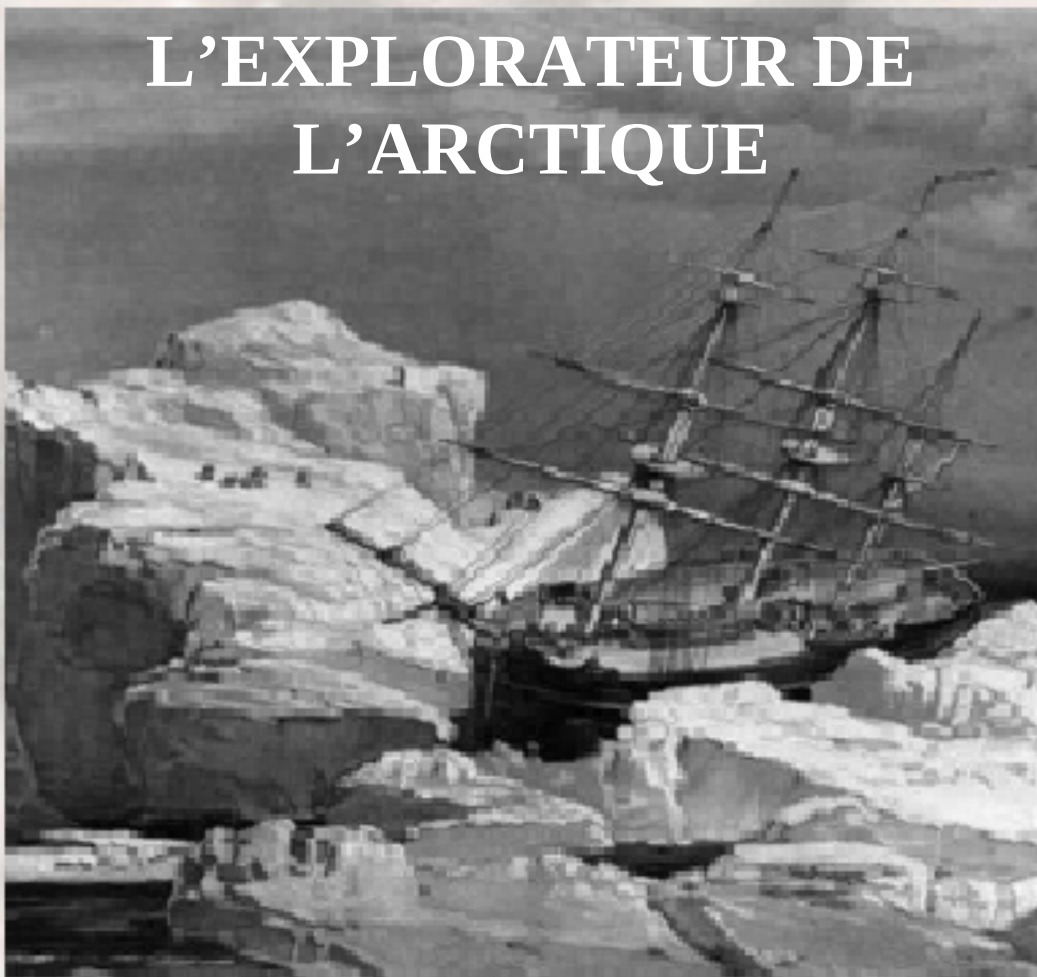




L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE



Guide du Gardien

Placement des cartes

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées

- ❖ Bibliothèque : Journal de Whateley, indice 6
- ❖ Etude : 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 cadénassée
- ❖ 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
- ❖ Crypte : 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 indications des événements), les cartes action du Gardien « Ranimer les morts » et « Créatures de la nuit » (inactives au début du jeu seront activées par un événement).

Installation du matériel

Pendant que les investigateurs lisent l'histoire et préparent le plateau, préparez votre jeu suivant les règles habituelles.

- Les cartes Indices : Dans ce scénario spécifique, assurez-vous d'imprimer et découper les cartes. Il y a 6 cartes indices au total.
- Les cartes d'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.
- Les cartes Obstacles : Boîte à secret, valise.
- Les cartes Verrous : Salle obscure, Passage terrifiant, Verrou magique, Porte runique, Porte fermée, Porte cadénassée, Porte scellée.
- Les cartes Mythes : Feu de camp, porte, chauve-souris, pistolet.
- Les Cartes action du Gardien : Ténèbres, Présence maléfique, Pulsions incontrôlables. Mettez de côté « Ranimer les morts » et « Créatures de la nuit » (elles sont inactives au début du jeu).
- Les cartes en main et les points de menace au début du jeu : aucun.

• Règles Spéciales

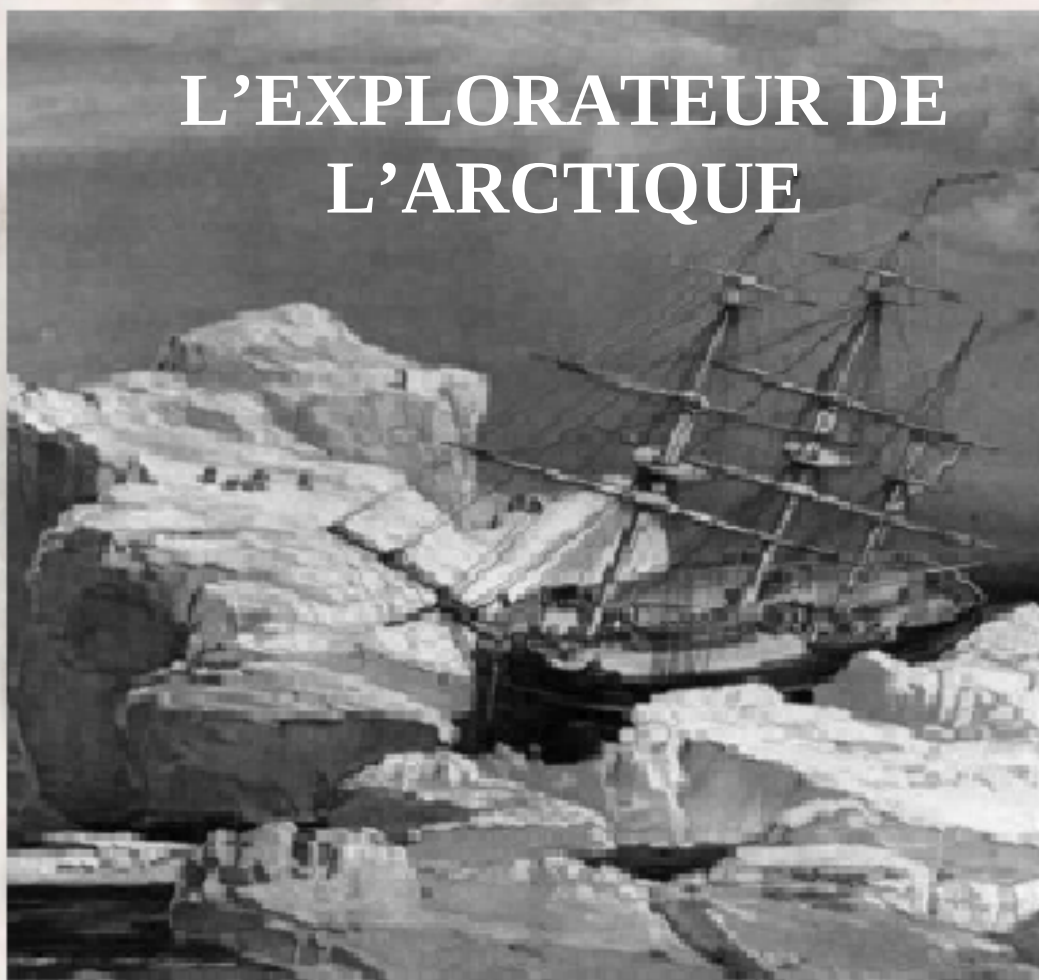
- Brian Tonnerre et Gregory Sert sont présents (utilisation de figurine externe) sur la carte et peuvent être attaqués par les monstres et/ou les investigateurs. Chacun a 8 points de vie. Les investigateurs peuvent échanger des objets avec eux à tout moment. Brian et Gregory commencent le jeu dans le Couloir 4.
- Le Gardien doit déplacer Brian et Gregory pendant la phase de gain de points de menace. A 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 événement). Il pourra ainsi le donner aux investigateurs. Après cela, il se déplace vers l'étude et le jeu se termine pour lui.
- A 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).



L'EXPLORATEUR DE L'ARCTIQUE



Guide de l'investigateur



Porte
scellée



Barrière



Planque



Autel



Echelle



Prologue

A mesure que le temps se couvre au-dessus du Château des Avenières et que le chant des cigales s'intensifie, vous roulez sur un chemin de graviers. Tout en passant devant une petite chapelle, vous arrêtez votre véhicule devant un somptueux manoir gothique.

En éteignant les phares, vous remarquez une silhouette mince passée derrière les fenêtres de la chapelle. Intrigué, vous vous apprêtez à aller voir de quoi il s'agit quand soudainement les portes du manoir s'ouvrent. La lumière intérieure laisse entrevoir deux silhouettes qui se dirigent vers vous.

Brian Tonnerre et son majordome Gregory Sert vous saluent chaleureusement. Alors que vous vous dirigez vers la porte d'entrée, Brian Tonnerre vous adresse la parole tendrement.

“Je vous montrerai avec grand plaisir le « De Vermis Mysteriis » si vous restez avec nous cette nuit. Les visiteurs sont si rares 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 dirigea vers la bibliothèque, tandis que Gregory bifurquait en direction de la cuisine.

“En tant qu'investigateur, vous pourriez même être en mesure de me conseiller sur un dilemme. La crypte de ma famille a récemment souffert de fréquents cas de vandalisme. S'il vous plaît, veuillez me suivre... »



Note : Lors de la lecture de l'histoire de L'explorateur de l'Arctique, vous devriez constater que le scénario en quatre aspects ne ressemble pas aux scénarios dans le jeu original :

- L'explorateur de l'Arctique est conçu pour être joué une seule fois.
- Les PNJ qui sont en jeu sur la carte peuvent aider et/ou entraver les joueurs.
- L'Accent est mis sur l'humeur de la narration du jeu. Ainsi, certains d'indices peuvent sembler inutilement longs.
- 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.

PAO et mise en forme 2.0 : Tata fourchette et Porcy
Relecture, correction et mise en page 2.0 : Truch
Bon jeu à tous !