

Cthulhu, l'effroyable rêveur de R'lyeh

Nephilim *version VF 1.2*

Traduction: amikezor, erwan, grouik, tiphanie, ukhail.
Modifications du scenario: amikezor.



Le Début de l'Histoire

Quelque chose se trame dans la ville d'Arkham. Un voile de dépression s'est levé sur la ville, comme porté par le front des nuages gris acier qui détrempe la ville d'une fine pluie continue depuis deux semaines. Des nouvelles tristes et des tragédies familiales abreuvent les journaux et votre sommeil est chaque nuit plus troublé.

Vous n'étiez pourtant pas préparés à l'angoisse que vous avez ressentie à la lecture du télégramme. Votre vieil ami, Henry Waxford, est tombé en grave dépression. Sa femme vous a demandé de venir au plus vite, dans l'espoir que vous pourriez aider son mari à sortir de sa torpeur.

Vous avez rencontré Henry il y a bien longtemps, dans un petit studio où il exposait certaines de ses oeuvres. Ses natures mortes délicates, éclaboussées par des jets de couleurs vives, dépeignant l'abondance de nourriture, de fleurs, de céréales vous avait ému et vous lui aviez adressé quelques mots. Son attitude était aussi vibrante et chaleureuse que ses peintures. Aussi sa nature enjouée vous avait amené à être ami pendant de nombreuses années, avant que la vie familiale et d'autres occupations vous avait fait prendre un autre chemin que lui. Repensant à son esprit pragmatique, à sa nature entière, vous vous interrogez sur ce qui bien pu causer sa dépression.

Alors que vous relisez le télégramme, la culpabilité vous ronge ; voilà bien longtemps que vous n'avez pas pénétré dans sa belle, quoique modeste, maison du Quartier de **French Hill**. Vous auriez dû retourner plus tôt. Aussitôt, vous renvoyez un message annonçant votre intention d'aider. Vous espérez seulement pouvoir faire quelque chose.

Monstres

Placez les monstres suivants dans la tasse : Cultiste (x6), Maniaque (x3), Sorcière (x2), Sorcier (x2), Grand Prêtre (x1), Byakhee (x3), Maigre Bêtes de la Nuit (x2), Cthonien (x2), Goule (x3)

Règles Spéciales

Les Cultistes sont *inépuisables*.

Les signes des anciens sont en jeu (*i.e.* ne sont pas défaussés).

Certains éléments de l'*Horreur de Dunwich* et de la *Malédiction du Pharaon Noir* peuvent être utilisés en jeu (mais ne sont pas requis).

Un Test de Force est un Test de Combat sans armes ("Fight check" en anglais)

Ouvrez la Saynète [M].

Index des Lieux

Administration

Lire le paragraphe 125.

Asile d'Arkham

Lire le paragraphe 90.

Banque d'Arkham

Lire le paragraphe 51.

Bibliothèque

Lire paragraphe 42.

Bois

Lire le paragraphe 188.

Boutique de Souvenirs

Lire le paragraphe 37.

Caverne Noire

Lire le paragraphe 177.

Centre-Ville

Lire le paragraphe 74.

Cimetière

Lire le paragraphe 36.

Département Scientifique

Lire le paragraphe 117.

Église Méridionale

Lire le paragraphe 162.

French Hill

Lire le paragraphe 11.

Gare

Lire le paragraphe 182.

Hôpital Sainte Marie

Lire le paragraphe 170.

Île Inexplorée

Lire le paragraphe 155.

Journal

Lire paragraphe 40.

L'Innomable

Lire le paragraphe 179.

La Vieille Echoppe de Magie

Lire le paragraphe 8.

Les Quais

Lire le paragraphe 173.

Loge du Crépuscule d'Argent

Lire le paragraphe 180.

Magasin

Lire le paragraphe 109.

Maison de la Sorcière

Lire le paragraphe 35.

Pension de Ma

Lire le paragraphe 202.

Phase Finale

Si vous avez terminé votre enquête, lire le paragraphe 167, sinon lire le paragraphe 73.

Poste de Police

Lire le paragraphe 63.

Quartier de la Rivière

Lire le paragraphe 85.

Quartier Est

Lire le paragraphe 148.

Quartier Marchand

Lire le paragraphe 168.

Quartier Nord

Lire le paragraphe 171.

Quartier Résidentiel

Lire le paragraphe 21.

Quartier Sud

Lire le paragraphe 81.

Relais Routier de Hibb

Lire le paragraphe 57.

Restaurant de Velma

Lire le paragraphe 1.

Société des Historiens

Lire le paragraphe 27.

Square de l'Indépendance

Lire le paragraphe 5.

Université Miskatonic

Lire le paragraphe 18.

Index des

Saynètes

[A1] Au premier événement, lire le paragraphe 45. Sinon, lire le paragraphe 86.

[A2] Lire le paragraphe 22.

[C1] Au premier événement, lire le paragraphe 26. Sinon, lire le paragraphe 108.

[E1] Au premier événement, lire le paragraphe 103. Sinon, lire le paragraphe 31.

[E2] Lire le paragraphe 58.

[E3] Lire le paragraphe 116.

[E4] Lire le paragraphe 187.

[G1] Au premier événement, lire le paragraphe 48. Sinon, lire le paragraphe 83.

[G2] Au premier événement, lire le paragraphe 144. Sinon, lire le paragraphe 78

[G3] Au premier événement, lisez le paragraphe 61. Sinon, lisez le paragraphe 25.

[I1] Au premier événement, lire le paragraphe 30. Sinon, lire le paragraphe 190.

[I2] Lire le paragraphe 135.

[I3] Lire le paragraphe 32.

[I4] Lire le paragraphe 121.

[I5] Lire le paragraphe 156.

[L1] Lire le paragraphe 176.

[L2] Au premier événement, lire le paragraphe 122. Sinon, lire le paragraphe 192.

[L3] Au premier événement, lire le paragraphe 195. Sinon, lire le paragraphe 101.

[M1] Au premier événement, lire le paragraphe 9. Sinon, lire le paragraphe 24

[M2] Lire paragraphe 154.

[P1] Lire le paragraphe 82.

[P2] Lire le paragraphe 130.

[R1] Lire le paragraphe 70

[R2] Lire le paragraphe 197

[R3] Lire le paragraphe 10.

[R4] Lire le paragraphe 95.

[T1] Au premier événement, lire le

paragraphe 113. Sinon, s'il y a un jeton **Ouvert** ici, lire le paragraphe 102. Sinon, lisez le paragraphe 126.

[T2] Au premier événement, lire le paragraphe 151. Sinon, lire le paragraphe 139.

[T3] Au premier événement, lire le paragraphe 200. Sinon, lire le paragraphe 62.

[T4] Au premier événement, lire le paragraphe 12. Sinon, lire le paragraphe 52

[U1] Au premier événement, lire le paragraphe 94. Sinon, lire le paragraphe 174.

[U2] Lire le paragraphe 147.

[U3] Lire le paragraphe 112.

[X1] Au premier événement, lire le paragraphe 46. Sinon lire le paragraphe 56.

[X2] Au premier événement, lire le paragraphe 87. Sinon lire le paragraphe 65.

[X3] Lire le paragraphe 175.

[X4] Au premier événement, lire le paragraphe 194. Sinon, lire le paragraphe 160.

Paragrapes de l'Enquête

1 Rien ne se passe.

2 Alors que vous rodiez dans les couloirs du navire, vous tombez nez à nez avec une créature !

Tirez depuis la tasse autant de monstres qu'il y a de membres dans l'équipe. Défausser et remplacez tous les monstres ayant une Force de 2 ou plus, puis affrontez ces créatures. Une fois le combat terminé, vous pouvez retourner sur le pont en [E2] ou continuer votre recherche dans les entrailles du navires.

3 Vous apposez le Signe des Anciens au pied d'une des pierres. Le Signe s'enfonce dans la pierre et disparaît. Soudain, un sifflement violent déchire la terre sous vos pieds ; les brumes tentaculaires ténébreuses sont aspirées dans le sol. Vous filez vers le calme de la forêt alors que les cultistes, confus, regardent ci et là. Puis l'un d'entre eux vous aperçoit ! Il prévient les autres au moment où vous atteignez l'orée du bois. Il va falloir courir ! Vous venez de **porter un coup** ! Placer un signe des anciens sur l'île Inexplorée et gagnez un trophée portail. Défaussez votre Signe des Anciens et lisez le paragraphe 15.

4 Vous réussissez péniblement à atteindre la berge avant que la chose sous l'eau ne vous attaque. Tous les membres de l'équipe vont en [I2].

5 S'il y a au moins un jeton Résistance sur le Poste de Police, lisez le paragraphe 196. Sinon, rien ne se passe.

6 Silencieusement vous rampez sur l'herbe mouillée en vous approchant du cercle de pierre, tentant de rester dans

l'ombre des pierres monolithiques. Par chance, le bruit qu'ils font et leur intense concentration sur le rituel rend votre présence presque indétectable. Faites un Test Assisté de Discrétion(0) pour apposer votre Signe des Anciens sans que les cultistes ne vous voient. En cas de réussite lisez le paragraphe 3 sinon lisez paragraphe 17.

7 Lorsque vous avez parlé des cas de cannibalisme avec la police, ils mentionnèrent un témoignage rapportant des cris provenant d'une maison du Quartier Marchand. Les deux policiers de la patrouille se rendirent sur place mais ne trouvèrent rien. Ils notèrent cependant une atmosphère malsaine qui les exhorta à ne pas traîner trop longtemps. En repensant à cette histoire, vous décidez de jeter un second coup d'oeil et vous vous rendez vers la maison. Faites un Test de Chance(-1). Si vous réussissez, lisez le paragraphe 157. Sinon, vous ne trouvez rien de plus mais vous êtes dérangés par l'aura maléfique de l'endroit.

8 Rien ne se passe.

9 Vous vous arrêtez à la maison de Jeanine Waxford dans le quartier de French Hill autrefois si élégant. Au vu de ses yeux rouges et gonflés, vous pensez l'avoir surprise alors qu'elle était en train de pleurer. Vous ne la connaissez pas très bien, ne l'ayant rencontré que vaguement par le passé. Elle vous invite néanmoins à l'intérieur.

Elle vous sert un thé en tremblant des mains and vous donne la mauvaise nouvelle. Henry a été interné à l'Asile d'Arkham. Ses terreurs nocturnes avaient pris une si mauvaise tournure qu'elle avait eu peur qu'il blesse leur propre fille. Bien qu'elle n'ait eu d'autre choix que d'appeler la police, elle est dévoré par la honte et la culpabilité.

"Je ne peux pas aller le voir. Je ne peux

pas.” soupire-t-elle. “S’il vous plaît, allez-y. Je n’ai jamais compris l’origine de noter malheur. Surement quelque chose à propos de ses rites qui le déchirait. Mais quand je lui demandait ce qui n’allait pas, ses yeux se remplissaient d’une telle... horreur. Il me disait qu’il ne pouvait pas me raconter, qu’il ne voulait pas me salir avec ce qu’il avait vu.”

“S’il vous plaît”, dit-elle, “peut-être vous pouvez l’aider et trouver ce qui rend mon mari fou”.

Ouvrez Saynète [A] puis faire un Test Assisté de Savoir(-1). Si vous réussissez lisez le paragraphe 119, sinon retournez à Arkham.

10 Le grand escalier monumental monte jusqu’à une structure colossale en forme de flèche, qui donne l’impression d’être un temple. De gigantesques contreforts couverts d’algues supportent des arcades massives jusqu’à une large plateforme au sommet. Avancer sur cet escalier n’a rien de facile, car chaque marche est aussi grande que vous. De plus, la vase et une pluie fine les rendent dangereuses. Chaque membre de l’équipe doit réussir un Test de Force(-1) ou glisser et tomber contre la roche dure, perdant 1 point de Résistance. Mais bien plus préoccupant est le son produit par des voix humaines qui scandent des paroles sinistres accompagnées par des tambours et des flûtes. Tout cela vous provient d’en haut. Chaque membre de l’équipe peut soit rester ici jusqu’au prochain tour, soit continuer à avancer vers le sommet de l’édifice et aller en [R4].

11 Si la Saynète [M] est ouverte, aller en [M1]. Sinon, rien ne se passe.

12 Vous suivez le tunnel sans la trace de sang. Vous parcourez une longue distance sous le cimetière. Vous progressez dans des galeries tortueuses, truffées de racines nouvelles et, parfois,

interrompus par des effondrements donnant accès aux cerceils brisés et vides des habitants ensevelis d’Arkham. Après avoir rencontré de nombreux cul-de-sacs, vous êtes sur le point de faire demi-tour pour retourner au cimetière lorsque vous entendez un sanglot provenant d’une galerie proche de la vôtre. Si vous souhaitez voir de quoi il en retourne, lisez le paragraphe 158, sinon retournez en [T2].

13 Alors que vous combattez avec l’énergie du désespoir les cultistes, leur maître poursuit son chant. Il y en a trop ! Sur une note finale, le maître tombe à genou, et regarde avec folie la porte qui s’entrouvre doucement. Tous les combats cessent et le dieu maudit émerge des volutes de fumée. C’est la dernière chose que vous voyez.

Tous les investigateurs à R’lyeh sont *dévorés*. S’il y a des investigateurs à Arkham, lisez le paragraphe 73.

14 Vous identifiez dans la pièce le recoin duquel la chose est sorti. Vous y remarquez une cage ouverte, parsemée d’excréments, dans laquelle la créature devait vivre. Au côté de la cage, sur un bureau, vous trouvez l’ouvrage que Carl Sanford devait consulter pour ses expériences. Vous n’aviez jamais vraiment étudié les sorts d’hybridisation, mais le sujet à l’air passionnant. Lancez 3 dés. Pour chaque succès, prenez un sort. Pour chaque échec, prenez un indice.

15 Rendus furieux par ce que vous avez fait les cultistes attrapent des armes. Vous vous enfuyez dans la forêt espérant les perdre dans les bois touffus. Changez le statut de cette saynète en **Réussite**. Tous les membres de l’équipe vont en [I4]. Tous les autres investigateurs dans cette saynète entendent la ruée furieuse des cultistes et peuvent soit vous rejoindre en [I4] ou retourner à Arkham.

- 16** Faites un Test de Vitesse(-1). En cas de succès, déplacez-vous dans la rue. En cas d'échec, ils vous rattrapent. Vous pouvez soit tenter d'expliquer que vous n'avez pas tuer le frère du leader (lisez le paragraphe 159) soit les combattre (lisez le paragraphe 104).
- 17** Les cultistes vous découvrent avant que vous n'ayez atteint le cercle de pierre. L'alerte est donnée, il va falloir courir ! Lisez le paragraphe 15.
- 18** Si la Saynète [U] est ouverte, allez en [U1]. Sinon, rien ne se passe.
- 19** Vous avez déjà découvert où le Emma est mis à quais. Déplacez-vous en [E2].
- 20** Splatch ! Une gigantesque masse de chaire gélatineuse surgit de l'eau et vous attaque. Combattez un Shoggoth. Si vous le battez, vous trouvez un Objet Unique dans la caverne qui lui servait de refuge. Après le combat, tout les membres du groupe vont en [R3].
- 21** Rien ne se passe.
- 22** En regardant le visage décharné et les yeux fous d'Henry, vous vous demandez comment vous allez bien pouvoir lui dire de se confier à vous et de vous raconter ce qui s'est passé. Les membres de l'équipe qui pensent que c'est sans espoir peuvent retourner à Arkham. Les autres s'interrogent sur la meilleur façon de mener cet interrogatoire. Si vous pensez utiliser la compassion, lisez le paragraphe 47. Si vous voulez essayer de le raisonner, lisez le paragraphe 107. Si vous décidez de le bousculer verbalement ("Allez, crache le morceau mon vieux"), lisez le paragraphe 129.
- 23** Vous rappelant de sa voix snobinarde et prétentieuse, vous fouillez les archives pour y trouver un indice sur l'identité du Grand Prêtre. Faites un Test Assisté de Savoir(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 185. Sinon, vous êtes frustrés par l'absence de résultat.
- 24** Vous décidez de parler à nouveau avec Jeanine Waxford. Peut-être s'est-elle calmée et pourra-t-elle vous donner plus d'informations sur la dépression d'Henry. Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 76. En cas d'échec, lisez le paragraphe 114.
- 25** La porte d'argent ouverte sur R'lyeh se tient devant vous, chatoyante, laissant voir un étrange paysage irréel comme à travers un voile de brume. Un vent froid et humide s'échappe de la porte condensant des gouttelette sur vos mains vos visages. On en palpe une sentiment de malaise originaire d'un chaos primal. Chaque investigateur peut retourner à Arkham, rester ici ou entrer en [R3] (même si la Saynète [R] n'est pas ouverte).
- 26** Le nom de Carl Sanford vous étant inconnu, vous décidez d'aller a la bibliothèque pour vous renseigner. Peut être trouverez vous des informations sur lui et son but. Mettez 6 pions indices sur ce lieu pour représenter la quantité de recherche à faire pour trouver des informations sur Sanford, puis lisez le paragraphe 108
- 27** Si la Saynète [X] est ouverte, allez en [X1]. Sinon, rien ne se passe.
- 28** Mauvais choix. Tirez deux monstres et combattez les ou échappez-

vous.

Lorsque la situation est réglée, chaque investigateur peut soit remonter vers la surface en [G1], soit poursuivre l'exploration de la caverne en restant ici.

29 Vous trouvez quelque chose d'intéressant dans l'entrepôt. Ajoutez un jeton Résistance ici et lancez 1 dé. De 1 à 4, gagnez 1 indice. Sur un 5, gagnez un Objet Commun. Sur un 6, gagnez un Objet Unique.

30 Mettez 8 jetons de force sur [I3] et lisez le paragraphe 190.

31 Vous pénétrez dans la capitainerie. S'il n'y a pas de pion indice lisez le paragraphe 184. S'il y a un pion d'indice, lisez le paragraphe 19. S'il y a deux pions indices, lisez le paragraphe 98.

32 A l'orée de la forêt vous avez une vision terrifiante. Dans une clairière entourée d'arbres tordus et noueux se trouve un ancien cercle de monstrueuses pierres levées, recouvertes de mousse. Elles entourent un monticule sur lequel se trouve un immense bûcher autour duquel dansent les silhouettes nues déchainées de 8 cultistes fous, criants, martelant et jouant du pipeau. Ils implorent les étoiles de leur accorder leurs sombres faveurs en psalmodiant "Ia, Ia, Cthulhu fthagn!".

Le Grand Prêtre qui observe la cérémonie porte un demi-masque ressemblant à une pieuvre. Sa présence vous fait froid dans le dos. Pire, sa forme, ses phrases ampoulés, ses manières vont sont horriblement familières mais vous ne vous rappelez plus où vous l'auriez déjà vu: ouvrez la Saynète [X].

Peut être que Henry n'est pas si fou que cela. Horrifié vous voyez des ténèbres mouvantes, tel de la brume suintante venant du sol tout autour des pierres, comme si un mal ancien couvait sur les

lignes Ley du site. Quoique les cultistes essayent d'invoquer cela n'augure rien de bon et vous devez l'empêcher. Mais comment ? Si vous avez un Signe des Anciens (ou objet équivalent permettant de sceller un portail) et que vous souhaitez l'utiliser lisez paragraphe 6. Si vous avez un bâton de dynamite et que vous souhaitez l'utiliser lisez le paragraphe 127. Si vous souhaitez interrompre la cérémonie en attaquant les cultistes, lisez le paragraphe 97. Sinon vous pouvez rester ici pour observer le déroulement de la cérémonie, lisez le paragraphe 201.

33 Vous finissez par trouver la scène du crime que vous inspectez immédiatement. Vous remarquez des étranges traces sur le sol, qui vous guident le long d'un petit chemin plus profondément dans le bois. En les suivant, vous arrivez à une clairière isolée bordée de chênes rabougris. En explorant la clairière, vous finissez par comprendre que les monticules de terre sont en fait des pierres taillées recouvertes de mousse et d'herbes. En les nettoyant, vous découvrez que les pierres sont sculptées d'étranges runes. Des empreintes de pas nettes témoignent d'une visite récente.

Sur l'un des morceaux de pierre, un pictographe dépeint une gestuelle étonnante.

Si vous voulez essayez la gestuelle, lisez le paragraphe 161. Sinon, il n'y a rien d'autre ici et vous décidez de laisser ce lieu d'infortune. Retirez le jeton **Ouvert** des Bois.

34 Vous contemplez avec horreur la lame du cultiste s'enfoncer dans l'estomac du Professeur Armitage. Du sang se répand sur le carrelage, le visage du professeur se relâche alors qu'il se recroqueville au sol. En un clin d'oeil, le cultiste se précipite vers la fenêtre ouverte et disparaît dans la nuit. Chaque membre de l'équipe perd 1 point de Santé Mentale. Aucune capacité ou effet

de carte ne peut ramener cette perte à zéro.

La Saynète est un **Echec**. Retirez du jeu la carte du Professeur Armitage. Tous les investigateurs de cette saynète retournent à Arkham.

35 S'il y a au moins un jeton de résistance sur le Poste de Police, lisez le paragraphe 128. Sinon, rien ne se passe.

36 Si la Saynète [T] est ouverte, vous demandez votre chemin dans le cimetière pour voir la profanation de vos propres yeux. Déplacez-vous en [T1]. Sinon, rien ne se passe.

37 Si la Saynète [P] est ouverte, allez en [P1]. Sinon, rien ne se passe.

38 A l'examen de cette curieuse lame, le regard du gérant s'illumine. "Hm. Voilà en effet, un exemplaire intéressant..." Il vous jette alors un regard éloquent "Puis-je vous demander où vous l'avez obtenu?". Si vous souhaitez lui révéler la vérité à propos de cette possession, lisez le paragraphe 54. Si vous préférez la lui dissimuler, lisez le paragraphe 41. Si vous refusez de lui dire quoi que ce soit, lisez le paragraphe 137.

39 Dans les papiers du Dr Fane, vous découvrez une correspondance compromettante avec un certain Carl Sanford de la Loge Hermétique du Crépuscule d'Argent. Carl Sanford donnait apparemment des instructions au Dr Fane pour le bon déroulement d'un plan visant à réveiller le grand Cthulhu, qui dort sous les flots. Ce mystérieux correspondant serait peut-être à l'origine de toute cette affaire. Vous trouvez également, une carte de membre.

Prenez une carte de membre de la Loge du Crépuscule d'Argent. Gagnez 2 indices. Ouvrez la Saynète [L]. Vous pouvez soit vous rendre au Hall principal

(en [X1]), soit retourner à Arkham.

40 Si Saynète [X] est ouverte, lisez le paragraphe 23, sinon rien ne se passe.

41 Faites un Test Assisté de Volonté (-1) pour le convaincre de votre sincérité sans trahir l'origine du poignard. En cas de succès lisez le paragraphe 54. Sinon, perçant votre mensonge, il se renfrogne. Lisez le paragraphe 145.

42 Si la Saynète [C] est ouverte allez en [C1], sinon rien ne se passe.

43 Vous arrivez à les convaincre que vous n'êtes pas des cultistes. Ils baissent leurs armes et vous regarde amicalement. "En général, on ne s'embête pas avec ce genre de truc", dit l'homme à la balafre, "mais là, ils se sont mêlés de nos affaires. C'est pas bien ça."

Gagnez une carte membre du gang sheldon (si vous avez l'extension de Dunwich). De plus, vous pouvez utiliser la capacité du Magasin dans les Bois (même lorsque le Magasin est fermé à cause de la Terreur). Le gang Sheldon vous procure des objets... à condition que vous payez ce qu'il convient. Vous pouvez utiliser cette capacité maintenant, puis lisez le paragraphe 33.

44 Vous commencez à reconstituer les événements qui se sont déroulés ici. Des adorateurs ont accompli un rituel, probablement en relation avec le magicien qui était enterré là. Mais quelque chose les a attaqué. Quelque chose qui se trouvait avec le cadavre enseveli. Leur cérémonie a été interrompue et l'un d'entre eux a été entraîné au dedans. La question est : qu'est ce qui a bien pu creuser cette galerie à la recherche de cadavres sous un cimetière ? Lisez le paragraphe 139.

45 Lorsque vous pénétrez dans l'Asile, vous êtes accueilli par le Dr. Rowllins, un

viel homme usé qui vous parle du cas d'Henry en vous accompagnant jusqu'à sa cellule.

"M. Waxford souffre apparemment d'une intense paranoïa hallucinatoire". Il croit qu'une sorte de terrible intelligence le guide dans ses rêves. Si l'on en croit sa femme, cette hallucination est arrivée brusquement. Nous pensons qu'elle est due à un trauma émotionnel récent. Malheureusement, jusqu'ici, n'avons pas pu le persuader de nous en parler. Peut-être que vous, de vieux amis, vous pourrez réussir là où d'autres ont échoué." Il discute un peu plus du cas avec vous en marchant. Si vous réussissez un Test de Savoir(-1), gagnez 1 indice.

Finalement, le Dr Rowlins ouvre la porte de la cellule. Henry, emmaillotté dans une camisole, est recrocvillé en position foetale contre le mur du fond. La pièce, recouverte d'un capiton blanc sale, est éclairée par une unique ampoule qui pend au plafond. "Bonne chance", ajoute le Dr. Rowlins lorsque vous entrez dans la cellule. Placez 2 jetons de Santé Mentale en [A2] et entrez-y.

46 Il vous a fallu un moment avant de le reconnaître. Mais cette allure, cette barbiche poivre et sel, cette voix autoritaire : le Grand Prêtre n'est autre que le Professeur Amius Fane, Président de la Société des Historiens. Vous le connaissez à travers les pages actualité du journal, les oeuvres de charité, les dédicaces d'ouvrages ou encore les rencontres mondaines. Et vous avez déjà failli mettre un terme à ces agissements. En effet, pendant l'affrontement au milieu des bois obscurs de l'île Inexplorée, vous l'aviez presque attrapé, mais il s'était évanoui dans la forêt. Seul un fou accuserait un tel personnage d'être un cultiste. Sa réputation est irréprochable et il a les faveurs d'amis riches et puissants. Vous avez donc décidé de venir sur place, la nuit, pour y jeter un coup d'oeil. Vous glissant par une fenêtre ouverte, vous vous faufilez dans le hall d'entrée du bâtiment. Tout

les membres de l'équipe doivent faire un test de Discrétion(-1). Si tout le monde réussi, lisez le paragraphe 59. Sinon lisez le paragraphe 105.

47 Faîtes un Test Assisté de Chance (-2). Pour chaque succès, ajoutez 1 Santé Mentale sur cette zone. Si vous échouez, retirez 1 Santé Mentale de cette zone. Puis lisez le paragraphe 115.

48 Malgré tous vos efforts, vous ne trouvez aucune entrée d'une quelconque grotte aux abords de la Loge. La seule issue que vous découvrez mène à la cave. En effet, en faisant le tour de la maison, vous trouvez une série de passages fermés et masqués par la végétation dense qui a poussé sur le côté de la maison. Faire sauter la serrure d'une des portes ferait sûrement du bruit, mais en entendant le bruit des rires tonitruants qui s'échappent de la maison, vous vous attaquez avec brio à la serrure sans hésiter.

Vos yeux s'ajustent lentement à la pénombre du passage. Vous n'avez pas le temps de voir la silhouette sombre qui s'avance vers vous. Trop tard ! Vous devinez les murmures d'un affreux sortilège !

Combattez un Sorcier. Pour le premier round, sa valeur de combat est de -4 et il inflige 4 dommages (s'il est encore en vie). Vous ne pouvez pas fuir ce combat. Si vous le battez, lisez le paragraphe 83.

49 Vous réussissez finalement à lui faire raconter son horrible histoire. Il vous parle de visions cauchemardesques d'un rituel interdit sur une île inexplorée, de sacrifices sanglants sur des autels de pierre, et du Grand Cthulhu, celui qui dort sous les flots, plongé dans un sommeil séculaire, avide de dévorer le monde. Ses visions sont apocalyptiques. Il semble se sentir mieux après les avoir partagés avec vous. Cette saynète est **Réussie**.

Retirez les jetons Santé Mentale de cette saynète et chaque membre de l'équipe gagne 1 Santé Mentale. Ouvrez la Saynète [I] et retournez à Arkham.

50 Alors que le dernier cultiste s'écroule mort, l'ultime vestige de brume sombre s'éparpille et le calme nocturne revient. En fouillant les corps des cultistes vous trouvez quelques objets utiles. Piochez deux Objets Communs et un Objet Unique à distribuer entre les membres de l'équipe. Vous remarquez que malheureusement le Grand Prêtre s'est enfui lors du combat, mais pour où ?

Malgré tout vous avez interrompu cette horrible cérémonie. Changez le statut de cette Saynète en **Réussite**. Chaque membre de l'équipe gagne un point de Santé Mentale et tous les investigateurs dans cette saynète rentrent à Arkham.

51 Rien ne se passe.

52 Vous explorez les galeries tortueuses sous le cimetière, mais vous ne relevez rien qui soit digne d'intérêt. Il semble que ce soit juste un réseau de tunnels souterrains serpentant sous les tombes qui vous ramènent à votre point d'entrée. Retournez à Arkham.

53 Alors que le dernier membre du Gang Sheldon tombe, vous reprenez votre souffle. Vous devriez partir d'ici au plus vite, avant que d'autres ne rattrapent. La dernière chose dont vous rêvez est une chasse à l'homme. Avant de partir, vous attrapez un objet qui paraît utile. Prenez la première carte Objet Commun du paquet et allez dans la rue.

54 Hochant la tête, il vous dit "Vous ne le réalisez probablement pas, mais exposer cet artefact en plein jour nous met tous en danger. Venez, déplaçons nous dans l'arrière boutique ; nous pourrions y converser plus librement". Déplacez-vous en [P2].

55 Les recherches avancent avec une lenteur d'escargot. Bien que vous trouvez des choses intéressantes sur l'histoire d'Arkham, rien de tout cela ne semble très utile. Chaque investigateur peut décider de rester ici ou de retourner dans le Hall Principal (en [X1]).

56 Bien que le hall principal comporte de nombreuses portes, trois d'entre elles vous semblent susceptibles d'abriter des indices sur les sombres activités d'Amius Fane. Chaque membre de l'équipe doit choisir quelle porte il va franchir. Les investigateurs qui choisissent la porte d'entrée, retournent à Arkham. Ceux qui choisissent la porte marquée "Entrepot" vont en [X2], la porte marquée "Archives" mène en [X3], enfin ceux qui franchissent la porte "Bureaux Administratifs" vont en [X4].

57 Rien ne se passe.

58 Alors que vous regardez en direction la coque rouillée du chalutier le Emma ; une vague d'effroi vous parcourt. Il semble vétuste et mal entretenue. A son bord, l'équipage, parodies dégénérées d'humains, se traîne de façon grotesque en boitant. L'idée de ce qui se passerait si cette assemblée parvenait à destination vous est insupportable. Chaque membre de l'équipe doit faire un Test de Discrétion (-1). Si l'un d'entre eux échoue, lisez le paragraphe 204. Sinon, lisez le paragraphe 181.

59 Vous avez bien fait d'être prudents. Comme vous venez de pénétrer le hall principale de la Société des Historiens, une porte s'ouvre et deux hommes en longue robe noire en émergent. Vous fondant parmi les ombres, vous les regardez traverser le hall. Lorsqu'ils passent à votre proximité, vous remarquez les longues lames argentées pendues à leurs ceintures. Puis, ils sortent du bâtiment. Lisez le paragraphe 56.

60 Tout à coup, surgissant de l'ombre, une créature féroce vous bondit dessus! Avec sa peau de cuir dur et ses griffes acérées, elle vous frappe, vous projetant sur le sol. Vous avez juste le temps de vous pousser alors qu'elle tente de plonger ses crocs dans votre gorge. En rampant en arrière, vous ressentez sous vos mains un tas d'os éparpillés sur le sol. Vous avez trouvé ce que vous cherchiez. Les goules mangeuses de chair qui terrorisent la ville. Cependant, elles aussi vous ont trouvé. Lisez le paragraphe 143.

61 Le passage descend abruptement sur un petit escalier qui débouche sur une scène troublante. Une grande caverne à demi inondée, de la taille d'une salle de banquet, s'ouvre devant vous. Au milieu de la caverne, une île sur laquelle flotte une sorte de porte chaotique flamboyante. Ses frémissements projettent une lumière argenté sur les murs de la caverne.

Quelques cultistes qui attendait sur l'île vous repèrent et foncent sur vous pour vous attaquer. "C'est trop tard, bande d'idiots!" crient-ils alors qu'ils pataugent vers vous l'air menaçant. "Ils sont déjà à R'lyeh pour réveiller notre maître! Voyez donc tout votre espoir mourir! Ia! Ia! Cthulhu fthagn!"

Lancer 1 dé et ajouter un. Combattez autant de cultistes. Vous ne pouvez pas fuir ce combat. Si vous sortez vainqueur du combat, lisez le paragraphe 77. Sinon, lisez le paragraphe 191.

62 S'il y a au moins un jeton Résistance à cet emplacement, ajoutez en un autre et lisez le paragraphe 169. Sinon, lisez le paragraphe 68.

63 Si la Saynète [X] est ouverte, lisez le paragraphe 189. Sinon, rien ne se passe.

64 L'investigateur qui lit le livre doit réussir un Test de Volonté(-2) ou perdre 2 Santé Mentale. Puis, dans tous les cas, il (re)perd 1 Santé Mentale.

A l'intérieur du journal, Carl Sanford décrit ses plans pour ressusciter le Grand Cthulhu. Si l'on en croit son journal, lui et ses acolytes ont déjà fait le rituel qui permet de faire remonter R'lyeh, la cité antique où sommeille le Grand Cthulhu. Grâce à ses pouvoirs magiques, il a ouvert un portail pour R'lyeh dans une Grotte située sous la Loge -une porte du Crépuscule d'Argent- où il comptait attendre que les astres soient propices au réveil de l'ancien dieu.

Le lecteur gagne 3 indices et chaque autre investigateur ici gagne 2 indices. Cette saynète est une **Réussite**. Tous les investigateurs dans cette saynète retournent à Arkham. Ouvrez la Saynète [G].

65 Chaque investigateur ici peut décider de retourner au hall principal (en [X1]) ou poursuivre la recherche d'indices à propos du Dr Fane. Pour poursuivre la fouille, placez 1 jeton Résistance ici et lancez 1 dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de jeton Résistance, vous ne trouvez rien. Sinon, lisez le paragraphe 29.

66 La créature cauchemardesque redescend dans les profondeurs dont elle est venue and vous ramez frénétiquement vers l'île avant qu'elle ne revienne. Tous les membres de l'équipe vont en [I2].

67 Vous trouvez un passage caché derrière un faux casier à bouteilles qui s'ouvre, découvrant une pièce secrète. Vous y trouvez un escalier qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. Chaque membre de l'équipe peut décider de descendre (et de se déplacer en [G2]) ou de retourner à Arkham.

68 Vous pénétrez dans le repaire souterrain des goules, mais vous ne trouvez rien de plus. Tous les investigateurs retournent à Arkham.

69 Comme le dernier cultiste s'effondre à vos pieds, le grondement commence à diminuer et les nuages se dissipent lentement. En quelques instants, la cité de R'lyeh se retrouve baignée de soleil et la mer scintille de milles feux. Puis, la cité tremble et s'enfonce doucement dans les flots. Le monde ne saura jamais ce que vous avez fait pour lui. Mais vous, vous n'oublierez jamais que l'humanité fut au bord de l'extinction. Le ciel est maintenant d'un bleu éclatant. La pensée de vos amis, de votre famille vous rappelle pourquoi vous vous êtes battus contre ce mal indicible au péril de votre vie. Tout ce voyage vers votre foyer et votre confort fût long et pénible, mais le jeu en valait certainement la chandelle. Bravo !

70 Quel tremblement de terre colossal a bien pu tirer ces blocs de pierre cyclopéens des profondeurs vers la surface de ces eaux traîtresses ? De vastes formes trapézoïdales surplombent l'océan, formant ce qui ressemble a des bâtiments, des escaliers et des flèches d'une architecture absolument extra-terrestre. Si en effet, ces pierres monumentales sont bien des escaliers, comme elles semblent l'être, elles ont dû être taillées pour des créatures beaucoup plus grandes que vous. Alors que vous contemplez la tempête qui se forme au dessus de ce paysage cauchemardesque, vous ressentez une présence maléfique vous épiait depuis l'intérieur de R'Lyeh, cette gigantesque cité-crypte de pierre. Cthulhu serait-il sur le point d'être libre ? Tout les membres du groupe perdent 1 point de Santé Mentale et vont en [R2].

71 Ils sonnent l'alarme ! Huit nouveaux cultistes se joignent à eux. Vous devez combattre en plus des survivants 8 cultistes supplémentaires. Si vous réussissez à les esquiver, lisez le paragraphe 75. Si vous les battez, lisez le paragraphe 80.

72 Vous vous perdez dans ces bois cauchemardesques. Allez en [I5].

73 Depuis l'horizon, sur la mer, les nuages se rassemblent. Les typhons déferlent sur la côte et inondent les vallées. Les communications sont interrompues et des villages entiers sont engloutis. Ceux qui périrent en premier furent les plus chanceux. Une forme noire immense sortit de l'eau et tous ceux qui la contemplaient devinrent immédiatement fou.

Les gens commencèrent à éventrer leur amis, leur familles pour s'attirer les grâces du nouveau dieu, mais tous ceux qui s'approchaient de la tempête mourraient à ces pieds. Les rares qui eurent la présence d'esprit de fuir comprirent que ce dieu pouvait en appeler d'autres, de plusieurs formes, qui piétinèrent la surface de la terre, tuant tout sur leur passage. Leur têtes, si tant est que l'on puisse en distinguer une, était perdue dans les nuages sombres omniprésents. En quelques jours, les Hommes perdirent leur ascendant sur la Terre et se muèrent en insectes devant leur nouveaux maîtres. Ils sombrèrent dans le Chaos et s'y perdirent à jamais.

74 Rien ne se passe.

75 Comme vous vous enfuyez en courant, vous êtes interceptés à la porte d'entrée par Carl Sanford. Ses yeux jaunes pâles vous pétrifient alors qu'il prononce un mot qui vous met à terre. Vous ressentez des choses... invisibles... horribles qui vous rongent comme une nuée d'insectes.

Puis, vous vous réveillez sur un lit de l'hôpital d'Arkham. Tous les membres de l'équipe perdent leur carte de membre de la Loge du Crépuscule d'Argent, sont placés à l'Asile d'Arkham et sont réduits à 1 en Résistance et 1 en Santé Mentale.

76 Vous finissez par en apprendre un peu plus sur Henry. Prenez un indice et retournez à Arkham.

77 Tous les cultistes sont à terre. Vous les avez empêcher de refermer le portail. Voilà qui vous redonne une lueur d'espoir pour déjouer le terrible plan qui est en train de s'accomplir. Lisez le paragraphe 25.

78 Il n'y a aucun moyen évident de savoir quel passage emprunter. Vous ne pouvez compter que sur votre chance.

Faites un Test Assisté de Chance(-2). Si vous échouez, lisez le paragraphe 28. En cas de succès, lisez le paragraphe 164.

79 Vous forcez le couvercle de la caisse et une lumière argentée inonde toute la pièce. A l'intérieur se trouve un artefact qui émet un horrible gémissement, vous voyez avec effroi deux fantômes à l'aspect terrifiant apparaître et vous attaquer ! Combattez deux fantômes. Vous ne pouvez pas vous échapper de ce combat. Si vous ne parvenez pas à les vaincre retirez le jeton événement avant d'aller à l'Hôpital ou à l'Asile. Si vous les battez lisez le paragraphe 203.

80 Il se passe sûrement quelque chose de louche par ici. Vous ramassez l'objet dont les cultistes étaient en train de discuter. Tirez un Objet Unique.

81 Rien ne se passe.

82 Le gérant du magasin vous lance un regard suspicieux alors que vous lui

décrivez le poignard. "Je voudrais voir votre exemplaire avant de me prononcer". Si un des membres de l'équipe a récupéré le couteau au cours de l'investigation et souhaite lui montrer, lire le paragraphe 38. Sinon, lire le paragraphe 137.

83 La cave est un dédale de pièces et salles remplies d'objets quelconques, d'un cellier et d'un garde-manger. Mais aucune trace d'une entrée vers une grotte comme mentionné dans le journal de Carl Sanford.

Faites un Test Assisté de Chance(-2). En cas d'échec, lisez le paragraphe 153. En cas de réussite, lisez le paragraphe 67.

84 Les cultistes vous voient et donnent l'alarme. Vous pouvez soit faire demi tour et vous enfuir (lire le paragraphe 15) soit tenter d'allumer la dynamite et la lancer dans le cercle de pierre d'où vous êtes (lire paragraphe 88).

85 Rien ne se passe.

86 Dr. Rowllins se tourne vers vous lorsque vous arrivez devant son bureau. Il vous sourie. "Aucune amélioration pour M Waxford. J'espère que vous pourrez l'aider." Il se lève et vous accompagne jusqu'à la cellule d'Henry. Allez en [A2].

87 La pièce est encombrée de vieilles caisses poussiéreuses, mais l'une d'entre elle semble luire d'une faible lumière bleue. Vous vous en approchez prudemment. C'est une lourde caisse en chêne et d'étranges symboles ont été gravés sur ses cotés. Si vous n'y touchez pas, vous sortez de l'endroit, et rien ne se produit. Retournez en [X1] et ne placez pas de jeton événement ici. Si vous voulez l'ouvrir, lisez le paragraphe 79.

88 Alors qu'en hurlant les cultistes

attrapent leurs armes, vous raccourcissez la mèche de la dynamite, l'allumez et la lancez dans le cercle de pierre.

L'investigateur qui a réussi le Test de Discrétion fait un Test de Combat(0) avec la dynamite. Répartissez à votre guise les succès, s'il y en a, entre les cultistes et le cercle de pierre. Quand vous avez décidé combien vous réservez pour chaque, lisez le paragraphe 110.

89 L'investigateur ayant fait le jet de vitesse se précipite dans la pièce. Il doit alors faire un test de Force(-1) pour écarter le cultiste du Professeur Armitage.

En cas de succès, lisez le paragraphe 100. Sinon, un cran d'arrêt fait perdre à l'investigateur 1 Résistance. Lisez le paragraphe 34.

90 Si Saynète [A] est ouverte, allez en [A1]. Sinon, rien ne passe.

91 Comme vous explorez cet endroit sinistre, l'horrible odeur familière de la mort et de la charogne vous agresse le nez. Soudain, tout est clair ! Votre visite des tunnels dans le cimetière à repousser les goulas résidantes vers le reste de la ville.

Tous les investigateurs perdent 1 Santé Mentale en comprenant les conséquences de leur actes. Rien ne peut prévenir cette perte.

Lisez le paragraphe 60.

92 Quoiqu'il y ait dans ce bassin, cela vous laisse passer. Allez en [R3].

93 En parcourant les comptes de la Société des Historiens, vous découvrez que le Professeur Fane a affrété un navire, l'Emma, qui doit bientôt appareiller pour... le milieu de l'océan ? Tiens donc. Ouvrez la Saynète [E].

Changez le statut de la Saynète [X] en **Succès**. Tous les investigateurs présents dans cette saynète peuvent soit retourner

à Arkham, soit dans le Hall Principal (en [X1]).

94 Alors que vous vous approchez du bâtiment plongé dans l'obscurité, vous apercevez plusieurs silhouettes encapuchonnées se déplacer à la faveur de la nuit et s'engouffrer par l'entrée principale. Les reflets argentés de leurs poignards recourbés vous emplissent d'effroi alors que vous passez en revue les fenêtres de la façade ; une seule est éclairée, celle du bureau du Professeur Armitage !

A ce stade, tout membre de l'équipe qui le souhaite peut retourner à Arkham et tourner ainsi le dos à un ami dans le besoin au coût d'un point de Santé Mentale (Aucune capacité spéciale ni carte de peut réduire cette perte à zéro). Sinon, déplacez-vous en [U2].

95 Vous atteignez enfin le sommet de la flèche, une vision d'épouvante vous attend. Le ciel est cerné de nuages noirs alors que les éclairs déchirent l'air sans arrêt. Leur lueur éclaire des cultistes vêtus de robes de bure rassemblés en cercle. Ils psalmodient, tous tournés en direction de ce qui ressemble à un grand portail circulaire. Avant que vous ayez pu faire quoique ce soit, une puissante secousse ébranle l'aiguille où vous êtes. Vous êtes presque projetés au sol, et vous vous demandez avec effroi quelle genre de créature peut faire trembler une telle montagne de roc. Et puis c'est arrivé. Une vague de terreur psychique vous balaye, à genoux, vous êtes au bord de la perte de connaissance. Les cultistes aussi gisent sur le sol. Alors que vous luttez pour reprendre vos esprits, vous avez la certitude qu'une créature d'une horreur sans nom sort de son sommeil sous le portail de pierre. Il n'y a pas de doute : c'est une divinité, le cauchemardesque Cthulhu, qui entend bien surgir des profondeurs et consumer l'humanité. Vous récupérez peu à peu vos moyens, vous apercevez avec stupeur les cultistes

reprenre leurs chants. Après avoir ressenti la mafaissance extra-terrestre de Chtulhu, vous ne pouvez concevoir ce qui pousse des êtres humains à vouloir lui ouvrir ce portail d'apocalypse. Il n'y a aucune alternative. Chacun d'entre eux doit être tué, le plus vite possible, avant que leurs incantations n'aboutissent à la fin du monde tel que le connaissez. L'investigation est terminée, vous entrez dans la **Phase Finale**.

96 Vous venez de trouver la salle des moteurs ! Voilà l'occasion idéale pour saboter le navire. Faites un Test Assisté de Force(-2) pour endommager les turbines. Vous pouvez à la place défausser de la dynamite pour réussir ce jet automatiquement. Si vous échouez, vous n'avez pas le temps d'endommager les moteurs ; de sinistres hommes de l'équipage font irruption dans la salle, vous forçant à une fuite rapide en direction des couloirs obscurs. En cas succès, vous êtes parvenu à saboter les moteurs du Emma et vous **portez un coup!** Placer un signe des anciens sur les Quais et gagnez un trophée portail. Quelque soit le résultat, chaque membre de l'équipe peut retourner sur le pont en [E2] ou rester ici.

97 La lutte est engagée ! Les cultistes brandissent leurs lames recourbées alors que vous tentez désespérément de les repousser. Il y a un cultiste par point de force présent. Combattez les tous. Si les investigateurs réussissent à tous les esquiver, ils vont en [I4]. Si vous triomphez des cultistes, lisez paragraphe 50.

98 A présent que vous avez les coordonnées de navigation. Vous pouvez tenter d'affréter un navire. Le capitaine du port recherche dans les registres un navire que vous pourriez prendre et qui aurait la même destination que l'Emma. Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas de réussite, lisez le paragraphe 165. En cas d'échec, il n'y a

aucun navire disponible en ce moment. Les investigateurs peuvent rester ici ou retourner à Arkham.

99 Vous accueillez le collègue du Dr. Rowlins à la gare. Si vous dépensez 1 trophée portail, 5 jetons de force ou 3 indices, le Dr. Singh est impressionné par votre sérieux et décide de ne pas vous faire payer. Sinon, ces honoraires s'élèvent à 7\$. Si vous ne pouvez pas payer, contractez immédiatement un **prêt bancaire** pour le payer.

Une fois que tout est arrangé, vous accompagnez le Dr. Singh à l'Asile. Déplacez-vous là-bas immédiatement. Il entre dans la cellule d'Henry et en ressort quelques heures plus tard. "Un cas intéressant", commente-t-il. "Je lu ai administré une injection qui semble l'avoir sorti de sa torpeur. J'imagine que vous pouvez vous en occuper maintenant cher collègue." Le Dr. Rowlins demande à son collègue la composition de cette injection miracle, mais son collègue secoue la tête.

"Ce n'est pas un cas ordinaire, Dr. Rowlins. La plupart des catatonies ont pour origine la fatigue interne et la dépression nerveuse. Cependant, je crois qu'en de rares circonstances, des facteurs externes peuvent entraîner une catatonie. Pour ces cas là, un extrait de certaines herbes rares qui poussent sur les hauts plateaux tibétains peuvent affaiblir l'influence de cette force extérieure sur l'esprit du patient ; peut-être même assez longtemps pour que votre patient recouvre ses sens."

Sur ce, il tire sa révérence et, sortant de l'Asile, se dirige vers un taxi.

Ouvrez la Saynète [A] et placer un jeton de Santé Mentale en [A2].

100 S'effondrant dans son fauteuil et tentant de reprendre son souffle, le Professeur Armitage, vous invite à faire de même. "Je suppose que je vous dois une explication."

"Des événements récents m'ont permis

de remarquer ces derniers mois une activité grandissante des cultes opérant à Arkham. Je crois fermement qu'ils sont non seulement prêts à commettre des meurtres pour protéger leurs secrets, comme le prouve l'attaque de ce soir, mais également que leurs machinations pourraient bien avoir des conséquences désastreuses pour tous si elles étaient menées à leurs termes."

"J'ignore pour l'instant quels sont leurs plans, mais disons que j'ai une certaine... expérience... dans ce genre d'affaires. A partir des indices et des confidences que j'ai pu recueillir, j'ai pu établir une certaine parenté avec les sectes de sorciers diabolistes de l'Europe du Moyen Age, les rites impies des tribus dégénérées du Grand Nord et divers cultes de la mort du Pacifique Sud voués à Cthulhu, que l'on croyait disparus. Malheureusement, ma notoriété parmi ces cercles m'empêche de mener ouvertement l'enquête. Mon visage est connu et, ainsi que vous avez pu le remarquer, je suis clairement identifié. Mort, je ne serais plus d'aucune utilité, aussi ai-je pris la décision de quitter Arkham dès ce soir. Je n'ai d'autre choix que de vous demander de continuer mes investigations seuls."

Il s'agenouille et retourne le cadavre du cultiste étendu à vos pieds. La cagoule glisse au sol, révélant les traits fins d'un visage agréable ; le menton volontaire et les cheveux noirs, coupés court. Ce visage vous est familier bien que vous ne parveniez pas à le remettre. Le Professeur Armitage entreprend de fouiller le corps mais ne trouve rien d'autre que le poignard ayant servi lors de l'agression. "Aucune pièce d'identité. Hmm. Il semblerait que ce soit votre seule piste", dit-il en vous tendant le poignard. "Peut-être apprendrez vous quelque chose là-dessus. Je serais vous, je commencerais par interroger les antiquaires ; peut être apporteront-ils quelques lumières sur ce curieux artefact."

Cette saynète est **Réussie**. Ouvrez la Saynète [P]. Tous les investigateurs de cette saynète retournent à Arkham. Remettez la carte Allié du Pr. Armitage dans la boîte et recherchez dans la pile des Objets Communs un **Couteau**. Placer un signe des anciens sur cette carte pour indiquer qu'il s'agit du poignard de l'enquête.

101 Vous fouillez le bureau de Carl Sanford et découvrez son journal. Si vous décidez de le lire, choisissez un investigateur qui sera le lecteur et lisez le paragraphe 64. Sinon, chaque membre de l'équipe peut retourner à Arkham ou rester ici.

102 Vous vous tenez près de ce trou qui plonge dans les profondeurs de la terre. Vous n'êtes pas sûr qu'explorer le tunnel en contrebas soit une bonne idée. "Moi, pour rien au monde j'irais là dedans" vous affirme le gardien, "Mais vous pouvez descendre si vous voulez, vous et vos amis". Les investigateurs qui désirent ramper dans le tunnel vont en [T2], les autres peuvent retourner à Arkham.

103 Une brume glaciale s'est acoquinée à l'obscurité des docks ce soir. Alors que vous empruntez les quais déserts en direction de la capitainerie, vous en profitez pour mettre au point votre plan. En vous rendant ici, votre objectif est double ; vous devez tout d'abord retrouver le Emma, vous glisser à bord et découvrir sa destination. Si, par la même occasion, vous pouviez saboter le voyage cela serait n'en serait que meilleur ; car, bien que vous ne connaissiez ni les raisons ni le trajet de ce voyage, vous avez la certitude que rien de bon ne se trame derrière tout cela.

Deuxièmement, une fois la destination de l'Emma connue, vous devrez affréter un navire pour vous y rendre également pour mettre à terme à cette machination diabolique. Il serait illusoire de croire que d'autres membres du culte ne tenteront

pas de rejoindre la destination de l'Emma.

Lisez le paragraphe 31.

104 Apparemment, rien ne sert de discuter. Vous vous préparez à la bataille. Combattez 6 membres du gang Sheldon. Ils ont les caractéristiques d'un maniaque, à l'exception du chef qui a 1 résistance de plus. Si vous arrivez à vous échapper du combat, allez dans la rue. Si vous gagnez, lisez le paragraphe 53.

105 En ouvrant une porte vous heurtez un vieux fauteuil situé juste derrière, cela provoque un raclement sonore contre le carrelage. Immédiatement, deux hommes en longues robes noires surgissent d'une pièce au fond du hall. Ils dégainent des lames argentées recourbées et vous attaquent. Il est évident que quelque chose de sinistre se déroule ici. Combattez deux cultistes. Si vous fuyez pendant le combat retournez à Arkham, dans le cas contraire, lisez le paragraphe 56.

106 Vous trouvez votre chemin à travers ces bois hantés jusqu'au sinistre Cercle de Pierre. Tous les membres de l'équipe vont en [I3].

107 Faites un Test Assisté de Savoir(-2). Pour chaque succès, ajoutez 1 Santé Mentale sur cette zone. Si vous échouez, retirez 1 Santé Mentale de cette zone. Puis lisez le paragraphe 115.

108 Faites un Test Assisté de Savoir(-1). Pour chaque succès enlevez un pion indice. S'il reste toujours des pions indices chaque investigateur peut choisir soit de rester ici au prochain tour soit de rentrer à Arkham. S'il ne reste plus de pion indice, lisez le paragraphe 123.

109 Si la Saynète [P] est ouverte, allez

en [P1]. Sinon, rien ne se passe.

110 Enlevez 1 jeton de force pour chaque succès réservés aux cultistes. Les jetons de force représentent le nombre de cultistes. Si vous avez appliqué 4 succès ou plus au Cercle de Pierre lisez paragraphe 198 sinon paragraphe 152.

111 Vous trouvez votre chemin au travers de ces bois hantés jusqu'au Cercle de Pierres. Tous les membres de l'équipe vont en [I3].

112 Vous arrivez juste à temps pour voir le Professeur Armitage en lutte à mort avec un cultiste. Faites un Test Assisté de Vitesse(-1). En cas d'échec, lire le paragraphe 34. Sinon, lire le paragraphe 89.

113 Vous vous rendez au cimetière et vous demandez au gardien de vous conduire sur les lieux de la profanation. En chemin, il vous raconte toute l'histoire. "En fait, ça fait des mois qu'y en a, des profanations. Mais la police, ben, elle dit toujours que c'est des chiens ou des gamins à la recherche de mauvais coups à faire. Alors j'l'appelle plus, j'essaye de choper moi même les types qui font ça. Mais là c'était différent. Quand j'ai trouvé c'te tombe complètement chamboulée, y avait plein de bougies noires, un poignard et du sang. Et puis un livre aussi, écrit dans une langue que je connais pas. Sauf qu'y avait des dessins d'dans, des trucs de sorcellerie. Comme j'vous le dit, et puis je l'ai brûlé. Ça les a rendus dingues, les flics, que j'fasse un truc pareil, mais je regrette pas. Ce bouquin, c'était le diable. Ah, c'est là", vous dit-il, en pointant du doigt une tombe en piteux état. Vous contemplez la sépulture profanée. Quelques unes des bougies noires sont encore présentes, dispersées sur le sol et effectivement, il y a des traces de sang. L'herbe autour de la tombe semble avoir été labourée. Des éclats de bois

provenant du cercueil dépassent de la terre retournée. Vous cherchez des indices aux alentours qui permettraient d'éclairer cette scène surprenante. Faites un Test Assisté de Savoir(-2). Si vous réussissez lisez le paragraphe 138. Sinon, lisez le paragraphe 150.

114 Vous entrevoyez un horrible détail alors qu'elle vous raconte ses souvenirs. Dans ce contexte, vous êtes totalement perturbés. Perdez 1 Santé Mentale et retournez à Arkham.

115 S'il y a 5 jetons Santé Mentale ou plus, lisez paragraphe 49. S'il n'y en a plus aucun, lisez le paragraphe 134. Sinon, Henry semble encore trop traumatisé pour parler. Restez ici au prochain tour.

116 Depuis un recoin sombre, vous surveillez la cabine, attendant la première occasion pour vous glisser à l'intérieur. Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas d'échec, l'opportunité de se présente pas. Chaque investigateur peut soit rester ici jusqu'au prochain tour ou retourner sur le pont du chalutier ([E2]). En cas de succès, lisez le paragraphe 141.

117 Rien ne se passe.

118 Vous demandez au secrétariat, l'adresse du bureau du Professeur Armitage. L'employé vous indique son emplacement sur le campus de l'Université de Miskatonic (Zone rue de l'**Université de Miskatonic**).

119 Vous avez la présence d'esprit de demander à voir son atelier avant de quitter la maison. Peut-être y trouverez-vous des indices sur l'origine de sa folie. Allez en [M2].

120 Les yeux du professeur Fane se rétrécissent tandis qu'il dessine un symbole dans les airs. Le bout de son

doigt laisse une traînée bleutée qui se dissipe peu à peu dans l'air. En un instant vous êtes entourés par un nuage de lumière bleue. Il sort une arme à feu et aboie un ordre à la femme. Leur vraie nature est maintenant évidente.

Combattez un Grand Prêtre et une Sorcière. Les investigateurs ne peuvent s'échapper de ce combat. Si vous les battez tous les deux, lisez le paragraphe 146.

121 Les cultistes vous pourchassent à travers les buissons alors que vous courez vers votre barque. Chaque membre de l'équipe doit faire un Test de Vitesse(-1). Pour chaque échec vous devez combattre deux cultistes. Si tous les cultistes sont battus, retournez à Arkham.

122 En haut des escaliers s'ouvre un long hall dans lequel deux cultistes sont en train de discuter en examinant un objet étrange. Ils tirent immédiatement leurs lames recourbées et vous attaque ! Combattez 2 cultistes pendant un round. Si vous les battez, lisez le paragraphe 80. Si vous les esquiver avec succès, lisez le paragraphe 75. Si vous n'avez réussi ni à les battre, ni à les esquiver, lisez le paragraphe 71.

123 Vous trouvez des informations à la bibliothèque sur Carl Sanford. Ce dernier apparaît dans les journaux locaux comme un philanthrope participant à des oeuvres de charité locales. On y fait également mention de son appartenance à « L'Ordre Hermétique » une fraternité dont les membres se retrouvent dans une somptueuse loge des rues de French Hill. Ouvrez la Saynète [L]. Étrangement vous trouvez aussi une référence à Carl Sanford dans les livres d'histoires locales. Il semblerait qu'en 1832 un homonyme ait été accusé de sorcellerie et brûlé sur un bûcher dans les rues d'Arkham. Curieux. Malheureusement il n'y a pas d'arbre généalogique permettant de déterminer si les deux sont parents. Cette

Saynète est **Réussie**. Tous les investigateurs retournent à Arkham.

124 Vous parvenez à rester silencieux tandis que le Professeur Fane scrute l'obscurité des bureaux. Après quelques instants il hausse les épaules et poursuit son chemin vers une armoire en acajou. Sortant une clef, il ouvre un des tiroirs et y prend quelque chose, avant de quitter l'endroit avec la jeune femme. Les membres du groupe peuvent maintenant retourner dans le hall principal (en [X1]) ou rester pour poursuivre la fouille pendant le prochain tour.

125 Si Saynète [U] est ouverte, lisez le paragraphe 118. Sinon, rien ne se passe.

126 Le gardien vous reconduit devant la scène de profanation de la tombe. "J'sais pas pourquoi z'êtes si intéressés à c'te chose mais ça a pas bougé." Vous êtes toujours à la recherche d'indices qui pourraient éclairer cette étrange affaire. Faites un Test Assisté de Savoir(-2). En cas de succès, lisez le paragraphe 138. Sinon, lisez le paragraphe 150.

127 Silencieusement vous rampez sur l'herbe mouillée en vous approchant du cercle de pierre, tentant de rester dans l'ombre des pierres monolithiques. Par chance, le bruit qu'ils font et leur intense concentration sur le rituel rend votre détection peu probable. Faites un Test Assisté de Discrétion(0) pour placer votre dynamite sans que les cultistes vous voient. En cas de réussite lisez le paragraphe 133 sinon lisez le paragraphe 84.

128 Vous entendez des rumeurs à propos de deux familles qui ont disparu des rues du Quartier de French Hill au cours de ces derniers jours. Aussi vous décidez de jeter un oeil à cette endroit. Alors que vous déambulez devant une des maisons, vous stoppez net car vous

sentez que quelque chose est en train de vous scruter. Un homme, assis sur le perron de sa maison un peu plus loin, voyant votre position étonnante vous dit d'approcher. Il vous raconte que la maison devant laquelle vous étiez arrêtés était habitée par une congrégation de sorcières à qui on prêtait des pratiques de magie noire. Il vous conseille de laisser cette maison tranquille et de passer votre chemin.

En regardant à nouveau la façade ternie, vous pensez un moment suivre les conseils du vieil homme, mais poussés par la nécessité de mettre fin aux meurtres, vous entrez dans la "Maison de la Sorcière".

Faites un Test de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 157. Sinon vous ne trouvez rien dans la maison et vous quittez l'endroit.

129 Faites un Test Assisté de Volonté (-2). Pour chaque succès, ajoutez 1 Santé Mentale sur cette zone. Si vous échouez, retirez 1 Santé Mentale de cette zone. Puis lisez le paragraphe 115.

130 "Bien, il vous faut d'abord savoir que j'encoure de grands dangers à vous révéler ceci ; aussi, j'attends de votre part, une discrétion de circonstance." dit le gérant du magasin alors qu'il referme derrière vous la porte de l'arrière boutique. Vous dévisageant ostensiblement, il poursuit "En vérité si le Dr Armitage ne m'avait, à plusieurs reprises, tiré d'affaire -financièrement parlant-, je ne vous aurais jamais rien révélé, vous comprenez ? Il m'a fait parvenir un câble dans lequel il me demande de vous prêter main forte, toutefois, on est jamais trop prudent dans ce genre d'affaire, quand bien même il s'agit d'un bon ami". Il s'installe à son bureau. "Allons-y, faites moi voir ce poignard".

Examinant de près la lame, son verdict tombe "Il s'agit d'un poignard rituel utilisé par un culte de sorciers qui

sévirent dans cette région il y a un siècle de cela". Le culte vénérait un dieu marin du nom de Cthulhu et utilisait ce type de lame pour accomplir des meurtres perpétrés au nom de leur divinité maudite. Il est fort probable que ce poignard que vous avez là ait servi à des sacrifices humains qui se déroulaient dans le cercle de pierres qu'on peut trouver sur cette île aux abords de la ville."

"Pour ce qui est de l'histoire récente, tout ce que je peux vous dire est que j'ai pu mettre la main sur deux couteaux semblables à celui-ci pour le compte d'un dénommé Carl Sanford, un homme d'affaire du coin qui veut rédiger un livre sur les cultes de sorciers du XIXème. Pour être honnête, je ne suis pas certain que l'homme ne s'intéresse à ces lames que pour leur valeur historique... si vous voyez ce que je veux dire... mais je ne sais rien de plus sur ce personnage. Il mériterait qu'on en apprenne plus sur son compte."

Ouvrez la Saynète [C]. De plus, Si la Saynète [I] est fermée, ouvrez-la.

Faites un Test de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 186. En cas d'échec, lisez le paragraphe 166.

131 Vous découvrez des irrégularités accablantes dans les comptes de la Société des Historiens. Un petit appel téléphonique aux autorités, demain, devrait déclencher une enquête judiciaire sur les finances de la Société. Cela devrait la priver d'une de ses plus importantes sources de revenu.

Vous venez de **porter un coup** ! Placer un signe des anciens sur la Société des Historiens et gagnez un trophée portail ! Lisez le paragraphe 93.

132 Vous pénétrez dans la fameuse "Caverne Noire", dans les faubourgs de la ville, suivant la piste des psychopathes cannibales qui terrifient Arkham. Faites

un Test de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 157. Sinon, rien ne se passe.

133 Vous réussissez à placer la dynamite dans un creux au pied d'une des pierres, mais alors que vous vous éloignez de la dynamite allumée un cultiste vous repère ! Alors qu'ils dégagent leurs lames recourbées vous partez en courant alors que la mèche continue de brûler... Lancez les dés et répartissez à votre guise les succès, s'il y en a, entre les cultistes et le cercle de pierre. Quand vous aurez décidé de votre répartition, lisez le paragraphe 110.

134 Votre interrogatoire lui fait ressurgir des cauchemars réprimés et des visions enfouies d'une "chose de la mer qui rêve". Henry pousse un hurlement désespéré et se prosterne dans une catatonie profonde. Tous les investigateurs perdent 1 Santé Mentale en voyant leur ami sombrer dans la folie. Rien ne peut réduire cette perte. Le Dr. Rowlings vous demande de sortir et vous dit: "J'ai bien peur qu'il n'y ait plus grand chose à faire pour lui. ce cas est au-delà de mes compétences. Cependant, j'ai un collègue à Boston, qui a l'expérience des cas de ce genre. Si vous êtes d'accord, je vais lui envoyer un télégramme pour lui demander de venir examiner votre ami. Je dois vous dire que ses services sont assez chers. Le connaissant, je peux essayer d'obtenir ses services gratuitement, mais je ne peux rien vous promettre. Si vous décidez de faire appel à ses services, allez à la **Gare** où vous l'accueillerez à sa sortie du train."

Cette Saynète est un **Echec**; retournez à Arkham.

135 Vous tirez votre esquif sur la berge boueuse de l'île. Repoussant les buissons et les ronces, vous vous dirigez vers les battements de tambours et le son aigu des flûtes. Les bois sont denses et déroutants, la faible lueur de la lune filtrée

par l'épais feuillage ne fait que rendre les ombres plus menaçantes. Faites un Test Assisté de Savoir(- 2). En cas de réussite lisez le paragraphe 106 sinon le paragraphe 72.

136 "Que faites-vous ici ?" demande une voix grave derrière vous. En vous retournant, vous devinez plusieurs gars costauds qui vous dévisagent. Celui qui a parlé, un grand chauve avec une balafre sous son oeil gauche, tapote une batte de base-ball. "Je savais bien que vous reviendriez sur place. C'était mon frère que vous avez tué. Maintenant, vous allez vraiment vous sentir désolés. On ne provoque pas le gang Sheldon impunément." A cet instant précis, vous vous pensez au côté cocasse de la situation. Mais la réalité, plus brutale, vous rattrape bien vite. Vous pouvez vous battre (lisez le paragraphe 104), vous enfuir (lisez le paragraphe 16 ou tenter d'expliquer la situation au paragraphe 159).

137 Le commerçant refuse de vous dire quoi que ce soit par rapport à ce couteau ; il vous invite à terminer vos achats ou à quitter sa boutique. Tous les membres de l'équipe retournent à Arkham et peuvent immédiatement y faire une rencontre ou acheter quelque chose.

138 "Hé mais qu'est ce que vous faites ?" s'écrie le gardien alors que vous commencez à déterrer la tombe de vos propres mains. Rapidement, vous avez retiré suffisamment de terre pour découvrir le cerceuil. Il est complètement stupéfait "Mais ou est passé le corps" lâche t'il dans un souffle. En effet, d'après ce que vous pouvez voir dans le cerceuil, dont le couvercle est brisé, il est clair qu'il y avait un cadavre à l'intérieur, mais qu'il n'y est plus désormais. "Attendez, il ne s'est pas simplement levé et parti comme ça" lance le gardien, "Alors où il peut bien être ?". Pendant que vous continuez à dégager des mottes de terre, vous vous

dites que c'est une question pertinente. Mais rapidement, vous mettez en lumière un élément bien plus troublant. Le fond du cerceuil est également éventré et donne sur un trou béant comme si quelques chose avait creusé une sorte de tunnel sous la tombe. Placez un jeton Ouvert à cet endroit et lisez le paragraphe 102.

139 Le tunnel se sépare en deux galeries. Une trace de sang récente descend dans l'une d'elle. En dehors de cela, ces galeries tortueuses et creusées grossièrement sont strictement identiques. Vous reprenez votre progression accroupie. Chaque investigateur a le choix de s'engager dans l'une ou l'autre galerie. Ceux qui suivent la trace de sang vont en [T3], les autres descendent en [T4]. Les investigateurs qui le veulent peuvent également remonter et retourner à Arkham.

140 Vous trouvez le bateau que vous avez arraisonné sur les quais; il est prêt à partir. Si vous voulez embarquer, placer votre investigateur sur la Saynète [R].

A la fin de n'importe quel tour, vous pouvez prendre le large avec l'*Emma*. Tous les investigateurs qui sont sur la la Saynète [R] se déplace en la [R1] et le jeton Ouvert est retiré des Quais, indiquant que le bateau est parti. Tant que le bateau est à quai, les investigateurs qui souhaitent descendre du bateau peuvent le faire au prix d'un point de mouvement pendant leur déplacement.

141 Les investigateurs parviennent à se faufiler dans l'étroite cabine. Faites un Test Assisté de Savoir(-1). En cas d'échec, l'investigateur ne parvient pas à trouver quoi que ce soit de valable alors que des bruits de pas l'obligent à regagner l'obscurité. Tous les investigateurs peuvent retourner sur le pont ([E2]) ou rester ici jusqu'au prochain tour. En cas de succès, lisez le paragraphe

199.

142 Vous dévissez une extrémité de l'artefact, une vague odeur nauséabonde s'en échappe. En regardant à l'intérieur vous trouvez plusieurs feuilles en vélin écrites en latin. Elles décrivent les derniers jours d'un soldat romain. Il vécut une expérience terrible dans un temple abandonné alors qu'il était séparé du reste de sa légion. Piochez deux sorts.

143 Combattez une goule. Pour chaque jeton de Résistance sur ce lieu, sa Force est augmentée de 1. Si vous battez la goule, retirez un jeton Résistance du poste de police et placez le sur ce lieu. Puis, piochez un Objet Commun tandis que vous fouillez la piles des ossements. S'il n'y a plus aucun jeton Résistance sur le Poste de Police, retirez tous les jetons Résistance des lieux instables où les goules ont été combattues, gagnez 1 trophée portail et tous les investigateurs gagnent 2 Résistances comme récompense.

144 L'escalier en spirale est taillé grossièrement à même le roc et descend vers la noirceur des dessous de la Loge. Après quelques minutes de descente, l'escalier débouche dans un grand espace sous-terrain. De la pièce s'ouvrent plusieurs passages. Vous éclairez chacun d'entre eux et hésitez sur lequel prendre. Alors que vous éclairez le dernier passage, vous entre-apercevez une forme qui bouge dans le noir. La silhouette hideuse sort de l'ombre et vous découvrez avec horreur une créature hybride cauchemardesque qui clopine vers vous ! Tirez des monstres dans la tasse jusqu'à en avoir deux différents. Faites un seul combat avec la créature hybride qui a pour caractéristiques la somme des deux monstres. Vous ne pouvez pas fuir le combat.

Si vous êtes victorieux, lisez le

paragraphe 14.

145 "N'essayez pas de me mentir" siffle-t-il "Vous avez récupéré ce couteau des mains d'un membre du culte de Cthulhu, n'est-ce-pas ?" Avez vous idée des risques que vous me faites prendre en me l'amenant ici ? Vous avez intérêt à ce que cela en vaille la peine."

Si vous défaussez 5\$, des objets pour un coup total de 7\$ ou plus ou si vous lui remettez le couteau, vous parvenez à l'apaiser, il finit par se rendre à contre coeur dans l'arrière salle pour parler. Déplacez vous en [P2]. Sinon lire le paragraphe 137.

146 Vous avez vaincu le professeur Amius Fane et son acolyte. Placez un jeton Santé Mentale en [L3]. Chaque investigateurs ayant participé au combat peut récupérer deux points de Résistance. A l'intérieur d'une des poches du professeur Fane, vous trouvez une clef qui ouvre le tiroir d'une armoire en acajou toute proche. A l'intérieur vous trouvez un Objet Unique.

Vous venez de **porter un coup** ! Placer un signe des anciens sur la Société des Historiens et gagnez un trophée portail ! Lisez le paragraphe 93. Les investigateurs peuvent maintenant retourner dans le hall principal (en [X1] ou rester ici pour continuer les recherches.

147 Les cultistes essayent d'ouvrir chacune des portes et échangent des mots à demi couverts. Ils sont sûrement à la recherche de quelque chose. Chaque membre de l'équipe doit faire un Test de Discrétion(-1). Si chacun réussit, vous parvenez à vous glisser sans vous faire repérer jusqu'en [U3]. Sinon, lisez le paragraphe 172.

148 Rien ne se passe.

149 Malgré tous vos efforts, vous n'êtes

pas assez rapides pour atteindre la berge avant qu'une masse tentaculaire jaillisse de l'eau et ne vous attaque ! Piochez une Larve Amorphe et combattez-la. Si vous triomphez lisez le paragraphe 66. Si vous réussissez à vous enfuir, vous vous éloignez à toute vitesse de l'île, tous les membres de l'équipe retournent à Arkham.

150 Vous examinez méticuleusement les cierges noirs ainsi que les traces de sang, mais vous ne parvenez à aucune conclusion. Il est évident que quelqu'un s'est livré ici à une sorte de rituel ou quelque chose de comparable, mais rien ne permet d'en apprendre plus ici. Tout les membres du groupes retournent à Arkham.

151 "Attendez !" vous dit le gardien, "Si vous voulez vraiment y aller, prenez ça". Si aucun des investigateurs n'a de lanterne, recherchez une dans le paquet des Objets Communs et prenez la. Si aucune lanterne n'est disponible dans le paquet des Objets Communs, le gardien vous donne une bougie, qui n'a aucun autre effet que celui de vous éclairer dans le tunnel. Vous descendez dans la tombe, puis vous vous immiscez dans le trou. Vous progressez dans une galerie étroite et tortueuse baignée par une odeur de putréfaction et de mort. Alors que vos yeux s'habituent à l'obscurité de la galerie, vous remarquez quelque chose sur le sol. Vous contorsionnant pour l'attraper, vous remarquez qu'il s'agit d'un petit masque. Il ne couvre que le haut du visage, l'autre partie du masque est constituée de bandes de tissus, ce qui le fait ressembler à une pieuvre ou un poulpe. Il est souillé par du sang et il marque le début d'une trace sanglante qui disparaît dans les ténèbres. Faites un Test de Savoir(-1). Si vous le réussissez lisez le paragraphe 44. Sinon lisez le paragraphe 139.

152 BLAM! Alors que la dynamite explose au centre du cercle, des

morceaux de pierre s'envolent dans toutes les directions tandis qu'un épais nuage de poussière s'élève. Une faible plainte se fait entendre et les volutes sinueuses semblent se disperser et se distordre sous la douleur. Mais elles se reforment et un chuintement colérique se fait entendre à travers la clairière. Les cultistes se retournent vers vous, narquois. Le Cercle de Pierre est intact. Lisez le paragraphe 97.

153 Vous regardez ci et là mais vous ne trouvez aucune entrée de grotte. peut-être qu'elle n'est finalement pas ici... Chaque membre de l'équipe peut décider de rester ici ou de retourner à Arkham.

154 La vision des peintures sombres et inquiétantes d'Henry Waxford vous choquent fortement. Elles sont bien différentes des natures-mortes ensoleillées qu'il peignait à son habitude. Vous commencez à vous inquiéter sérieusement pour la santé mentale d'Henry. Chaque membre de l'équipe doit réussir un Test de Volonté(+1) ou perdre une Santé Mentale. En prenant votre temps, vous examinez attentivement chaque peinture. Elles partagent toutes des traits communs, comme ces yeux jaunes qui brillent au milieu de spirales englouties qui tourbillonnent dans les blocs massifs d'une cité engloutie. En comparant les dates de ces peintures aux dates des peintures normales, que vous trouvez entassées dans un coin de la pièce, il est clair que le changement s'opéra en une seule nuit.

Vous étudiez les peintures avec soin, essayant de retenir au mieux leurs détails impressionnistes, dans l'espoir que cela pourrait vous aider à éclaircir le mystère de la folie d'Henry. Faites un Test Assisté de Savoir(+1) et gagnez autant d'indices que de succès.

Secoués, vous prenez congé de Jeanine Waxford. Retournez à Arkham.

155 Si la Saynète [I] est ouverte, vous

pouvez payer 1\$ pour louer un esquif pour vous rendre sur l'île en [I1]. Sinon, rien ne se passe.

156 Ces bois primitifs semblent se refermer sur vous de manière inquiétante. Tous les membres de l'équipe doivent faire un Test de Volonté (-1) ou perdre un point de Santé Mentale dû à l'aura maléfique de cette forêt hantée par les démons. Vous devez soit aller de l'avant soit battre en retraite. Tout membre souhaitant faire demi-tour peut le faire et rentrer à Arkham. Pour les autres, faites un Test Assisté de Savoir (-1). En cas de réussite lisez le paragraphe 111 sinon restez en [I5].

157 S'il y a 4 jetons Résistance au Poste de Police et que Saynète [T] est ouverte, lisez le paragraphe 91. S'il y a 4 jetons Résistance au Poste de Police mais que Saynète [T] est fermée, lisez le paragraphe 60. Sinon, lisez le paragraphe 143.

158 Vous tendez l'oreille et remontez jusqu'à la source des pleurs. Vous trouvez un jeune homme acculé tout au fond d'un boyau. Il porte une robe de cultiste en lambeau, et il s'accroche à une bougie noire complètement consumée. Alors que vous vous approchez de lui, il commence à gémir et creuse le sol derrière lui d'un air terrorisé. Visiblement, ce cultiste a payé cher sa descente jusqu'ici. En considérant tout le mal que ces hommes voulaient déverser sur le monde, vous jugez qu'il l'a bien mérité. Néanmoins ce qui vous différencie d'eux, c'est justement la compassion que vous pouvez ressentir pour votre prochain. Aussi vous lui chuchotez "Chhh ... Ne t'inquiète pas, on ne va pas te blesser. Suis nous, on va te sortir d'ici". Vous le guidez jusqu'à la sortie. Il a littéralement éclaté en sanglots quand il a vu la lumière déclinante du jour envelopper le cimetière. Une fois dehors, le gardien lui lance une couverture sur les épaules et le conduit

jusqu'à son bureau où il lui prépare un café bien chaud. Le cultiste vous raconte de quelle manière, lui et ses acolytes, voulaient accomplir un rituel pour invoquer l'esprit d'un sorcier, mort depuis longtemps, mais réputé pour avoir un grand pouvoir. Exhorté par un ceratin Carl Sanford, que vous ne connaissez pas, ils voulaient hâter le réveil du Grand Chtulhu (à ces mots, le gardien s'éclipse discrètement pour appeler l'Asile). Il ajoute tout bas "Mais quelque chose a mal tourné. Nos chants ont attiré des êtres maléfiques qui vivaient sous les tombes, ils ont surgi pour nous entraîner dans ce trou ! J'ai pu tuer celui qui s'en est pris à moi avec mon couteau, mais les autres cultistes n'ont pas eu cette chance." Peu à peu vous parvenez à lui soutirer des informations sur le Culte et ses activités. Malheureusement ce n'est qu'un simple membre initié, mais le peu qu'il sait, vous glace le sang. Vous lisez dans ses yeux rougis par les larmes un profond remord pour ses actes. Son repentir paraît sincère. "Je voulais juste le pouvoir" vous dit-il d'une voix étranglée "mais ça ne conduit qu'à la mort n'est-ce pas ?" Quand les employés de l'Asile arrivent, il se laisse emmener sans résistance. Ainsi, contrairement à ce que vous craigniez, les cultistes peuvent renoncer à leur but, la destruction de l'humanité. Cette mince lueur d'espoir permet à tous les investigateurs présents de gagner 1 point de Santé Mentale. Vous êtes intrigués par ces révélations mais plus d'informations seraient nécessaires pour bien comprendre l'implication de Carl Sanford et des cultistes.

Si la Saynète [C] n'est pas ouverte, ouvrez-la.

Retournez à Arkham ou à la bifurcation avec les traces de sang en [T2].

159 Vous essayez d'expliquer que vous n'êtes pas les cultistes qui ont tué le frère en question, mais, qu'au contraire, vous cherchez des indices pour les empêcher

de nuire.

Faites un Test de Volonté(-1) pour les convaincre de votre sincérité. Si vous avez essayé de vous enfuir auparavant, vous avez besoin de deux succès ; sinon, un seul suffit. En cas de succès, lisez le paragraphe 43. En cas d'échec, lisez le paragraphe 104.

160 Vous cherchez des indices à propos des plans du Dr Fane dans son bureau. Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 39. Sinon, vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous pouvez soit retourner au Hall principal (en [X1]), soit rester pour poursuivre vos recherches au prochain tour.

161 Vous mimez hâtivement la gestuelle étrange gravée sur la pierre. Alors que vous terminez le dernier mouvement de mains, vos doigts commencent à trembler et vous êtes assaillis par une terrible douleur au front. Vous tombez, évanoui, sur le sol, hurlant, alors que des vrilles sombres s'infiltraient à la périphérie de votre vision. Votre esprit vagabonde entre les dimensions et vous entendez le rire dément d'un homme aux yeux jaunes. Vous vous évanouissez alors résonne son nom dans votre esprit vide: "Carl Sanford".

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes intrigués par ce qui vous est inconnu. Si la Saynète [C] est fermée, ouvrez-la. De plus, cette rencontre incongrue vous a appris un nouveau Sort. Tirez un Sort. Effrayé par votre expérience, content de vous sentir en vie, vous sortez rapidement de cet endroit. Retirez le jeton **ouvert** de cette zone.

162 Rien ne se passe.

163 Les goules continuent à vous frapper avec des os et avec leur poings. Alors que vous sombrez dans l'inconscience, leur rire de hyènes résonne à vos oreilles.

Elles vous tirent vers leur tanière et vous réalisez avec effroi ce qui vous attend.

Tous les membres de l'équipe sont *dévorés*.

164 Vous trouvez le bon passage sur un coup de chance. Chaque investigateur présent ici peut soit remonter vers la surface en [G1], soit emprunter l'échelle en métal qui permet de descendre dans les puits vers les entrailles de la terre en [G3].

165 "Ah ! voilà un navire qui est disponible," s'exclame le capitaine du port. "Sachez toutefois qu'il est petit et part dans très peu de temps. J'espère que vous ne comptiez pas transporter beaucoup de marchandise."

Votre esprit macabre imagine déjà que les seules "marchandises" à bord pourraient bien être votre cadavre et ceux de vos camarades dans le trajet du retour, si toutefois il y en avait un.

Lancez un dé et ajoutez 7. Cela représente le coût requis pour affréter le navire. Si vous payez la somme demandée, lisez le paragraphe 178. Sinon, les investigateurs peuvent rester ici ou retourner à Arkham

166 Le gérant n'a rien à ajouter d'intéressant au sujet du poignard.

Cette saynète est **Réussie**. Tous les investigateurs de cette saynète retournent à Arkham.

167 Vous devez tuer tous les cultistes avant qu'ils ne terminent leur rituel pour libérer Cthulhu de son antre. Seuls les investigateurs à R'lyeh peuvent participer à ce combat. Il y a 3 fois plus de cultistes que le nombre d'investigateurs en jeu. Vous devez le combattre. Vous ne pouvez pas vous échapper. Si vous êtes vainqueur, lisez le paragraphe 69. Sinon lisez le paragraphe 13.

168 Rien ne se passe.

169 La trace de sang vous conduit à travers un dédale de galeries envahies par des racines, elle débouche sur une scène d'épouvante. Vous arrivez dans une vaste grotte jonchée d'os et de morceaux humains desséchés. Au centre de la caverne, vous distinguez les restes encore frais d'un cultiste massacré. Un groupe de créatures est penché sur le corps ensanglanté, et s'en repaît. Ces créatures sautillantes et grotesques ne sont pas pour autant animales. Elles descendent peut être d'une branche de l'humanité dégénérée ou pire, elles furent humaines autrefois. Alors qu'elles vous regardent en sifflant, leur hostilité est manifeste. A votre grande stupéfaction, elles savent parler "Sss.. Tue ça ! ça ne doit pas sortir du repaire !" Et elles bondissent vers vous pour vous attaquer ! Tout les investigateurs doivent faire deux tests d'Horreur(-1). Pour chaque test raté, vous perdez 1 point de Santé Mentale. Pour chaque point de force sur ce paragraphe, combattez une goule. Vous ne pouvez pas vous échapper de ce combat. Pour chaque Goule vaincue, retirez un point de Force de ce lieu. Quand il n'y a plus de jeton de Force à retirer, lisez le paragraphe 183, sinon lisez le paragraphe 163.

170 Rien ne se passe.

171 Rien ne se passe.

172 Les cultistes vous ont repéré ! Multipliez le nombre d'investigateurs par deux et combattez autant de cultistes. En cas de victoire, déplacez-vous en [U3].

173 S'il y a un jeton Ouvert ici, lisez le paragraphe 140. Si la Saynète [E] est ouverte, rendez-vous en [E1]. Sinon, rien ne se passe.

174 De l'agitation semble venir du bâtiment qui vous fait face. Alors que vous vous rapprochez, surgit des buissons un homme vêtu d'une toge noire, une lame recourbée dans la main. Perdez 1 point de Résistance puis combattez un cultiste. Si vous vous échappez, retournez à Arkham. Sinon, déplacez-vous en paragraphe 94.

175 Les murs de cette pièce austère sont couverts de classeurs. Bien qu'ils soient regroupés par grande catégories généralistes, leur classement laisse à désirer. Il doit être fastidieux d'effectuer une recherche ici. Faites un Test Assisté de Savoir(-1). Si vous avez 3 succès lisez le paragraphe 131, avec un succès au moins, lisez le paragraphe 93, sinon lisez le paragraphe 55.

176 Votre réputation et votre place dans la société vous font aisément accepté comme membre de la Loge. Plusieurs hommes d'affaires arpentent le salon, papotant en riant un verre à la main. Malgré la prohibition, le bar est bondé, ce qui illustre bien l'influence de la Loge sur la loi à Arkham; il y a même quelques juges dans la salle.

Vous vous étiez préparés au pire mais ce groupe de joyeux drilles ne peut pas être la bande de cultistes fanatiques et meurtriers qui attentèrent à la vie du Dr Armitage. Ils sont tous très terre à terre, intéressés uniquement par les résultats sportifs et les plaisirs de la vie mais ne sont en rien occultes.

Même la cérémonie d'initiation était ridicule. Un simple serment de garder le secret, une poignée de main secrète et une vague cérémonie en robe noire.

Il y a cependant une chose curieuse : ce garde à l'entrée de l'escalier qui mène à l'étage. Y aurait-il un mystère à l'étage ? Chaque investigateur qui veut se rendre à l'étage doit faire un test de Discrétion (-2) pour se faufiler sans être inquiété. Un

investigateur qui rate son test est repris en main par le garde? Il perd 2 points de Résistance et retourne à Arkham. Les investigateurs qui réussissent se rendent en [L2].

177 S'il y a au moins un jeton Résistance sur le Poste de Police, lisez le paragraphe 132. Sinon, rien ne se passe.

178 Vous affrêtez le navire. Ouvrez la Saynète [R], et placez un jeton Ouverture sur les Quais, indiquant que vous disposez d'un navire prêt à prendre le large. Tous les investigateurs peuvent rester ici ou bien retourner à Arkham.

179 S'il y a au moins un jeton Résistance au Poste de Police, lisez le paragraphe 7. Sinon, rien ne se passe.

180 Si la Saynète [G] est ouverte, vous pouvez entrer en [G1]. Sinon, si la Saynète [L] est ouverte et que vous avez une carte de membre de la Loge du Crépuscule d'Argent, vous pouvez entrer en [L1]. Si vous n'entrez dans aucune saynète, vous remarquez une petite note expliquant que la Loge du Crépuscule d'Argent recherche des personnes de qualité pour la rejoindre. Si vous n'avez pas de carte de membre, vous pouvez échanger 1 trophée portail ou 5 jetons de Force de monstre pour en acquérir une après s'être affranchi des 3\$ d'entrée.

181 Vous vous cachez à proximité du chalutier, essayant de décider où aller. Chaque membre de l'équipe peut se rendre à la cabine [E3], en salle des moteurs [E4], quitter le navire et aller à la capitainerie [E1] ou retourner à Arkham.

182 Si Saynète [A] est un **Echec**, lisez le paragraphe 99. Sinon, rien ne se passe.

183 Cet affrontement cauchemardesque est terminé. Avec leurs griffes, les goules ont lacérés vos vêtements et vous ont

infligés de profondes cicatrices. Sans compter les contusions reçues, quand elles vous ont frappé avec des os et lancé des pierres. Mais à présent, elles gisent à vos pieds, et vous vous tenez, au bord de la nausée, dans leur repaire. Votre première réaction aurait été de quitter au plus vite cet endroit, si vous n'aviez pas remarqué un tas de détritiques dans un coin de la grotte. Il recèle peut-être quelque chose d'important... Chaque investigateur présent peut piocher trois cartes, dans n'importe quelle combinaison, des paquets d'Objets Communs, Objets Uniques, Sorts et des Objets de l'Exposition (si vous possédez l'extension la Malédiction du Pharaon Noir). Ils doivent en garder un à leur convenance et défausser les deux autres. Ensuite chaque joueur lance un dé et gagne autant d'argent que le résultat. Cela représente la valeur des autres objets trouvés. Alors que vous fouillez la caverne, vous entendez des chuintements provenir des galeries alentour. Il y a donc d'autres goules que celles-ci...

La vignette est **Réussie**. Vous venez de **porter un coup** ! Gagnez un trophée portail et placez un signe des anciens sur le cimetière. Tous les membres de l'équipe retournent à Arkham.

184 A partir de la capitainerie, vous essayez de découvrir où l'Emma est à quai. Si vous réussissez un Test Assisté de Chance(-1) ou si parvenez à corrompre le capitaine du port avec 2\$, vous finissez par découvrir sur quel quai l'Emma est accosté. Placez un pion indices ici et déplacez vous en [E2]. Sinon, chaque investigateur peut rester ici jusqu'au prochain tour ou retourner à Arkham.

185 En tournant les pages de la section "Société", vous regardez une réclame pour une demande de fonds pour les pompiers locaux. Tout à coup, vous vous souvenez où vous l'avez déjà vu ! A ce banquet pour les oeuvres de charité,

il avait été nommé généreux donateur, et à l'occasion de son discours, il avait donné quelques détails intéressant et drôle sur la généalogie des célébrités locales.

186 Secouant la tête il vous dit : "Je n'aimerais pas être dans votre situation ; quelque chose de redoutable se dresse devant vous". Après vous avoir scruté de haut en bas, son air s'adoucit quelque peu. "Allons" se parlant à lui même, il se lève et se tourne vers une meuble situé derrière lui. "Voilà. Ce n'est pas grand chose, mais peut être cela pourrait vous être utile". Tirez un Objet Unique, puis lisez le paragraphe 166.

187 Vous trouvez une porte donnant sur les entrailles du chalutier. L'intérieur du navire est plus rouillé et répugnant encore que ce que vous avez pu voir jusqu'ici. Les ombres oscillantes, les sons perturbants provenant des cabines desservies par un couloir étouffant vous plongent en plein cauchemar.

Chaque investigateur doit réussir un Test de Volonté(+0) ou perdre un point de Santé Mentale. Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 96. Sinon, lisez le paragraphe 2.

188 S'il y a un jeton **Ouvert** sur cette zone, lisez le paragraphe 193. Sinon, rien ne se passe.

189 En pensant que vous pourriez trouver des indices sur l'identité du grand prêtre en feuilletant le trombinoscope de la station de police, vous regardez toutes les tête de criminel, mais aucune ne semble correspondre.

190 Alors que vous approchez de l'île dans votre esquif, vous entendez le son lointain d'un battement de tambour frénétique accompagné de flûte. Lentement vous guidez votre navire

dans les eaux saumâtre de la Miskatonic alors que les ténèbres crépusculaires s'abattent sur vous. Alors qu'il reste moins de soixante mètres vous sentez que quelque chose effleure vos rames. Faites un Test Assisté de Vitesse(-1), en cas de réussite lisez le paragraphe 4 sinon lisez le paragraphe 149.

191 Alors que vous tentez avec l'énergie du désespoir de combattre les cultistes, ils parviennent tout de même à finir leur rituel et ferment le portail. Le rire fou des cultistes résonnent à vos oreilles, alors que vous vous enfuyez penauds. Cette saynète est un **Echec**. Tous les investigateurs de cette saynète retourne à Arkham.

192 L'étage de la Loge est d'un style assez différent. Il n'y a plus de fauteuils en cuir pour se prélasser, plus de riches décorations ou d'ameublements à la mode. Le seul hall a un aspect spartiate et les portes en bois gothiques le long du hall sont très dépouillées et recouvertes de tapisseries bleue nuit.

Étrangement, cependant, vous ne trouvez pas d'accès au second derrière les tapisseries. Par contre, vous découvrez des peintures morbides qui vous abasourdissent. Elles représentent des créatures cauchemardesques assez grandes pour obscurcir le ciel. Pire, les peintures semblent absorber la lumière, et lorsque vous vous les dépassez, vous les voyez bouger du coin de l'oeil. Chaque investigateur doit réussir un test de Volonté(-1) ou perdre un point de Santé Mentale.

Enfin, vous trouvez une tapisserie qui cache un passage étroit qui mène à l'étage supérieur. Chaque investigateur peut décider de retourner à Arkham ou grimper en [L3].

193 Les meurtres rituels qui ont eut lieu dans ces Bois vous inquiètent. Notamment, parce que de tels

événements pourraient échauder la situation avec le gang Sheldon. Vous vous rendez sur le lieu où le membre du gang Sheldon a été assassiné pour voir si vous n’y trouveriez pas un indice quelconque.

Vous espérez juste ne pas rencontrer un membre du Gang lors de votre investigation.

Faites un Test de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 33. Sinon, lisez le paragraphe 136.

194 Les locaux du service administratif sont richement décorés en oeuvres d’art raffinées. Des fauteuils en cuir s’étalent devant des bureaux en bois massif. Alors que vous furetez, vous entendez deux personnes parler. Un homme et une femme dont les voix deviennent de plus en plus fortes. Vous vous précipitez pour trouver un endroit où vous cacher. La porte du bureau s’ouvre brusquement. Le Pr Amius Fane s’avance avec, à son bras, une femme séduisante. Elle s’esclaffe joyeusement, mais lorsqu’ils pénètrent dans le bureau, il lui ordonne de se taire et tend une oreille attentive. Si vous décidez de rester cachés, chaque membre de l’équipe fait un Test de Discrétion(-1). Si tout le monde réussit, lisez le paragraphe 124. Si l’un échoue ou si vous ne désirez pas rester dans l’ombre, lisez le paragraphe 120.

195 Le second étage est plongé dans une obscurité que les lumières modernes électriques ne peuvent percer. Vous ressentez un lourd poids alors que vous marchez vers l’unique porte qui s’offre à vous.

Vous découvrez un étrange signe sculpté sur la porte représentant une étoile à cinq branches avec un oeil en son centre. Le pourtour de la porte luit d’un flamme bleuisante. On entend des chants rituels provenant de l’autre côté. Soudain, une voix vous interpelle: “Que faites vous ici ?”

En vous retournant, vous découvrez Carl Sanford, revêtu d’une robe bleue nuit brodée d’argent; il a l’air furieux.

Immédiatement les chants cessent. Avant que vous n’ayez eut le temps de réagir, vous êtes attaqués par plusieurs membres du cultes, experts en magie noire !

S’il n’y a pas de jeton Santé Mentale en [L3], combattez Carl Sanford (un Sorcier), Amius Fane (un Grand-Prêtre) et l’amie du Dr Fane (une Sorcière). S’il y a un jeton de Santé Mentale, combattez Carl Sanford et deux cultistes. Vous ne pouvez pas fuir ce combat. Si vous êtes battus, cette saynète est un **Echec** et tous les investigateurs dans cette saynète retournent à Arkham.

Si vous êtes vainqueur, vous venez de **porter un coup** ! Placer un signe des anciens sur la Loge du Crépuscule d’Argent et gagnez un trophée portail .

196 Comme deux vagabonds ont été victimes de cannibalisme, vous décidez de chercher des indices sur l’identité des tueurs au Square de l’Indépendance. En parlant à des passants, vous apprenez que plusieurs sans-abris, considérés comme des figures du square, ont effectivement disparu récemment. Vous décidez de fouiller les sombres recoins du square. Faites un Test de Chance(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 157. Sinon, vous ne trouvez rien et rien ne se passe.

197 Alors que vous progressez à l’intérieur de la cité cyclopéenne vous remarquez une étrange ondulation à la surface d’un bassin rempli d’une eau saumâtre. Cela semble se produire au bruit de vos pas qui résonne contre les énormes pierres. Chaque investigateur doit faire un Test de Discrétion(-1). Si l’un des membre du groupe échoue à son jet de dès, lisez le paragraphe 20, sinon lisez le paragraphe 92.

198 BLAM! Alors que la dynamite explose au pied du cercle, des morceaux de pierre s'envole dans toutes les directions tandis qu'un épais nuage de poussière s'élève. Les cultistes se regardent désorientés alors qu'une des pierre vacille puis s'écroule en entraînant d'autres dans sa chute. Un sifflement assourdissant transperce l'air alors que les brumes tentaculaires sont aspirées violemment sous terre. Vous venez de **porter un coup** ! Placer un signe des anciens sur l'Île Inexplorée et gagnez un trophée portail. Les cultistes sont maintenant enragés.

Combattez un nombre de cultistes équivalent au nombre de jetons de force restant sur ce lieu. Chaque cultiste à une force de 2 due à leur folie furieuse. Vous ne pouvez pas fuir ce combat. Si vous triomphez des cultistes cette saynète est **Réussie**. En fouillant leurs cadavres vous trouvez deux Objets Communs et un Objet Unique que vous pouvez distribuer entre les membres de l'équipe. Cependant, vous ne trouvez aucune trace du grand prêtre qui s'est certainement enfui; mais où ?

Tous les membres de l'équipe gagnent un point de Santé Mentale et tous les investigateurs de cette saynète rentrent à Arkham.

199 Vous avez trouvez la carte de navigation de l'Emma ! Placez un pion indice sur la capitainerie pour l'indiquer. Tous les membres de l'équipe peuvent retourner sur le pont du navire (en [E2]) ou devant la capitainerie (en [E1]).

200 Placez 6 jetons de Force ici, et lisez le paragraphe 169.

201 De la forêt vous regardez la cérémonie avec effroi. Avec une énergie incroyable les cultistes continuent leur rituel terrifiant et les filets de brumes ténébreuses semblent prendre des formes

issues de vos pires cauchemars. Tous les membres de l'équipe perdent 1 point de Santé Mentale. Rien ne peut réduire cette perte. Rester ici en [I3] jusqu'au prochain tour.

202 Rien ne se passe.

203 Vous terrassez les gardiens de l'artefact et ils se dissolvent dans le néant. Prudemment, vous vous approchez de la caisse et vous regardez à l'intérieur. Reposant sur une litière en paille, l'artefact est un cylindre de 45 centimètres de longueur et de 15 centimètres de diamètre. Chaque extrémité comporte un bouchon en or. Des lettres d'un alphabet inconnu y sont gravées. Vous avez un très mauvais pressentiment concernant cet objet. Cependant, vous pouvez l'ouvrir. Si vous le faites, lisez paragraphe 142. Lorsque vous avez fini d'examiner l'artefact, vous pouvez retourner vers le Hall Principal en [X1], ou rester ici.

204 Des cultistes vous surprennent à tourner autour de leur bateau ! Pour chaque investigateur ayant raté son jet, deux cultistes attaquent. Quiconque fuit le combat retourne à Arkham. Si vous parvenez à vaincre les cultistes, lisez le paragraphe 181.

Chronologie

Jour 1 Des Magouilles Financières Débouchent sur des Arrestations – Gros Titre

Une conversation épiée entre deux hommes à l'air suspect au restaurant de Velma a débouché sur l'arrestation d'un banquier qui apparemment détournait des fonds depuis plus d'un an. Les menottes au mains, il devint fou, vociférant d'étranges syllabes et annonçant "la venue du Grand Cthulhu". Malheureusement, personne ne sait où est passé l'argent. Des indices apparaissent au Restaurant de Velma, à la Banque et au Poste de Police.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 2 Un Professeur Présente ses Travaux sur les Cultes de la Mort du Littoral Pacifique – Gros Titre

Vous êtes brusquement réveillé par un appel du Dr Armitage, un membre éloigné de votre famille pour qui vous avez beaucoup de respect, malgré les histoires sombres que l'on raconte sur son implication dans ce que l'on nomme "l'incident de Dunwich". Il vous demande de le rencontrer à son bureau sur le campus de l'Université de Miskatonic. Il est persuadé qu'il va avoir besoin de quelqu'un de confiance qui pourrait faire une enquête discrète et efficace pour son compte. Ouvrez la Saynète [U].

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 3 Un Psychopathe s'Échappe de l'Asile – Rumeur

Placez un maniaque sur les rues du Centre Ville et augmentez le niveau de Terreur. A chaque phase de Mythe, il se déplace en suivant les flèches blanches. Il a une Force de 3. Avant de faire un Test de Combat contre lui, un investigateur doit réussir un Test de Savoir(-1) pour retrouver sa trace; un échec signifie que le maniaque reste introuvable et que l'investigateur ne peut pas prendre part au combat. Si le maniaque est tué avant qu'il n'atteigne les rues du Quartier Sud la ville souffle : chaque investigateur reçoit 2\$ comme récompense et baissez la Terreur de 1. S'il atteint les rues du Quartier Sud, il étrangle 2 nonnes : fermez l'Eglise Méridionale et augmentez le niveau de terreur de 1.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 4 Un Policier Sauvagement Assassiné, un Autre Porté Disparu – Gros Titre

Deux policiers ont répondu à un appel à propos d'un rôdeur dans le cimetière la nuit dernière. Le premier a été retrouvé sauvagement assassiné. Il a rampé hors du cimetière, couvert de griffures, de morsures et d'hématomes. L'autre policier est

toujours manquant. Des indices apparaissent sur les rues du Quartier de la Rivière, au Magasin et au Cimetière. Augmentez le niveau de Terreur.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 5 Une Odeur de Poisson Envahit Arkham – Environnement (Urbain)

Au milieu de la nuit, une odeur de poisson pourri, épaisse comme une brume, piquant les yeux et presque irrespirable s'est répandue dans toute la ville. Tant que l'odeur persiste, tous les Tests de Volonté ont un malus de -1. Des indices apparaissent sur les Quais et sur les rues du Quartier de la Rivière.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 6 La Profanation de la Tombe du "Sorcier de Boston" Déroute la Police – Gros Titre

La tombe de Hiram Machen a été retrouvée profanée ce matin. Elle semble avoir été l'objet d'un rite, comme l'atteste la présence de bougies et d'autres étranges objets sur la scène. Curieusement, Machen était supposé être l'infâme "Sorcier de Boston", accusé de sorcellerie et ayant causé la mort de cinq personnes. Il avait emménagé à Arkham en 1818 pour fuir ses années sombres de Boston. La police ne sait pas si cet événement doit être rapproché du meurtre et de la disparition des deux policiers il y a quelques jours. Ouvrir la Saynète [T]. Des indices apparaissent au Cimetière, à la Bibliothèque et au Poste de Police.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 7 Un Éminent Anthropologue Retrouvé Assassiné – Gros Titre

le Dr Grayson, un fameux anthropologue bien connu pour ses travaux sur le "Culte de Ktulu" des indiens Athabaskans, a été retrouvé assassiné dans des conditions horribles à son bureau de l'Université de Miskatonic. Des indices apparaissent à l'Administration, à la Bibliothèque et au Poste de Police. Augmentez la Terreur de 1.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 8 Des Cas Macabres de Cannibalisme Choquent la Ville – Rumeur

Les forces locales de police ont demandé à tous les volontaires de les aider à retrouver des mystérieux tueurs qui sèment la terreur à travers la ville d'Arkham. On raconte que les victimes portent les même marques que le policier retrouvé devant le cimetière. Sinon, aucune piste. Vous avez cependant une idée. S'il s'agit en fait de tueurs surnaturels, ils vont se terrer dans les lieux *instables* d'Arkham; cependant la police ne croira jamais de telles divagations. C'est donc à vous qu'échoit cette tâche.

Placer 4 jetons Résistances au Poste de Police. A chaque phase de Mythe, lancez 1 dé pour chaque jeton. Si vous obtenez au moins un 6, un autre cas de cannibalisme se produit et le niveau de Terreur augmente. Si le niveau de Terreur atteint 10, et chaque fois qu'il doit augmenter après cela, tous les joueurs perdent 1 Santé Mentale. Cette perte ne peut être pas diminuée d'aucune façon.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 9 Un Membre du Gang Sheldon Assassiné – Gros Titre

Un membre du célèbre gang Sheldon a été retrouvé assassiné dans les Bois au Sud de la ville. La mise en scène fait penser à un meurtre rituel. Placer un jeton **Ouvert** sur les Bois et des indices sur les Bois, les rues du Quartier Résidentiel et la Vieille Échoppe de Magie.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 10 Les Médecins Déroutés par une Épidémie d'Insomnie – Environnement (Mystique)

Les habitants ont des troubles du sommeil et ceux qui arrivent à dormir font d'horribles cauchemars. Le corps médical n'arrive pas expliquer le phénomène. Tant que cet effet est en jeu, les investigateurs ne peuvent regagner de la Santé Mentale que grâce à des psycho-analyses à l'Asile d'Arkham ou grâce à la capacité spéciale d'un investigateur. Des indices apparaissent à l'Hôpital Sainte Marie et à l'Asile d'Arkham. Augmenter le niveau de Terreur.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 11 Controverse Autour de Peintures Inquiétantes – Gros Titre

Hier soir, à la la Bibliothèque Université de Miskatonic, eut lieu le vernissage d'un exposition de M. Pickman, un artiste local. La critique sur ses nombreuses visions cauchemardesques est mitigée; certains y voit un génie sombre, d'autres seulement une expression de décadence. Placez un jeton **Ouvert** sur la Bibliothèque pour représenter l'exposition. Plusieurs peintures peuvent y être achetées d'un coup durant la phase d'Entretien à la Bibliothèque pour 2\$ pièce. Chaque toile donne 1 indice. L'acquéreur doit cependant réussir un unique Test de Volonté(0) ou perdre 1 point de Santé Mentale.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 12 Les Scientifiques sont Surpris par une Activité Sismique – Gros Titre

Un étudiant en géologie a noté une activité sismique inattendue, étrangement régulière. Il a réussi à localiser la source des tremblements quelque part au milieu de

l'Océan Pacifique. 2 indices apparaissent au Département Scientifique.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 13 Une Grande Marée Inonde les Quais – Gros Titre

Une Vague d'une hauteur inhabituelle s'est écrasée sur sur la côte et à provoqué une montée des eaux de la Miskatonic qui a inondée les quais. Des indices apparaissent dans les rues du Quartier Marchand et du Quartier de la Rivière.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 14 Des Poissons Morts d'une Cause Inconnue – Gros Titre

Des centaines de poissons se sont échouées sur les berges de la rivières. les scientifiques et les médecins n'ont aucune idée quant à la cause de leur mort. Des indices apparaissent à la Bibliothèque, au Département Scientifique et à l'Hôpital Sainte-Marie.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 15 Des Pluie Torrentielles se Déversent sur Arkham. – Environnement (1 emps)

Des pluies torrentielles hors saison tombent de nuages noirs qui se sont assemblés au dessus de l'océan comme si quelque chose d'énorme et ancien émergeait de l'océan. Tant que la tempête dure, les Tests de Vitesse à Arkham ont un malus de -1 et les Tests de Discrétion ont un bonus de +1.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez au prochain évènement de la chronologie lorsque :

the first player rolls **4-6** on a die

Jour 16 Tempête Maritime – Environnement (Temps)

Un très gros orage s'est établi sur la mer et provoque des grosses vagues sur la côte et une pluie diluvienne inonde Arkham. Les rues sont inondées et traverser une zone de rue coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Une sensation omniprésente de terreur est devenue palpable. Tous les tests de Volonté ont un malus de -1.

Au début de la prochaine phase de Mythe, passez à la Phase Finale lorsque :

the first player rolls **5-6** on a die