

L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE

GUIDE DE L'INVESTIGATEUR

L'HISTOIRE JUSQUE LÀ

VOUS AVEZ TRAVERSÉ DES ROUTES POUSSIÉREUSES ET DES VILLAGES DÉSOLÉS PENDANT DES MOIS À LA RECHERCHE D'UN OBJET OCCULTE POUR VOTRE VIEIL AMI LE DOCTEUR LUDVIGSEN. VOUS N'EN CROYEZ PAS VOS OREILLES, QUAND UN VIEUX LIBRAIRE VOUS INDIQUA QUE LE LIVRE QUE VOUS RECHERCHIEZ, LE DE VERMIS MYSTERIIS, FAISAIT PARTIE D'UNE BIBLIOTHÈQUE PRIVÉE DE LIVRES OCCULTES DANS UN MANOIR À PROXIMITÉ.

VOUS ARRIVÂTES AU CHÂTEAU DES AVENIÈRES À COMBERVILLE EN CALIFORNIE. OUTRE UNE MAGNIFIQUE COLLECTION DE VIEUX LIVRES ACQUISE SUR PLUSIEURS GÉNÉRATION, LE CHÂTEAU ABRITE ÉGALEMENT BRIAN TONNERRE, LE DERNIER DESCENDANT DE LA FAMILLE.

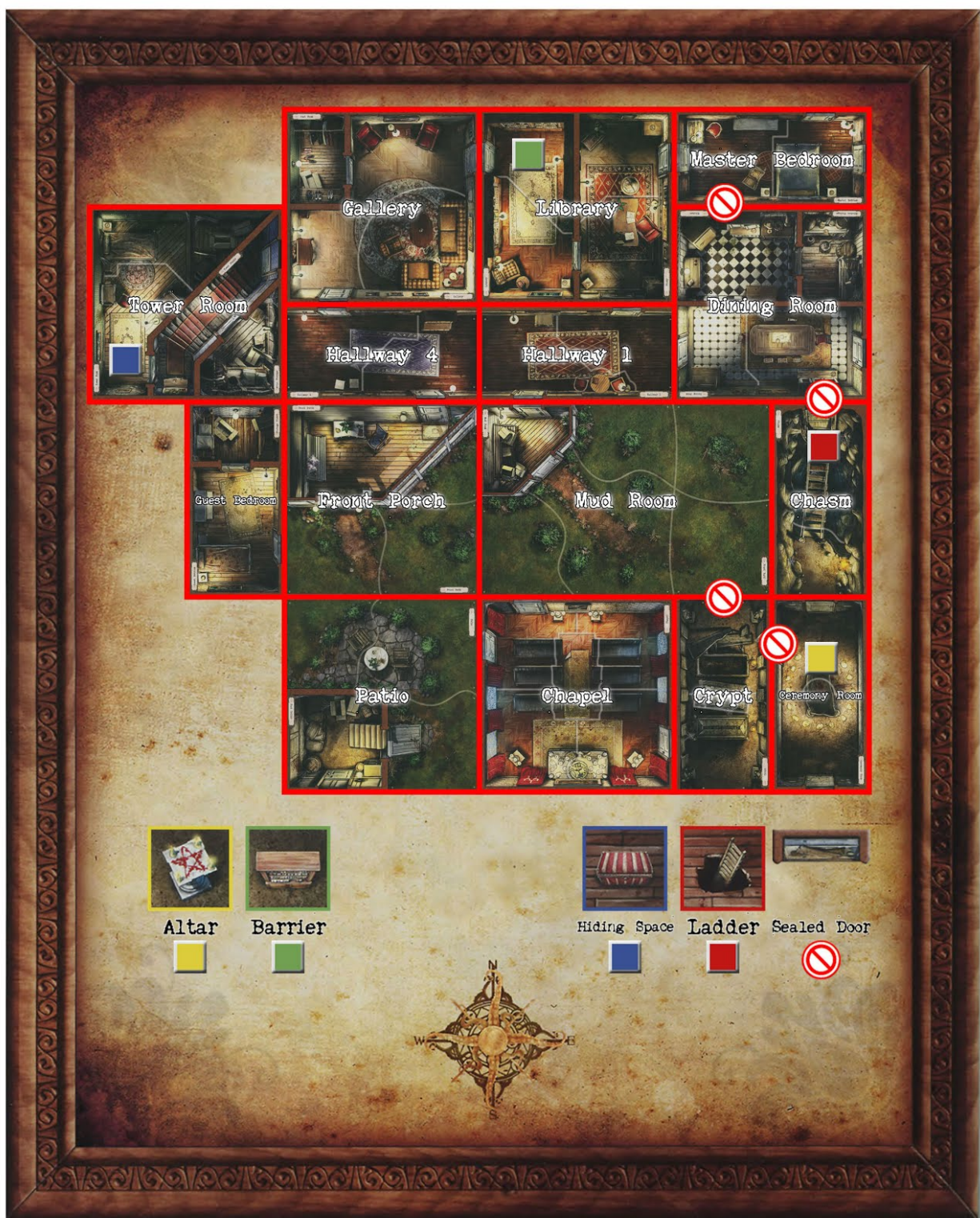
RÈGLES SPÉCIALES

BRIAN TONNERRE ET GREGORY SERT SONT SUR LE PLATEAU DE JEU (VOUS POUVEZ DES FIGURINES DE VOTRE CHOIX POUR LES SYMBOLISER) ET PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉ À LA FOIS PAR LES MONSTRUOSITÉS ET LES JOUEURS. CHACUN POSSÈDE 8 POINTS DE VIE. LES INVESTIGATEURS PEUVENT ÉCHANGER DES OBJETS AVEC EUX À N'IMPORTE QUEL MOMENT. BRIAN ET GREGORY DÉMARRE LE JEU DANS LE COULOIR 4.

LE GARDIEN DOIT DÉPLACER BRIAN ET GREGORY PENDANT LA PHASE DE GAIN DE POINTS DE MENACE.

NOTE

LES SECRETS DE L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE SERONT DIFFICILES À PERCER SAUF SI LES INVESTIGATEURS DÉCIDENT DE MENER PLUSIEURS BUTS À LA FOIS. CE SCÉNARIO EST CONÇU POUR 3-4 JOUEURS ET VOUS DEVRIEZ PENSER À VOUS SÉPARER AU PLUS TÔT.



Altar



Barrier



Hiding Space



Ladder



Sealed Door



GUIDE DU GARDIEN

PENDANT QUE LES INVESTIGATEURS LISENT L'HISTOIRE ET PRÉPARENT LE PLATEAU, PRÉPAREZ VOTRE JEU SUIVANT LES RÈGLES HABITUELLES.

NOTE : CETTE AVENTURE NE PROPOSE AUCUN CHOIX AFIN DE GARDER SA COHÉRENCE ET SIGNIFIE DONC QU'ELLE NE PEUT ÊTRE JOUÉE QU'UNE SEULE FOIS.

1. INDICES : À IMPRIMER

2. CARTES EXPLORATION : HACHE, COLT 38, CRUCIFIX, ROBES DE CULTE, DE VERMIS MYSTERIIS, CHANTS DE DHOL, COUTEAU, LANTERNE, PHRASE MAGIQUE, CULTES INNOMMABLES, RUBIS DE R'LYEH, FUSIL À POMPE, CLÉ EN ARGENT, PREUVE FLAGRANTE, TORCHE, JOURNAL DE WHATELEY, WHISKY, RIEN D'INTÉRESSANT X10.

3. OBSTACLES : BOÎTE À SECRET, VALISE

4. VEROUS : SALLE OBSCURE, PASSAGE TERRIFIANT, VERROU MAGIQUE, PORTE RUNIQUE, PORTE FERMÉE, PORTE CADENASSÉE, PORTE SCELLÉE.

5. CARTES MYTHES : FEU DE CAMP, PORTE, CHAUVESOURIS, PISTOLET.

6. CARTES ACTION DU GARDIEN : TÉNÉBRES, PRÉSENCE MALÉFIQUE, PULSIONS INCONTRÔLABLES. METTEZ DE CÔTÉ RANIMER LES MORTS ET CRÉATURES DE LA NUIT (ELLES SONT INACTIVES AU DÉBUT DU JEU)

7. CARTES EN MAIN ET POINTS MENACE AU DÉBUT DU JEU : AUCUN

RÈGLES SPÉCIALES

BRIAN TONNERRE ET GREGORY SERT SONT SUR LE PLATEAU DE JEU ET PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉS À LA FOIS PAR LES MONSTRUOSITÉS ET LES JOUEURS. CHACUN POSSÈDE 8 POINTS DE VIE. LES INVESTIGATEURS PEUVENT ÉCHANGER DES OBJETS AVEC EUX À N'IMPORTE QUEL MOMENT. BRIAN ET GREGORY DÉMARRENT LE JEU DANS LE COULOIR 4.

LE GARDIEN DOIT DÉPLACER BRIAN ET GREGORY PENDANT LA PHASE DE GAIN DE POINTS DE MENACE. À CHAQUE TOUR, BRIAN SE DÉPLACE DE 2 CASES EN DIRECTION DE LA BIBLIOTHÈQUE. UNE FOIS CELLE-CI ATTEINTE, IL TROUVE LE DE VERMIS MYSTERIIS (ÉGALEMENT ACTIVÉ PAR UNE CARTE ÉVÈNEMENT). IL POURRA AINSI LE DONNER AUX INVESTIGATEURS. APRÈS CELA, IL SE DÉPLACE VERS L'ÉTUDE ET LE JEU SE TERMINE LÀ POUR LUI.

À CHAQUE TOUR, GREGORY SE DÉPLACE D'UNE CASE VERS LE RANGEMENT DE LA CUISINE.

LES EXTRAITS DE LIVRES

DEUX EXTRAITS DE LIVRES ONT ÉTÉ CRÉÉS ET DOIVENT ÊTRE DONNÉS AUX INVESTIGATEURS QUAND CELA SERA NÉCESSAIRE (LORS DE L'ACQUISITION DES INDICES 4 ET 6).

PROLOGUE

À MESURE QUE LE TEMPS SE COUVRE AU DESSUS DU CHÂTEAU DES AVENIÈRES ET QUE LE CHANT DES CIGALES S'INTENSIFIE, VOUS DESCENDEZ LE CHEMIN DE GRAVIERS, PASSEZ DEVANT UNE PETITE CHAPELLE ET ARRÊTEZ VOTRE VÉHICULE DEVANT UN FASTUEUX MANOIR GOTHIQUE.

EN ÉTEIGNANT LES PHARES, VOUS REMARQUEZ UNE SILHOUETTE MINCE PASSER DERRIÈRE LES FENÊTRES DE LA CHAPELLE. INTRIGUÉ, VOUS VOUS APPRÊTIEZ À ALLER VOIR DE QUOI IL RETOURNE QUAND LES PORTES DU MANOIR S'OUVRIRENT LAISSANT DEUX OMBRES EN SORTIR.

BRIAN TONNERRE ET SON MAJORDOME GREGORY SERT VOUS ACCUEILLENENT CHALEUREUSEMENT :

“JE VOUS MONTRERAI AVEC GRAND PLAISIR LE DE VERMIS MYSTERIIS SI VOUS RESTEZ AVEC NOUS CETTE NUIT. LES VISITEURS SONT RARES SI CES TEMPS-CI, SURTOUT LES AMATEURS D'ANTIQUITÉS. JE POURRAI VOUS CONTER MES AVENTURES EN ARCTIQUE À UNE PERSONNE QUI SAURA LES APPRÉCIER...”

POLI, VOUS RÉPONDEZ AVEC ENTHOUSIASME, CE QUI PERMIS AU CHÂTELAIN D'ENTAMER SON RÉCIT.

“CELA FERA 26 ANS CET ÉTÉ. ENFANT, J'ÉTAIS FASCINÉ PAR LES AVENTURES EXTRAORDINAIRES DE SIR ROBERT MCCLURE QUI TRAVERSA, ENTRE 1850 ET 1854, LE PASSAGE MARITIME DU NORD-OUEST À LA RECHERCHE DE L'EXPÉDITION FRANKLIN. J'AI EXPLORÉ LES PLAINES DÉSERTIQUES DU GROËNLAND, CE QUI M'AURAIT COÛTÉ LA VIE SI GREGORY N'AVAIT PAS ÉTÉ LÀ.”

AVEC, ÉLÉGANCE, IL SE DIRIGEAIT VERS LA BIBLIOTHÈQUE, TANDIS QUE GREGORY BIFURQUAIT EN DIRECTION DE LA CUISINE. “EN TANT QU'INVESTIGATEUR, MON EMBARRAS NE VOUS AURA PAS ÉCHAPPÉ... LA CRYPTÉ FAMILIALE A RÉCEMMENT SUBI DES ACTES DE VANDALISME. MAIS, AVANT TOUT..., S'IL VOUS PLAÎT, VEUILLEZ ME SUIVRE...”

PLACEMENT DES CARTES

- BIBLIOTHÈQUE : JOURNAL DE WHATELEY, INDICE 6
- ÉTUDE : CHANTS DE DHOL, INDICE 5, BOÎTE À SECRET
- CHAMBRE PRINCIPALE : COLT 38, VALISE
- CUISINE : COUTEAU
- RANGEMENT DE LA CUISINE : RIEN D'INTÉRESSANT, PASSAGE TERRIFIANT.
- SALLE À MANGER : WHISKY
- CHAMBRE DE LA TOUR : FUSIL À POMPE, INDICE 4, PORTE FERMÉE
- RANGEMENT DU GRENIER : RUBIS DE R'LYEH, PORTE CADENASSÉE
- COULOIR 4 : BRIAN ET GREGORY (FIGURINES OU PIONS À PLACER)
- CHAMBRE D'AMI : CULTES INNOMMABLES, PHRASE MAGIQUE, INDICE 2, PORTE RUNIQUE
- PLACARD DE RANGEMENT : RIEN D'INTÉRESSANT, PORTE SCELLÉE
- GOUFFRE : INDICE 1, SALLE OBSCURE
- CAVEAU : TORCHE
- CHAPELLE : CRUCIFIX, INDICE 3, PION CORPS
- CRYPTTE : 1 PION CORPS
- SALLE DE CÉRÉMONIE : 3 PIONS CORPS, ROBES DE CULTE, VERROU MAGIQUE

FACE CACHÉE DEVANT LE GARDIEN : CLÉ EN ARGENT, DE VERMIS MYSTERIIS (À DONNER À BRIAN SUIVANT LES INDICATION DES ÉVÈNEMENTS), LES CARTES ACTION DU GARDIEN RANIMER LES MORTS ET CRÉATURES DE LA NUIT (INACTIVES AU DÉBUT DU JEU, ACTIVÉES PAR UN ÉVÈNEMENT).

FAQ

Q: Y A-T-IL UN PASSAGE ENTRE LA CRYPTTE ET LA CHAPPELLE ?

R: AU DÉPART, NON. MAIS UN PASSAGE SE MATÉRIALISERA SELON LES ÉVÈNEMENTS.

MOTS DE L'AUTEUR :

IL NE FAIT AUCUN DOUTE POUR MOI QUE FFG NOUS A PROPOSÉ UN DES MEILLEURS JEUX DE PLATEAU DE TOUS LES TEMPS. AVEC CE SCÉNARIO, J'AI ESSAYÉ D'APPORTER UNE PETITE CONTRIBUTION À LA COMMUNAUTÉ ARKHAM ET FFG EN Y AJOUTANT DU SANG FRAIS ET DE NOUVELLES IDÉES.

COMME MATHILDADAD L'A FAIT ET A AINSI INSPIRÉ MON PROJET, JE SOUHAITE EN INSPIRER D'AUTRES POUR CRÉER ET PARTAGER DE NOUVEAUX SCÉNARIOS.

JOUER L'HISTOIRE DE L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE, C'EST PRENDRE NOTE DES 4 ÉLÉMENTS SUIVANTS QUI DIFFÈRENT DU JEU ORIGINAL :

- L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE EST PRÉVU POUR N'ÊTRE JOUÉ QU'UNE SEULE FOIS.
- DES PERSONNAGES NON JOUEURS SONT PRÉVUS DANS CE SCÉNARIO. ILS PEUVENT AIDER OU ÉCLIPSER LES JOUEURS.
- IL EST TOUT À FAIT POSSIBLE DE MENER PLUSIEURS BUTS À LA FOIS. C'EST INTENTIONNEL ET DESTINÉ À OBLIGER LES JOUEURS À PRIORISER LEURS ACTIONS ET LES SÉPARER DANS LA PARTIE.

GOOD LUCK IN THE INVESTIGATION OF THE ARTIC EXPLORER.

PLEASE LET ME KNOW HOW WHAT YOU LIKE/DISLIKE IN THE STORY.

– HANS PETER HARTSTEEN (HPHARTSTEEN@GMAIL.COM)

EXTRAIT 1

Pierre Tonnerre quitta la France en 1723 pour gagner les Amériques. Il emporta la vaste collection de livres de son grand-père, de l'or et la détermination de développer une affaire viticole.

Le petit fils de Pierre, James, a, en 1788, fait don au village d'une chapelle. Geste noble mais la rumeur voulait que cela soit par crainte de révoltes.

Brian Tonnerre, l'héritier de la huitième génération, a entrepris de nombreuses expéditions dans le nord du Canada et le sud du Groënland. Une grave infection de la jambe le força à abandonner ses aventures en 1875.

31 août 1874 Kraulshavn

Mors que la glace se brise sous nos pieds dans un vacarme assourdissant, nos traîneaux sont séparés du reste de l'expédition. Gregory et moi, seuls et sans boussole, faisons tout pour rejoindre l'équipe dans le nord, près de Kullorsuag.

7 septembre 1874, lieu inconnu

Voici 5 jours que notre chien guide est mort. Sa viande devait être contaminée. Je ne peux plus supporter cette situation. Nous avons abandonné tout ce qui n'était pas vital en espérant compter sur notre luge pour avancer dans les plaines.

Hiver

Je me consume.

Des esquimaux déformés.

Les chiens qui pourrissent.

Un battement sourd dans le noir.

Niliayuk, Niliayuk.

CARTES

1A **L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE**

Des piles de livres et des papiers gribouillés jonchent le sol. Vous prenez une note au hasard :

...Et de Nuliyuk viendra le salut et la clairvoyance. Et par sa volonté, les âmes seront libérées, pénétreront la chair pour l'animer... Des cris vous tirent de votre lecture.



4A **L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE**

Entre les boîtes et le bardas d'expédition, vous trouvez un petit livre en peau de vélin. Cela ressemble à un vieux journal.

Donnez l'extrait 2, le journal de Brian Tonnerre. Prenez 1 point de compétence.



2A **L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE**

Alors que vous fouillez dans les affaires de Gregory, vous tombez sur une statuette de Tupilak, un démon Inuit, qui semble taillée dans une dent de morse. Sous le lit, vous trouvez ce qui semble être des os humains...

Prenez 1 point de compétence et 2 points d'horreur.



5A **L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE**

"Tout mon attirail d'expédition est stocké dans la tour", dit Brian. "Des statues, mes notes, mon journal et même mon vieux fusil. Peut-être souhaiteriez-vous consulter tout ça ?"



3A **L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE**

Le prêtre est dans la chapelle. "Suite aux récents actes de vandalisme, nous faisons le point sur ce qu'il s'est passé ici avec Gregory qui vit dans le pavillon ouest, juste à côté". Soudain, alors que le prêtre se dirige vers la crypte, un bras sort de terre et l'agrippe...

Placez 1 zombie dans la chapelle et prenez 2 point d'horreur.



6A **L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE**

Coincé entre les divers livres d'histoire, un livre poussiéreux attire votre oeil. Il s'agit d'un livre sur l'histoire de la famille Tonnerre avec sa généalogie quasi complète.

Donnez l'extrait 1 portant sur la généalogie des Tonnerre.



Objectif 1A

L'explorateur
de l'arctique

Quand Gregory atteint l'autel,
le Gardien place 1 pion rituel
par tour. Le Gardien gagne si
3 pions sont placés. Gregory
aura terminé l'incantation de
Nuliayuk (Nyoghta)

Les investigateurs gagnent
s'il tuent Gregory Sert.