Nous devrions attendre une ouverture et profiter de l'intervalle entre deux tempêtes pour filer », explique-t-il. Vous hochez la tête en signe d'approbation.

Les prévisions de Claypool vous aident à mieux anticiper les conditions climatiques. Retirez 1 pion ❄️ de la réserve du Chaos.

De plus, si Roald Ellsworth est toujours vivant :

Poussé par la curiosité, vous demandez à Claypool ce qu'il se passe entre lui et Ellsworth. « Hein ? Quoi ? Roald ? Nous... Eh bien... » Il bafouille en tentant d'éviter votre regard. « Il est si têtu. Et difficile à comprendre. » Vous levez un sourcil interrogateur. « Bon, il y a plus que cela. C'est un solitaire. Par nature. Être de proche de quelqu'un comme lui est... » Il soupire, cherchant le mot juste « ... difficile. Pour tous les deux. »

Vous lui demandez si cela en vaut la peine.

« Oui, je suppose que oui », répond-il avec un sourire. « Parfois. »

Si Avery Claypool est barré :

Les possessions de Claypool sont éparpillées dans la tente principale du campement, y compris une carte de la Barrière de Ross marquée de diverses annotations que vous ne comprenez pas. Une soudaine bourrasque ouvre le rabat de la tente et l'emplit d'air glacial. Vous enroulez vos bras autour de votre poitrine pour vous réchauffer. Sans Claypool, vous êtes sans défense contre ce climat hostile. Être pris dans une tempête polaire signifierait votre arrêt de mort, et il était le seul capable de les prédire avec précision. Vous soupirez et vous apprêtez à partir quand vos yeux s'arrêtent sur l'épais manteau de fourrure posé avec le reste des affaires de Claypool. Vous baissez les yeux sur votre propre manteau : élimé et déchiré au cours de votre difficile voyage. Vous attrapez celui de Claypool et laissez votre vieux manteau derrière. Ce sera peut-être sa manière à lui de vous protéger tout de même contre le froid malgré son trépas.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Fourrures de Claypool à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Roald Ellsworth est vivant :

Vous arpentez le camp à la recherche de quelque chose à faire quand Ellsworth vous lance une longue-vue. « Vous avez l'air désœuvré. Venez donc m'aider », vous demande-t-il. Vous roulez des yeux et le suivez à contrecœur jusque dans les étendues enneigées. Criant pour couvrir les hurlements du vent, vous lui demandez où il vous emmène. « Plus haut », répond-il simplement.

Pendant près d'une heure, vous le suivez sur un sentier tortueux longeant une falaise rocailleuse jusqu'à un précipice glacé surplombant la barrière de glace. Au loin, les montagnes noires et escarpées se profilent, à peine visibles à travers les fortes chutes de neige. « Là », dit-il en pointant le doigt entre les deux pics. « À quoi cela ressemble-t-il, selon vous ? » Vous portez la longue-vue jusqu'à vos yeux, en faisant bien attention à ce que le verre froid ne touche pas votre peau de peur qu'elle ne gèle. Dans l'objectif de la longue-vue, vous pouvez apercevoir un étroit passage entre les sommets. Peut-être est-ce le chemin le plus pertinent à emprunter demain ? Vous posez la question à Ellsworth qui hoche la tête en signe d'assentiment. « Je suis d'accord. Je vais noter sa position sur notre carte dès que nous serons rentrés au camp. »

Partir en éclaireur avec Ellsworth vous a donné un aperçu du trajet que vous serez amené à effectuer. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont repéré un passage dans la montagne.

Si Roald Ellsworth est barré :

Si vous n'étiez pas au fait de la situation, vous auriez pu croire qu'Ellsworth s'était préparé pour la fin du monde. Malgré sa réputation d'éclaireur léger et de pisteur expert, un rapide coup d'œil à ses biens vous révèle qu'il a laissé derrière lui une tonne de provisions, de fournitures et d'équipement contre le froid. L'équipe se résout tristement à répartir ses possessions afin d'en faire le meilleur usage possible et vous repérez une paire de bottes étanches de rechange qu'il a dû apporter au cas où. Vous ignorez si vous serez un jour capable de marcher sur ses traces, mais au moins vous marcherez dans ses chaussures.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Chaussures d'Ellsworth à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Takada Hiroko est vivante :

Takada a étalé tout ce qu'il vous reste de matériel et de provisions devant elle en rangées bien organisées. « Avant que vous ne me le demandiez : oui, c'est moi qui assure l'intendance à présent », explique-t-elle. « Nous avons perdu deux avions et nous sommes séparés du reste de notre équipage. Nous devons répartir intelligemment nos provisions si nous voulons continuer cette folie. » Elle crache ce dernier mot comme une malédiction, vous laissant songeur quant à ses sentiments sur l'expédition. « Eh bien, ne restez pas là. Donnez-moi un coup de main », lance-t-elle. Vous hochez la tête et vous vous mettez au travail.

Takada a optimisé la répartition de l'équipement pour votre prochain voyage. N'importe quel investigateur a le droit de commencer le **Scénario II : Vers les Sommets Interdits** avec 3 ressources supplémentaires dans sa réserve de ressources.

Si Takada Hiroko est barrée :

Pour quelqu'un qui tirait une grande fierté de ses compétences organisationnelles, la réserve de pièces de Takada est un véritable capharnaüm. Si vous ne la connaissiez pas mieux, vous penseriez qu'il n'y a aucune logique dans la manière dont ses affaires sont rangées, mais connaissant Takada, vous imaginez bien qu'elle avait un moyen quelconque de s'y retrouver. Vous passez plusieurs minutes à farfouiller à la recherche de quoi que ce soit d'utile pour la suite de l'expédition. Sans Takada, vous ne pourrez jamais remettre les avions en état de voler, vous serez donc forcés de laisser la plupart de vos possessions sur place quand vous prendrez le départ demain. Pourtant, vous êtes sûr que vous pourrez trouver une utilité aux divers équipements qu'elle avait mis de côté.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter l'événement d'histoire Planque de Takada à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si Eliyah Ashevak est vivant :

Vous trouvez Eliyah à la périphérie du camp. Il est en train de s'occuper des chiens et de s'assurer qu'ils sont prêts pour le voyage de demain. Sa fidèle Anyu est à ses côtés, comme toujours. La chienne secoue la queue en vous voyant approcher. « Oh, salut », dit Eliyah par-dessus son épaule quand il se rend compte qu'Anyu vous a repéré. « Calme-toi, Anyu », gronde-t-il, amusé en lui caressant les oreilles. Vous lui demandez si elle se rend compte du danger dans lequel vous êtes tous. « Oh, elle sait », répond Eliyah. « Mais elle est plutôt douée pour faire abstraction des soucis. Ce ne serait pas la première fois. » Vous vous demandez avec un brin de curiosité quelles autres aventures Eliyah et Anyu ont pu vivre par le passé. Mais avant que vous ayez pu poser la question, vous recevez une flasque froide droit dans la poitrine. « Buvez », propose Eliyah. « Ça va vous réchauffer. » Il s'assoit et boit dans sa propre flasque, vous invitant d'un geste à faire de même. Vous portez la flasque à vos lèvres et avalez une gorgée. L'alcool vous brûle les entrailles. Assise entre vous, Anyu frotte son museau contre votre main. Un ange passe. Eliyah a raison, vous devriez profiter de cet instant où tout va bien.

Passer un moment apaisant avec Eliyah et Anyu vous fait aller un peu mieux. N'importe quel investigateur a le droit soit de soigner 1 traumatisme mental, soit d'effacer 1 horreur d'un soutien partenaire inscrite dans le Carnet de Campagne.

Si Eliyah Ashevak est barré :

Vous vous asseyez en bordure du camp afin de réfléchir à ce que le destin pourrait bien vous réserver pour les prochains jours quand un léger frottement vous tire de vos pensées. Vous vous retournez, affolé, vous attendant à tomber nez à nez avec une autre de ces immondes créatures émergeant de la glace ; mais c'est seulement Anyu, le fidèle compagnon d'Eliyah. La grande chienne grise vous observe de ses yeux implorants. Vous secouez la tête et vous levez avec lourdeur. Assez d'apitoiement pour ce soir. Vous faites mine de retourner vers le camp et vous l'entendez vous emboîter le pas dans la neige. Vous vous arrêtez net et vous tournez vers Anyu. Elle lève à nouveau les yeux vers vous. Cherche-t-elle du réconfort ? Quelqu'un pour la guider ? Vous vous accroupissez et passez votre main gantée dans son épaisse fourrure en lui parlant tendrement pour la rassurer, et vous rassurer aussi par la même occasion. Oui, je sais. Eliyah est parti. Moi aussi je suis perdu. Tu veux rester avec moi ? Anyu secoue la queue. Très bien alors.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Anyu à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Une Nuit Reposante 2 : Le silence tombe sur le camp à mesure que chaque membre de l'équipe sombre dans un profond sommeil. Vous cherchez tant bien que mal le sommeil, mais chaque fois que vous fermez les yeux, l'image de ces créatures fantasmagoriques vous revient en mémoire et vous tient en éveil. Vous vous demandez sinistrement si la mort ne sera pas le seul moment de repos que vous pourrez trouver dans ce voyage.

Vérifiez la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

☉ S'il y a au moins trois noms barrés, continuez à **Une Nuit Reposante 3**.

☉ Sinon, passez au **Scénario II : Vers les Sommets Interdits**.

Une Nuit Reposante 3 : Vous vous réveillez en sursaut et attrapez immédiatement une arme pour vous défendre. Le bruit que vous avez perçu jusque dans vos rêves et qui vous a tiré du sommeil n'est pas de ceux qui peut être émis par une créature de ce monde. Pourtant, tout semble calme...

Vous vous levez, encore sous le choc, et examinez les alentours. Votre campement de fortune vous protège certes des éléments, mais il est tout de même censé se trouver au cœur des contrées sauvages de l'Antarctique. Alors que là, vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, dans une pièce qui vous semble étrangement familière, mais que vous ne parvenez pas à identifier. Vous écarterez du pied la fine couche de neige qui subsiste autour de votre sac de couchage et découvrez un sol carrelé en dessous. Est-ce un rêve ?

Vous vous interrogez sur la réalité ou non de ce lieu mystérieux quand le carrelage s'estompe et disparaît. Vous vous trouvez à nouveau dans votre camp antarctique, entouré de vos compagnons ; seule demeure la porte qui menait hors de cette pièce. D'épaisses volutes grises virevoltent autour de vous, vous guidant vers la porte.

La lumière semble ne pas se refléter normalement. Quelque chose de surnaturel est à l'œuvre. Ces miasmes gris semblent composés de la même substance que les créatures cauchemardesques qui vous ont attaqué après le crash de votre aéroplane. Avez-vous vraiment l'intention de les suivre ?

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ Ouvrir la porte et vous aventurer dans le mirage. Continuez au **Scénario ??? : Mirage Fatal**.

☉ Ignorer la porte et attendre qu'elle disparaisse. Continuez au **Scénario II : Vers les Sommets Interdits**. (Vous aurez une autre opportunité plus tard.)



Scénario ??? : Mirage Fatal

Si c'est la première fois de cette campagne que vous jouez *Mirage Fatal*, continuez à l'**Introduction 1**. Sinon, passez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : Une fois passée la porte, vous vous retrouvez dans un labyrinthe de tunnels de glace enveloppés de miasmes et aux murs suintants d'ichor prismatique. Vos reflets vous toisent sous une myriade d'angles tous plus étranges les uns que les autres et votre voix résonne à travers ces couloirs infinis de miroirs. Vous faites volte-face. La porte a disparu derrière vous. À cet instant précis, quelque chose attire votre attention à la périphérie de votre champ de vision : une silhouette familière perce à travers la brume — mais... non... c'est impossible. Comment se peut-il ?

Trouvez l'encadré qui correspond au personnage tué dans l'accident d'avion et lisez-le. Ensuite, continuez à la **Mise en Place**.

Si le Professeur William Dyer a péri dans le crash de l'aéroplane :

Le professeur Dyer est mort. Cela ne peut pas être lui. Et pourtant... Vous le voyez aller et venir devant l'un de ses reflets, parlant tout seul. « Il faut les arrêter. Ils ne peuvent pas faire ça. » Il s'interrompt, comme si un interlocuteur invisible était en train de lui répondre. « Peu importe. Il faut y mettre un terme dès à présent ! » Pauvre Dyer. Vous vous souvenez qu'il avait tenté de vous avertir. Et pourtant, vous êtes là.

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si Roald Ellsworth a péri dans le crash de l'aéroplane :

Ellsworth est mort. Cela ne peut pas être lui. Et pourtant... Vous l'apercevez dans une cabine téléphonique, en train de se disputer violemment avec la personne au bout du fil. « Je sais que c'est dangereux, mais je dois y aller », explique-t-il. « Crois-moi sur parole, c'est trop important. »

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si Elijah Ashevak a péri dans le crash de l'aéroplane :

Elijah est mort. Cela ne peut pas être lui. Et pourtant... Elijah avance péniblement dans la neige, laissant une traînée de sang dans son sillage. « Est-ce que tu m'emmènes en sécurité ? » demande-t-il calmement au grand chien gris. Vous reconnaissez la forme familière d'Anyu, plus jeune de quelques années, mais pas moins imposante.

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si Danforth a péri dans le crash de l'aéroplane :

Danforth est mort. Cela ne peut pas être lui. Et pourtant... L'étudiant est assis à une table de la bibliothèque Orne, lisant à voix basse : « Je l'ai vu. Je sais que je l'ai vu. » Il commence à s'assoupir, puis se réveille en sursaut. Les cernes sous ses yeux semblent indiquer qu'il n'a pas dormi depuis plusieurs jours. « Je l'ai vu... c'était réel... »

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si James « Cookie » Fredericks a péri dans le crash de l'aéroplane :

Cookie est mort. Cela ne peut pas être lui. Et pourtant... Cookie est adossé à l'un des miroirs cristallins. Ses mains tremblent pendant qu'il recharge son fusil. Son visage et son uniforme sont couverts d'un mélange de boue et de suie. Il semble plus jeune, mais pas moins hagard. « Sergent Fredericks », crie une autre voix, le sortant de sa transe. « Les Allemands ont percé nos lignes cette nuit. Ils nous encerclent. Nous devons filer d'ici. »

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si Avery Claypool a péri dans le crash de l'aéroplane :

Claypool est mort. Cela ne peut pas être lui. Et pourtant... Vous l'observez penché sur une carte de l'Antarctique dont les régions intérieures ne sont que partiellement annotées. « Cela aurait dû être ici », dit-il en désignant le centre d'un cercle tracé à la hâte au crayon. « Dans cette chaîne de montagnes. Mais... » Il vacille, jetant des coups d'œil apeurés par-dessus son épaule. « C'est impossible, n'est-ce pas ? »

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si Takada Hiroko a péri dans le crash de l'aéroplane :

Takada est morte. Cela ne peut pas être elle. Et pourtant... Vous la reconnaissez malgré son jeune âge. Elle se penche tandis qu'un aéroplane décolle d'un pont trempé par la pluie. Une main se pose sur son épaule. « Il reviendra vite », lui dit une voix. Mais Takada n'a pas l'air convaincue.

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si le Dr Mala Sinha a péri dans le crash de l'aéroplane :

Le Dr Sinha est morte. Cela ne peut pas être elle. Et pourtant... Le médecin examine ce que vous supposez être un cadavre, flasque et sans vie. « Heure du décès : 14h23 », énonce-t-elle d'une voix égale. Mais dans son reflet brumeux, vous pouvez voir ses lèvres trembler légèrement à mesure qu'elle prend conscience de ce qui vient de se passer.

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Si le Dr Amy Kensler a péri dans le crash de l'aéroplane :

Le Dr Kensler est morte. Cela ne peut pas être elle. Et pourtant... Le professeur écrit dans son petit journal de cuir, son bureau faiblement éclairé à la bougie. Vous vous demandez quel genre de diagrammes anatomiques elle peut bien être en train de dessiner, mais avant que vous ayez pu jeter un œil, elle déchire la page, la chiffonne et la jette dans la poubelle en soupirant.

Le mirage disparaît aussi vite qu'il était apparu. Quel est cet endroit maudit ? Et comment ces événements auxquels vous n'avez pas assisté peuvent-ils se dérouler sous vos yeux ?

Introduction 2 : Une fois de plus, vous vous retrouvez dans un dédale de tunnels de glace imprégnés de brume et de miasmes. Votre reflet, chatoyant au moindre signe de corporéité, vous contemple depuis de nombreux angles à la fois.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place des Investigateurs (première fois)

- ☉ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario (première fois)

Utilisez cette Mise en Place uniquement la première fois que vous jouez **Mirage Fatal** lors de cette campagne.

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Mirage Fatal, Agents de l'Inconnu, Laissés en Arrière, Miasme, Horreurs Sans Nom, Silence et Mystère, Tekeli-li et Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Constituez le deck Intrigue en utilisant uniquement l'Intrigue 1. Retirez les autres intrigues de la partie.
- ☉ Constituez le deck Acte en utilisant uniquement l'Acte 1. Retirez les autres actes de la partie.
- ☉ Mettez en jeu le lieu Prison des Souvenirs, face révélée visible.
 - ✦ Chaque investigateur commence la partie dans la Prison des Souvenirs.
 - ✦ Mettez de côté chaque autre lieu, hors jeu.
- ☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : les neuf ennemis « Souvenir d'... » et les neuf soutiens d'histoire **Déterminé**.
- ☉ Vérifiez le niveau de difficulté.
 - ✦ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue 1a.
 - ✦ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue 1a.
- ☉ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- ☉ Vous êtes prêt à commencer.

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.

- ☉ Les investigateurs ont le droit de choisir l'intrigue qu'ils souhaitent utiliser (plus le numéro de l'intrigue est élevé, moins les investigateurs auront de temps).

- ☉ Essayez d'ajouter autant de cartes Histoire que possible à la pile de victoire !

Mise en Place des Investigateurs (deuxième et troisième fois)

- ☉ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*. S'il y a une coche à côté du nom du personnage, utilisez la version **Déterminé** de ce personnage à la place. Elles se trouvent dans le set de rencontre *Mirage Fatal*.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario (deuxième et troisième fois)

Utilisez cette Mise en Place si c'est la deuxième ou troisième fois que vous jouez **Mirage Fatal** lors de cette campagne.

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Mirage Fatal, Agents de l'Inconnu, Laissés en Arrière, Miasme, Horreurs Sans Nom, Silence et Mystère, Tekeli-li et Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Constituez le deck Intrigue en utilisant uniquement l'Intrigue 2 si c'est la deuxième fois que vous jouez **Mirage Fatal** ou uniquement l'Intrigue 3 si c'est la troisième fois. Retirez les autres intrigues de la partie.
- ☉ Constituez le deck Acte en utilisant uniquement l'Acte 2 si c'est la deuxième fois que vous jouez **Mirage Fatal** ou uniquement l'Acte 3 si c'est la troisième fois. Retirez les autres actes de la partie.
- ☉ Trouvez chaque carte Histoire inscrite sous la mention « Souvenirs Bannis » de votre Carnet de Campagne. Mettez chacune de ces cartes dans la pile de victoire.
 - ✦ Mettez de côté chaque ennemi « Souvenir d'... » restant, hors jeu.
- ☉ Trouvez chaque lieu inscrit sous la mention « Souvenirs Découverts » de votre Carnet de Campagne. Mettez chacun de ces lieux en jeu, face révélée visible, ainsi que la Prison des Souvenirs (*n'oubliez pas d'ajuster la valeur d'indice de chaque lieu en fonction du mot-clé Mirage comme indiqué à la page 25*).
 - ✦ Chaque investigateur commence la partie dans la Prison des Souvenirs.
 - ✦ Mettez chaque autre lieu de côté, hors jeu.
- ☉ Mettez de côté chacun des neuf soutiens d'histoire **Déterminé** qui n'a pas déjà été gagné lors des précédentes parties de **Mirage Fatal**.
- ☉ Vérifiez le niveau de difficulté.
 - ✦ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue.
 - ✦ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue.
- ☉ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- ☉ Vous êtes prêt à commencer.

Mirage

Le mot-clé **Mirage** représente la manifestation de votre puissance et de celle de vos compagnons. Ces lieux n'ont pas de face non révélée et entrent donc en jeu face révélée visible. À la place de la face non révélée, ces lieux affichent des cartes Histoire au verso. Ces cartes Histoire permettent aux investigateurs de s'aventurer plus loin dans les profondeurs de l'atrasgo mirage afin de débloquent de nouveaux souvenirs sous la forme de lieux ou de cartes Rencontre. Le nombre indiqué à côté du mot-clé **Mirage** représente le nombre d'indices requis pour retourner le lieu et les titres des cartes entre parenthèses indiquent quels souvenirs sont susceptibles d'apparaître.

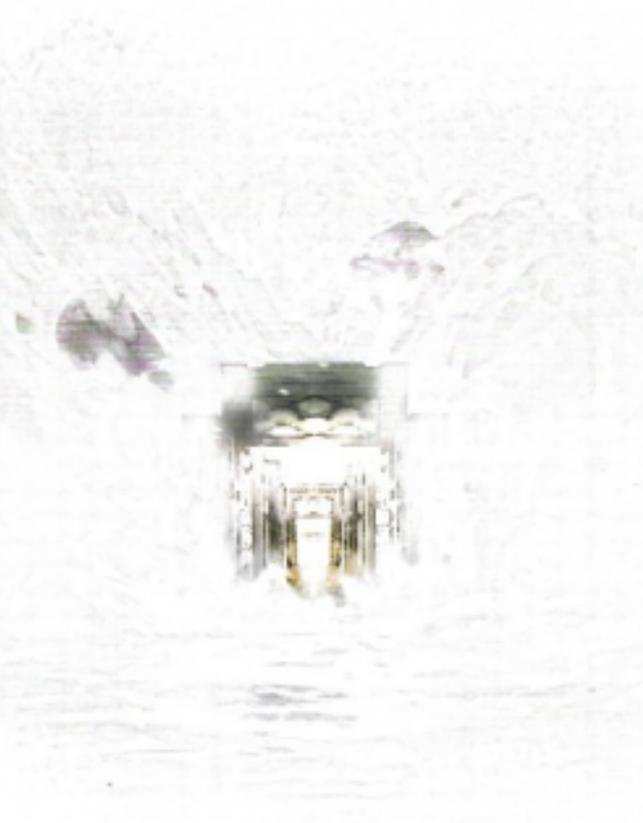
② Les investigateurs dans un lieu ayant le mot-clé **Mirage** peuvent, en tant que capacité **▲**, dépenser collectivement le nombre d'indices requis pour retourner le lieu et résoudre la carte Histoire au verso.

③ Quand un lieu ayant le mot-clé **Mirage** entre en jeu (y compris lors de la mise en place), pour chaque carte indiquée par le mot-clé **Mirage** qui est déjà en jeu ou dans la pile de victoire, diminue la valeur d'indice du lieu du nombre indiqué à côté du mot-clé **Mirage**.

→ **Note** : cette situation est moins susceptible de se produire la première fois que vous jouez **Mirage Fatal** et plus susceptible de se produire lors des occurrences suivantes.

→ **Exemple** : la *Prison des Souvenirs* possède une valeur d'indice de 3 et le titre suivant : « **Mirage** 1 (Camp de Base, Pont de Theodora, Couloirs de l'Université) ». Quand la *Prison des Souvenirs* entre en jeu, les investigateurs vérifient lesquelles des trois cartes indiquées sont déjà en jeu ou dans la pile de victoire. Les *Couloirs de l'Université* et le *Pont de Theodora* sont déjà en jeu, mais le *Camp de Base* est encore mis de côté. Par conséquent, la valeur d'indice de la *Prison des Souvenirs* est diminuée de 2, ce qui signifie que vous placerez seulement 1 indice dessus quand elle entrera en jeu.

④ Un lieu est « débarrassé de ses mirages » si toutes les cartes indiquées par le mot-clé **Mirage** sont déjà soit en jeu, soit dans la pile de victoire. Un lieu débarrassé de ses mirages ne peut plus être retourné.



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Vous vous levez péniblement. Était-ce un rêve ? Vous portez vos mains à vos tempes pour soulager votre mal de crâne. C'est comme si une foreuse pneumatique avait creusé à l'intérieur de votre tête. Si c'est à cela que ressemble le sommeil dans ce lieu infernal, alors vous préférez rester éveillé.

- ☉ Mais bon, vous n'avez pas vraiment votre mot à dire.
- ☉ Dans la section « Mirage Fatal » du Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Bannis », inscrivez le titre de chaque carte Histoire 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 que vous inscrivez ainsi. (Ne recevez pas de point d'expérience pour les cartes qui étaient déjà inscrites dans cette section.)
- ☉ Dans la section « Mirage Fatal » du Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Découverts », inscrivez le titre de chaque lieu non-**Autre Monde** en jeu.
 - ❖ Barrez chaque lieu inscrit sous la mention « Souvenirs Découverts » dont la carte Histoire correspondante est également inscrite sous la mention « Souvenirs Bannis ».
- ☉ S'il y a d'autres cartes non-Histoire dans la pile de victoire ayant le mot-clé Victoire X, chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme de leurs valeurs de Victoire X.
- ☉ Continuez au scénario suivant de la campagne de la manière suivante :
 - ❖ Si le dernier scénario que vous aviez joué avant celui-ci était De Glace et de Mort, continuez au **Scénario II : Vers les Sommets Interdits**.
 - ❖ Si le dernier scénario que vous aviez joué avant celui-ci était Vers les Sommets Interdits, continuez au **Scénario III : La Cité des Anciens**.
 - ❖ Si le dernier scénario que vous aviez joué avant celui-ci était La Cité des Anciens, continuez au **Scénario IV : Le Cœur de la Folie**.

Conclusion 1 : Vous passez la porte et titubez jusqu'à sur votre sac de couchage, puis, vous vous emmitoufflez dans les couvertures chaudes. Nulle porte ne claque derrière vous. Tout ceci était-il le fruit de votre imagination ? Ou était-ce réel ?

- ☉ Quelle différence cela ferait-il ?
- ☉ Dans la section « Mirage Fatal » du Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Bannis », inscrivez le titre de chaque carte Histoire 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 que vous inscrivez ainsi. (Ne recevez pas de point d'expérience pour les cartes qui étaient déjà inscrites dans cette section.)
- ☉ Dans la section « Mirage Fatal » du Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Découverts », inscrivez le titre de chaque lieu non-**Autre Monde** en jeu.
 - ❖ Barrez chaque lieu inscrit sous la mention « Souvenirs Découverts » dont la carte Histoire correspondante est également inscrite sous la mention « Souvenirs Bannis ».
- ☉ S'il y a d'autres cartes non-Histoire dans la pile de victoire ayant le mot-clé Victoire X, chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme de leurs valeurs de Victoire X.
- ☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.
- ☉ Continuez au scénario suivant de la campagne de la manière suivante :
 - ❖ Si le dernier scénario que vous aviez joué avant celui-ci était De Glace et de Mort, continuez au **Scénario II : Vers les Sommets Interdits**.
 - ❖ Si le dernier scénario que vous aviez joué avant celui-ci était Vers les Sommets Interdits, continuez au **Scénario III : La Cité des Anciens**.
 - ❖ Si le dernier scénario que vous aviez joué avant celui-ci était La Cité des Anciens, continuez au **Scénario IV : Le Cœur de la Folie**.



Scénario II : Vers les Sommets Interdits

Introduction 1 : Le vent souffle tandis que vous vous préparez au long voyage à venir. Personne ne parle. Et même si vous pouviez vous entendre à travers vos cache-oreilles et vos écharpes, que pourriez-vous dire ? Votre silence à tous retranscrit parfaitement votre terreur sans qu'il y ait besoin de mots.

Votre destination se trouve loin devant vous. Les cimes escarpées se profilent à l'horizon, comme si elles vous narguaient. Vous faites un dernier point mental de la situation...

Vérifiez votre Carnet de Campagne et lisez chaque encadré ci-dessous qui correspond à votre situation. Ensuite, continuez à l'**Introduction 2**.

Si Eliyah Ashevak est vivant et que le Traîneau en Bois est inscrit sous la mention « Matériel Récupéré » :

« Il est trop étroit pour nous convoier tous », explique Eliyah en fixant la dernière caisse de provisions au vieux traîneau, « mais il devrait au moins être capable de transporter nos provisions et notre équipement. » Il s'assure que les câbles sont suffisamment tendus et que les chiens sont correctement harnachés avant d'aller grattouiller Anyu, en tête d'équipage, derrière l'oreille. « Je ne suis pas spécialement pressé de devoir porter tout ça dans les montagnes, mais... on s'occupera de ça quand on y sera. Tu es prête Anyu ? » La chienne répond par un aboiement. « Alors, allons-y. »

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Vous grognez en soulevant votre énorme sac à dos. L'idée de vous aventurer dans la neige avec ces vingt kilos supplémentaires ne vous enchante guère, mais vous n'avez pas vraiment le choix. Vous n'avez aucune idée du temps que vous resterez là-bas et vous allez avoir besoin de toutes ces provisions pour survivre.

Ajoutez 1 pion * à la réserve du Chaos.

Si Avery Claypool est vivant :

« Le temps a l'air calme pour l'instant », explique Claypool, « mais il peut tourner d'une minute à l'autre. Nous serons sur de la glace la majeure partie de la journée, alors attention aux fissures. Il faut que la couche de glace mesure au moins soixante centimètres d'épaisseur pour que l'on puisse marcher dessus, alors restez derrière moi tout le temps et marchez aux mêmes endroits que moi si vous voulez rester en vie. » Il ramasse sa foreuse à tête spiralée et prend la tête du groupe.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Au premier signe de temps dégagé, vous décidez de tenter votre chance. À peine une heure plus tard, le temps se gâte et se change en tempête. Les chutes de neige sont terribles, mais c'est la glace qui vous ralentit surtout. Sans Claypool pour vous guider, vous devez progresser avec lenteur et précaution si vous voulez rester en vie.

Soit vous ajoutez 1 pion * à la réserve du Chaos, soit chaque investigateur subit 1 traumatisme physique.

Si Takada Hiroko est vivante :

Vous vous apprêtez à partir quand vous entendez Takada fredonner une ritournelle à voix basse. Un des autres membres semble la reconnaître. « Chante-la encore », dit-il, « je t'ai entendu chanter sur le Theodosia à l'aller. »

Takada pousse un soupir. « C'est une chanson que mon père m'a apprise. Elle m'aide à passer le temps », explique-t-elle.

Vous lui demandez si elle accepterait de vous l'enseigner et, pour la première fois depuis le début du voyage, vous la voyez décocher un sourire. « Avec plaisir. »

Vous passez le reste du trajet à chanter et à vous lier d'amitié.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Le silence pesant semble affecter l'équipe presque autant que le froid. Chaque pas est aussi difficile qu'il est solitaire.

Soit vous ajoutez 1 pion * à la réserve du Chaos, soit chaque investigateur subit 1 traumatisme mental.

Si les investigateurs ont repéré un passage dans la montagne :

Vous dénicher le passage qu'Ellsworth et vous aviez repéré la nuit dernière et vous y guidez le reste de l'équipe. Des falaises abruptes vous entourent à mesure que vous approchez des contreforts, vous protégeant du vent glacial. Le passage est un raccourci bienvenu dans votre voyage vers les sommets.

Lors de la mise en place, quand vous révélez le lieu de départ, diminuez de moitié sa valeur d'indice (en arrondissant au supérieur).

Sinon :

Vous progressez avec difficulté jusqu'aux contreforts de la montagne escarpée à travers la toundra gelée. Même équipé de chaussures spéciales et de vêtements chauds, votre progression est lente et ardue. Le vent vous assaille à chaque pas avec des rafales assez puissantes pour vous renverser, mais vous tenez bon.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Introduction 2 : Pendant d'interminables heures, vous marchez à travers la neige. Fort heureusement, nulle trace des créatures qui vous ont attaqué les deux jours précédents. Vous en viendrez presque à penser que tout cela n'avait été qu'une cruelle illusion. Mais, en approchant du pied des montagnes enneigées, vous découvrez une autre sorte de créature.

Celle-ci est gelée et à demi enterrée dans la neige, tel un macabre signe vous indiquant que vous êtes sur la bonne route. Son corps a la forme d'un tambour avec une peau épaisse et une paire d'ailes déchirées ayant la consistance du cuir. Un appendice en forme d'étoile, fixé sur la partie supérieure du corps, dépasse de la neige. Il est muni de cinq yeux morts et de sortes de cils prismatiques. Cinq ensembles de tentacules gisent à même la neige, gelés. La vue de cette chose vous fait frissonner bien plus que le froid de l'Antarctique. Il ne fait aucun doute qu'il s'agit là d'une de ces « Choses Très Anciennes » que le professeur Dyer et Danforth ont rencontrées la dernière fois qu'ils se sont aventurés au cœur de l'Antarctique. Mais qu'est-ce qui a bien pu la tuer ? Probablement pas le froid...

Continuez à la Mise en Place.

Mise en Place des Investigateurs

- ☉ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*. S'il y a une coche à côté du personnage, utilisez la version *Déterminé* qui se trouve dans le set de rencontre *Mirage Fatal* à la place.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Vers les Sommets Interdits*, *Climat Mortel*, *Choses Très Anciennes*, *Les Dangers de l'Antarctique*, *Horreurs Sans Nom* et *Tekeli-li*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mélangez les sept lieux Flanc de la Montagne et mettez en cinq en jeu en formant une ligne diagonale. Mettez de côté les deux lieux restants, hors jeu. Mettez en jeu Le Sommet tout en haut de la ligne diagonale. La position de chaque lieu correspond à un niveau allant de 0 à 5, en commençant par le lieu le plus bas qui est au niveau 0 et en montant jusqu'au sommet qui est au niveau 5. (Voir le placement des lieux ci-dessous).

☞ Révélez le lieu de niveau 0. Chaque investigateur commence la partie dans ce lieu.

- ☉ Ajoutez 1 pion à la réserve du Chaos.

- ☉ Vérifiez la section « Matériel Récupéré » du Carnet de Campagne et mettez en jeu dans le lieu de niveau 0 chaque soutien d'histoire *Expédition* qui y est listé. Retirez de la partie chaque autre soutien d'histoire *Expédition*.

- ☉ Mettez de côté la Terreur des Étoiles, hors jeu.

- ☉ Vérifiez le niveau de difficulté.

☞ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue 1a.

☞ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue 1a.

- ☉ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.

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

- ☉ Vous êtes prêt à commencer.

Adjacence des Lieux dans « Vers les Sommets Interdits »

Lors de ce scénario, les lieux sont disposés en une ligne diagonale, chaque lieu étant situé un niveau au-dessus ou en dessous du lieu qui est à côté de lui.

- ☉ Lors de ce scénario, chaque lieu est connexe au lieu en dessous de lui et au lieu au-dessus de lui.

Placement des Lieux pour « Vers les Sommets Interdits »



Interlude de Scénario : La Tragédie Frappe

Trouvez chaque membre survivant de l'expédition (y compris ceux qui sont actuellement sous le contrôle d'un investigateur) qui n'a pas de coche à côté de son nom dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, et sélectionnez-en un au hasard en tant que victime. Si aucun membre de l'expédition ne correspond à ces critères, ignorez le reste de cet interlude.

Tout est arrivé en un clin d'œil. Vous avez à peine eu le temps de crier le nom de votre compagnon que la créature le happe. Ses nombreux appendices s'enroulent autour du corps de votre compagnon qui tente de lutter, en vain.

Si la victime est James « Cookie »

Fredericks :

Le vétéran aguerri parvient à dégager son bras droit tout en poussant un juron. Contre toute attente, il parvient à saisir son colt et à presser une fois la détente. Le coup de feu résonne entre les montagnes et touche la forme grotesque de la créature.

Infligez 2 dégâts à la Terreur des Étoiles.

Puis, sans la moindre hésitation, la créature transperce le corps de sa victime de ses tentacules et la déchire de l'intérieur comme un bout de viande crue. Une giclée de sang teinte la neige de rouge. La créature laisse choir les restes meurtris de votre compagnon au sol et se tourne vers vous.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom du personnage qui a été sélectionné. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Le reste de votre périple dans la montagne est un mélange de neige et de peur. Vous grimpez de plus en plus haut, poussant votre corps à des extrémités que vous n'imaginiez pas possibles. Mais le sommet reste hors d'atteinte. La nuit tombe et les conditions climatiques deviennent de plus en plus mortelles. Le désespoir vous pousse à trouver une solution de repli pour survivre.

☉ Passez à la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : La vue depuis le sommet est époustouflante, mais vous n'êtes pas d'humeur à apprécier le spectacle. De l'autre côté de la montagne, la cité décrite par Dyer s'étale devant vos yeux. Son apparence irréaliste est sans équivoque. Des douzaines de bâtiments coniques ou pyramidaux faits d'ardoise noire ou de grès sont disposés selon un schéma hexagonal et forment un labyrinthe parfaitement géométrique. Malgré son ancienneté, la cité semble intacte, protégée par les sommets escarpés et l'épaisse couche de neige.

Vous gardez le silence pendant un moment, estomaqué par ce spectacle.

Si vous n'aviez pas vécu ces terribles épreuves, ce serait un moment de triomphe, mais après tous ces sacrifices, cette victoire vous semble bien vaine.

Un vent glacial balaie les sommets. L'air est trop rare pour que vous vous attardiez ici. Après une courte pause, vous reprenez votre route, vers le bas cette fois, en direction de l'étrange cité. Vous allez devoir monter un camp pour la nuit avant d'atteindre la ville. Avec un peu de chance, cela vous protégera des terribles créatures qui y vivent...

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a atteint le sommet.

☉ 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.

☉ Pour chaque soutien **Expédition** dans la pile de victoire, un investigateur a le droit de choisir d'ajouter ce soutien à son deck. Il ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur. Pour chaque soutien **Expédition** ainsi ajouté à son deck, cet investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus.

☉ Dans la section « Matériel Récupéré » du Carnet de Campagne, barrez le nom de chaque soutien **Expédition** qui n'est pas dans la pile de victoire.

☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Continuez à l'**Interlude II : Une Nuit Interminable**.

Conclusion 2 : Vous commencez à perdre tout espoir quand vous tombez par hasard sur l'entrée d'une grotte obscure encastrée dans le flanc de la montagne. Le vent hurle devant l'entrée de la grotte, apportant avec lui un déluge de neige. Vous ignorez ce qui serait le pire : une mort lente piégé à l'intérieur d'une grotte de glace, ou une mort tout aussi lente en tentant désespérément d'atteindre le sommet. Mais, l'un de vos compagnons allume sa lampe-torche et vous découvrez qu'il existe peut-être une troisième alternative.

Les murs de la grotte sont couverts d'étranges hiéroglyphes comme vous n'en aviez jamais vus. Vous présumez qu'il s'agit là d'une antique langue inconnue. Peut-être celle des fameuses Choses Très Anciennes qui vivaient autrefois dans ces contrées. Mais, plus important encore, la caverne forme en fait un tunnel qui s'enfonce profondément dans les entrailles de la montagne, bien au-delà de ce que le rayon de votre lampe vous permet de voir.

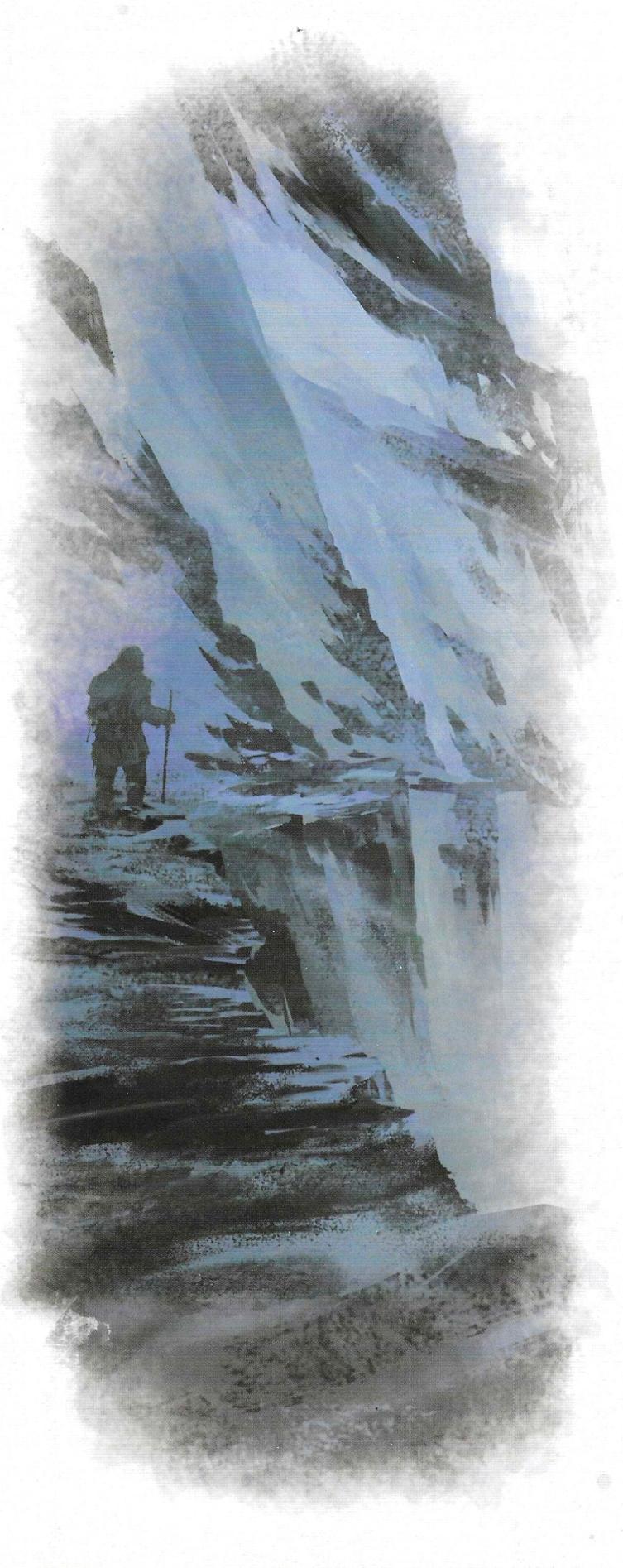
Vous décidez de voter et la majorité décide de continuer l'exploration de la grotte dans l'espoir que le tunnel débouche sur une autre sortie. À votre grande surprise, le trajet se révèle facile malgré une obscurité omniprésente et les échos d'étranges gémissements qui résonnent dans les profondeurs des cavernes et affectent votre santé mentale. Vous marchez pendant des heures jusqu'à ce qu'enfin vous aperceviez de la lumière.

Vous émergez sur l'autre versant de la montagne et la vue vous coupe le souffle. Des douzaines de bâtiments coniques ou pyramidaux faits d'ardoise noire ou de grès sont disposés selon un schéma hexagonal et forment un labyrinthe parfaitement géométrique. Malgré son ancienneté, la cité semble intacte, protégée par les sommets escarpés et l'épaisse couche de neige.

Vous gardez le silence pendant un moment, estomaqué par ce spectacle. Vous avez réussi à trouver un passage à travers la montagne ! Si vous n'aviez pas vécu ces terribles épreuves, ce serait un moment de triomphe, mais après tous ces sacrifices, cette victoire vous semble bien vaine. Après une courte pause, vous reprenez votre route, vers le bas cette fois, en direction de l'étrange cité. Vous allez devoir monter un camp pour la nuit avant d'atteindre la ville. Avec un peu de chance, cela vous protégera des terribles créatures qui y vivent...

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a trouvé un autre chemin à travers les montagnes.
- ☉ 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.
- ☉ Barrez le nom de toutes les cartes dans la section « Matériel Récupéré » du Carnet de Campagne.
- ☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Continuez à l'Interlude II : Une Nuit Interminable.



Interlude II : Une Nuit Interminable

Une Nuit Interminable 1 : À nouveau en sécurité, vos compagnons et vous montez le camp en silence. Vous vous émervez du calme de cette soirée en comparaison de la précédente, même si ce calme est à la fois dû à la diminution de votre nombre et à la sombre humeur que cela fait planer sur les autres. Au final, ce calme est tout sauf reposant. Après plusieurs heures à tenter en vain de trouver le sommeil, vous décidez plutôt de faire le point sur vos compagnons...

Vous ne disposez d'assez de temps que pour vous intéresser à quelques membres de l'expédition (qu'ils soient vivants ou que leur nom soit barré). Une à la fois, choisissez et lisez trois des sections encadrées ci-dessous (quatre à la place si l'équipe a trouvé un autre chemin à travers les montagnes). Si l'effet de jeu d'une des sections choisies ne peut pas être réalisé, elle ne compte pas parmi cette limite et vous pouvez choisir une nouvelle section à la place. Une fois que vous avez lu le bon nombre de sections, continuez à **Une Nuit Interminable 2**.

Si William Dyer est vivant :

Le professeur fait les cent pas tout en passant la main dans ses cheveux grisonnants. « Tout est lié. Il doit y avoir un lien », murmure-t-il pour lui-même. « Les Choses Très Anciennes et ces illusions, ces "mirages" », continue-t-il comme pour répondre à votre question muette. « La dernière fois que nous étions ici, j'ai eu des visions de ces Choses Très Anciennes. Elles étaient en guerre contre d'autres espèces... des espèces extraterrestres. Mais peut-être que la véritable source de leur peur se trouvait ici, sur Terre ? » Il plonge ses yeux dans les vôtres. « Et si elles n'étaient pas originaires d'ici ? Et si elles protégeaient quelque chose ? »

Parler avec le professeur Dyer vous aide à rationaliser malgré la folie ambiante. N'importe quel investigateur a le droit de choisir et d'enlever jusqu'à cinq faiblesses Tekeli-li de son deck (mélangez-les avec le reste du set de rencontre Tekeli-li).

Si William Dyer est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors de l'Interlude I :

Vous prenez quelques instants pour examiner quelques-uns des vieux croquis du professeur, ceux qu'il avait apportés avec lui au cas où ils pourraient se révéler utiles. Comme vous vous en doutez, aucune des créatures qu'il a dépeintes ne ressemble à ce que vous avez vu. Mais juste au moment où vous vous apprêtez à abandonner, vous tombez sur plusieurs croquis de la cité qu'il prétend avoir découverte par-delà des montagnes sombres et escarpées. On peut y voir une gigantesque arche ornée de cinq glyphes entourés d'une étoile à cinq branches. Sous l'arche, ou peut-être derrière, se dresse quelque chose de grotesque. Les lignes du croquis se changent en un enchevêtrement de traits fins et de taches d'encre que vous pouvez à peine décrire. Autour de l'arche, plusieurs de ces créatures extraterrestres avec des corps en forme de tonneau et des têtes semblables à des étoiles de mer sont représentées ; les « Choses Très Anciennes » comme les surnomme Dyer dans son rapport. Elles semblent en pleine contemplation, leurs appendices en forme d'ailes étalés en révérence. Vous aimeriez pouvoir demander à Dyer ce que cela signifie, mais malheureusement, il est trop tard pour cela. Vous ramassez ses croquis et les emportez avec vous, en espérant qu'ils s'avèrent utiles plus tard.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter l'événement d'histoire Croquis de Dyer à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Danforth est vivant :

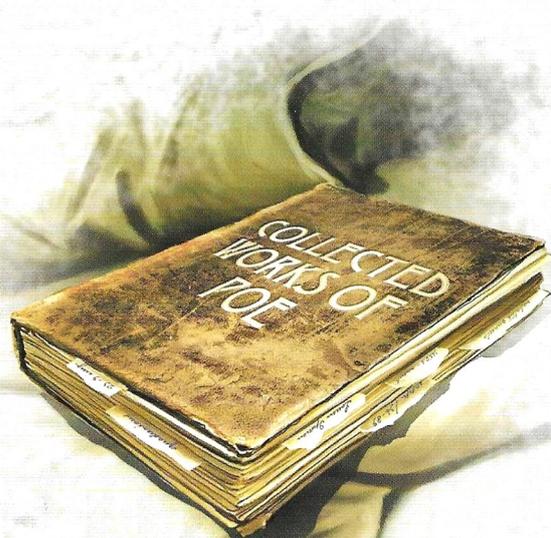
Personne d'autre ne semble comprendre les divagations incessantes de Danforth, mais vous pensez que vous commencez à y discerner un sens. Ou, tout du moins, vous essayez. Après tout, quoi qu'il ait vu lors de la précédente expédition en Antarctique, cela se trouve au cœur de tout ceci. « C'était... c'était... » Il s'interrompt, cherchant ses mots. « C'était comme les créatures que nous avons vues. Un mélange d'encre, de brume et de couleurs. En tout cas, c'est comme cela que nos yeux humains interprètent leur véritable forme. » Ses propres yeux sont distants, horrifiés tandis qu'il se remémore le mirage. « C'est toujours là. Enchaîné. Entravé. Mais plus pour longtemps, j'en ai peur. Plus pour longtemps. »

Parler avec Danforth vous a fait prendre conscience de la folie qui règne en ces lieux. Au moment de commencer le **Scénario III : La Cité des Anciens**, n'importe quel investigateur a le droit de piocher deux cartes supplémentaires lorsqu'il constitue sa main de départ.

Si Danforth est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors de l'Interlude I :

Vous décidez de fouiller les affaires de Danforth en espérant qu'il ait gardé un journal ou quelque preuve de sa précédente expédition avec Dyer. À la place, vous dénicher une collection d'ouvrages de fiction à la fois macabre et spéculative ; dont un vieux recueil des œuvres d'Edgar Allan Poe. Ses pages sont ponctuées de nombreux marque-pages de fortune et ses marges sont constellées d'annotations, certaines pertinentes, d'autres apparemment sans queue ni tête. Vous ignorez la raison pour laquelle Danforth a jugé pertinent d'apporter jusqu'ici une telle collection de contes, en particulier celui qui lui était si cher. Vous l'ouvrez à l'un des marque-pages et commencez à lire : « Nous ne pûmes jamais le décider à y toucher ou même à en approcher ; il se mit à trembler quand nous voulûmes l'y contraindre, criant de toute sa force : "Tekeli-li !" » Dans les marges, Danforth a griffonné : « Qu'est-ce qui pourrait nous libérer d'un tel paroxysme ? Comment puis-je laisser derrière moi cette effroyable sensation ? »

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Recueil de Poe à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si le Dr Amy Kensler est vivante et qu'il est indiqué dans votre Carnet de Campagne que le Dr Kensler a partagé ses découvertes avec vous :

Le Dr Kensler ne semble pas surprise de vous voir entrer dans sa tente. Elle lève les yeux de son bureau et baisse ses lunettes pour vous regarder directement. « Vous êtes là pour voir ce que j'ai découvert ? » demande-t-elle. Vous hochez la tête. « Très bien. » Son attitude est inhabituellement chaleureuse. Vous vous approchez et regardez par-dessus son épaule. Devant elle se trouve un appendice de Chose Très Ancienne méthodiquement disséqué. Un liquide vert foncé recouvre sa chair écailleuse et la paillasse en dessous. Elle replace correctement ses lunettes et vous désigne son échantillon. « Ils ne sont pas si différents de nous », dit-elle, « comme Dyer l'avait indiqué dans son compte-rendu. Pourtant, ils sont capables de résister à une pression incroyable et un froid intense. Peut-être même au vide de l'espace. Par contre, ce que je ne comprends pas... » Elle inspire profondément avant de poursuivre. « Le rapport de Dyer ne parlait que de quelques créatures de ce genre sorties d'hibernation. Alors comment se fait-il qu'elles soient si nombreuses ? »

Les recherches du Dr Kensler vous permettent de voir la situation avec une plus grande clarté. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Kensler est sur le point de tout comprendre.

Si le Dr Amy Kensler est vivante, mais qu'il n'est pas indiqué dans votre Carnet de Campagne que le Dr Kensler a partagé ses découvertes avec vous :

Le Dr Kensler vous lance un regard froid quand elle vous voit entrer dans sa tente, puis elle se remet au travail. « Désolée, je suis trop occupée pour échanger des banalités avec vous. Je n'ai pas de temps à perdre, allez trouver quelqu'un d'autre à déranger et laissez-moi travailler.

Elle ne semble pas vouloir vous voir en ce moment. Choisissez quelqu'un d'autre. (Cela ne compte pas dans le nombre de sections que vous avez le droit de lire.)

Si le Dr Amy Kensler est barrée et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors de l'Interlude I :

Vous examinez les notes de recherche laissées par la cheffe de cette expédition maudite. Si quelqu'un peut donner du sens à ce que vous avez vu jusqu'à maintenant, c'est bien le Dr Kensler. Peut-être en savait-elle plus sur ces créatures que ce qu'elle a laissé transparaître. Vous fouillez sa tente et retournez ses affaires jusqu'à ce que vous trouviez un épais journal rempli de notes méticuleuses concernant le voyage en Antarctique et les deux premiers jours que vous avez passés à décharger des fournitures et à installer le camp. Par la suite, les notes deviennent moins détaillées et plus embrouillées. Son récit des jours précédant l'accident d'aéroplane prend une tournure quasiment délirante. Elle y parle de murs ruisselant de miasmes noirs, d'un vide sans fin sous la glace, de quelque chose de maléfique venu d'un autre monde qui demeure dans le cœur par-delà le portail — et puis, plus rien.

Le Dr Kensler n'était pas du genre à raconter ses rêves ou à écrire de la fiction. Quelque chose l'avait ébranlée. Quelque chose lui avait fait voir ce sur quoi elle a écrit. Mais comment ? Et quand ? Vous vous asseyez et décidez de continuer à remplir son journal avec votre propre compte-rendu des événements dans l'espoir funeste que si vous ne quittez pas ce continent vivant, quelqu'un lira ceci et saura ce qui s'est passé ici...

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Journal de Kensler à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si le Dr Mala Sinha est vivante :

« Comment vous sentez-vous ? » La sincère préoccupation de la praticienne vous laisse un instant sans voix. Vous vous attendiez à être reçu par un roulement d'yeux et des soupirs d'exaspération. « Oh, allons. Je n'ai pas le droit de m'inquiéter de votre état ? Après tout ce que nous avons vu et traversé, je pense que nous pouvons nous permettre un brin de familiarité. » Devant tant d'insistance, vous l'autorisez à examiner vos blessures et à rechercher d'éventuels signes d'hypothermie. « Nous avons de la chance d'être en vie, vous savez », explique-t-elle calmement en débarrassant sa trousse de soin. « Ou peut-être... » Elle serre les dents et secoue la tête. « ...peut-être sont-ce eux qui ont de la chance. »

L'expertise du Dr Sinha vous permet de vous remettre de vos blessures. N'importe quel investigateur a le droit soit de soigner 1 traumatisme physique, soit d'effacer 1 dégât d'un soutien partenaire inscrit dans le Carnet de Campagne.

Si le Dr Mala Sinha est barrée et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors de l'Interlude I :

Vous ignorez ce qui vous a poussé à chercher la tente du Dr Sinha, mais maintenant que vous êtes ici, vous avez la certitude que vous ne trouverez aucune réponse parmi ses affaires. Peut-être pourriez-vous récupérer quelques fourrures et une ou deux vieilles trusses de soin. Alors que vous fourrez son matériel médical dans un de ses sacs à dos, un frisson vous parcourt l'échine. Vous avez beau vous dire que nécessité fait loi, piller ainsi dans les affaires d'une morte vous pèse sur la conscience. Vous sanglez le sac à dos sur vos épaules et vous apprêtez à partir en espérant que cette sensation ne dure pas. Le son assourdi d'un objet tombant de la poche avant du sac attire votre attention. Vous baissez les yeux et découvrez un petit portefeuille de cuir tombé à vos pieds. Dedans, vous découvrez seulement une épingle à cheveux, une photo de Dr Sinha avec ce que vous supposez être sa famille et le talon d'un ticket de spectacle du théâtre Riverview. Sans savoir pourquoi, vous fourrez le portefeuille dans votre poche. Son contenu devait avoir une grande valeur sentimentale pour elle.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Trousse de Soins de Sinha à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si James « Cookie » Fredericks est vivant :

Vous rendez visite à Cookie tard ce soir-là, quand tout le monde est endormi. Les braises du feu de camp finissent de se consumer en silence, projetant une ombre dansante derrière sa silhouette courbée. « J'espère qu'vous êtes pas là pour recevoir des conseils », finit-il par dire.

Vous secouez la tête et lui répondez que cherchez juste un peu de compagnie. « C'est ça, oui. Dites plutôt qu'vous arrivez pas à dormir. » Vous ne répondez pas. Inutile de nier l'évidence. Il prend une longue inspiration et poursuit. « Quand on était dans les tranchées, on dormait presque jamais. Comme si c'était déjà pas assez dur avec la boue, la saleté et les mouches. Et chaque fois qu'on essayait de dormir, les Allemands nous réveillaient avec des tirs de mortier. La fatigue était insupportable. Dormir ne serait-ce qu'une heure ou deux était une bénédiction en soi. Mais j'ai traversé cet enfer malgré tout. » Vous lui demandez comment vous pourriez faire de même. Ses lèvres s'affaissent, mais il vous répond quand même. « Très bien, Ouvrez vos oreilles. »

Les conseils de Cookie vous aident à appréhender le voyage qui vous attend. N'importe quel investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus.

Si James « Cookie » Fredericks est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set *Souvenirs des Disparus* lors de l'Interlude I :

Pendant que vous installez le camp, un des autres membres de l'équipe s'approche de vous en vous tendant un sac de vieux objets ayant appartenu à Cookie. « Je pense que vous êtes la personne la mieux placée pour les prendre », dit le jeune homme avec la voix endeuillée. Vous vous asseyez près du feu de camp et examinez le contenu de la sacoche. À l'intérieur se trouvent plusieurs des effets personnels de Cookie : une montre à gousset fêlée, une pochette d'allumettes marquée du logo de l'hôtel Excelsior et, bien sûr, son fidèle Colt .32. Il est exceptionnellement bien entretenu, son canon poli est propre et sa poignée en bois immaculée. Connaissant Cookie, cela a moins à voir avec son amour des armes qu'avec les vieilles habitudes qui ont la vie dure. Vous tirez le cylindre vers l'extérieur et remarquez qu'il ne reste que quelques balles. Vous faites tourner le cylindre au ralenti tout en faisant une promesse silencieuse à Cookie : Pas d'inquiétude, je vais faire bon usage de ces balles.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire .32 Personnalisé de Cookie à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Avery Claypool est vivant :

Vous trouvez Claypool à l'extrémité du camp, les yeux rivés sur la ville extraterrestre. « Remarquable, n'est-ce pas ? » Vous hochez la tête en ajoutant que vous aussi n'aviez jamais rien vu de tel niveau architecture. « Non, non. Ce n'est pas de cela que je parle, regardez... » Il vous désigne les immenses pics qui surplombent la ville dans toutes les directions, comme une clôture. « Cela semble construit pour bloquer et canaliser le vent. Ils n'ont pas bâti leur ville à n'importe quel endroit, et la manière dont les structures et les rues sont agencées les protègent de l'excès de neige. » Il vous jette un regard sérieux avant de poursuivre. « Ces créatures ont choisi de bâtir leur cité à l'endroit le plus inhospitalier de la Terre, et elles ont malgré tout prospéré. » Vous lui demandez si cela signifie que la météo se montera dorénavant plus clémente. « Peu probable », répond-il. « Nombre des protections qu'ils ont construites pour protéger la ville sont en mauvais état faute d'entretien. Et il y a sensiblement plus de glace qu'à leur époque. Mais je vais m'assurer que nous soyons le plus à l'abri possible.

Les prévisions de Claypool vous aident à mieux anticiper les conditions climatiques. Retirez 1 pion ❄️ de la réserve du Chaos.

Si Avery Claypool est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set *Souvenirs des Disparus* lors de l'Interlude I :

Les possessions de Claypool sont éparpillées dans la tente principale du campement, y compris une carte de la Barrière de Ross marquée de diverses annotations que vous ne comprenez pas. Une soudaine bourrasque ouvre le rabat de la tente et l'emplit d'air glacial. Vous enroulez vos bras autour de votre poitrine pour vous réchauffer. Sans Claypool, vous êtes sans défense contre ce climat hostile. Être pris dans une tempête polaire signerait votre arrêt de mort, et il était le seul capable de les prédire avec précision. Vous soupirez et vous apprêtez à partir quand vos yeux s'arrêtent sur l'épais manteau de fourrure posé avec le reste des affaires de Claypool. Vous baissez les yeux sur votre propre manteau : élimé et déchiré au cours de votre difficile voyage. Vous attrapez celui de Claypool et laissez votre vieux manteau derrière. Ce sera peut-être sa manière à lui de votre protéger tout de même contre le froid malgré son trépas.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Fourrures de Claypool à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si Roald Ellsworth est vivant :

Ellsworth vous pose une main sur l'épaule et vous tend un petit sac de provisions. « Allez », commence-t-il et vous désignant la ville du doigt. « Vous et moi allons faire une petite balade. » Vous progressez à travers la neige et la glace malgré l'obscurité jusqu'à ce que vous atteignez enfin le toit angulaire d'une des structures de basalte de la ville. « Là, comme je l'imaginai », dit-il en désignant une fenêtre à moitié recouverte de neige percée dans le flanc de la structure. « Nous pouvons entrer dans le bâtiment par cette ouverture et descendre jusqu'au niveau de la rue en passant par l'intérieur. Ce sera beaucoup plus facile que de se traîner dans la neige, vous ne croyez pas ? Je vais indiquer l'emplacement sur notre carte. Rentrons au camp avant de nous perdre. »

Partir en éclaireur avec Ellsworth vous a donné un aperçu du trajet que vous serez amené à effectuer. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont exploré les alentours de la cité.

De plus, si Avery Claypool est également vivant :

Lorsque vous revenez au camp, Claypool se précipite vers vous en panique. Il porte un sac à dos rempli d'équipement. « Roald ! Je... je pensais... » il recule, soulagé.

« Avery, tu étais... » Ellsworth esquisse un sourire. « Tu étais inquiet pour moi ? »

Claypool lâche son sac et lève les yeux au ciel. « Tu en doutais ? » Vous vous éclipses en riant sous cape, laissant les deux hommes se réconcilier.

Si Roald Ellsworth est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors de l'Interlude I :

Si vous n'étiez pas au fait de la situation, vous auriez pu croire qu'Ellsworth s'était préparé pour la fin du monde. Malgré sa réputation d'éclaireur léger et de pisteur expert, un rapide coup d'œil à ses biens vous révèle qu'il a laissé derrière lui une tonne de provisions, de fournitures et d'équipement contre le froid. L'équipe se résout tristement à répartir ses possessions afin d'en faire le meilleur usage possible et vous repérez une paire de bottes étanches de rechange qu'il a dû apporter au cas où. Vous ignorez si vous serez un jour capable de marcher sur ses traces, mais au moins vous marcherez dans ses chaussures.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Chaussures d'Ellsworth à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Takada Hiroko est vivante :

L'intendante autoproclamée de l'équipe est en train d'inventorier quelque chose lorsque vous vous approchez d'elle. Elle pousse un juron en se perdant dans ses comptes. « Vous avez une idée du temps que ça m'a pris pour... » Elle s'interrompt et lève les yeux au ciel.

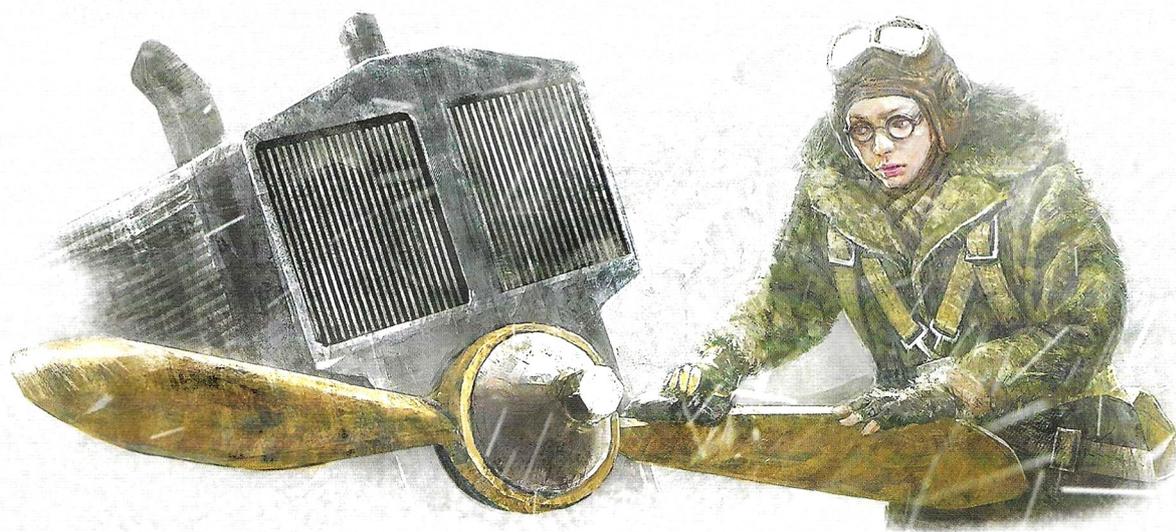
« Qu'est-ce que vous voulez ? » demande-t-elle d'une voix empreinte d'un mélange d'exaspération et de monotonie. Vous informez Takada que vous aimeriez certains équipements spécifiques pour l'expédition de demain dans la cité extraterrestre. « Oh, vous aimeriez, hein ? » Elle pousse un soupir. « Et pourquoi pas, après tout. Mais ne prenez rien dans ce sac-là », ajoute-t-elle en désignant un sac à dos remplis de pièces de rechange pour l'aéroplane et de provisions. « C'est... une longue histoire », répond-elle à la question que vous n'avez pas osé poser, ce qui met fin à la discussion.

Takada s'est assurée que vous soyez bien équipé pour votre prochain voyage. N'importe quel investigateur a le droit de commencer le Scénario III : La Cité des Anciens avec 3 ressources supplémentaires dans sa réserve de ressources.

Si Takada Hiroko est barrée et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors de l'Interlude I :

Pour quelqu'un qui tirait une grande fierté de ses compétences organisationnelles, la réserve de pièces de Takada est un véritable capharnaüm. Si vous ne la connaissiez pas mieux, vous penseriez qu'il n'y a aucune logique dans la manière dont ses affaires sont rangées, mais connaissant Takada, vous imaginez bien qu'elle avait un moyen quelconque de s'y retrouver. Vous passez plusieurs minutes à farfouiller à la recherche de quoi que ce soit d'utile pour la suite de l'expédition. Sans Takada, vous ne pourrez jamais remettre les aéroplanes en état de voler, vous serez donc forcés de laisser la plupart de vos possessions sur place quand vous prendrez le départ demain. Pourtant, vous êtes sûr que vous pourrez trouver une utilité aux divers équipements qu'elle avait mis de côté.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter l'événement d'histoire Planque de Takada à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si Eliyah Ashevak est vivant :

Vous ne parvenez pas à dénicher Eliyah, par contre Anyu vous trouve. L'énorme chienne vous saute sur les genoux alors que vous ne vous y attendiez pas et frotte son museau contre votre visage. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'éclater de rire en tentant de repousser ses assauts. Une truffe humide, c'est une chose. Une truffe congelée, c'en est une autre. « Anyu, descends ! » crie Eliyah, et la chienne, obéissante, descend et va s'asseoir à proximité.

« Désolé », s'excuse Eliyah en s'asseyant à côté d'Anyu pour lui gratouiller les oreilles. Vous secouez la tête en lui disant que cela a du bon de rire par les temps qui courent, surtout après les tragédies qui vous ont frappées. Il hoche la tête. « C'est vrai. Anyu m'a déjà aidé par le passé dans des situations comme... enfin... j'imagine qu'on ne peut pas vraiment dire que la situation était exactement comme celle-là. Mais elle a toujours été là pour moi. Et on dirait qu'elle s'est particulièrement attachée à vous. » Comme si elle comprenait les paroles d'Eliyah, la chienne vous lance un regard emplie de chaleur. Vous souriez et lui répondez que vous ressentez la même chose. Anyu remue la queue.

Passer un moment apaisant avec Eliyah et Anyu vous fait aller un peu mieux. N'importe quel investigateur a le droit soit de soigner 1 traumatisme mental, soit d'effacer 1 horreur d'un soutien partenaire inscrit dans le Carnet de Campagne.

Si Eliyah Ashevak est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set *Souvenirs des Disparus* lors de l'Interlude I :

Vous vous asseyez en bordure du camp afin de réfléchir à ce que le destin pourrait bien vous réserver pour les prochains jours quand un léger frottement vous tire de vos pensées. Vous vous retournez, affolé, vous attendant à tomber nez à nez avec une autre de ces immondes créatures émergeant de la glace ; mais c'est seulement Anyu, le fidèle compagnon d'Eliyah. La grande chienne grise vous observe de ses yeux implorants. Vous secouez la tête et vous levez avec lourdeur. Assez d'apitoiement pour ce soir. Vous faites mine de retourner vers le camp et vous l'entendez vous embêter le pas dans la neige. Vous vous arrêtez net et vous tournez vers Anyu. Elle lève à nouveau les yeux vers vous. Cherche-t-elle du réconfort ? Quelqu'un pour la guider ? Vous vous accroupissez et passez votre main gantée dans son épaisse fourrure en lui parlant tendrement pour la rassurer, et vous rassurer aussi par la même occasion. Oui, je sais. Eliyah est parti. Moi aussi je suis perdu. Tu veux rester avec moi ? Anyu secoue la queue. Très bien alors.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Anyu à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Une Nuit Interminable 2 : *Vous essayez en vain de dormir, mais la nuit semble s'étirer à l'infini et vos pensées se perdent dans un labyrinthe d'inquiétude et de doute.*

☉ Si vous avez déjà joué le **Scénario ??? : Mirage Fatal** au cours de cette campagne, continuez à **Une Nuit Interminable 3**.

☉ Sinon, vérifiez la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

◆ Si au moins 3 noms sont barrés, passez à **Une Nuit Interminable 4**.

◆ Sinon, continuez au **Scénario III : La Cité des Anciens**.

Une Nuit Interminable 3 : *Alors que vous commencez à sombrer pour de bon dans le sommeil, la porte apparaît à nouveau. Elle scintille brièvement et une brume grise s'échappe des interstices de l'embrasement. Une nouvelle fois, vous avez la possibilité de vous aventurer dans le dédale d'illusions gelé. Mais l'oserez-vous ?*

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ Ouvrir la porte et vous aventurer à nouveau à travers le mirage. Ajoutez 1 pion ♣ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne. Continuez au **Scénario ??? : Mirage Fatal**.

☉ Ignorer la porte et attendre qu'elle disparaisse. Continuez au **Scénario III : La Cité des Anciens**. (Vous aurez une autre opportunité plus tard.)

Une Nuit Interminable 4 : *Alors que vous commencez à sombrer pour de bon dans le sommeil, vous sentez une imperceptible menace planer sur vous. Vous attrapez immédiatement une arme pour vous défendre, mais lorsque vous examinez les environs, tout semble normal.*

Vous vous levez, encore sous le choc, et examinez les alentours. Votre campement de fortune vous protège certes des éléments, mais il est tout de même censé se trouver au cœur des contrées sauvages de l'Antarctique. Alors que là, vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, dans une pièce qui vous semble étrangement familière, mais que vous ne parvenez pas à identifier. Vous écarterez du pied la fine couche de neige qui subsiste autour de votre sac de couchage et découvrez un sol carrelé en dessous. Est-ce un rêve ?

Vous vous interrogez sur la réalité ou non de ce lieu mystérieux quand le carrelage s'estompe et disparaît. Vous vous trouvez à nouveau dans votre camp antarctique, entouré de vos compagnons ; seule demeure la porte qui menait hors de cette pièce. D'épaisses volutes grises virevoltent autour de vous, vous guidant vers la porte.

La lumière semble ne pas se refléter normalement. Quelque chose de surnaturel est à l'œuvre. Ces miasmes gris semblent composés de la même substance que les créatures cauchemardesques qui vous ont attaqué après le crash de votre aéroplane. Avez-vous vraiment l'intention de les suivre ?

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ Ouvrir la porte et vous aventurer dans le mirage. Continuez au **Scénario ??? : Mirage Fatal**.

☉ Ignorer la porte et attendre qu'elle disparaisse. Continuez au **Scénario III : La Cité des Anciens**. (Vous aurez une autre opportunité plus tard.)

Scénario III : La Cité des Anciens

Au fur et à mesure de l'introduction, vérifiez le Carnet de Campagne et lisez les encarts correspondant à votre situation.

Introduction : Rien de ce que contenait le rapport de Dyer n'aurait pu vous préparer aux terribles espaces de cette cité blasphématoire et impénétrable nichée au cœur de l'Antarctique. Le large panorama est constellé de tours massives, de temples, de ponts et de pyramides. Dans la lueur inéluctable de l'aube, la cité labyrinthique et cyclopéenne semble s'étendre à l'infini dans toutes les directions, à la fois réelle et incroyable. C'est l'une des merveilles de ce monde.

Si le Dr Mala Sinha est vivante :

« Restez bien couvert tout le temps. Là où nous allons, le vent peut vous geler la peau presque instantanément. Et restez hydraté », vous rappelle le Dr Sinha. « L'air est plus sec que vous ne l'imaginez. » Le reste de l'équipe acquiesce en silence. Personne n'est arrivé aussi loin pour souffrir d'hypothermie maintenant... mais vous avez tout autant de chances de mourir de froid que de n'importe quoi d'autre dans cet immonde endroit.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Vous connaissez bien les dangers de l'Antarctique, mais sans le Dr Sinha, vous êtes désavantagé contre le froid. Ce qu'elle manquait en bonnes manières, elle le compensait par son expertise. Vous auriez aimé pouvoir la sauver. Vous claquez des dents et poursuivez votre route tout en cherchant à repérer le moindre signe d'hypothermie chez vos compagnons.

Chaque investigateur ajoute une faiblesse Engelage à son deck. Elle ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Vous descendez les sommets qui entourent la ville et surplombent ses murs. Les versants de la montagne laissent place à des contreforts progressifs et peu marqués parsemés de structures de pierre noire primordiale. Des tours ou des avant-postes, peut-être, reliant la muraille extérieure naturelle de la cité à sa périphérie. « Nous devrions fouiller l'une de ces tours de guet », suggère l'un des membres de l'équipe, en désignant la structure la plus proche. Vous hochez la tête. Le rapport de Dyer parle de bas-reliefs gravés dans les murs de plusieurs structures de la ville et qui sont une mine d'informations à son sujet. Avec un peu de chance, vous tomberez peut-être sur une carte ou un diagramme de la ville pour vous aider dans votre exploration.

Si les investigateurs ont exploré les alentours de la cité.

Plutôt que de visiter la tour de guet, vous invitez les autres membres à vous suivre. Vous rappelant la route qu'Ellsworth et vous aviez empruntée la nuit précédente, vous menez le groupe jusqu'à la structure à demi enfouie que vous aviez repérée. Cela vous prend un peu plus de temps que d'aller à la tour de guet, mais c'est un raccourci facile pour accéder à la ville elle-même.

Lors de la Mise en Place, après avoir révélé le lieu de départ, l'investigateur principal y découvre un nombre d'indices égal à la moitié de la valeur d'indice de ce lieu (arrondi au supérieur).

Sinon :

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Si le Professeur William Dyer est vivant :

« Soyez prudent », vous prévient le professeur. Vous avez tôt fait d'écouter ses conseils, lui qui a tant souffert pour acquérir cette expérience. « Les glyphes dessinés ici racontent l'histoire de ce lieu. Il est ancien. Bien plus ancien que tout ce que notre espèce a construit. »

« Que voulez-vous dire ? » demande quelqu'un.

« Connaissez-vous ce vieil adage qui dit que si les murs ont des oreilles, alors les portes ont des yeux ? » rétorque Dyer. « Nous ignorons ce qui peut se cacher à l'intérieur de ces murs. Ce qui est tapi sous la pierre et la glace. Restez sur vos gardes... et faites attention aux voix étrangères dans votre tête. Compris ? »

Vous hochez la tête en avalant votre salive. Vous avez bien l'intention de prendre ces conseils au sérieux.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

La température se réchauffe un peu une fois que vous êtes entrés dans l'édifice, mais le sentiment de malaise que vous avez ressenti en découvrant la cité ne fait que croître.

Sans la sagesse de Dyer pour vous guider, vous vous sentez perdu, mal préparé. Chaque goutte d'eau, chaque caillou qui bouge, chaque souffle fait battre votre cœur plus vite et noue votre gorge.

Bientôt, vous commencez à entendre des chuchotements à travers les murs — des voix qui ne vous appartiennent pas ; ni à personne dans votre équipe. Plus vous essayez d'en faire abstraction et plus les voix se font pressantes. Une véritable chorale au sein de votre esprit.

Un avertissement ?

Chaque investigateur ajoute une faiblesse Possédé à son deck. Elle ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

L'entrée de la structure d'obsidienne vous accueille telle la gueule d'un féroce prédateur. Vos yeux s'adaptent à l'obscurité et votre curiosité cède la place à une terreur intense. La pièce principale de la structure est le théâtre d'un gigantesque massacre. Des cadavres de Choses Très Anciennes mutilées jonchent le sol — des tas de chair grise et tannée, d'organes gluants et difformes, recouverts d'un liquide épais de couleur vert foncé. Vous pouvez sentir la terrible puanteur de la mort. Les corps sont encore frais. Ce massacre est tout récent.

« Qu'est-ce qui a pu faire cela ? » demande l'un de vos compagnons, brisant le silence qui s'était installé. Les peintures murales attirent votre attention. Elles représentent les êtres que vous avez appris à désigner sous le nom de Choses Très Anciennes en pleine bataille contre un ennemi ancien et terrifiant — non, pas un seul. Beaucoup. Nul n'ose rester longtemps au milieu d'une telle boucherie. Vous vous couvrez le nez pour échapper à l'horrible puanteur et quittez la pièce à votre tour.

Si James « Cookie » Fredericks est vivant et que la Dynamite est inscrite sous la mention « Matériel Récupéré » :

Malheureusement, en essayant de quitter la structure, vous trouvez le passage bloqué par de la glace et des décombres. Vous réfléchissez à une façon de contourner ce problème quand Cookie s'approche avec quelques bâtons de dynamite attachés ensemble. « Allez, vindieu. Bougez-vous d'là », grommelle-t-il en mettant les bâtons en place et en allumant la mèche sans plus d'avertissement. Vous courez vous abriter dans un coin en vous couvrant les oreilles et en jurant.

Quelques secondes plus tard, une énorme explosion secoue le bâtiment jusque dans ses fondations. Une fois la poussière retombée, vous découvrez une issue parfaite. « Parfois, Cookie, je te jure... » fait remarquer quelqu'un.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Malheureusement, en essayant de quitter la structure, vous trouvez le passage bloqué par de la glace et des décombres. Trouver un autre passage vous prend un temps considérable et quand vous parvenez enfin à vous extirper de la structure, cela fait déjà un certain temps que vous êtes exposé aux intempéries.

Ajoutez 1 pion ❄️ à la réserve du Chaos.

La traînée de sang verdâtre se dirige vers un sentier lisse qui semble avoir été sculpté dans le versant de la montagne par une substance acide. Dans la direction opposée, une crête montagneuse longe la périphérie de la ville. Au loin, vous pouvez apercevoir un quartier de la ville, sombre et à demi enterré, dont les structures ne vous semblent pas familières et ne semblent correspondre à rien de ce que vous avez vu dans les notes de Dyer. Enfin, au centre de la ville, une grande pyramide et de nombreux temples se dressent, atteignant des hauteurs vertigineuses malgré l'usure des siècles.

Les membres de l'équipe votent pour savoir quelle direction prendre. Comparez le nombre de membres survivants dans chacune des trois colonnes suivantes.

Groupe Un

- ❖ Dr Amy Kensler
- ❖ Roald Ellsworth
- ❖ Dr Mala Sinha

Groupe Deux

- ❖ Danforth
- ❖ Takada Hiroko
- ❖ Eliyah Ashevak

Groupe Trois

- ❖ Prof. William Dyer
- ❖ Avery Claypool
- ❖ James « Cookie » Fredericks

🕒 S'il y a plus de survivants dans la colonne de gauche (Groupe Un), le groupe vote pour s'aventurer au cœur de la cité où se trouvent les plus grandes structures. Chaque soutien partenaire de ce groupe qui est choisi pour accompagner un investigateur entre en jeu avec une Utilisation supplémentaire. Continuez à la **Mise en Place (v. I)**.

🕒 S'il y a plus de survivants dans la colonne du milieu (Groupe Deux), le groupe vote pour suivre la crête montagneuse jusqu'à la partie de la ville que Dyer et Danforth n'ont jamais explorée. Chaque soutien partenaire de ce groupe qui est choisi pour accompagner un investigateur entre en jeu avec une Utilisation supplémentaire. Continuez à la **Mise en Place (v. II)**.

🕒 S'il y a plus de survivants dans la colonne de droite (Groupe Trois), le groupe vote pour suivre la piste laissée par la créature qui a massacré les Choses Très Anciennes. Chaque soutien partenaire de ce groupe qui est choisi pour accompagner un investigateur entre en jeu avec une Utilisation supplémentaire. Continuez à la **Mise en Place (v. III)**.

🕒 S'il y a égalité entre deux colonnes ou plus, l'investigateur principal départage les ex æquo. (Résolvez l'une des puces ci-dessus comme si le groupe choisi avait le plus de membres survivants.)

Mise en Place des Investigateurs

🕒 Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*. S'il y a une coche à côté du personnage, utilisez la version **Déterminé** qui se trouve dans le set de rencontre *Mirage Fatal* à la place.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario (v. I)

Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Cité des Anciens*, *Choses Très Anciennes*, *Miasme*, *Horreurs Sans Nom*, *Les Manchots*, *Les Shoggoths*, *Tekeli-li* et *Portes Fermées*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



🕒 Mettez de côté le set de rencontre *Les Shoggoths*.

🕒 Constituez le deck Acte en utilisant uniquement Une Cité Tentaculaire (v. I) et À la Poursuite de l'Inconnu (v. I). Retirez les autres cartes Acte de la partie.

🕒 Mélangez les seize lieux Aperçu de la Cité et mettez-les en jeu, de même que le lieu Tunnel Caché en vous référant au plan de la page 39.

❖ L'investigateur principal choisit l'un des huit lieux les plus à l'extérieur. Chaque investigateur commence la partie dans le lieu choisi.

❖ Les lieux de ce scénario sont connexes à chaque lieu adjacent. (Voir « Lieux Adjacents » à la page suivante.)

🕒 Réunissez deux exemplaires de chacun des pions suivants depuis la collection (ne les prenez pas dans la réserve du Chaos) : 🐙, 🐙, 🐙, 🐙, 0, -1, -2, -3. Placez aléatoirement un de ces seize pions sur chaque lieu Aperçu de la Cité. Ces pions sont des « clés ». (Voir « Clés » à la page suivante.)

🕒 Ajoutez 1 pion ❄️ à la réserve du Chaos.

🕒 Retirez de la partie les trois exemplaires de la Chose Très Ancienne Inoffensive.

🕒 Mettez de côté la Terreur des Étoiles, hors jeu.

🕒 Retirez de la partie tous les exemplaires des faiblesses Engélure et Possédé qui n'ont pas été gagnés lors de l'introduction.

🕒 Vérifiez le niveau de difficulté.

❖ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue 1a.

❖ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue 1a.

🕒 Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.

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

🕒 Vous êtes prêt à commencer.

Mise en Place du Scénario (v. II)

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Cité des Anciens*, *Créatures dans la Glace*, *Choses Très Anciennes*, *Horreurs Sans Nom*, *Les Manchots*, *Silence et Mystère*, *Tekeli-li* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez de côté le set de rencontre *Créatures dans la Glace*.
- ☉ Constituez le deck Acte en utilisant uniquement Une Cité Tentaculaire (v. II) et À la Poursuite de l'Inconnu (v. II). Retirez les autres cartes Acte de la partie.
- ☉ Mélangez les seize lieux Aperçu de la Cité et mettez-les en jeu, de même que le lieu Tunnel Caché en vous référant au plan de la page 40.
 - ☞ Chaque investigateur commence la partie dans le lieu en bas à droite.
 - ☞ Les lieux de ce scénario sont connexes à chaque lieu adjacent. (Voir « Lieux Adjacents » ci-après.)
- ☉ Réunissez deux exemplaires de chacun des pions suivants depuis la collection (ne les prenez pas dans la réserve du Chaos) : ♣, ▲, ♠, ♣, 0, -1, -2, -3. Placez aléatoirement un de ces seize pions sur chaque lieu Aperçu de la Cité. Ces pions sont des « clés ». (Voir « Clés » ci-après.)
- ☉ Ajoutez 1 pion ♣ à la réserve du Chaos.
- ☉ Retirez de la partie la Terreur des Étoiles et les trois exemplaires de la Chose Très Ancienne Inoffensive.
- ☉ Retirez de la partie tous les exemplaires des faiblesses Engelure et Possédé qui n'ont pas été gagnées lors de l'introduction.
- ☉ Vérifiez le niveau de difficulté.
 - ☞ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue 1a.
 - ☞ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue 1a.
- ☉ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- ☉ Vous êtes prêt à commencer.

Mise en Place du Scénario (v. III)

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Cité des Anciens*, *Créatures dans la Glace*, *Les Manchots*, *Miasme*, *Les Shoggoths*, *Tekeli-li*, *Un Froid Mordant* et *Portes Closes*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez de côté le set de rencontre *Les Shoggoths*.
- ☉ Constituez le deck Acte en utilisant uniquement Une Cité Tentaculaire (v. III) et À la Poursuite de l'Inconnu (v. III). Retirez les autres cartes Acte de la partie.
- ☉ Mélangez les seize lieux Aperçu de la Cité et mettez-les en jeu, de même que le lieu Tunnel Caché en vous référant au plan de la page 41.
 - ☞ Chaque investigateur commence la partie dans le lieu en haut à gauche.
 - ☞ Les lieux de ce scénario sont connexes à chaque lieu adjacent. (Voir « Lieux Adjacents » ci-après.)

- ☉ Réunissez deux exemplaires de chacun des pions suivants depuis la collection (ne les prenez pas dans la réserve du Chaos) : ♣, ▲, ♠, ♣, 0, -1, -2, -3. Placez aléatoirement un de ces seize pions sur chaque lieu Aperçu de la Cité. Ces pions sont des « clés ». (Voir « Clés » ci-après.)

- ☉ Retirez de la partie la Terreur des Étoiles et les trois exemplaires de la Chose Très Ancienne Éveillée.
- ☉ Retirez de la partie tous les exemplaires des faiblesses Engelure et Possédé qui n'ont pas été gagnées lors de l'introduction.
- ☉ Vérifiez le niveau de difficulté.
 - ☞ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue 1a.
 - ☞ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue 1a.
- ☉ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- ☉ Vous êtes prêt à commencer.

Lieux Adjacents dans « La Cité des Anciens »

Lors de ce scénario, les lieux sont disposés de manière à former des rangées et des colonnes ; chaque lieu est donc adjacent à un ou plusieurs autres lieux.

- ☉ **Lors de ce scénario, les lieux adjacents sont mutuellement connexes.**
- ☉ Les lieux adjacents sont ceux qui ont un côté en commun (à droite, à gauche, au-dessus ou en dessous). Les lieux qui n'ont qu'un coin en commun (en diagonale) ne sont pas connexes.

Clés

La mise en place de ce scénario demande aux joueurs de placer aléatoirement un pion Chaos sur chacun des 16 lieux Aperçu de la Cité en tant que « clé ». Ces pions ne seront jamais placés dans la réserve du Chaos comme des pions Chaos classiques. À la place, ils représentent des clés que les investigateurs peuvent trouver et utiliser au cours du scénario.

Les clés peuvent être acquises de deux manières :

- ☉ S'il n'y a aucun indice sur le lieu où se trouve la clé, un investigateur peut prendre le contrôle de cette clé en tant que capacité .
- ☉ Certains effets de carte peuvent permettre aux investigateurs de prendre le contrôle des clés d'une autre manière.

Quand un investigateur prend le contrôle d'une clé, il la place sur sa carte Investigateur. Si un investigateur qui contrôle une ou plusieurs clés est éliminé, placez chacune de ses clés sur son lieu. En tant que capacité , un investigateur a le droit de donner n'importe quel nombre de ses clés à un autre investigateur situé dans le même lieu.

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.

- ☉ Ajoutez 1 pion ♣ supplémentaire lorsque vous constituez la réserve du Chaos.
- ☉ Les investigateurs ont le droit de choisir quelle version de ce scénario ils veulent jouer.

Placement des Lieux pour « La Cité des Anciens (v. III) »

Lieu de Départ

The cards are arranged as follows:

- Row 1: 2 cards (Aperçu de la Cité)
- Row 2: 4 cards (Aperçu de la Cité)
- Row 3: 4 cards (Aperçu de la Cité)
- Row 4: 4 cards (Aperçu de la Cité)
- Row 5: 4 cards (Aperçu de la Cité)
- Row 6: 4 cards (Aperçu de la Cité)
- Row 7: 1 card (Tunnel Cache)

Interlude de Scénario : Contempler la Folie

Trouvez chaque membre survivant de l'expédition (y compris ceux qui sont actuellement sous le contrôle d'un investigateur) qui n'a pas de coche à côté de son nom dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, et sélectionnez-en un au hasard en tant que victime. Si aucun membre de l'expédition ne correspond à ces critères, ignorez le reste de cet interlude.

Vous ne remarquez pas l'effet des chuchotements sur les autres membres de votre équipe avant qu'il ne soit trop tard. L'un d'entre eux que vous croyiez en train d'étudier le mur est en fait appuyé contre ce dernier, l'oreille collée dessus, les yeux écarquillés d'une stupeur qui confine au ravissement. Quand il atteint la porte, il ne remarque même pas — ou choisit sciemment de ne pas remarquer — les gouttes de miasme hideux qui coulent par les fissures. L'épaisse brume grise menace de l'engloutir tout entier. Vous lui lancez un cri d'avertissement au moment où la porte s'ouvre et avez le réflexe de détourner le regard au moment où le miasme l'atteint. Ce qu'a vu votre compagnon à cet instant précis, vous ne le saurez jamais. Vous n'avez eu qu'un bref aperçu des indicibles tourments sans fin qui règnent de l'autre côté.

Si la victime est Danforth :

L'étudiant ouvre grand les yeux, accueillant avec délectation chaque pouce de l'entité cauchemardesque. Chaque murmure insidieux. Chaque once de folie. La pioche qu'il tenait dans la main tombe au sol. « C'est... beau », déclare-t-il enfin. « Le gouffre noir... la bordure sculptée... l'échelle sélénite... » Ses propos deviennent de plus en plus fiévreux. « L'original — L'éternel — L'immortel ! » Un terrible sourire se dessine sur ses lèvres.

L'investigateur qui contrôle Danforth découvre un indice du lieu le plus proche qui a au moins un indice sur lui. (Si aucun investigateur ne contrôle Danforth, c'est l'investigateur principal qui découvre cet indice à la place.)

Votre compagnon s'immobilise enfin dans l'embrasure de la porte, paralysé soit par la terreur, soit par quelque force inconnue. Vos autres compagnons et vous vous précipitez vers la porte en faisant bien attention à ne pas subir le même sort. Vous poussez la porte de pierre jusqu'à ce qu'elle se ferme en faisant un bruit sourd, piégeant ainsi le reste du miasme mouvant. Dès l'instant où cette entité cauchemardesque se retrouve piégée, les yeux de votre compagnon se révulsent et il tombe inanimé au sol.

Son cœur bat toujours... mais ses yeux resteront clos à tout jamais.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom du personnage qui a été sélectionné. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Blessé et épuisé, vous cherchez refuge dans la sécurité toute relative d'une des imposantes structures de la ville. Votre seul espoir est de rester caché dans la cité extraterrestre en espérant ne pas vous faire repérer par les habitants qui rôdent encore dans ses rues et ses antiques demeures.

☉ Continuez à la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : Un calme presque surnaturel règne dans le passage secret. Vous vous attendiez à être attendu de pied ferme, mais ce silence pesant est presque pire. Vous vous enfoncez sans dire un mot dans les profondeurs de ce puits secret en observant l'incroyable lisseur des murs, les marques étranges sur le sol et le plic ploc sourd de l'eau au loin. Vous avancez comme cela pendant de longues heures durant lesquelles vous remettez en cause chacun des choix qui vous ont menés jusqu'ici. Quel genre de personne faut-il donc être pour se jeter ainsi dans la gueule du loup ? Vous avez mis en péril votre réputation, dans un premier temps, en acceptant de participer à cette expédition. Vous avez ensuite mis votre vie en danger en ne faisant pas demi-tour au moment où les choses sont devenues mortellement dangereuses. Et maintenant vous risquez votre intégrité mentale en cherchant à percer des secrets qu'aucun être humain n'est censé connaître. Est-ce de la bravoure ? Ou la dernière ineptie d'un groupe de fous trop têtus pour se rendre compte qu'ils ne trouveront que la mort au bout de ce chemin ?

Cela n'a plus d'importance. Vous êtes allé trop loin pour reculer maintenant de toute façon. D'une manière ou d'une autre, vous trouverez les réponses que vous êtes venu chercher. La seule question en suspens est de savoir si vous pourrez en revenir pour faire part au monde de vos découvertes.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a trouvé le tunnel caché.

☉ 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 également 1 point d'expérience supplémentaire pour chaque paire de pions Chaos dépensée lors de ce scénario.

☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Continuez à l'**Interlude III : La Dernière Nuit**.

Conclusion 2 : Les heures passent sans que vous n'osiez vous aventurer dehors. À la place, vous explorez chaque centimètre carré de votre abri en espérant trouver quelque chose qui en vaille la peine. Dans les niveaux inférieurs gelés de la structure, vous tombez sur une chambre sacrée contenant un bassin rempli de miasme kaléidoscopique. Des volutes de brume grises s'élèvent de sa surface, faisant apparaître et disparaître des formes familières et d'étranges hallucinations.

Comme s'il avait senti votre présence, le bassin cesse d'émettre de la brume et se lève, comme pour vous saluer. Puis, il se fond en un globe brillant de lumière prismatique qui rampe sur le sol, s'arrête quand vous vous arrêtez et continue d'avancer quand vous le suivez. Il se rapproche de vous, semble vouloir vous guider. Vous vous toisez avec perplexité. Veut-il vous montrer quelque chose ? Vous emmener quelque part ? Et si tel est le cas... est-ce bien prudent de le suivre ?

Vous hésitez un moment, mais il ne sert à rien de traîner ici et les conditions météorologiques empirent de minute en minute. Vous décidez de le suivre avec prudence en espérant qu'il vous mènera à des réponses. Pendant des heures, vous progressez dans une obscurité constante tout en remettant en cause chacun des choix qui vous ont menés jusqu'ici. L'antique bâtiment laisse peu à peu place à des tunnels de glace aux murs lisses et recouverts d'ichor sombre et au sol recouvert de marques bizarres d'origine inconnue. Enfin, le globe de miasme s'infiltré dans un mur et disparaît, vous laissant seuls avec vos doutes, vos peurs dans cet immense puits qui mène dans les profondeurs du cœur glacé de l'Antarctique...

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe a été guidée vers le tunnel caché.

☉ 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 également 1 point d'expérience supplémentaire pour chaque paire de pions Chaos dépensée lors de ce scénario.

☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☉ Continuez à l'**Interlude III : La Dernière Nuit**.

Interlude III : La Dernière Nuit

La Dernière Nuit 1 : On ne peut pas décemment qualifier le gouffre obscur où vous vous trouvez d'endroit « sûr », mais il faut bien vous reposer. Il était déjà difficile d'estimer l'heure exacte lorsque vous étiez à l'extérieur avec ce soleil antarctique qui ne se couche jamais vraiment, mais maintenant que vous êtes dans les profondeurs de la Terre, c'est devenu totalement impossible. Un de vos compagnons sort sa montre à gousset et vous indique que quatorze heures se sont écoulées depuis que vous êtes entrés dans les souterrains. Cette réponse vous rend quelque peu incrédule. Vous n'avez pas souvenir d'avoir marché pendant si longtemps, mais votre corps est suffisamment épuisé pour que ce soit vrai.

Dans un silence de mort, vous établissez votre camp, une fois de plus. Vos effectifs ont largement diminué et votre groupe n'est plus constitué que de vous et de quelques-uns des experts que le Dr Kensler vous avait présentés.

Si William Dyer est vivant :

Le professeur, qui était au départ plus que réticent à rejoindre l'expédition, semble avoir complètement retourné sa veste... mais cette nouvelle facette de sa personnalité vous inquiète plus qu'autre chose. « Je comprends désormais pourquoi Danforth voulait qu'on revienne », explique-t-il. « Nous sommes appelés. Ne l'entendez-vous donc pas ? Cela veut qu'on continue. » Vous lui demandez ce qu'il entend par « cela », mais sa réponse est plus que vague. « Cela. Je ne sais guère. Ces émanations n'agissent pas comme des créatures indépendantes, vous savez. Peut-être sont-elles contrôlées par une puissance supérieure. Ou... » Il pèse avec soin ses prochains mots. « Peut-être ne forment-elles qu'une seule et même entité. Les extensions d'une unique folie innommable. Je me demande ce que Danforth et moi aurions découvert si nous n'avions pas fui ? Peut-être aurions-nous pu éviter toutes ces souffrances... »

Parler avec le professeur Dyer vous aide à rationaliser malgré la folie ambiante. N'importe quel investigateur a le droit de choisir et d'enlever jusqu'à cinq faiblesses Tekeli-li de son deck (mélangez-les avec le reste du set de rencontre Tekeli-li).

Si William Dyer est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Vous prenez quelques instants pour examiner quelques-uns des vieux croquis du professeur, ceux qu'il avait apportés avec lui au cas où ils pourraient se révéler utiles. Comme vous vous en doutiez, aucune des créatures qu'il a dépeintes ne ressemble à ce que vous avez vu. Mais juste au moment où vous vous apprêtez à abandonner, vous tombez sur plusieurs croquis de la cité qu'il prétend avoir découverte par-delà des montagnes sombres et escarpées. On peut y voir une gigantesque arche ornée de cinq glyphes entourés d'une étoile à cinq branches. Sous l'arche, ou peut-être derrière, se dresse quelque chose de grotesque. Les lignes du croquis se changent en un enchevêtrement de traits fins et de taches d'encre que vous pouvez à peine décrire. Autour de l'arche, plusieurs de ces créatures extraterrestres avec des corps en forme de tonneau et des têtes semblables à des étoiles de mer sont représentées ; les « Choses Très Anciennes » comme les surnomme Dyer dans son rapport. Elles semblent en pleine contemplation, leurs appendices en forme d'ailes étalés en révérence. Vous aimeriez pouvoir demander à Dyer ce que cela signifie, mais malheureusement, il est trop tard pour cela. Vous ramassez ses croquis et les emportez avec vous, en espérant qu'ils s'avèrent utiles plus tard.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter l'événement d'histoire Croquis de Dyer à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Les autres étudiants et chercheurs sont soit de retour au camp de la Barrière, là où vous avez débarqué du Theodosia pour la première fois, soit... vous ont quitté.

La caverne est largement assez grande pour accueillir le peu d'entre vous qui restez, et le sol glacé pas si solide que vous ne puissiez y planter vos tentes. Mais même comme cela, vous ne vous sentez pas réellement en sécurité. Vous vous demandez si vous vous sentirez un jour à nouveau en sécurité.

Vous ne disposez d'assez de temps que pour vous intéresser à quelques membres de l'expédition (qu'ils soient vivants ou que leur nom soit barré). Une à la fois, choisissez et lisez trois des sections encadrées ci-dessous (quatre à la place si l'équipe a été guidée vers le tunnel caché). Si l'effet de jeu d'une des sections choisies ne peut pas être réalisé, elle ne compte pas parmi cette limite et vous pouvez choisir une nouvelle section à la place. Une fois que vous avez lu le bon nombre de sections, continuez à La Dernière Nuit 2.

Si Danforth est vivant :

Ce n'est pas vous qui parlez à Danforth cette nuit-là, c'est lui qui parle. Mais à quelle entité il s'adresse, vous n'en avez pas la moindre idée. Au début, vous aviez l'impression qu'il se parlait simplement à lui-même, comme il en a l'habitude, mais vous constatez bientôt qu'il s'agit d'un dialogue que vous n'entendez que partiellement. « Nous sommes proches », déclare-t-il simplement. « J'ai bien suivi le chemin, comme vous me l'avez montré. Encore un peu, et je vous verrai à nouveau. Nous serons ensemble. Nous serons... entiers. » Vous estimez en avoir assez entendu. Vous posez votre main sur l'épaule de Danforth, ce qui le fait sursauter. Vous avez l'impression d'apercevoir un voile brumeux dans ses yeux à l'instant où il fait volte-face, mais il se frotte les yeux avec sa manche et le voile a disparu. « Oh, ce n'est que vous », dit-il. « Bon. Eh bien. Nous devrions nous reposer n'est-ce pas ? Une longue journée nous attend demain. »

Écouter Danforth vous donne un meilleur aperçu de la folie qui règne en ces lieux. Au moment de commencer le **Scénario IV : Le Cœur de la Folie**, n'importe quel investigateur a le droit de piocher deux cartes supplémentaires lorsqu'il constitue sa main de départ.

Si Danforth est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Vous décidez de fouiller les affaires de Danforth en espérant qu'il ait gardé un journal ou quelque preuve de sa précédente expédition avec Dyer. À la place, vous dénicher une collection d'ouvrages de fiction à la fois macabre et spéculative ; dont un vieux recueil des œuvres d'Edgar Allan Poe. Ses pages sont ponctuées de nombreux marque-pages de fortune et ses marges sont constellées d'annotations, certaines pertinentes, d'autres apparemment sans queue ni tête. Vous ignorez la raison pour laquelle Danforth a jugé pertinent d'apporter jusqu'ici une telle collection de contes, en particulier celui qui lui était si cher. Vous l'ouvrez à l'un des marque-pages et commencez à lire : « Nous ne pûmes jamais le décider à y toucher ou même à en approcher ; il se mit à trembler quand nous voulûmes l'y contraindre, criant de toute sa force : "Tekeli-li !" » Dans les marges, Danforth a griffonné : « Qu'est-ce qui pourrait nous libérer d'un tel paroxysme ? Comment puis-je laisser derrière moi cette effroyable sensation ? »

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Recueil de Poe à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si le Dr Amy Kensler est vivante et qu'il est indiqué dans votre Carnet de Campagne que le Dr Kensler est sur le point de tout comprendre :

Le Dr Kensler est dans une panique absolue quand vous entrez dans sa tente. Elle lève les yeux sur vous un instant avant de retourner farfouiller dans ses documents. « Il est quelque part, je le sais bien... » marmonne-t-elle. vous n'aviez jamais vu le Dr Kensler dans un tel état auparavant.

« Ah ! Le voilà. » Le livre qu'elle sort n'est ni l'un de ses traités de biologie ni un manuel rempli de diagrammes anatomiques. C'est un vieux grimoire moisi écrit en français qui semble n'avoir aucun rapport avec les sciences. « Je sais que je l'ai vu ici... » poursuit-elle en tournant frénétiquement les pages du livre à la recherche d'un passage spécifique.

Vous vous asseyez en silence, presque trop effrayé pour poser la moindre question. Le Dr Kensler semble s'être totalement départie de sa froideur habituelle.

« Ici ! » Elle marque la page et revient vers vous. « Puis-je vous faire confiance ? »

Vous hochez la tête. Quoi qu'elle ait trouvé, vous avez l'impression qu'elle ne vous le montre que parce que vous avez partagé ses découvertes jusqu'à présent. Elle ouvre le grimoire et vous montre la représentation de quelque ordre cosmique étrange ; le genre de théorie dogmatique et absurde qui ferait s'étouffer n'importe quel scientifique digne de ce nom. « Henry Armitage était le seul autre membre de l'université avec Dyer à s'opposer à cette expédition. C'est lui qui m'a montré ceci après avoir lu le rapport de Dyer », dit-elle en vous montrant une section du diagramme représentant la Terre. Vous remarquez le motif formé par les lignes qui s'entrecroisent à son extrémité. « Le pôle sud », commence-t-elle. « Aux confins de la Terre, là où les lignes se croisent. C'est là que culminent les forces mystiques me dit-il. Je pensais qu'il ne s'agissait que de stupides superstitions, mais mes recherches prouvent le contraire. Ces créatures, ces mirages fantasmagoriques, ces eidolons d'esprits fragmentés, elles ne sont pas arrivées sur Terre. Elles ont toujours été là. Depuis le tout début. Vous comprenez ? » Elle resserre son étreinte sur son échantillon de miasme. « Et nous... nous ne sommes pas les premiers à tomber sur eux. »

Les recherches du Dr Kensler vous permettent de voir la situation avec une plus grande clarté. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Kensler a compris la véritable nature du miasme.

Si le Dr Mala Sinha est vivante :

Pour la première fois depuis le début de cette expédition, le Dr Sinha vient s'enquérir personnellement de vos blessures. Vous lui montrez vos blessures et elle hoche la tête sans faire de commentaires désagréables, pour une fois. Elle panse vos blessures en silence, puis finit par déclarer : « J'ai perdu tellement de patients que j'en ai perdu le compte. La plupart du temps, il n'y avait rien à faire. C'est simplement la nature des choses, j'imagine. Après tout, nous sommes des créatures fragiles. Si on nous plie un peu, nous finissons par nous casser. » Elle enroule le bandage autour de votre bras avec une précision chirurgicale, mais vous ne pouvez vous empêcher de remarquer le subtil tremblement de ses mains. « J'ai choisi ce métier, car je ne supportais pas de voir les gens souffrir. Rétrospectivement, c'était une décision complètement stupide. Après tout, dans ce métier, on passe notre temps à voir des gens souffrir. » Vous lui faites remarquer qu'il y a tout de même une certaine satisfaction à les voir en bonne santé une fois son travail terminé. « Bien sûr », répond-elle en poussant un long soupir. « Mais cette fois... » Elle détourne le regard et sa voix n'est plus qu'un murmure. « Je ne pense pas que j'aurais cette satisfaction. Vous ne croyez pas ? »

L'expertise du Dr Sinha vous permet de vous remettre de vos blessures. N'importe quel investigateur a le droit soit de soigner 1 traumatisme physique, soit d'effacer 1 dégât d'un soutien partenaire inscrit dans le Carnet de Campagne.

Si le Dr Amy Kensler est vivante, mais qu'il n'est pas indiqué dans votre Carnet de Campagne que le Dr Kensler est sur le point de tout comprendre :

Le Dr Kensler vous lance un regard froid quand elle vous voit entrer dans sa tente, puis elle se remet au travail. « Désolée, je suis trop occupée pour échanger des banalités avec vous. Je n'ai pas de temps à perdre, allez trouver quelqu'un d'autre à déranger et laissez-moi travailler.

Elle ne semble pas vouloir vous voir en ce moment. Choisissez quelqu'un d'autre. (Cela ne compte pas dans le nombre de sections que vous avez le droit de lire.)

Si le Dr Amy Kensler est barrée et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Vous examinez les notes de recherche laissées par la cheffe de cette expédition maudite. Si quelqu'un peut donner du sens à ce que vous avez vu jusqu'à maintenant, c'est bien le Dr Kensler. Peut-être en savait-elle plus sur ces créatures que ce qu'elle a laissé transparaître. Vous fouillez sa tente et retournez ses affaires jusqu'à ce que vous trouviez un épais journal rempli de notes méticuleuses concernant le voyage en Antarctique et les deux premiers jours que vous avez passés à décharger des fournitures et à installer le camp. Par la suite, les notes deviennent moins détaillées et plus embrouillées. Son récit des jours précédant l'accident d'aéroplane prend une tournure quasiment délirante. Elle y parle de murs ruisselant de miasmes noirs, d'un vide sans fin sous la glace, de quelque chose de maléfique venu d'un autre monde qui demeure dans le cœur par-delà le portail — et puis, plus rien.

Le Dr Kensler n'était pas du genre à raconter ses rêves ou à écrire de la fiction. Quelque chose l'avait ébranlée. Quelque chose lui avait fait voir ce sur quoi elle a écrit. Mais comment ? Et quand ? Vous vous asseyez et décidez de continuer à remplir son journal avec votre propre compte-rendu des événements dans l'espoir funeste que si vous ne quittez pas ce continent vivant, quelqu'un lira ceci et saura ce qui s'est passé ici...

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Journal de Kensler à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si le Dr Mala Sinha est barrée et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Vous ignorez ce qui vous a poussé à chercher la tente du Dr Sinha, mais maintenant que vous êtes ici, vous avez la certitude que vous ne trouverez aucune réponse parmi ses affaires. Peut-être pourriez-vous récupérer quelques fourrures et une ou deux vieilles trousses de soin. Alors que vous fourrez son matériel médical dans un de ses sacs à dos, un frisson vous parcourt l'échine. Vous avez beau vous dire que nécessité fait loi, piller ainsi dans les affaires d'une morte vous pèse sur la conscience. Vous sanglez le sac à dos sur vos épaules et vous apprêtez à partir en espérant que cette sensation ne dure pas. Le son assourdi d'un objet tombant de la poche avant du sac attire votre attention. Vous baissez les yeux et découvrez un petit portefeuille de cuir tombé à vos pieds. Dedans, vous découvrez seulement une épingle à cheveux, une photo de Dr Sinha avec ce que vous supposez être sa famille et le talon d'un ticket de spectacle du Théâtre River-view. Sans savoir pourquoi, vous fourrez le portefeuille dans votre poche. Son contenu devait avoir une grande valeur sentimentale pour elle.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Trousse de Soins de Sinha à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si James « Cookie » Fredericks est vivant :

Cookie sort son arme en vous entendant approcher. À ses yeux injectés de sang et à ses mains tremblantes, vous devinez qu'il n'a pas dormi depuis un certain temps. Quand il réalise qu'il ne s'agit que de vous, il s'excuse et rengaine son colt. « J'pensais qu'vous étiez un... enfin vous savez », explique-t-il. Vous lui répondez que vous avez de la chance qu'il ne soit pas un fou de la gâchette. « Un fou de la gâchette », répète-t-il en s'esclaffant. Un ange passe. « Allez, aidez-moi avec le feu », dit-il enfin. En silence, le vétéran et vous rassemblez ce qui reste de bois sec au centre du camp pour allumer le feu. Avec le froid et l'humidité, il vous faut plus d'une demi-heure pour y parvenir. Les flammes consomment le bois avec avidité projetant des ombres dansantes sur les murs glacés de la caverne. Enfin, Cookie brise le silence. « Ça », dit-il fermement, « je m'en souviens. » Vous ne vous donnez pas la peine de lui demander de quoi il parle — il vous suffit de croiser son regard perdu dans le vague pour comprendre qu'il fait référence à la mort imminente qui imprègne votre camp. « 'voulez un conseil ? » vous propose-t-il. « Quand le moment viendra, vous ne devez pas hésiter. Peu importe combien d'entre nous survivent. Peu importe quel abîme vous contemplez. Si vous flanchez, vous mourez. » Vous hochez la tête en signe d'acquiescement. Quelque chose vous dit que Cookie n'a jamais flanché de sa vie.

Les conseils de Cookie vous aident à appréhender le voyage qui vous attend. N'importe quel investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus.

Si James « Cookie » Fredericks est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Pendant que vous installez le camp, un des autres membres de l'équipe s'approche de vous en vous tendant un sac de vieux objets ayant appartenu à Cookie. « Je pense que vous êtes la personne la mieux placée pour les prendre », dit le jeune homme avec la voix endeuillée. Vous vous asseyez près du feu de camp et examinez le contenu de la sacoche. À l'intérieur se trouvent plusieurs effets personnels de Cookie : une montre à gousset fêlée, une pochette d'allumettes marquée du logo de l'hôtel Excelsior et, bien sûr, son fidèle Colt .32. Il est exceptionnellement bien entretenu, son canon poli est propre et sa poignée en bois immaculée. Connaissant Cookie, cela a moins à voir avec son amour des armes qu'avec les vieilles habitudes qui ont la vie dure. Vous tirez le cylindre vers l'extérieur et remarquez qu'il ne reste que quelques balles. Vous faites tourner le cylindre au ralenti tout en faisant une promesse silencieuse à Cookie : Pas d'inquiétude, je vais faire bon usage de ces balles.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire .32 Personnalisé de Cookie à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Avery Claypool est vivant :

Vous vous approchez de Claypool qui est en train d'étudier les parois de glace. Son front est plissé d'inquiétude. « Il devrait faire plus chaud ici », note-t-il, « mais même sans tenir compte du vent, il fait presque dix degrés de moins que ce qu'il devrait. » À cet instant, vous apercevez quelque chose bouger dans la glace ; une ombre peut-être ? Ou un reflet à sa surface ? Claypool et vous faites instinctivement un pas en arrière tandis que l'ombre fugace tourbillonne et disparaît. Nulle source de lumière derrière vous n'aurait pu projeter une telle ombre. « Quelque... quelque chose cloche avec cette glace », murmure Claypool. « Ce froid n'est pas naturel. Le rapport de Dyer décrivait ces structures internes comme étant chaudes et habitables, mais ça... » Vous échangez un regard entendu. « Nous devons nous préparer à toutes les éventualités. »

Les prévisions de Claypool vous aident à mieux anticiper les conditions climatiques. Retirez 1 pion ❄️ de la réserve du Chaos.

Si Avery Claypool est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Les possessions de Claypool sont éparpillées dans la tente principale du campement, y compris une carte de la Barrière de Ross marquée de diverses annotations que vous ne comprenez pas. Une soudaine bourrasque ouvre le rabat de la tente et l'emplit d'air glacial. Vous enroulez vos bras autour de votre poitrine pour vous réchauffer. Sans Claypool, vous êtes sans défense contre ce climat hostile. Être pris dans une tempête polaire signifierait votre arrêt de mort, et il était le seul capable de les prédire avec précision. Vous soupirez et vous apprêtez à partir quand vos yeux s'arrêtent sur l'épais manteau de fourrure posé avec le reste des affaires de Claypool. Vous baissez les yeux sur votre propre manteau : élimé et déchiré au cours de votre difficile voyage. Vous attrapez celui de Claypool et laissez votre vieux manteau derrière. Ce sera peut-être sa manière à lui de votre protéger tout de même contre le froid malgré son trépas.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Fourrures de Claypool à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si Roald Ellsworth est vivant :

Vous devinez immédiatement ce qu'Ellsworth a en tête quand vous le voyez approcher avec une lanterne dans une main et une pioche dans l'autre. « Prêt pour une petite balade ? » Il vous tend la lanterne et vous quittez le camp ensemble. Vous discutez peu tandis que vous arpentez les profondeurs glacées, et couvrez à vous deux bien plus de terrain que si vous aviez dû vous déplacer tous ensemble et avec tout l'équipement. « Vous devez penser que je suis fou », hasarde-t-il après une heure de pérégrinations. « Toujours partir seul devant. Se mettre en danger comme ça, dans des endroits où nous ne devrions pas mettre les pieds. » Vous haussez les épaules et lui faites remarquer que vous êtes également là. « C'est vrai. Vous êtes sans doute aussi fou que moi », plaisante-t-il.

Un coup de vent apporte un air froid et putride, comme si cette caverne était la gueule de quelque bête monstrueuse. « Eh bien, pour ce que cela vaut, je suis content que vous soyez avec moi », admet l'explorateur avec une touche d'hésitation dans la voix. « Regardez ! » Il vous désigne une bifurcation dans le tunnel. L'air putride est en train de disparaître, mais elle venait clairement du chemin sur votre gauche. « Quelque chose dans cette direction fait circuler de l'air. Cela n'est sans doute pas anodin, vous ne croyez pas ? » Vous hochez la tête. Il a sans doute raison, mais l'odeur n'en est pas moins infecte.

Partir en éclaireur avec Ellsworth vous a donné un aperçu du trajet que vous serez amené à effectuer. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont exploré la bifurcation.

Si Roald Ellsworth est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set *Souvenirs des Disparus* lors des précédents Interludes :

Si vous n'étiez pas au fait de la situation, vous auriez pu croire qu'Ellsworth s'était préparé pour la fin du monde. Malgré sa réputation d'éclaireur léger et de pisteur expert, un rapide coup d'œil à ses biens vous révèle qu'il a laissé derrière lui une tonne de provisions, de fournitures et d'équipement contre le froid. L'équipe se résout tristement à répartir ses possessions afin d'en faire le meilleur usage possible et vous repérez une paire de bottes étanches de rechange qu'il a dû apporter au cas où. Vous ignorez si vous serez un jour capable de marcher sur ses traces, mais au moins vous marcherez dans ses chaussures.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Chaussures d'Ellsworth à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

Si Takada Hiroko est vivante :

Ce n'est pas pour l'aider que vous alliez voir Takada, mais pour porter des accusations. Elle a l'intention de filer en douce. Vous avez pu le deviner aux provisions qu'elle a mises de côté sans en parler au reste du groupe et aux pièces de rechange qu'elle bricole pendant son temps libre. « Vous avez raison », soupire-t-elle en réponse à vos accusations. « J'ai songé à vous fausser discrètement compagnie et à retourner jusqu'à la barrière de glace et filer de cet endroit maudit pour ne jamais y revenir. Mais... » Elle embrasse du regard le reste de l'équipe, tous tentant de garder espoir malgré la morosité ambiante. « Jamais je ne pourrais tous vous abandonner, ne vous inquiétez pas. Je n'irai nulle part. Tenez, prenez ce que vous voulez là-dedans si vous ne me croyez pas. »

Vous décidez de lui faire confiance, mais vos inquiétudes subsistent. Sa monotonie habituelle a fait place à un cynisme blasé. On dirait qu'elle a baissé les bras. « Pourquoi êtes-vous encore ici ? » vous demande-t-elle après un moment. « Vous avez eu ce vous veniez chercher. » Vous secouez la tête et lui répondez que vous êtes là pour elle. Elle consent un léger sourire. « Eh bien, c'est complètement idiot de votre part, mais... merci. »

Takada s'est assurée que vous soyez bien équipé pour votre prochain voyage. N'importe quel investigateur a le droit de commencer le **Scénario IV : Le Cœur de la Folie** avec 3 ressources supplémentaires dans sa réserve de ressources.

Si Takada Hiroko est barrée et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set *Souvenirs des Disparus* lors des précédents Interludes :

Pour quelqu'un qui tirait une grande fierté de ses compétences organisationnelles, la réserve de pièces de Takada est un véritable capharnaüm. Si vous ne la connaissiez pas mieux, vous penseriez qu'il n'y a aucune logique dans la manière dont ses affaires sont rangées, mais connaissant Takada, vous imaginez bien qu'elle avait un moyen quelconque de s'y retrouver. Vous passez plusieurs minutes à fureter à la recherche de quoi que ce soit d'utile pour la suite de l'expédition. Sans Takada, vous ne pourrez jamais remettre les avions en état de voler, vous serez donc forcés de laisser la plupart de vos possessions sur place quand vous vous prendrez le départ demain. Pourtant, vous êtes sûr que vous pourrez trouver une utilité aux divers équipements qu'elle avait mis de côté.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter l'événement d'histoire Planque de Takada à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre *Souvenirs des Disparus*. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.



Si Eliyah Ashevak est vivant :

Ce n'est pas très difficile de mettre la main sur Eliyah. Les aboiements incessants d'Anyu rendent sa localisation évidente. « Arrête, ma grande ! » ordonne-t-il en luttant pour garder son calme. La chienne se tient à la périphérie du camp et aboie face à l'obscurité, comme si quelque chose y était tapi hors de portée de votre vue. D'ailleurs peut-être est-ce le cas. Quelque chose qu'elle seule peut voir. « Sérieusement, Anyu, arrête. Tu fais trop de bruit ! » lui dit Eliyah. Vous voyant approcher, il vous interpelle. « Pourriez-vous attraper son collier ? Nous devons la ramener aux tentes. »

Tant bien que mal, vous parvenez à maîtriser la chienne et à la reconduire au camp. Elle gémit durant tout le trajet en retroussant son museau. « Elle sent une odeur », vous explique Eliyah après l'avoir calmée. « Jamais je ne l'avais vue dans un tel état. Peu importe ce qui nous attend, ce n'est pas quelque chose de sympathique. Ni de normal. » Il passe une main dans ses cheveux et hausse les épaules. « Qu'est-ce qui nous attend encore dans cet endroit maudit ? »

Passer un moment apaisant avec Eliyah et Anyu vous fait aller un peu mieux. N'importe quel investigateur a le droit soit de soigner 1 traumatisme mental, soit d'effacer 1 horreur d'un soutien partenaire inscrit dans le Carnet de Campagne.

Si Eliyah Ashevak est barré et qu'aucun investigateur n'a récupéré sa carte du set Souvenirs des Disparus lors des précédents Interludes :

Vous vous asseyez en bordure du camp afin de réfléchir à ce que le destin pourrait bien vous réserver pour les prochains jours quand un léger frottement vous tire de vos pensées. Vous vous retournez, affolé, vous attendant à tomber nez à nez avec une autre de ces immondes créatures émergeant de la glace ; mais c'est seulement Anyu, le fidèle compagnon d'Eliyah. La grande chienne grise vous observe de ses yeux implorants. Vous secouez la tête et vous levez avec lourdeur. Assez d'apitoiement pour ce soir. Vous faites mine de retourner vers le camp et vous l'entendez vous emboîter le pas dans la neige. Vous vous arrêtez net et vous tournez vers Anyu. Elle lève à nouveau les yeux vers vous. Cherche-t-elle du réconfort ? Quelqu'un pour la guider ? Vous vous accroupissez et passez votre main gantée dans son épaisse fourrure en lui parlant tendrement pour la rassurer, et vous rassurer aussi par la même occasion. Oui, je sais. Eliyah est parti. Moi aussi je suis perdu. Tu veux rester avec moi ? Anyu secoue la queue. Très bien alors.

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Anyu à son deck. Cette carte se trouve dans le set de rencontre Souvenirs des Disparus. Cette carte ne compte pas dans la taille du deck de cet investigateur.

La Dernière Nuit 2 : Vous essayez en vain de dormir, mais la nuit semble s'étirer à l'infini et vos pensées se perdent dans un labyrinthe d'inquiétude et de doute.

☉ Si vous avez déjà joué le **Scénario ??? : Mirage Fatal** au cours de cette campagne, continuez à **La Dernière Nuit 3**.

☉ Sinon, passez à **La Dernière Nuit 4**.

La Dernière Nuit 3 : Alors que vous commenciez à sombrer pour de bon dans le sommeil, la porte apparaît à nouveau. Elle scintille brièvement et une brume grise s'échappe des interstices de l'embrasure. Une nouvelle fois, vous avez la possibilité de vous aventurer dans le dédale d'illusions gelé. Mais l'oserez-vous ?

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ Ouvrir la porte et vous aventurer à nouveau à travers le mirage. Ajoutez 1 pion ♣ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne. Continuez au **Scénario ??? : Mirage Fatal**.

☉ Ignorer la porte et attendre qu'elle disparaisse. Continuez au **Scénario IV : Le Cœur de la Folie**. (Vous n'aurez pas d'autre opportunité lors de cette campagne.)

La Dernière Nuit 4 : Alors que vous commenciez à sombrer pour de bon dans le sommeil, vous sentez une imperceptible menace planer sur vous. Vous attrapez immédiatement une arme pour vous défendre, mais lorsque vous examinez les environs, tout semble normal.

Vous vous levez, encore sous le choc, et examinez les alentours. Votre campement de fortune vous protège certes des éléments, mais il est tout de même censé se trouver au cœur des contrées sauvages de l'Antarctique. Alors que là, vous vous trouvez à l'intérieur d'un bâtiment, dans une pièce qui vous semble étrangement familière, mais que vous ne parvenez pas à identifier. Vous écartez du pied la fine couche de neige qui subsiste autour de votre sac de couchage et découvrez un sol carrelé en dessous. Est-ce un rêve ?

Vous vous interrogez sur la réalité ou non de ce lieu mystérieux quand le carrelage s'estompe et disparaît. Vous vous trouvez à nouveau dans votre camp antarctique, entouré de vos compagnons ; seule demeure la porte qui menait hors de cette pièce. D'épaisses volutes grises virevoltent autour de vous, vous guidant vers la porte.

La lumière semble ne pas se refléter normalement. Quelque chose de surnaturel est à l'œuvre. Ces miasmes gris semblent composés de la même substance que les créatures cauchemardesques qui vous ont attaqué après le crash de votre aéroplane. Avez-vous vraiment l'intention de les suivre ?

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ Ouvrir la porte et vous aventurer dans le mirage. Continuez au **Scénario ??? : Mirage Fatal**.

☉ Ignorer la porte et attendre qu'elle disparaisse. Continuez au **Scénario IV : Le Cœur de la Folie**. (Vous n'aurez pas d'autre opportunité lors de cette campagne.)



Scénario IV : Le Cœur de la Folie

Au fur et à mesure de l'introduction, vérifiez le Carnet de Campagne et lisez les encarts correspondant à votre situation.

Introduction : *Le lendemain, vous vous aventurez plus profondément dans les cavernes qui s'enfoncent dans les entrailles de l'Antarctique. Vous franchissez de grandes arches d'obsidienne et d'ardoise primordiale, des couloirs aux parois richement décorées et des halles immenses avec de nombreux piliers, jusqu'à atteindre des profondeurs abyssales.*

Si le Dr Amy Kensler est vivante :

Alors que vous vous apprêtez à quitter la relative sécurité de la surface, la cheffe de l'équipe rassemble tout le monde pour une dernière session d'encouragements. « Écoutez tous. Je sais que les conditions sont... loin d'être idéales », commence le Dr Kensler. « Mais nous sommes près du but. Tellement près du but. Nous aurons bientôt des réponses. Après tous ces efforts, nous allons faire en sorte que toute cette folie ait servi à quelque chose. Encore un tout petit effort, et nous connaissons la vérité », soupire-t-elle. « Ce fut difficile. Pour nous tous. Mais s'il vous plaît, tenez bon encore un moment. Je vous promets que cela en vaut la peine. » Malgré la morosité ambiante, un murmure d'assentiment parcourt les survivants. Vous n'allez certes pas abandonner maintenant.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Pas après pas, vous et les autres survivants vous aventurez de plus en plus bas. L'ambiance est des plus moroses et l'espoir manque. Vous avez le sentiment que c'est un aller simple, que vous ne reviendrez jamais. Le poids de ce fardeau rend chaque pas plus difficile que le précédent.

Chaque investigateur subit 1 traumatisme physique.

Si les investigateurs ont exploré la bifurcation :

Vous parvenez enfin jusqu'à l'embranchement qu'Ellsworth et vous avez découvert la nuit dernière. Vous expliquez aux autres que vous avez senti de l'air circuler par le passage à gauche et qu'il y a donc peu de chances que ce soit un cul-de-sac. Les autres vous font confiance et vous vous engouffrez dans ce que vous pensez être le bon chemin.

Après la mise en place, avant que la partie ne commence, l'investigateur principal a le droit de regarder la face révélée de deux lieux Antique Structure.

Sinon :

Vous finissez par tomber sur un embranchement. À votre gauche, le tunnel s'étrécit en un tunnel qui semble plus pentu et plus dangereux. À votre droite, le chemin continue sans changement notable. Dans le doute, vous optez pour le chemin qui semble le plus pratique. Le chemin se poursuit, long et tortueux, avec plusieurs bifurcations. Vous vous enfoncez de plus en plus profondément dans les cavernes au point qu'à un moment, vous n'êtes plus sûr de savoir comment retourner sur vos pas.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Les heures passent. Le passage s'ouvre enfin sur un large couloir en pierre sculptée où une dernière arche marque la fin de la rampe titanique que vous avez descendue. Cinq glyphes inconnus ornent l'arche. Vous n'avez pas la moindre idée de leur signification. De l'autre côté de l'arche, le chemin ressemble plus à un vaste tunnel souterrain qu'à une caverne naturelle, ses parois sont en pierre lisse et constellées de marques extraterrestres et recouvertes d'ichor putride multicolore.

Si Danforth est vivant :

« Ces créatures — celles qui ont bâti cet endroit », commence Danforth tandis que vous passez sous la dernière arche. « C'est bien ce que je pensais la dernière fois que je suis venu ici. Ce lieu ne fait pas naturellement partie de l'Antarctique. Tout est lié. C'est le véritable cœur de leur civilisation. » Vous demandez à Danforth de préciser sa pensée. Qu'avez-vous visité hier si ce n'était pas leur cité ? « Ça l'était, mais ce n'était que la partie émergée de l'iceberg, si vous me pardonnez ce mauvais jeu de mots. Ou comme le dernier étage d'un gratte-ciel si vous préférez. Mais la glace et la neige ont recouvert les étages inférieurs. » Vous lui demandez s'il a une idée de jusqu'où descend la cité selon lui. « De ce que nous avons vu de leur histoire ? » Il vous regarde droit dans les yeux. Son front est couvert de sueur. Il vous répond le plus sérieusement du monde : « Jusqu'au fond de l'océan. »

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

Alors que vous passez sous la dernière arche, vous commencez à vous interroger sur la véritable nature de cet endroit. Au début, vous pensiez qu'il s'agissait d'une grotte naturelle, mais il est désormais clair que ces Choses Très Anciennes — ou quelque autre force extraterrestre — l'a fabriquée. À moins que vous n'ayez tout faux ? Peut-être ne sont-ce pas des intrus venus d'un autre monde. Peut-être que l'Antarctique — voire même la Terre — n'a jamais été destinée à l'humanité. Votre insignifiance vous frappe au cœur.

Chaque investigateur subit 1 traumatisme mental.

Si le Cristal Miasmatique est inscrit sous la mention « Matériel Récupéré » :

Sitôt que vous entrez dans la partie aux parois de pierre gravée, votre sac à dos commence à briller. Pris de panique, vous jetez le sac par terre et faites un bond en arrière. Après une longue minute sans que rien ne se passe, vous vous approchez et l'ouvrez prudemment pour découvrir que cela provient de l'étrange cristal que vous avez découvert peu après le crash de l'aéroplane. Il semble réagir à ce lieu en émettant une lumière brillante et un vrombissement sourd. Le cristal ne semble pas dangereux, vous l'accrochez donc à votre hanche et utilisez sa lumière pour vous guider.

Les investigateurs ne subissent aucun malus.

Sinon :

L'obscurité qui règne au-delà de l'arche est aussi terrible que les abysses les plus profonds de l'océan. Vos torches et vos lampes n'éclairent que quelques mètres devant vous. Entre les ténèbres, la pression et le froid, vous avez l'impression de porter le poids du monde sur les épaules dans un voyage qui confine à l'effroi.

Ajoutez 1 pion * à la réserve du Chaos.

Au bout de cette vaste chambre, vous parvenez au cœur de la structure endormie : une gigantesque porte scellée ornée des cinq mêmes glyphes et munie d'une série de mécanismes imbriqués. Des canaux et des rainures forment un chemin reliant la surface de la porte et chacun des cinq glyphes.

Derrière la porte, vous pouvez entendre le bouillonnement familier des miasmes et de l'infâme brume qui les accompagne. « Cela se trouve de l'autre côté », dit l'un des membres de votre équipe. Vous ne pouvez qu'acquiescer. Vous sentez sa présence. En réalité, vous la sentez depuis que vous avez posé le pied en Antarctique, mais cet appel est désormais impossible à ignorer. Ses murmures sont incessants et vous commencez à avoir des visions de vos rêves les plus fous, de vos moments les plus heureux, de vos désirs les plus sombres et de vos luttes les plus ardues.

C'est un mirage. Le mirage. Scellé derrière cette porte depuis des éons, gardé, harnaché même, par ceux qui étaient là avant vous. Mais il s'échappe, petit à petit. Les créatures que vous avez rencontrées en sont la preuve. Les Choses Très Anciennes en sont conscientes également. Ce sont elles qui ont construit ce lieu désormais laissé à l'abandon...

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- Ⓢ Rester ici et étudier la grande porte pour en apprendre plus. Vous jouerez les deux parties du scénario. Continuez à **Le Cœur de la Folie, Partie 1**.
- Ⓢ Il n'y a pas de temps à perdre. Vous ignorerez la première partie du scénario. Passez directement à **Le Cœur de la Folie, Partie 2**.

Le Cœur de la Folie, Partie I

Vous décidez d'étudier la porte et les nombreux chemins qui émergent de ce vaste tunnel afin de découvrir un moyen d'empêcher l'entité qui se trouve de l'autre côté de s'échapper. Vous pensez que la technologie utilisée pour sceller la porte est reliée à ces cinq glyphes. Peut-être qu'en explorant les environs, vous trouverez les pièces manquantes du puzzle.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place des Investigateurs

- Ⓢ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*. S'il y a une coche à côté du nom du personnage, utilisez la version **Déterminé** de ce personnage à la place. Elles se trouvent dans le set de rencontre *Mirage Fatal*.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario

- Ⓢ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Cœur de la Folie*, *Le Grand Sceau*, *Miasme*, *Horreurs Sans Nom*, *Les Manchots*, *Les Shoggoths*, *Tekeli-li*, *Antiques Fléaux* et *Portes Closes*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Ⓢ Mettez en jeu La Porte d'Y'quaa, face révélée visible.
 - ⊕ Chaque investigateur commence la partie sur La Porte d'Y'quaa.
 - ⊕ Note : la face non-révlée de La Porte d'Y'quaa n'est pas utilisée dans cette partie du scénario.
- Ⓢ Mélangez les quinze lieux Antique Structure (cinq du set de rencontre *Le Grand Sceau* et dix du set de rencontre *Le Cœur de la Folie*). Mettez en jeu ces lieux en vous aidant du schéma de la page 52. Chaque lieu est placé aléatoirement dans l'un des espaces indiqués sur le schéma.
 - ⊕ Les lieux Antique Structure sont disposés en cinq rayons émanant de La Porte d'Y'quaa et en trois anneaux l'entourant.
- Ⓢ Mettez de côté les cinq pions Sceau, hors jeu.
- Ⓢ Vérifiez le niveau de difficulté.
 - ⊕ Si vous jouez en Difficile, ajoutez 1 fatalité à l'Intrigue 1a.
 - ⊕ Si vous jouez en Expert, ajoutez 2 fatalités à l'Intrigue 1a.
- Ⓢ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- Ⓢ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- Ⓢ Vous êtes prêt à commencer.

Lieux Antique Structure

Les Lieux Antique Structure se trouvent dans plusieurs sets de rencontre. (Pour ce scénario, par exemple, les sets de rencontre Le Cœur de la Folie et Le Grand Scans contiennent des lieux Antique Structure.) Étant donné qu'ils proviennent de différents sets de rencontre, ils ne disposent pas d'icône de set de rencontre sur leur face non-révéllée. Si vous devez vérifier à quel set appartient un lieu Antique Structure, regardez sa face révéllée.

Sceaux

Ce scénario utilise cinq pions Sceaux qui représentent d'importants artefacts technologiques utilisés pour contrôler la folie qui se trouve derrière La Porte d'Yquan. Chaque sceau possède son propre symbole, comme indiqué ci-dessous :



Le Sceau 1 Le Sceau 2 Le Sceau 3 Le Sceau 4 Le Sceau 5

Chacun de ces sceaux possède un côté dormant et un côté activé. Le côté activé est reconnaissable au halo de lumière qui entoure son symbole.



Dormant

Activé

Il sera indiqué aux investigateurs quand mettre en jeu les sceaux et s'ils sont dormants ou activés. Les sceaux n'ont aucun effet direct sur la partie. Les investigateurs doivent découvrir comment prendre le contrôle, activer et utiliser ces sceaux pour mettre fin à cette folie.

Quand un investigateur prend le contrôle d'un sceau, il le place sur sa carte Investigateur. Si un investigateur qui contrôle un ou plusieurs sceaux est éliminé (sauf par Abandon), retirez ces sceaux de la partie. Ils sont perdus pour toujours.

En tant que capacité \blackrightarrow , un investigateur a le droit de donner ou de prendre le contrôle d'un sceau détenu par un autre investigateur situé dans le même lieu.

Lieux Adjacents dans Le Cœur de la Folie

Lors de ce scénario, les lieux sont disposés selon un motif de rayons et d'anneaux. Il y a donc 3 anneaux de 5 lieux et 5 rayons de 3 lieux.

Ⓜ Lors de ce scénario, chaque lieu est connecté à chaque lieu adjacent sur le même rayon ou sur le même anneau.

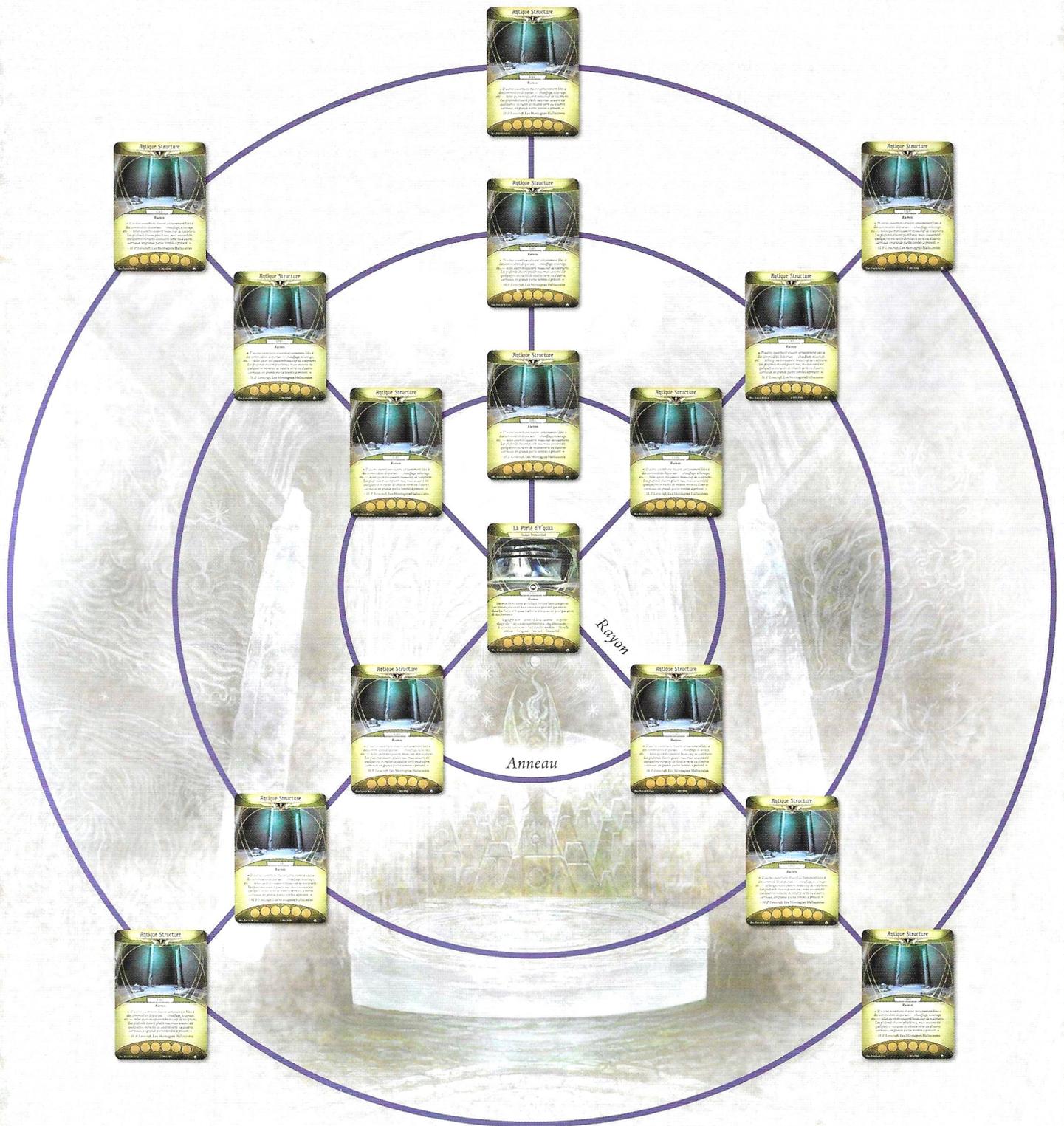
Mode Indépendant

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.

Ⓜ Ajoutez 2 pions \blackrightarrow supplémentaires lorsque vous constituez la réserve du Chaos.



Placement des Lieux pour « Le Cœur de la Folie »



Note : Lors de la partie 2, cinq de ces lieux pris au hasard sont des lieux Pylône de Brume au lieu d'être des lieux Antique Structure.

Interlude de Scénario : Le Coup de Grâce

Vous vous préparez instinctivement à vous défendre contre la créature qui se trouve de l'autre côté de l'illusion, mais vos compagnons semblent ne pas comprendre. Leurs bouches béent et leurs yeux écarquillés ne reflètent que la vérité que le miasme veut qu'ils voient.

Si la victime est le Dr Amy Kensler :

« Oui, oui... oui, bien sûr... » dit le Dr Kensler avec un sourire sur le visage. « J'aimerais que nous nous revoyions. Ce... ce vendredi ? Si vite ? » Elle passe une mèche de cheveux derrière son oreille tandis qu'un tentacule de miasme en forme de main s'approche d'elle...

Si le Dr Mala Sinha est toujours vivante :

« Non ! » Le Dr Sinha attrape le poignet du Dr Kensler et la prend dans ses bras. Elle pose fermement sa main sur la joue du Dr Kensler et force sa collègue à la regarder dans les yeux ; de rien voir d'autre que ses yeux. « Je suis là, Amy. Je suis juste là. »

La main du Dr Kensler tremble. « Mala ! Tu étais... Je... j'ai presque... » Elle secoue la tête et s'écroule dans les bras du médecin, pleurant en silence. Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et la tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler d'elle.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom du Dr Amy Kensler. Si elle était en jeu, elle est vaincue et retirée de la partie.

Si la victime est le Professeur William Dyer :

« Professeur Lake ? » demande Dyer en reconnaissant ce dernier dans le miasme. « Oui, j'ai relu votre proposition. Si vous voulez annuler l'expédition, je ne vous en empêcherai pas. Je sais, il y a encore tant de choses sur lesquelles nous devons discuter à propos de ce voyage... » Il se tourne vers les gravures sur le mur et les examine comme s'il s'agissait de ses propres notes sur un tableau à craie. « Oui, je pense que ce serait le plus prudent... » Un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si le Dr Amy Kensler est toujours vivante :

« Lake est mort », dit le Dr Kensler en posant sa main sur l'épaule du professeur. « Nous sommes allés à ses funérailles ensemble, vous vous rappelez ? À St. Mary. » Le voile laiteux qui recouvrait ses yeux commence à s'estomper à mesure qu'il revient à la réalité.

« Oui », dit-il enfin. « Oui, je... je me souviens. C'était... » Il prend une profonde inspiration, fermant les yeux pour chasser le douloureux souvenir. « C'était une belle cérémonie. » Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et le tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler de lui.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom du Professeur William Dyer. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

Trouvez chaque membre survivant de l'expédition (y compris ceux qui sont actuellement sous le contrôle d'un investigateur) qui n'a pas de coche à côté de son nom dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, et sélectionnez-en un au hasard en tant que victime. (Si aucun membre de l'expédition ne correspond à ces critères, ignorez le reste de cet interlude.) Ensuite, lisez la section ci-dessous qui correspond au membre choisi.

Si la victime est Danforth :

« Je vous vois », dit le jeune homme en regardant le mirage comme s'il s'agissait d'une vieille connaissance. « Oui. Oui, je vous vois. Je peux vous voir ! » s'exclame-t-il tandis qu'un sourire se dessine sur son visage. Un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si le Professeur William Dyer est toujours vivant :

« Danforth, non ! » Le vieil homme se met devant son étudiant, bloquant sa vue. « Tu dois arrêter de regarder ce maudit mirage ! »

« Mais, monsieur », s'écrie frénétiquement Danforth. « Vous ne comprenez pas. Il... il est là depuis toujours. » Il pose le doigt sur sa tempe. « Depuis tout ce temps, il m'attend. Il m'attend et je... je... »

« Regarde-moi ! » s'exclame fermement Dyer. L'étudiant détourne le regard de l'entité qui se trouve derrière son mentor. Ses yeux se révulsent et il s'écroule dans les bras de Dyer. Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et le tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler de lui.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom de Danforth. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

Si la victime est Avery Claypool :

« Que c'est beau », murmure Claypool, ses yeux reflétant une aurore irisée constellée de tâches de neige blanche. « On dirait... un monde secret. Dissimulé juste pour nous. Un trésor caché... » Il fait un pas en avant et un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si Roald Ellsworth est toujours vivant :

Il suffit à Ellsworth de poser sa main sur l'épaule de Claypool pour détourner son attention du mirage. « Il existe également des trésors pour toi dans ce monde, Avery », murmure-t-il. « S'il te plaît, reste. »

Les yeux bleus de Claypool se mettent à briller, puis retrouvent leur état normal. Il plonge ses yeux dans ceux d'Ellsworth avant d'appuyer son front sur celui de son compagnon. « Désolé... tu as raison. » Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et le tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler de lui.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom d'Avery Claypool. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

Si la victime est Takada Hiroko :

« ...Papa ? » dit Takada, les yeux écarquillés. Ses yeux s'emplissent de larmes et elle laisse tomber sa pioche sur le sol de pierre. « Est-ce vraiment toi ? Mais ils... ils m'ont dit que tu étais... » sa voix s'éteint. Un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si Eliyah Ashevak est toujours vivant :

Un aboiement soudain fait voler l'illusion en éclats et vous voyez Anyu bondir sur la poitrine de Takada, projetant cette dernière au sol. Elle lutte un instant avec la chienne avant de comprendre ce qui se passe. « Anyu ? Non, attends... »

« Bonne fille », dit Eliyah en rappelant l'animal à ses côtés d'un sifflement. Il la gratouille derrière l'oreille pour la récompenser. Takada se remet sur pieds. Ses yeux sont emplis de douleur, de honte et de tristesse. Elle ne dit pas un mot, mais adresse à Eliyah un léger signe de tête. Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et la tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler d'elle.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom de Takada Hiroko. Si elle était en jeu, elle est vaincue et retirée de la partie.

Si la victime est Roald Ellsworth :

Ellsworth fait un pas hésitant en avant. « Où cela mène-t-il ? » dit-il doucement dans sa barbe tout en cherchant sa lampe-torche. « Plus profondément dans la structure ? Vers une sorte de grotte naturelle ? Cela pourrait être la découverte du siècle ! » Il fait encore un pas en avant et un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si James « Cookie » Fredericks est toujours vivant :

Cookie est aux côtés d'Ellsworth en quelques secondes. Il interromp son avancée en lui giflant violemment le visage. Le son de la gifle résonne à travers la caverne. Ellsworth porte sa main gantée à sa joue. « Tu sais pourquoi j'ai fait ça », grogne Cookie.

« Bien sûr que oui », répond Ellsworth en se frictionnant la mâchoire. Cookie esquisse un sourire, de même qu'Ellsworth. Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et le tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler de lui.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom de Roald Ellsworth. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

Si la victime est James « Cookie » Fredericks :

« Lieutenant, vous êtes vivant ! » hoquette Cookie en tombant à genoux. « Et le reste de l'escouade aussi ? Mais, je croyais... » Le vrombissement d'un moteur d'avion couvre ses derniers mots. « Oui, bien sûr ! Je savais que si nous tenions suffisamment longtemps... ! Un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si Takada Hiroko est toujours vivante :

Takada réagit à toute vitesse. Elle attrape le colt de Cookie dans son étui et tire à deux reprises dans la brume. Les coups de feu résonnent à travers les grottes. Coolie porte ses mains à ses oreilles encore sifflantes et lance une série de jurons bien sentis à l'endroit de Takada qui lui rend son arme. « Tu veux m'rendre sourd, soldat ? »

Si la victime est Eliyah Ashevak :

« Regarde Anyu ! » Eliyah pointe du doigt quelque chose qu'il semble le seul à voir dans le mirage lugubre. « Ce sont eux... Ils sont tous là... Ils sont vivants... ! » Anyu tente de le retenir, mordant son sac à dos pour le tirer en arrière, mais il semble ne pas le remarquer. Un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si Avery Claypool est toujours vivant :

Claypool attrape le bras d'Eliyah juste au moment où, à force de tirer, Anyu décroche le sac des épaules de son maître. « Arrête, Eliyah ! » crie-t-il. « Arrête ça ! Ils sont morts, Eliyah ! Ils sont tous morts ! Tu es le seul à avoir survécu. Elle a besoin de toi. Maintenant plus que jamais ! »

Le silence tombe sur la grotte. Eliyah cligne des yeux et retrouve ses esprits. Son regard se tourne vers Anyu en serrant les dents. « Je... je suis désolé, ma grande », dit-il. Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et le tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler de lui.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom d'Eliyah Ashevak. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

Si la victime est le Dr Mala Sinha :

« Un monde sans mort », remarque le Dr Sinha, les yeux plongés dans le mirage. « Un monde sans douleur, sans souffrance... » Elle fait un pas en avant. Un tentacule de miasme en forme de main s'approche de lui...

Si Danforth est toujours vivant :

« la frontière qui sépare la Vie de la Mort est au mieux vague et mal définie », récite mystérieusement Danforth. « Qui peut dire où la première finit et où la seconde commence ? »

Mala sort de sa transe et se tourne vers le jeune homme. « Encore une citation de Poe ? »

Il hoche la tête. « Il y a une certaine sagesse dans l'inéluctabilité de la mort. »

« Peut-être », admet-elle en se détournant de la vision. « Peut-être... » Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et la tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler d'elle.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom du Dr Mala Sinha. Si elle était en jeu, elle est vaincue et retirée de la partie.

« Secoue-toi Cookie. Tu es coincé ici, comme nous tous », répond-elle.

Il jette un regard autour de lui, médusé par son retour à la réalité. Sa ruse découverte, l'entité bat en retraite.

Sinon :

L'entité lui attrape la main et le tire dans le mirage, dans un monde de joie contrefaite. Plus personne n'a jamais entendu parler de lui.

Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, barrez le nom de James « Cookie » Fredericks. S'il était en jeu, il est vaincu et retiré de la partie.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Malgré tous vos efforts, vous n'êtes pas parvenus à mettre en place les cinq sceaux. Ces sombres couloirs endormis sont la demeure de créatures bien plus terribles que les manchots géants. Ces créatures sont les mêmes que celles décrites par Dyer et Danforth lors de leur précédent voyage : des monstruosité informes et gélatineuses couvertes d'yeux sans paupières. Vous vous repliez vers le portail pour panser vos plaies, mais avant que vous ayez pu réfléchir à votre prochaine action, quelque chose vient frapper contre la gigantesque porte. Vous sursautez et votre cœur manque de s'arrêter. Le son résonne dans toute la caverne. Puis un autre coup. Et encore un. Vous tentez de fuir, mais il est trop tard.

☞ Continuez à la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : La gigantesque porte se met à vrormbir et à briller, emplit d'une sorte d'électricité extraterrestre. Vous la poussez pour ouvrir le chemin. Quelque part derrière se trouve la réponse à toutes vos questions. La raison de votre venue ici. Ce n'est pas pour le bien de votre carrière que vous continuez, mais pour le bien de votre santé mentale. Vous devez découvrir la vérité. Même si cela vous brise.

☞ 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 également 1 point d'expérience bonus pour chaque sceau activé en jeu.

☞ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☞ Continuez au **Point de Contrôle III : De l'Autre Côté**.

Conclusion 2 : Dans un dernier sifflement, la porte s'ouvre en grand. Des tentacules prismatiques irisés émergent et se répandent partout sur le sol et les murs. En quelques secondes, c'est le chaos total. Le miasme vous attrape avec une force incomparable, écorchant et meurtrissant vos membres. La surface de l'entité grouille de formes immondes, de visions familières et de cauchemars indicibles. Vous poussez un hurlement tandis qu'elle vous tire à travers la porte, vers l'autre côté...

☞ 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 également 1 point d'expérience bonus pour chaque sceau activé en jeu.

☞ Dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne, inscrivez le nombre de dégâts et d'horreurs sur chaque soutien partenaire en jeu.

☞ Continuez au **Point de Contrôle III : De l'Autre Côté**.

Conclusion 3 : L'impulsion énergétique induite par votre énorme erreur éradique toute vie organique de la surface de la Terre.

☞ Oups.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sceau a été... mal utilisé.

☞ Chaque investigateur est tué.

☞ Les investigateurs ont perdu la campagne.

Point de Contrôle III : De l'Autre Côté

De l'Autre Côté 1 : Vous vous réveillez au milieu de la brume, de l'autre côté. Vous n'avez aucune idée du temps qui s'est écoulé depuis que vous avez franchi la porte.

Passez à **De l'Autre Côté 2** si vous souhaitez continuer immédiatement ou à **De l'Autre Côté 3** si vous souhaitez faire une pause et continuer lors de votre prochaine session de jeu.

De l'Autre Côté 2 : C'est l'heure d'en finir... une bonne fois pour toutes.

☞ Retirez chaque lieu de la partie sauf La Porte d'Y'quaa. Ne retirez pas les pions Sceau qui se trouvent sur La Porte d'Y'quaa. (Retirez les autres pions et défaussez les cartes qui se trouvent dessus, comme d'ordinaire.)

☞ Chaque investigateur qui contrôle un sceau le garde sur sa carte Investigateur. (Il commencera la prochaine partie avec ce sceau sous son contrôle.) Cependant le sceau semble avoir perdu son énergie. S'il est activé, retournez-le pour afficher son côté dormant.

☞ Chaque sceau qui n'est ni contrôlé par un investigateur ni sur La Porte d'Y'quaa est retiré de la partie.

☞ Continuez à **Le Cœur de la Folie, Partie II**.

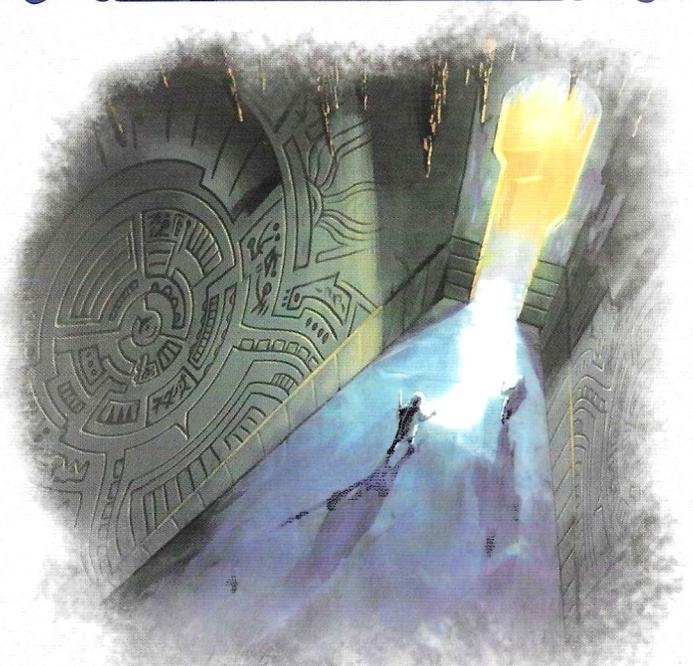
De l'Autre Côté 3 : Vous prenez un instant pour reprendre des forces. Bientôt, il sera l'heure d'en finir... une bonne fois pour toutes.

☞ Dans la section « Le Cœur de la Folie » de votre Carnet de Campagne, sous la mention « Sceaux en Place », dessinez chaque sceau activé qui se trouvait sur La Porte d'Y'quaa à la fin de la partie.

☞ Dans la section « Le Cœur de la Folie » de votre Carnet de Campagne, sous la mention « Sceaux Récupérés », dessinez chaque sceau qui était contrôlé par un investigateur à la fin de la partie.

☞ Rangez la partie, comme d'ordinaire.

☞ La prochaine fois que vous jouerez, commencez à **Le Cœur de la Folie, Partie II**.



Le Cœur de la Folie, Partie II

Introduction 1 : La structure est encore plus ancienne — et étrange — de l'autre côté de l'antique porte. Qui sait combien de temps ce lieu fut en sommeil, intact tandis que la Terre changeait et évoluait de l'autre côté ? Peut-être en aurait-il été ainsi pour toujours si le site n'avait pas été dérangé. Mais il est trop tard pour revenir en arrière. Tout ce que vous pouvez faire désormais, c'est œuvrer pour empêcher un avenir terrible.

Une pâle lumière fournie par quelque forme d'énergie avancée ressemblant à de l'électricité éclaire les salles surnaturelles. Derrière vous, un mur kaléidoscopique de miasme se forme pour vous couper toute retraite. Vous êtes piégés ici, peut-être pour toujours. Un vaste réseau d'immenses salles s'étend depuis la porte. Les murs sont en pierre finement ciselée, couverte d'antiques peintures murales et de hiéroglyphes extraterrestres. L'air semble plus rare ici. La lumière se plie et oscille, déformant votre vision comme une illusion d'optique. Est-ce la réalité... ou un mirage ?

Votre équipe inspecte les peintures murales pendant plusieurs heures. L'histoire qu'elles dépeignent vous est inconnue. On dirait une version alternative de l'histoire de la Terre. Une histoire bien différente de tout ce que vous auriez pu imaginer.

🕒 Vérifiez le Carnet de Campagne :

❖ Si le Dr Amy Kensler est toujours vivante et que le Dr Kensler a compris la véritable nature du miasme, continuez à l'**Introduction 2**.

❖ Sinon, passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : Le Dr Kensler vous explique tout à mesure qu'elle étudie les peintures murales. « Ces êtres que l'on appelle Choses Très Anciennes étaient des voyageurs. Des colonisateurs. Ils sont venus sur Terre il y a plus d'un milliard d'années », dit-elle, citant les notes de Dyer. « Mais ils n'étaient pas les premiers. Cet endroit, tout ceci — existait déjà depuis bien plus longtemps. » Elle glisse sa main le long des peintures murales tout en poursuivant. « Mais ce n'est pas une entité qui est piégée à l'intérieur. »

Vous lui demandez ce qu'elle veut dire par là, interloqué par cette nouvelle vision des choses. Elle se tourne vers vous, les yeux brillants d'inspiration. « J'ai étudié sa physiologie, tenté de comprendre comment ces créatures sans forme physique pouvaient exister sans matière ni consistance. Mais j'avais tout faux. Comment pourrait-on étudier la biologie de quelque chose d'inorganique ? Vous voyez, ce n'est pas une créature, enfin pas vraiment. C'est plus une sorte de... » Elle hésite, cherche ses mots. « C'est une dimension alternative. Une autre réalité superposée à la nôtre. Un microcosme conscient de tout ce qui existe. Ce n'est pas composé de vie organique, mais d'une caricature de vie organique. »

Vues sous cet angle, les émanations que vous avez croisées et des mirages que vous avez vus prennent un tout nouveau sens. Ce n'était pas des monstres que vous combattiez, mais des fragments d'une fausse réalité. Une fois la chose assimilée, vous demandez au Dr Kensler s'il y a le moindre espoir d'empêcher une telle force de s'échapper.

« Ce n'est pas quelque chose de vivant. Cela ne peut donc pas être tué. Juste contenu. La structure des Choses Très Anciennes comportait cinq pylônes qui utilisaient son pouvoir pour alimenter leur civilisation en énergie. Après tant d'années, j'ignore si cela fonctionne encore, mais... » Elle s'interrompt, élaborant un plan dans sa tête. Enfin, ses yeux s'écarquillent. « Je sais ce qu'on doit faire ! Je sais comment l'arrêter. Vous devez trouver ces pylônes et les détruire — cela fera s'écrouler toute la structure. Pendant ce temps... » Elle laisse choir son sac à dos au sol. « Je... je dois y aller. Il n'y a pas de temps à perdre. »

Vous protestez contre son départ subit, mais elle semble sûre d'elle. Elle jette un dernier regard à ses compagnons, avant de partir en courant. Vous espérez qu'elle sait ce qu'elle fait... pour votre bien à tous.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Kensler a un plan. Le Dr Amy Kensler ne peut pas être choisie pour accompagner un investigateur lors de cette partie.

Continuez à la **Mise en Place**.

Introduction 3 : Vous ne parvenez à comprendre qu'une fraction de la vérité que recèlent ces peintures murales, mais ce que vous découvrez est presque incroyable. Quand les Choses Très Anciennes vinrent sur Terre il y a plus d'un milliard d'années, elles colonisèrent non seulement l'Antarctique, mais aussi la planète tout entière. Mais cet endroit — et l'entité qui y réside — étaient déjà là. Ils construisirent ce complexe tout autour afin d'étudier cet être primordial, afin d'essayer de comprendre sa nature. Ce faisant, ils attirèrent des forces dépassant leur entendement. La porte est ses sceaux furent bâtis pour contenir cette entité, mais le temps et le manque d'entretien ont affaibli les sceaux, les ont rendus inefficaces. Vous soupçonnez que c'est la présence de vie intelligente en Antarctique — les premiers humains à explorer ses sommets endormis et ses plaines enneigées — qui ont réveillé l'entité.

Les fresques en disent plus sur le fonctionnement de la structure, sur les cinq pylônes qui furent créés non seulement pour contenir l'essence de la créature, mais aussi pour alimenter en énergie toute la technologie de la civilisation des Choses Très Anciennes. Vous parvenez à la conclusion que détruire ces pylônes fera s'écrouler toute la structure ; voire même toute la montagne dans laquelle elle est construite. Vous ne savez pas si vous pouvez réellement détruire ou contenir cette horreur innommable, mais vous devez au moins essayer. Si elle continue de s'échapper lentement, elle réécrira le concept même de réalité. Il ne restera rien d'autre que le mirage. Rien d'autre qu'une imagination pervertie, un cauchemar sans réveil possible.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la véritable nature du mirage vous échappe.

Continuez à la **Mise en Place**.

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.

🕒 Ajoutez 2 pions 🎲 supplémentaires lorsque vous constituez la réserve du Chaos.

🕒 Les investigateurs ont le droit de choisir le nombre de sceaux dont ils disposent :

❖ Pour une expérience de jeu facile, trois sceaux aléatoires sont « en place » et les deux autres sont « récupérés ».

❖ Pour une expérience de jeu normale, deux sceaux aléatoires sont « en place » un autre est « récupéré » et les deux derniers ne sont pas utilisés.

❖ Pour une expérience de jeu difficile, un sceau aléatoire est « en place » et les quatre autres ne sont pas utilisés.

❖ Pour une expérience de jeu cauchemardesque, aucun sceau n'est utilisé.



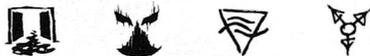
Mise en Place des Investigateurs

- Ⓢ Chaque investigateur a le droit de choisir un membre disponible de l'expédition dont le nom n'est pas barré pour l'accompagner. Mettez en jeu le soutien d'histoire de ce personnage dans la zone de jeu de cet investigateur. (Ces soutiens d'histoire se trouvent dans le set de rencontre *Membres de l'Expédition*. S'il y a une coche à côté du nom du personnage, utilisez la version **Déterminé** de ce personnage à la place. Elles se trouvent dans le set de rencontre *Mirage Fatal*.) Placez sur ce personnage un nombre de dégâts et d'horreurs égal aux valeurs indiquées dans la section « Membres de l'Expédition » du Carnet de Campagne.

Mise en Place du Scénario (depuis le Point de Contrôle)

Utilisez cette mise en place uniquement si vous continuez directement après avoir joué la Partie I.

- Ⓢ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Agitation dans les Profondeurs*, *Agents de l'Inconnu*, *Un Froid Mordant* et *Répandre la Peur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Répandre la Peur*, ne prenez que les 2 exemplaires de Voix Dissonantes et les 2 exemplaires de Paralysé par la Peur (ne prenez pas les trois cartes Restes Pourrissants).

- Ⓢ Cherchez toutes les cartes des sets de rencontre *Le Grand Sceau*, *Les Shoggoths* et *Portes Closes* dans le deck Rencontre et dans toutes les zones hors jeu (y compris les cinq lieux « Antique Structure » du set de rencontre *Le Grand Sceau*). Retirez de la partie chaque carte appartenant à ces sets de rencontre. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Ⓢ Constituez le deck Intrigue en utilisant les Intrigues 4 et 5 et le deck Acte en utilisant l'Acte 3. (Ces cartes se trouvent dans le set de rencontre *Agitation dans les Profondeurs*.)
- Ⓢ Retournez La Porte d'Y'quaa pour afficher sa face non-révlée.
- Ⓢ Prenez les cinq Pylône de Brume et les dix lieux Antique Structure restants (du set de rencontre *Le Cœur de la Folie*), mélangez-les ensemble et mettez-les aléatoirement en jeu en suivant le même schéma que pour la Partie 1 (voir page 52) à la différence près que cinq des lieux placés aléatoirement seront des lieux Pylône de Brume au lieu d'être des lieux Antique Structure.
 - ⚡ **Note : si les cinq lieux Pylône de Brume sont sur l'anneau central, recommencez ce processus.**
 - ⚡ L'investigateur principal choisit un lieu Antique Structure le plus près possible de La Porte d'Y'quaa. Chaque investigateur commence la partie dans le lieu choisi.
- Ⓢ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : les quinze exemplaires de l'ennemi La Folie Sans Nom, l'acte Le Dernier Mirage, les quatre lieux Rampe Titanesque et le lieu Tunnel Caché.
- Ⓢ Placez les pions Sceau de la manière suivante :
 - ⚡ Pour chaque sceau activé sur La Porte d'Y'quaa, choisissez un investigateur qui en prend le contrôle.
 - ⚡ Chaque investigateur avec un sceau dormant commence la partie avec ce sceau sous son contrôle.
 - ⚡ Retirez chaque autre sceau de la partie.
- Ⓢ Mélangez le reste des cartes Rencontre précédemment réunies dans le deck Rencontre.
- Ⓢ Vous êtes prêt à commencer.

Mise en Place du Scénario (depuis Zéro)

À utiliser uniquement si vous avez sauté la Partie I ou si vous mettez en place la Partie II après avoir fait une pause.

- Ⓢ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Cœur de la Folie*, *Agents de l'Inconnu*, *Miasme*, *Horreurs Sans Nom*, *Les Manchots*, *Agitation dans les Profondeurs*, *Tekeli-li*, *Antiques Fléaux*, *Un Froid Mordant* et *Répandre la Peur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Répandre la Peur*, ne prenez que les 2 exemplaires de Voix Dissonantes et les 2 exemplaires de Paralysé par la Peur (ne prenez pas les trois cartes Restes Pourrissants).

- Ⓢ Constituez le deck Intrigue en utilisant les Intrigues 4 et 5 et le deck Acte en utilisant l'Acte 3. (Ces cartes se trouvent dans le set de rencontre *Agitation dans les Profondeurs*.)
- Ⓢ Mettez en jeu La Porte d'Y'quaa, face non-révlée visible.
- Ⓢ Prenez les cinq lieux Pylône de Brume et les dix lieux Antique Structure (du set de rencontre *Le Cœur de la Folie*), mélangez-les ensemble et mettez-les aléatoirement en jeu en suivant le même schéma que pour la Partie 1 (voir page 52) à la différence près que cinq des lieux placés aléatoirement seront des lieux Pylône de Brume au lieu d'être des lieux Antique Structure.
 - ⚡ **Note : si les cinq lieux Pylône de Brume sont sur l'anneau central, recommencez ce processus.**
 - ⚡ Dans ce scénario, les lieux sont disposés en cinq rayons émanant de La Porte d'Y'quaa et en trois anneaux l'entourant.
 - ⚡ L'investigateur principal choisit un lieu Antique Structure le plus près possible de La Porte d'Y'quaa. Chaque investigateur commence la partie dans le lieu choisi.
- Ⓢ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : les quinze exemplaires de l'ennemi La Folie Sans Nom, l'acte Le Dernier Mirage, les quatre lieux Rampe Titanesque et le lieu Tunnel Caché.
- Ⓢ Si vous avez joué la Partie I, vérifiez la section « Le Cœur de la Folie » du Carnet de Campagne. Placez les pions Sceau de la manière suivante :

⚡ Vérifiez quels sceaux sont dessinés sous la mention « Sceaux en Place ». Pour chacun d'entre eux, choisissez un investigateur qui en prend le contrôle, coté activé visible.

⚡ Vérifiez quels sceaux sont dessinés sous la mention « Sceaux Récupérés ». Pour chacun d'entre eux, choisissez un investigateur qui en prend le contrôle, coté dormant visible.

⚡ Retirez chaque autre sceau de la partie.

- Ⓢ Si vous n'avez pas joué la Partie I, retirez les cinq sceaux de la partie.
- Ⓢ Mélangez ensemble toutes les cartes Faiblesse Tekeli-li qui ne font pas déjà partie du deck d'un investigateur afin de former le deck Tekeli-li. Placez-le à côté du deck Intrigue.
- Ⓢ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.
- Ⓢ Vous êtes prêt à commencer.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Quand vous revenez à vous, le complexe est à nouveau plongé dans l'obscurité et le silence. Vous aidez vos compagnons à se remettre sur pieds et battez en retraite vers la surface en espérant qu'il soit encore temps d'empêcher l'entité de s'échapper. Tout est calme, paisible. Aucun signe de créatures de glace, de mirages surnaturels ou d'entités extraterrestres.

De retour dans la cité nichée au cœur de la montagne, vous prenez des notes, photos et gravures. Même le froid est supportable lors de votre trajet jusqu'au camp de la Barrière. C'est comme si le continent tout entier avait rendu les armes face à vous. Vous envisagez de prendre un peu de temps pour continuer d'étudier l'environnement, mais vous décidez finalement de partir avec vos déjà très nombreuses découvertes. Le ciel est complètement dégagé lorsque votre navire quitte la barrière de glace en direction du nord.

Vous êtes néanmoins inquiet. L'entité qui était scellée derrière la porte des Choses Très Anciennes a disparu. Vous n'avez plus vu la moindre trace d'elle depuis votre fuite. Cela ne peut vouloir dire qu'une chose : elle s'est échappée, et peut être n'importe où. Ou partout. Vos pensées deviennent plus sinistres. Vous vous souvenez que les étranges mirages que la créature semblait contrôler étaient si réalistes. Des hallucinations tellement réelles qu'elles étaient indissociables de la réalité. Vous examinez les paumes de vos mains en vous demandant si elles sont bien comme d'habitude, ou si elles ne sont qu'un ersatz. L'air autour de vous semble scintiller.

... Tout ceci est-il bien réel ?

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la folie sans nom s'est échappée.
- ☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » de votre Carnet de Campagne, barrez tous les noms.
- ☉ Chaque investigateur devient **dément**.
- ☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.



Conclusion 1 : Soudain, vous sentez un souffle d'air chaud et entendez un bruit formidable, comme une gigantesque expiration. L'air scintille telle la distorsion d'un mirage et vous voyez avec surprise le miasme reculer et s'effondrer sur lui-même tandis que la montagne commence à s'écrouler. Des fissures brillant d'un bleu vif se propagent rapidement le long des parois. Sans les pylônes, ce n'est pas juste l'intégrité de la structure qui est compromise, mais celle de toute la cité. Le sol de glace commence à se fissurer également. La cité cyclopéenne commence à s'enfoncer sous la neige.

C'est à cet instant que vous entendez le rugissement d'un moteur d'avion au-dessus de vos têtes. Le dernier des trois avions de Takada survole la cité et des cris familiers résonnent dans les antiques rues en ruines. « Là, les voilà ! Vite ! Par ce tunnel ! » Deux traîneaux apparaissent, tirés par les chiens qu'Elijah avait laissés au camp de la Barrière et transportant plusieurs membres de l'équipage du Theodosia. Vous poussez des cris de joie en les apercevant. Ils vous font signe de les rejoindre au plus vite tandis que la montagne s'écroule.

Au dernier moment, vous entendez une autre voix provenant du tunnel. « Attendez ! » Le Dr Kensler surgit des ténèbres, hale-tante. « Attendez-moi ! » Elle bondit sur un des traîneaux et vous foncez tous ensemble vers le pied de la montagne tandis que, derrière vous, la cité disparaît pour toujours sous la glace.

Un des membres de l'équipage vous explique qu'ils ont réparé le dernier avion et décidé de l'utiliser pour partir à votre recherche malgré le danger. « Quand nous vous avons vu entrer dans cette immense caverne en laissant derrière vous la plus grande partie de votre équipement, nous avons pensé que vous auriez besoin de renfort. On ne pensait pas que ce serait à ce point », dit-il. Vous lui répondez qu'ils n'auraient pas pu tomber plus à pic.

Une fois de retour à la barrière de glace, le Dr Kensler ordonne à l'équipage de se préparer au départ. Vous prenez à peine le temps de démonter le campement. Cela n'a plus aucune importance d'ailleurs, la seule chose qui compte est de quitter cet endroit en vie ; et avec toutes les preuves que vous avez rassemblées, bien évidemment.

Des questions restent cependant en suspens. Une fois en sécurité à bord du Theodosia, vous allez voir le Dr Kensler et lui demandez ce qu'elle a fait lorsqu'elle était seule dans le complexe. L'entité était à vos trousses, et puis soudain... « Je vous l'ai déjà dit, ce n'est pas une créature vivante », vous explique-t-elle. « Elle ne peut donc pas être tuée. Du moins pas de la façon dont on l'entend. Mais elle possède une forme de conscience, n'est-ce pas ? Elle connaît nos désirs. Nos espoirs. Nos peurs. » Vous notez au passage que le Dr Kensler ne parle pas au passé. Elle serre la mâchoire. Un léger signe de distorsion imprègne l'air autour d'elle. « J'ai... conclu un marché », murmure-t-elle. « C'était le seul moyen. »

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la folie sans nom est contenue dans son hôte... pour le moment.
- ☉ Dans la section « Membres de l'Expédition » de votre Carnet de Campagne, barrez le nom du Dr Amy Kensler et écrivez « L'Entité » à la place.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les membres ayant survécu à l'expédition sont... et listez les noms de chaque Membre de l'Expédition qui n'est pas barré, ainsi que le nom de chaque investigateur survivant.
- ☉ 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 également 10 points d'expérience bonus pour avoir sauvé la réalité d'un indicible destin.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 2 : Soudain, vous entendez un bourdonnement provenant du tunnel et vous retrouvez espoir. Vous vous précipitez loin de l'arche tandis que des fissures brillant d'un bleu vif se propagent rapidement le long des parois. Sans les pylônes, ce n'est pas juste l'intégrité de la structure qui est compromise, mais celle de toute la cité. Le sol de glace commence à se fissurer également. La cité cyclopéenne commence à s'enfoncer sous la neige. Vous allez sans doute mourir ici, mais au moins l'entité et le reste de cette maudite cité seront enterrés avec vous.

C'est à cet instant que vous entendez le rugissement d'un moteur d'avion au-dessus de vos têtes. Le dernier des trois avions de Takada survole la cité et des cris familiers résonnent dans les antiques rues en ruines. « Là, les voilà ! Vite ! Par ce tunnel ! » Deux traîneaux apparaissent, tirés par les chiens qu'Elijah avait laissés au camp de la Barrière et transportant plusieurs membres de l'équipage du Theodosia. Vous poussez des cris de joie en les apercevant. Ils vous font signe de les rejoindre au plus vite tandis que la montagne s'écroule.

Un des membres de l'équipage vous explique qu'ils ont réparé le dernier avion et décidé de l'utiliser pour partir à votre recherche malgré le danger. « Quand nous vous avons vu entrer dans cette immense caverne en laissant derrière vous la plus grande partie de votre équipement, nous avons pensé que vous auriez besoin de renfort. On ne pensait pas que ce serait à ce point », dit-il. Vous lui répondez qu'ils n'auraient pas pu tomber plus à pic.

Une fois de retour à la barrière de glace, vous ordonnez à l'équipage de se préparer au départ. Vous prenez à peine le temps de démonter le campement. Cela n'a plus aucune importance d'ailleurs, la seule chose qui compte est de quitter cet endroit en vie ; et avec toutes les preuves que vous avez rassemblées, bien évidemment.

Le voyage de retour est calme et paisible. Vos pensées, par contre... Vous vous interrogez sur la véritable nature de l'entité qui vivait dans l'antique structure des Choses Très Anciennes. Qu'allez-vous pouvoir bien raconter à l'ensemble de la communauté scientifique quand vous serez rentré. À cause de vos actions, personne ne pourra plus jamais explorer cette cité cauchemardesque. Mais qu'en est-il des Choses Très Anciennes ? Celles qui ont survécu resteront-elles cachées ? Ou vont-elles, comme vous, choisir d'en apprendre davantage sur cette nouvelle époque dans laquelle elles se sont réveillées ?

Le temps seul vous le dira. En attendant, vous avez au moins la satisfaction de savoir que la créature qui rôdait sous la glace n'a pas pu survivre. Alors que vous terminez la conclusion de votre rapport sur l'expédition, l'air autour de votre main se met à scintiller. Oui, tout est enfin terminé.

N'est-ce pas ?

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le complexe a été détruit.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les membres ayant survécu à l'expédition sont... et listez les noms de chaque Membre de l'Expédition qui n'est pas barré, ainsi que le nom de chaque investigateur survivant.
- ☉ 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 également 10 points d'expérience bonus pour avoir sauvé la réalité d'un indicible destin.
- ☉ Chaque investigateur subit 1 traumatisme physique et 1 traumatisme mental, car il ne se remettra jamais totalement de cette expédition.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 3 : Vous vous précipitez loin de l'arche tandis que la montagne commence à gronder. Vous avez endommagé suffisamment de pylônes pour menacer l'intégrité de la structure du complexe qui se trouve sous la cité, mais c'est insuffisant. Non seulement vous allez mourir ici, mais en plus vous aurez permis à l'entité de s'échapper.

C'est à cet instant que vous entendez le rugissement d'un moteur d'avion au-dessus de vos têtes. Le dernier des trois avions de Takada survole la cité et des cris familiers résonnent dans les antiques rues en ruines. « Là, les voilà ! Vite ! Par ce tunnel ! » Deux traîneaux apparaissent, tirés par les chiens qu'Elijah avait laissés au camp de la Barrière et transportant plusieurs membres de l'équipage du Theodosia. Vous poussez des cris de joie en les apercevant. Ils vous font signe de les rejoindre au plus vite, sans quitter des yeux l'horreur miastmatique derrière vous. « Que diable est cette chose ? » crie l'un d'eux. Mais vous n'avez pas le temps pour les explications. Vous grimpez à bord des traîneaux et leur ordonnez de fuir.

Votre fuite de la cité restera floue dans votre esprit. Vous avez le vague souvenir d'avoir filé à travers les rues enneigées en slalomant entre les brumes rampantes et les bâtiments d'ardoise grise et d'avoir échappé de justesse à un déluge de pus kaléidoscopique en traversant la montagne.

Une fois la créature hors de vue, un des membres de l'équipage vous explique qu'ils ont réparé le dernier avion et décidé de l'utiliser pour partir à votre recherche malgré le danger. « Quand nous vous avons vu entrer dans cette immense caverne en laissant derrière vous la plus grande partie de votre équipement, nous avons pensé que vous auriez besoin de renfort. On ne pensait pas que ce serait à ce point », dit-il.

Vous constatez avec soulagement que le pilote a atterri de l'autre côté de la chaîne de montagnes. Vos sauveurs et vous montez à bord de l'avion, de même que les chiens restants. Au loin vous pouvez apercevoir l'entité escalader les sommets escarpés jusqu'à atteindre les cieux.

Vous laissez les traîneaux et tout votre matériel en arrière. Les moteurs vrombissent et vous laissez derrière vous ces montagnes hallucinées. Vous n'osez même pas vous retourner de peur d'apercevoir ce qui a hanté Danforth pendant de longs mois. En revanche, vous ne pouvez pas faire autrement que d'entendre ces cris insondables, trop perçants pour être naturels, qui résonnent au milieu du vent et vous murmurent qu'ils attendent votre retour...

Des années ont passé. Vous n'avez jamais osé raconter à la communauté scientifique ce qui s'était passé durant cette expédition. Pourtant, à ce jour, vous n'avez jamais vu aucun signe de l'entité qui s'est échappée. Est-elle incapable de franchir l'océan, prisonnière du continent de glace ? Ou prend-elle simplement son temps ?

À moins qu'elle ne soit déjà là, dans l'air qui vous entoure ? Dans votre esprit ? Créant pour vous ce que vous croyez être la réalité ? Un mirage ?

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'équipe s'est échappée du complexe.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les membres ayant survécu à l'expédition sont... et listez les noms de chaque Membre de l'Expédition qui n'est pas barré, ainsi que le nom de chaque investigateur survivant.
- ☉ 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 également 5 points d'expérience bonus pour avoir survécu face à ces antiques horreurs.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques et 2 traumatismes mentaux, car il ne se remettra jamais totalement de cette expédition.

☉ Les investigateurs ont gagné la campagne... ?

Épilogue

Vérifiez le Carnet de Campagne. Dans l'ordre, lisez les encarts suivants si les investigateurs ont gagné la campagne et que les membres désignés ont survécu à l'expédition.

Si Roald Ellsworth et Avery Claypool ont tous deux survécu :

Vous trouvez Ellsworth et Claypool sur le pont arrière du Theodosia, en train de profiter d'une vue majestueuse sur l'Atlantique. Plusieurs jours se sont écoulés depuis votre fuite, et l'ambiance est au soulagement malgré une pointe de chagrin et de culpabilité.

Les deux hommes vous saluent en vous voyant approcher et s'écartent pour vous permettre de profiter également de la vue. Vous observez l'océan pendant un moment, puis demandez aux explorateurs quels sont leurs plans pour la suite. Ils se jettent un regard entendu. « Des vacances, je crois », dit Ellsworth. « De très, très, longues vacances. »

« Rien que du ciel bleu et du soleil », suggère Claypool.

« Exactement. Et de préférence dans un lieu qui figure sur une carte cette fois », ajoute Ellsworth en souriant.

« Vraiment ? Je pensais plutôt à un endroit agréable et isolé. Rien que nous deux », rétorque Claypool.

Vous éclatez de rire et laissez les deux hommes à leurs projets de vacances. Peut-être y a-t-il de l'espoir en ce monde, après tout.

Si le Dr Amy Kensler et le Dr Mala Sinha ont toutes deux survécu :

Vous avez vu le Dr Kensler affronter des créatures inimaginables et des environnements cauchemardesques, mais cette dernière épreuve semble être la plus difficile pour elle. Elle fait les cent pas en récitant des phrases à voix basse jusqu'à ce que le Dr Sinha arrive enfin. Vous les auriez bien laissées à leur vie privée, mais le Dr Kensler vous a demandé de rester.

« Mala », commence-t-elle sèchement, malgré son entraînement. « Je me demandais... je veux dire, j'étais... j'aimerais bien — elle se racle la gorge et recommence.

« Aimerais-tu dîner à nouveau avec moi, un de ces jours ? Et peut-être voir un autre spectacle après ? » dit-elle finalement.

Le Dr Sinha lève les yeux au ciel et esquisse un sourire. « Bien sûr, idiot. »

Le Dr Kensler n'en revient pas. Vous avez l'impression que personne n'avait jamais osé lui parler sur ce ton auparavant.

« Amy, vous êtes très intelligente, incroyablement instruite et une véritable sommité dans votre domaine. Mais quand il s'agit de... » Le Dr Sinha fait un geste les désignant toutes les deux, « vous êtes un peu stupide. »

À votre surprise, Amy éclate de rire. « Oui, j'imagine que c'est vrai. »

Si le Professeur William Dyer et Danforth ont tous deux survécu :

Plusieurs semaines ont passé. Vous entrez dans le bureau du professeur Dyer où lui et Danforth sont penchés sur de vieux grimoires poussiéreux. Une sorte de diagramme ésotérique, rempli de symboles étranges, est dessiné sur le tableau du professeur.

« Ce pourrait être celui-ci », dit lentement Dyer, en désignant un diagramme différent dans l'un des ouvrages. Vous reconnaissez ce livre, il appartenait au Dr Kensler ; les autres proviennent de la collection restreinte de la Bibliothèque Orne.

Danforth ferme les yeux. « Non, non, non... » Il se dirige vers le tableau noir et commence à l'effacer. « C'est différent. Très différent... » Ce n'est qu'à cet instant qu'ils remarquent votre présence. Vous leur demandez ce qu'ils étudient cette fois.

« Dans une existence future, nous considérerons comme un rêve ce que nous pensons de notre existence actuelle », récite Danforth, comme pour expliquer une dernière chose par l'intermédiaire de ces vers de Poe.

Si Takada Hiroko et James « Cookie » Fredericks ont tous deux survécu :

Vous tombez par hasard sur Takada et Cookie dans l'atelier situé sur le pont inférieur. Cookie a démonté son revolver et en nettoie chaque pièce individuellement, tandis que Takada passe en revue les pièces de l'aéroplane qui a été endommagé lors de votre fuite précipitée. Vous les observez en secret pendant un instant.

« Hé, passe-moi ce chiffon, veux-tu ? »

« Je ne suis pas ton larbin, Cookie. »

« Allez Roko, il est juste là. Attrape-le et balance-le-moi. »

« Bien monseigneur, désireriez-vous également une tasse de thé ? »

« Très drôle... pourquoi tu l'as balancé à l'autre bout de la pièce ? »

« C'est toi qui m'as demandé de le lancer. »

« De le lancer vers moi ! »

Vous souriez en votre for intérieur en écoutant la suite de leurs chamailleries. L'improbable duo semble bien plus à l'aise l'un avec l'autre qu'avec tous les autres membres de l'équipage. Une pause dans leur conversation vous donne l'opportunité de révéler enfin votre présence. Ils vous accueillent d'un léger hochement de tête avant de retourner à leur travail. Vous leur demandez ce qu'ils ont l'intention de faire une fois de retour à Arkham.

« Roko voudrait... nan dit-lui, toi », commence Cookie.

Takada pousse un soupir, s'assied et essuie la sueur de son front avec le dos de son gant. « Je... j'aimerais essayer de retrouver mon père. Et j'ai demandé à M. Fredericks de m'aider. » Tous deux échangent un regard complice. « Je sais bien qu'il y a peu de chance que nous le retrouvions. Son avion s'est probablement écrasé dans l'océan il y a des années. Mais malgré tout... J'ai besoin d'être sûre. J'ai ses plans de vol. Je dois pouvoir trouver un indice, quelque chose... »

« Et même si on n'y arrive pas », ajoute Cookie, « C'est t'jours mieux que d'être rien faire en attendant d'être embauché pour une autre expédition de malade comme celle-là. »

Vous acquiescez et vous retirez. Vous avez la vague impression que tant qu'ils seront ensemble, tout ira bien pour eux.

Si Elijah Ashevak et les investigateurs sont les seuls survivants :

Elijah est adossé au bastingage, à l'avant du bateau, le regard perdu sur l'océan. Anyu est assise à côté de lui sur le pont, la tête posée sur ses genoux. Elle est la première à remarquer votre présence, mais ni l'un ni l'autre ne vous accueillent. Vous vous asseyez en silence à côté de lui et contemplez l'horizon.

« C'est encore arrivé, Anyu », murmure-t-il enfin d'une voix grave. « Tout le monde est mort. Tout le monde sauf nous. Pourquoi ? Pourquoi toujours nous ? »

Vous répondez à Elijah que c'est parce qu'ils sont des survivants, comme vous. Trop butés pour mourir. Il secoue la tête.

« Non. C'est une malédiction. Un fardeau. » Il caresse doucement Anyu. La chienne lève les yeux et l'observe plaintivement. « Je devrais être mort. Et plutôt deux fois qu'une. »

Vous lui assurez que ce n'est pas vrai. De plus, il a protégé Anyu pendant tout ce temps. N'est-ce pas une raison suffisante de vivre ?

« Non, c'est le contraire », dit-il avec un léger sourire aux lèvres. « C'est elle qui m'a sauvé. C'est elle qui me sauve chaque jour. »

Liste d'Exploits

La liste ci-dessous est une liste d'exploits que vous pouvez chercher à accomplir lorsque vous jouez la campagne *Aux Confins de la Terre*. Chaque fois que vous accomplissez l'un de ces exploits, noircissez la case adjacente. Tous les réussir sera votre ultime défi !

- Un Abri sûr** : établissez votre camp dans un lieu ayant une valeur d'abri de 8 dans *De Glace et de Mort, Partie I*.
- Regardez-Moi Tout Ça** : récupérez les sept cartes de matériel dans *De Glace et de Mort* et emportez-les tous jusqu'au Sommet dans *Vers les Sommets Interdits*.
- C'est Dans Votre Tête** : finissez *Mirage Fatal* avec neuf cartes d'histoire dans la pile de victoire.
- Chaos Chaos** : collectez et dépensez au moins dix clés dans *La Cité des Anciens*.
- Toc, Toc** : collectez, activez et placez les cinq sceaux dans *Le Cœur de la Folie, Partie I*.
- Ivre de Puissance** : inclinez simultanément les quinze exemplaires de *La Folie Sans Nom* dans *Le Cœur de la Folie, Partie II*.
- Construisez des Pylônes Supplémentaires** : détruisez les cinq Pylône de Brume et échappez-vous vivant dans *Le Cœur de la Folie, Partie II*.
- Le Son de la Folie** : piochez dix exemplaires de « Tekeli-li » en une seule partie.
- J'ai un Mal de Chien à Trouver un Nom pour Celle-là** : avoir Anyu et au moins quatre autres soutiens avec le mot « Chien » dans leur titre en jeu au même moment.
- Un Juste Retour des Choses** : jouez un Traîneau en Bois depuis un Sac à Dos, puis utilisez immédiatement sa capacité pour y attacher un Sac à Dos.
- C'Était Ton Idée** : utilisez la capacité du Professeur William Dyer pour soigner au moins 4 horreurs de Danforth lors d'un même scénario.
- Aucun Respect pour les Morts** : contrôlez en même temps au moins cinq soutiens du set de rencontre *Souvenirs des Disparus*.
- Wouk Wouk Boum** : utilisez la Dynamite pour vaincre deux Manchot Albinos Géant en même temps.
- Le Froid est Pour Moi le Prix de la Liberté** : gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* en ayant huit pions ♁ dans la réserve du Chaos à la fin de la campagne.
- Aussi Froid Qu'en Enfer** : gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* en ayant zéro pion ♁ dans la réserve du Chaos à la fin de la campagne.
- Seul et Abandonné** : gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* sans jamais emmener un soutien partenaire avec vous lors d'un scénario.
- Amis Pour Toujours** : emmenez le même soutien partenaire avec vous dans chaque scénario, assurez-vous qu'il affronte ses démons et gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* en le maintenant en vie.
- Encore et Encore** : gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* avec chacun des survivants suivants :
 - Dr Amy Kensler
 - Professeur William Dyer
 - Danforth
 - James « Cookie » Fredericks
 - Eliyah Ashevak
 - Dr Mala Sinha
 - Takada Hiroko
 - Avery Claypool
 - Roald Ellsworth
- Fixer les Limites** : gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* avec au moins trois ultimatums actifs.
- Expertise de l'Antarctique** : gagnez la campagne *Aux Confins de la Terre* au niveau de difficulté Expert.

Notes de Conception

Si rien ne les arrête, ils atteindront le cœur le plus secret de l'Antarctique, fondant et forant jusqu'à ramener au jour ce qui peut mettre fin au monde que nous connaissons. Aussi dois-je enfin passer outre à toutes les réticences – même au sujet de cette ultime chose sans nom, au-delà des montagnes hallucinées.

H.P. Lovecraft — *Les Montagnes Hallucinées*

Félicitations pour être venu à bout de la campagne *Aux Confins de la Terre* !

Quand est venu le temps pour nous d'adapter la fameuse nouvelle de Lovecraft intitulée *Les Montagnes Hallucinées*, je savais qu'elle avait quelque chose de spécial. Le continent aride et gelé de l'Antarctique, les sommets noirs et escarpés, la cité extraterrestre nichée à l'intérieur, le tout baignant dans une atmosphère aussi surnaturelle que sinistre. Mais ce qui a vraiment guidé notre démarche dans *Aux Confins de la Terre* ce sont les nombreux indices montrant que les Choses Très Anciennes ont été confrontées à une force supérieure, quelque chose « d'ultime et sans nom » que la présence humaine pourrait déranger. La question était donc : quelle était la nature de cette chose ?

Les Montagnes Hallucinées semble suggérer qu'il s'agit tout simplement d'un Shoggoth, une créature créée par les Choses Très Anciennes pour les servir et que Dyer et Danforth ont malencontreusement réveillée dans ces sombres cavernes glaciales. Mais j'ai préféré m'inspirer du mirage vu par Danforth quand il fuit la caverne et j'ai commencé à me demander ce qui se passerait si j'écrivais une campagne centrée sur ce mirage ; et par extension, quelle pourrait être la nature de ce « mirage » ? J'espère que les fans les plus orthodoxes de Lovecraft me pardonneront ces libertés prises vis-à-vis de l'œuvre originale avec la création de ces « Eidolons » et la manière dont nous les avons intégrés à l'histoire des Choses Très Anciennes et des Shoggoths telle qu'elle est racontée dans *Les Montagnes Hallucinées*.

Concevoir cette campagne fut un véritable défi, car c'est la première que nous avons conçue avec ce nouveau format et un nombre variable de scénarios contenus dans une seule boîte plutôt qu'avec les habituels cycles de 8 scénarios. Je voulais tirer le meilleur profit possible de ce nouveau format en mettant particulièrement l'accent sur les scénarios en plusieurs parties avec des points de contrôle et aboutir à la première campagne ayant une réelle variabilité de durée. Il était important pour moi que cette campagne puisse être très différente d'une partie à l'autre ; tantôt à cause du choix des joueurs, tantôt non.

La touche finale — et ma préférée — est l'ajout des neuf membres de l'expédition. Je voulais capturer l'essence d'un scénario d'horreur avec ces membres variés qu'on apprend à aimer et à connaître, juste pour les voir se faire tuer, un par un. À mon avis, ce procédé classique du cinéma d'horreur est magnifié par le fait que vous jouez à un jeu, car les événements se déroulent d'une manière différente à chaque partie. Je voulais m'assurer que chaque personnage ait ses propres démons à affronter et sa propre personnalité. Il était important pour moi qu'ils soient tous attachants, chacun à leur manière, afin que leur perte ne soit pas anodine et que les joueurs aient envie de les garder en vie. Le plus difficile était bien sûr de faire tenir tout ça dans un unique Guide de Campagne ! J'espère avoir disséminé assez d'indices et de détails sur chacun de ces neuf personnages pour que les joueurs se sentent investis. Et vous, quel a été votre personnage préféré ?

J'espère que vous avez aimé jouer *Aux Confins de la Terre* et que vous aimerez y jouer encore et encore, explorant ses profondeurs cachées comme les investigateurs le font dans l'histoire. Mais soyez prudents, le monde est vaste et l'Antarctique n'est pas le seul lieu sur Terre à receler d'indicibles secrets. Il se peut d'ailleurs que notre prochaine campagne nous amène à explorer plus d'un continent...

— MJ Newman

Carnet de Campagne : *Aux Confins de la Terre*

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			

Scénarios

De Glace et de Mort
 Part. 1 Part. 2 Part. 3 ↓

Vers les Sommets Interdits ↓

La Cité des Anciens ↓

Le Cœur de la Folie

Part. 1 Part. 2

Mirage Fatal

Notes de Campagne

RÉSERVE DU CHAOS

INVESTIGATEURS
 TUÉS ET
 DÉMENTS

Îcônes des Sets de Rencontre

 Agents de l'Inconnu	 Antiques Fléaux
 Un Froid Mordant	 Créatures dans la Glace
 Climat Mortel	 Choses Très Anciennes
 Membres de l'Expédition	 Mirage Fatal
 Les Dangers de l'Antarctique	 De Glace et de Mort
 Laissés en Arrière	 Portes Closes
 Perdus dans la Nuit	 Souvenirs des Disparus
 Miasme	 Horreurs Sans Nom
 Les Manchots	 Cauchemars Suintants
 Les Shoggoths	 Silence et Mystère
 Agitation dans les Profondeurs	 Répandre la Peur
 Tekeli-li	 La Cité des Anciens
 L'Accident	 Le Grand Sceau
 Le Cœur de la Folie	 Vers les Sommets Interdits

Références

Points de Contrôle.....	2
Pions Gel.....	2
Tekeli-li.....	3
Partenaire.....	3
Alerte.....	3
Mirage.....	25
Clés.....	38
Sceaux.....	51
Lieux Antique Structure.....	51

Crédits

Conception et développement de l'extension : MJ Newman et Jeremy Zwirn

Production : Molly Glover

Rédaction : B.D. Flory

Responsable des jeux de cartes : Jim Cartwright

Groupe d'histoire *Horreur à Arkham* : Philip D. Henry

Direction créative : Katrina Ostrander

Conception graphique de l'extension : Neal W. Rasmussen

Coordination de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Illustration de couverture : Anders Finér

Direction artistique : Deborah Garcia et Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Assurance qualité : Zach Tewalthomas

Responsables de la production : Justin Anger et Tim Najmolhoda

Direction visuelle créative : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif : Nate French

Direction du studio : Chris Gerber

Adaptation Française par Edge Studio

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Joffrey Beltran

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Testeurs

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Susan Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah « Duke » Harrist, Az Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Glen Seward, Devin Stinchcomb, Aaron « We got Cookie's ! » Strunk, Mike Strunk et Owen Weldon.