

Indice

LE CHANT DU CRISTAL

parlé et il a trouvé des cristaux similaires à ceux que nous recherchons : ils émettent une faible leur rose ainsi que d'étranges vibrations. Votre mission est simple : vous rendre sur place et rapporter autant de cristaux que vous pourrez en transporter. Le temps vous est compté : les candidats qui vous ont précédé ont cessé de faire leur rapport radiotélégraphique quarante-huit heures après avoir débarqué et n'ont plus donné signe de vie depuis... ».

Pour débiter l'aventure, mettez une de ces cartes en jeu : **009** ou **123** ou **132**. Chaque joueur y place sa figurine. Lorsque vous mettez en jeu une carte *Terrain* et les cartes *Exploration* qui lui sont liées, vous devez remplacer une de ces cartes *Exploration* de votre choix par une carte *Exploration* . Si vous devez prendre une carte *Exploration* et qu'aucune n'est disponible dans le Deck d'Aventure, votre mission est terminée : prenez une carte **559**.

Indice

LE CHANT DU CRISTAL

Vous avez récemment été approché par une agence gouvernementale pour participer à une mission « top secrète » de la plus haute importance. Alors que le canot à bord duquel vous vous trouvez s'appête à accoster, vous repensez à votre dernier briefing et aux instructions données par le Capitaine Nedland : « Il y a des années, un étrange navire submersible, commandé par un dangereux individu répondant au nom de Nêmo, a attaqué plusieurs bâtiments de notre Flotte et de celle de nos alliés. Nous sommes parvenus à remonter jusqu'à lui et à appréhender plusieurs membres de son équipage. Des témoignages concordants font état de l'utilisation de roches cristallines pour assurer la propulsion du vaisseau et lui conférer une extraordinaire autonomie en mer. Cette source d'énergie nous intéresse au plus haut point et c'est là que vous intervenez ! Il y a quelques mois, un de nos agents participait à une expédition sur ce nouveau continent dont les journaux ont beaucoup

11356

Malédiction

LE CHANT DU CRISTAL

11357

Fragment de cristal

Vous déambulez dans les environs à la recherche de la précieuse pierre lorsqu'enfin vous l'apercevez, là, au milieu de milliers de fourmis rouges...

Vous dégagez la pierre précautionneusement et la mettez en sécurité dans votre besace. Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

Un faux mouvement et voici la fourmilière en état d'alerte !

Vous passez votre chemin. **Bannissez** cette carte.

11358



Rien par ici,
par là non plus...



I1359

Vous inspectez minutieusement chaque parcelle de terrain mais ne percevez aucune vibration, juste les gargouillis de votre estomac qui réclame sa pitance.

Chaque participant **fatigué** prend une carte **106**.
Si aucun participant n'est **fatigué**, le joueur actif peut choisir 1 carte ayant le mot-clef **endurance** dans le Deck d'Action ou la Défausse et l'ajouter à sa main.

Prenez une autre carte **Exploration** correspondant à la zone indiquée sur la carte **Terrain** où vous êtes et mettez-la en jeu – face brouillard visible – sur l'emplacement qu'occupait cette carte.

Bannissez cette carte.



L'aiguille et le foin



I1360

Vous inspectez chaque rocher, arbuste, anfractuosités que vous croisez, conscient qu'à quelques kilomètres de là, sur l'USS Texas, des hommes influents guettent votre retour et ne sauraient se contenter de piteuses excuses. Pour l'instant, ce n'est pas très probant...



« Il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions ! »

Le joueur actif peut choisir 1 carte dans le Deck d'Action ou la Défausse et l'ajouter à sa main. **Bannissez** cette carte.

« Autant chercher une aiguille dans une botte de foin... »

Le joueur actif prend une carte **101**. **Bannissez** cette carte.



Cette terre est maudite !



I1361

Un sentiment désagréable vous gagne progressivement. Vous regardez de plus en plus fréquemment par-dessus votre épaule, en proie à une angoisse indicible. Vous finissez par vous arrêter net, comme paralysé, convaincu qu'une horrible calamité va s'abattre sur vous.

Les participants peuvent défausser des cartes ayant le mot-clef **volonté** ou **sérénité** depuis leur main et/ou leur inventaire. Pour chaque carte ainsi défaussée, vous obtenez **★** à l'étape de Résultat de l'action suivante :

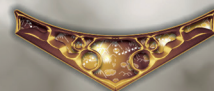


Votre rythme cardiaque reprend un rythme à peu près normal. Il est plus que temps de vous remettre en route. **Bannissez** cette carte.

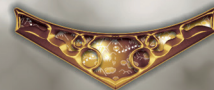
Vos nerfs lâchent d'un coup. Vous courez à bride abattue en direction de la côte. **559**



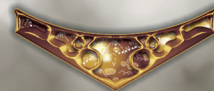
Retournez cette carte.



Retournez cette carte.



Retournez cette carte.



Fragment de cristal I1362


Un morceau de cristal, gros comme le poing, est solidement accroché à ce rocher.


si un participant au moins est fatigué.

Vous parvenez à détacher le cristal de la roche et l'enfouissez dans votre besace.
 Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

Telle l'épée Excalibur, le cristal reste fermement coincé dans son roc.
Bannissez cette carte.

 ou 





Retournez cette carte.

Fragment de cristal I1363

Vous percevez comme une vibration dans l'air. Vous tendez l'oreille pour tâcher d'en déterminer l'origine.

À l'étape de Résultat de l'action suivante, pour chaque carte  que vous révélez, vous devez obtenir 2 succès supplémentaires pour que l'action soit réussie.

 Vous suivez le son jusqu'à une cavité rocheuse où vous dénicher un petit morceau de cristal, que vous ajoutez au contenu de votre besace.
 Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

La fatigue vous aura joué des tours.
Bannissez cette carte.





Retournez cette carte.


Fragment de cristal I1364


« Là ! Un gros morceau de cristal ! ». Un rugissement fait écho à votre exclamation !

Vous terrassez la bête et vous emparez du cristal.
 Prenez 2 cartes . Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

L'animal en furie lacère vos chairs.
 Le joueur actif prend une carte  et une carte .
Bannissez cette carte.

 Vous contournez la tanière.
Bannissez cette carte.





Retournez cette carte.

Fragment de cristal

Vous êtes convaincu qu'il y a un cristal tout près...

Les participants peuvent défausser des cartes ayant le mot-clef **vigilance** depuis leur main et/ou leur inventaire. Pour chaque carte ainsi défaussée, vous obtenez **★** à l'étape de Résultat de l'action suivante :

Trouvé !
 Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

Foutu cristal ! Où peut-il bien se cacher ?...
Bannissez cette carte.

Retournez cette carte.

Faille

Devant vous, une crevasse très étroite serpente sur une dizaine de mètres. Il est fort possible que des cristaux se trouvent en contrebas, mais il est également possible que vous perdiez votre temps...

Vous descendez prudemment au fond de la crevasse.
576 & **bannissez** cette carte.

Vous perdez prise et glissez jusqu'en bas en vous éraflant légèrement.
 - **576** & **576**
Bannissez cette carte.

Vous passez votre chemin.
Bannissez cette carte.

Retournez cette carte.

Fragment de cristal

Alors que vous progressez à tâtons pour ne pas effrayer le gibier, vous tombez sur un gros morceau de cristal qui émet comme un bourdonnement sourd et luit d'une lueur rosée.

Vous devez entreprendre l'une de ces actions au choix :

Vous ramassez le cristal et le glissez dans votre besace.
 Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

Vous décidez de ne pas toucher à cet étrange caillou et vous vous remettez en chasse.
Bannissez cette carte et prenez une autre carte **250**

250

11367

Vous avez terminé cette mission d'initiation.
Comptez le nombre de cartes « Fragment de cristal » présentes
sous la carte « Besace & Carnet ».

0 carte « Fragment de cristal » :

- Ma besace s'est déchirée sur le chemin du retour...
 - C'est une plaisanterie ?
- Le Capitaine Nedland ne semble pas goûter vos pitoyables excuses !

1 à 3 cartes :

Une amère déception se lit sur le visage du Capitaine Nedland.

4 à 6 cartes :

Vous recevez les félicitations des personnes présentes dans le mess. La fatigue vous gagne et vous priez vos interlocuteurs de vous excuser. Arrivé à votre cabine, vous vous effondrez sur votre couchette. Vous vous réveillez couvert de sueur au milieu de la nuit, en proie à un étrange cauchemar impliquant une sinistre idole...

7 cartes !

Le Capitaine Nedland écarquille les yeux devant un tel butin, visiblement impressionné. Lorsque vous vous retrouvez en tête à tête quelques minutes plus tard, il mentionne la préparation d'une nouvelle expédition sur le continent et vous promet de recommander votre participation à cette dernière...



Fragment de cristal

Vous êtes en veine et finissez par dénicher ce que vous êtes venu chercher. Vous rangez le cristal dans votre besace. Il est temps de remonter !



Vous êtes essoufflé lorsque vous regagnez la surface.
Chaque participant prend une carte **101**.
Mettez cette carte sous la carte « Besace & Carnet ».

Vous retombez au fond de la faille.
Hors de question de rester coincé ici pendant cent vingt-sept heures...
Les participants doivent immédiatement entreprendre cette action à nouveau.



Vous arpentez le fond de la crevasse depuis une heure et toujours pas de lumière rose ni de vibrations. Dépité, vous vous armez de courage pour regagner la surface au plus vite.



Vous êtes essoufflé lorsque vous regagnez la surface.
Chaque participant prend une carte **101**.

Vous retombez au fond de la faille.
Hors de question de rester coincé ici pendant cent vingt-sept heures...
Les participants doivent immédiatement entreprendre cette action à nouveau.

559

Vous regagnez le rivage où vous attendent le canot et son pilote. Vous agrippez votre besace, jetez un dernier coup d'œil sur cette terre étrange que vous n'avez fait qu'entr'apercevoir et vous asseyez au fond de l'embarcation. Moins d'une heure plus tard, vous êtes accueilli solennellement par le Capitaine Nedland. Il vous accompagne jusqu'au mess des officiers, où une assemblée de militaires et de scientifiques attend avec une impatience palpable de découvrir vos trouvailles.

11368

576

Vous vous faufilez le long de la paroi rocheuse en ouvrant l'œil pour repérer une éventuelle lueur rosée dans la pénombre de la crevasse.

11369

576

Vous vous faufilez le long de la paroi rocheuse en ouvrant l'œil pour repérer une éventuelle lueur rosée dans la pénombre de la crevasse.

11370