

L'Appel du Vide

amikezor *version 3 (fev. 2011)*

Merci à tous ceux qui ont testé le scénario pour leurs retours constructifs. On se doit également d'applaudir les talents de Nephilim pour la genèse des Dossiers d'Enquête, crème d'Arkham, et de saluer Chris Jennings pour l'extra-ordinaire logiciel Strange Eons.



Le Début de l'Histoire

Le calme... la tranquillité... voilà une paix bien méritée. Après une période de tempête, rien de mieux qu'un peu de calme. Comme si vous flottiez dans l'éther du vide... sur un nuage de douceur.

Vous êtes brusquement tiré de votre rêverie, par l'arrivée impromptue de la missive d'un certain Maître Coffin, notaire à Arkham. Il vous apprend le décès de votre aïeul Nahum Roy, parent éloigné chez qui vous aviez l'habitude de passer les vacances de votre enfance. Vous n'aviez pas eu de nouvelle de Nahum depuis bien longtemps. Cette nouvelle vous attriste fortement. Vous repensez à tous ces moments heureux que vous avez passé avec vos cousins et cousines éloignées dans sa belle demeure, dans ce jardin ensoleillé. L'esprit farceur de votre aïeul, les remontrances de Jenny, la gouvernante, le petit coffre enterré au fond du jardin, les disputes avec votre cousin, les souvenirs vous assaillent. Une larme perle le long de votre joue.

Maître Coffin vous prie de venir assister à la lecture du testament de feu Nahum Roy, le 23 juin 1932. Vous décidez sans hésitation de vous rendre à Arkham. Le trajet se perd dans les méandres de votre cerveau nostalgique. En ce beau matin, vous

descendez du train et vous découvrez avec joie d'autres membres de votre grande famille. Vous reconnaissez certains de vos cousins et cousines. Tout en discutant du temps qui passe et des souvenirs de votre enfance, vous vous dirigez vers le **Quartier Résidentiel**, où se trouve le cabinet du notaire...

Monstres

Placez les monstres suivants dans la tasse : Chiens de Tindalos (x2), Byakhee, Dhole, Fantôme, Goule, Gug, Homme en Noir (masque), Magicien, Maniaque (x3), Tourmenteur des Ténèbres (masque), Vagabond Dimensionnel.

Règles Spéciales

Imprimer les 3 Objets Spéciaux de l'Enquête (1 Unique et 2 Communs) et les mettre sur le côté.

Ne placer aucun indice sur le plateau au début du jeu.

Tous les investigateurs commencent à la **Gare**.

Lorsqu'un investigateur est attaqué **par surprise**, il ne peut pas faire de Test d'Esquive avant son Test d'Horreur.

Lorsqu'un combat se déroule **sur place**, les investigateurs inconscients ne sont pas transférés à l'hôpital et les fous ne vont pas à l'asile. Ils perdent néanmoins, dans les deux cas, les pertes matérielles associées à leur état et tombent à 1 dans la caractéristique adéquate (aucune Blessure ou Folie ne peut être piochée pour empêcher ces pertes). Si aucun investigateur de l'équipe ne sort victorieux du combat **sur place**, tous les investigateurs de l'équipe sont dévorés.

Un monstre ayant la capacité **Insaisissable** ignore totalement les investigateurs (il se cache). Un investigateur qui veut attaquer un tel monstre, doit réussir un Test d'Esquive pour pouvoir entamer le combat (en commençant par le Test d'Horreur).

Un investigateur **Perdu dans l'Espace et le Temps** y fait nécessairement une rencontre du Dossier d'Enquête.

Chaque fois qu'un "monstre apparaît" ou qu'un "monstre et un portail apparaissent" lors d'une rencontre à Arkham, on remplace le texte de la rencontre par "vous êtes attaqué par un pickpocket qui les caractéristiques d'un maniaque. Si vous ratez un test de combat contre un pickpocket vous ne perdez pas de résistance mais un objet déterminé au hasard et le combat cesse immédiatement."

Les **signes des anciens** et la **Pierre de soin** sont retirés de la pioche des Objets Uniques.

Tous les investigateurs sont des cousins, cousines de la même famille y compris ceux arrivant en cours de jeu (pour remplacer les éventuels personnages dévorés).

Ouvrir la Saynète [N].

Index des Lieux

Administration

Lire le paragraphe 39.

Asile d'Arkham

Lire le paragraphe 168.

Autre Dimension

Si vous êtes en zone 1, lire le paragraphe 33. Sinon, lire le paragraphe 95.

Banque d'Arkham

Lire le paragraphe 46.

Bibliothèque

Lire le paragraphe 18.

Bois

Lire le paragraphe 4.

Boutique de Souvenirs

Lire le paragraphe 96.

Caverne Noire

Lire le paragraphe 111.

Centre-Ville

Lire le paragraphe 27.

Cimetière

Lire le paragraphe 102.

Département Scientifique

Lire le paragraphe 50.

Eglise Méridionale

Lire le paragraphe 49.

French Hill

Lire le paragraphe 133.

Gare

Lire le paragraphe 109.

Hopital Sainte Marie

Lire le paragraphe 141.

Île Inexplorée

Lire le paragraphe 40.

Journal

Lire le paragraphe 125.

L'Innomable

Lire le paragraphe 140.

La Vielle Echoppe de Magie

Lire le paragraphe 23.

Les Quais

Lire le paragraphe 6.

Loge du Crépuscule d'Argent

Lire le paragraphe 87.

Magasin

Lire le paragraphe 131.

Maison de la Sorcière

Lire la paragraphe 108.

Pension de Ma

Lire le paragraphe 45.

Perdu dans le Temps et L'Espace

Lire le paragraphe 144.

Phase Finale

S'il y a 7 jetons Santé Mentale sur le Poste de Police, lire le paragraphe 134, sinon lire le paragraphe 159.

Poste de Police

Lire le paragraphe 54.

Quartier de la Rivière

Lire le paragraphe 3.

Quartier Est

Lire le paragraphe 82.

Quartier Marchand

Lire le paragraphe 84.

Quartier Nord

Lire le paragraphe 51.

Quartier Résidentiel

Lire le paragraphe 78.

Quartier Sud

Lire le paragraphe 71.

Relais Routier de Hibb

Lire le paragraphe 114.

Restaurant de Velma

Lire le paragraphe 29.

Société des Historiens

Lire le paragraphe 75.

Square de l'Indépendance

Lire le paragraphe 85.

Université Miskatonic

Lire le paragraphe 21.

Index des Saynètes

[B1] Au premier événement, lire le paragraphe 148. Si un dollar est sur cette zone, lire le paragraphe 100, sinon lire le paragraphe 118.

[B2] Lire le paragraphe 139.

[E1] Lire le paragraphe 116.

[E2] Lire le paragraphe 65.

[H1] Lire le paragraphe 153.

[H2] Lire le paragraphe 69.

[H3] Lire le paragraphe 32.

[H4] Lire le paragraphe 28

[H5] Lire le paragraphe 91.

[L1] Lire le paragraphe 15.

[L2] Lire le paragraphe 43.

[L3] Lire le paragraphe 150.

[L4] Lire le paragraphe 145.

[L5] Lire le paragraphe 80.

[M1] Lire le paragraphe 161.

[M2] S'il y a un indice, lire le paragraphe 47. S'il y a un jeton Résistance sur cette zone, lire le paragraphe 115. Sinon, lire le paragraphe 101.

[M3] Au premier événement, lire le paragraphe 14. S'il y a un indice sur cette zone, lire le paragraphe 47. Sinon lire le paragraphe 67

[M4] S'il y a un indice sur cette zone, lire le paragraphe 47. S'il y a un dollar, lire paragraphe 170. Sinon, lire le paragraphe 149.

[M5] S'il y a un indice sur cette zone, lire le paragraphe 47. S'il y a un jeton Résistance, lire le paragraphe 136, sinon lire le paragraphe 79.

[N1] Au premier événement, lire le paragraphe 56. Au second, lire le paragraphe 30.

[N2] Lire le paragraphe 138.

[N3] Lire le paragraphe 37.

[P1] Au premier événement, lire le paragraphe 58. Sinon, lire le paragraphe 38.

[P2] Si la carte Allié Richard Upton Pickman est disponible, lire le paragraphe 107, sinon lire le paragraphe 83.

[P3] S'il y a un jeton Santé Mentale en [T3], lire le paragraphe 119. S'il y a un indice sur cette zone, lire le paragraphe 90. S'il y a 2 indices sur la zone, lire le paragraphe 2. Sinon lire le paragraphe 132.

[P4] Lire le paragraphe 152

[R1] Lire le paragraphe 81.

[R2] Lire le paragraphe 171

[R3] Lire le paragraphe 121.

[R4] Lire le paragraphe 12.

[S1] Au premier événement, lire le paragraphe 13. Sinon, lire le paragraphe 157.

[S2] Lire le paragraphe 26.

[S3] Lire le paragraphe 9.

[S4] Lire le paragraphe 72.

[T1] Lire le paragraphe 74.

[T2] Lire le paragraphe 158.

[T3] Au premier événement, lire le paragraphe 156. Sinon, s'il y a un jeton Santé Mentale sur cette zone, lire le paragraphe 31. Sinon, lire le paragraphe 164.

Paragrapes de

l'Enquête

1 vous déambulez entre les bicoques qui semblent désertent L'odeur de viande pourrie, mélangée au silence qui règne vous met fort malaise. Après quelques minutes d'errance, vous arrivez sur une petit placette. A ce moment, surgissent de toutes part les habitants du village. Leur visages sont difformes, leur dents particulièrement développées et leurs bras très longs... ils vous font penser à ces veilles légendes qui hantent vos cauchemars d'enfance... Ils s'approchent du groupe en grognant des sons horrible et salivent en vous regardant.

Vous devez combattre 6 Goules **sur place**. Si tous les membres de l'équipe sont dévorés et le statut de Saynète [R] change en **Echec**. Si vous sortez vivant du combat, les investigateurs se partagent un Manteau Sombre, un Whisky et un Couteau du paquet d'Objets Communs (s'ils sont disponibles). Puis ils terminent leur voyage en se rendant en [R4].

2 Alors que vous arrivez devant la porte, Richard Upton Pickman vous fait signe d'attendre. Vous le voyez qui frappe à la porte quelques coups dans un certain rythme. Blake répond immédiatement à son ancien ami.

"Ne reste pas là Richard. Il arrive. Tu le sais. Non n'insiste pas... Bon d'accord, je t'ouvre".

Vous emboîtez le pas de Richard et entrez dans la pièce. Une odeur étrange difficile à discerner berce l'atmosphère tamisée de la pièce. Un grand rideau sombre couvre l'intégralité de l'un des murs de la pièce et les volets sont mis clos. Plusieurs documents sont entassés sur un bureau peu organisé et deux livres anciens sont posés à coté du lit. La pièce n'a pas été rangée depuis plusieurs mois

et des monceaux de choses traînent ci et là partout.

Edward Blake semble très surpris de vous voir en compagnie de Richard. Il ne semble pas paniqué non plus. Après avoir lancé un regard accusateur à Richard, il vous demande la raison de votre présence dans sa chambre. Vous tentez de lui posez quelques questions auxquelles il répond toujours par quelques propos incohérents. "Arrrf. Oh ça oui, l'éther est un vide impalpable... Non, jamais les danseurs ne cesseront d'emplir le vide de son auguste trône... Je vois, les autres dimensions lui sont toutes acquises... ha ha ha ha".

Pendant que Blake débite ses propos incohérents, vous tentez de regarder et subtiliser les ouvrages près de son lit. Faites un Test Assisté de Discretion(+0). En cas de succès, prenez les deux premiers Tomes de la pile des Objets Uniques. En cas d'échec, Blake remarque votre petit manège et prend les deux ouvrages avec lui.

Puis, Blake semble devenir nerveux. Il regarde autour de lui. "Vous entendez ? Les flûtes... Il arrive... Je viens, ô mon maître." Il s'affaire dans la pièce, se dirige à côté de son lit d'où il sort la cassette qu'il a hérité de Nahum, ramasse quelques autres effets, puis d'un coup tire le rideau. Gagnez 1 indice puis lisez le paragraphe 77.

3 Rien ne se passe.

4 Si la Saynète [T] est ouverte, allez en [T1]. Sinon, rien ne se passe.

5 Blake se calme petit à petit. D'un ton plus calme, il réitère sa demande: "Mais que voulez-vous ?"

Vous lui expliquez que vous connaissez toutes les autres personnes mentionnées dans les dernières volontés de feu votre aïeul, sauf lui. Vous cherchiez

uniquement à connaître un peu plus son "ami".

Il vous raconte alors qu'il connaît Nahum depuis quelques années, qu'ils se sont rencontrés dans un club très select de la ville. Ils ont rapidement sympathisé car ils partageaient un certain goût pour les mystères. Il semble très affecté par la mort de son ami et le simple fait d'évoquer cet évènement tragique lui donne un regard d'effroi. Vous remarquez que son regard oscille entre sympathique, inquietant, effrayé et parfois chaotique. La discussion est souvent très déconstruite. Vous comprenez cependant qu'ils ont travaillé ensemble sur un projet qui aurait pu ouvrir une nouvelle ère pour l'humanité. La suite est presque incohérente mélangeant des concepts philosophiques sur le vide et le néant, des distortions de l'espace-temps qui ploît sous la courbure du centre des univers qui dansent aux sons des flûtes maudites.

Au bout d'un certain temps, vous ne comprenez plus rien aux dires de ce fou et prenez congé de lui.

Gagnez 3 indices. Tous les membres de l'équipe perdent 2 Santé Mentale. Retournez à Arkham.

6 Si la Saynète [B] est ouverte, aller en [B1]. Si Saynète [R] est ouverte, aller en [R1]. Sinon, rien ne se passe.

7 Myriam Beecher est effectivement troublée par les événement récent qui se déroule à Arkham. "Tout porte à croire que l'espace-temps se déchire dans notre région. Cela ne laisse présager rien de bon. J'ai peur de ce qui pourrait arriver par la suite. En recherchant dans mes ouvrages, j'en ai conclu que notre dimension vibratoire devait se rapprocher d'une autre réalité. Les causes de ce phénomène peuvent être variées, mais je soupçonne que quelqu'un ou quelque chose en soit la raison. J'ai peur

de ce qui va se passer."

Gagnez 1 indice et placez un indice sur la zone [E1].

8 Crraaacc !

Dans un grincement sinistre, vous cognez la petite embarcation, qui coule immédiatement. Le marin qui était à bord semble avoir coulé avec son navire.

Faites un test de Volonté(-2). En cas d'échec, perdez 2 Santé Mentale ; en cas de réussite, perdez 1 Santé Mentale.

Vous notez aussi qu'une grande voix d'eau s'est ouverte dans le flanc du Sweet Mary, qui commence à se pencher à mesure que l'eau envahit le bateau. Vous appelez des secours sur le quai qui viennent vous tirer du Sweet Mary qui s'enfonce doucement dans les eaux du port.

Votre moral est bas. Il faudra plusieurs semaines pour remettre le Sweet Mary à flot. Changez le statut de Saynète [R] en **Echec** et retournez à Arkham.

9 Dès que le Docteur Müller vous injecte le microbe vous vous sentez pris de vertiges. Assez rapidement, il vous injecte le second produit mais votre état semble empirer.

Les scientifiques commencent à s'affoler en tous sens. Le Docteur Müller reste parfaitement calme devant la situation et commence à vous exposer ses conclusions alors que vos sens s'estompent petit à petit.

"Comme mes théories le prédisaient, le parasite inconnu n'aime pas la présence du traitement. Il a donc en réponse développé une réponse hyper-violente et tente de vous dévorer de l'intérieur à grande vitesse. Je suis désolé mes chers amis, mais votre fin est proche. Des aventuriers dans votre genre savent bien que l'on ne peut pas gagner à tous les

coups. Le parasite me nargue, mais je l'aurai. Ne vous en faites pas, votre sacrifice ne restera pas inutile. Encore bravo pour tout ce que vous avez fait pour que la Science triomphe sur..."

Alors que le docteur continue son discours enflammé, vous sombrez dans une inconscience horrible. Chaque membre de l'équipe fait un test de Combat(+0). Ceux qui réussissent, prennent un *marqueur maladie* (cf. chronologie Une épidémie mortelle), perdent toute leur Résistance sauf 1 et se rendent en [H4]. Ceux qui échouent sont *dévorés*.

10 Après une attente interminable, un médecin passe devant vous et vous examine rapidement. Vous notez qu'il ne s'approche pas de vous et vous scrute d'un oeil rapide. Chaque membre de l'équipe doit faire un Test de Combat(-2) ou un Test de Chance(-2) (au choix).

Il s'approche de ceux qui ont réussi le test et leur annonce que la guérison est proche. Ils sont changés de chambre et se rendent en [H5]. Les autres restent en zone [H3] au prochain tour.

11 Ma se décide finalement à vous parler. "Effectivement", ce monsieur Blake est très bizarre. Il ne participe pas à la vie commune, il reste cloîtré dans sa chambre tout le temps. Il ne sort même plus pour les repas. Au début, c'était pourtant un homme charmant, plein d'égards pour les autres, plein de politesse et d'une douceur infinie. A cette époque, il était proche d'un autre de mes pensionnaires, M. Upton Pickman. Puis, petit à petit, il a commencé à se renfermer. Il ne voyait plus que son ami Nahum Roy, qui ne vient plus. Parfois en pleine nuit, on entend des murmures étranges qui proviennent de sa chambre. Nous sommes tous ici très inquiets pour la Santé Mentale de M Blake. M Blake occupe la chambre 13. Si vous voulez essayez d'aller frapper à sa porte... Mais,

en général, il ne répond pas où nous congédie avant même de nous recevoir."

Gagnez 2 indices. Si vous décidez de vous rendre au salon, rendez-vous en [P2]. Si vous décidez de vous rendre chambre 13, allez à la [P3]. Vous pouvez également retourner à Arkham.

12 Au détour d'un méandre du Pachakotonac, vous découvrez soudain une tour sombre dressée au milieu d'une clairière. Dès que vous observez la tour, un sentiment de très grand malaise vous envahi et prend possession de votre âme. Vous manoeuvrez le Sweet Mary vers le petit quai et descendez du bateau.

Changez le statut de la Saynète [R] en **Réussite**, gagnez 1 trophée portail. Ouvrir la Saynète [T]. Tous les membres de l'équipe sont placés sur les Bois.

13 Lorsque vous pénétrez dans le Hall de l'imposant bâtiment, vous êtes assaillis par un sentiment de malaise. Le Grand Hall est vide. Soudain, comme sorti de nulle part, un petit homme surgit devant vous et vous agresse de sa voix nasillarde: "Que voulez-vous?". En vous toisant de haut en bas, il lâche: "Ah. Vous devez être les volontaires". Par ici, je vais vous conduire au docteur Müller. Déambulant dans les couloirs, vous finissez par déboucher dans une salle aux dimensions modestes où s'affairent de nombreuses personnes. Le petit homme vous mène devant celui qui a l'air de diriger les opérations.

"Bienvenue ! Je suis le Dr. Müller. Tout d'abord, je tiens à vous remercier pour votre aide. C'est avec des gens comme vous que l'on construit un futur plus serein. Comme vous l'ont sûrement expliqué mes collègues de l'hôpital, nous menons ici des recherches sur l'origine de cette mystérieuse maladie. Les premières analyses ont montré que l'agent infectieux est de nature inconnue, tout à fait remarquable, encore jamais observée.

Il conviendrait d'appeler micro-organisme, l'agent pathogène dont les briques élémentaires de sa constitution sont non-identifiables et donc de nature, à n'en point douté, extra-terrestre. Comment est-il venu ici à Arkham ? Peut-être par une poussière cosmique ou une faille spatiale. Il paraît que les trous noirs sont des tunnels entre deux points de l'espace ou du temps.

Mais, je parle, je parle, et vous vous demandez quelle sera votre participation. En premier lieu, je vais vous injecter l'organisme extra-terrestre en dose massive. Il se logera dans votre système lymphatique et commencera à vous ronger de l'intérieur. Cependant, avant qu'il ne puisse vous dévorer totalement, je vous injecterais un produit que je pense capable de le réduire hors d'état de nuire. Nous avons pu faire les premiers essais sur des souris, mais, comme vous vous en doutez, nous sommes impatient de pouvoir tester le produit sur des hommes. Bien sûr, il existe un petit risque, mais vous me semblez pas être du genre à reculer devant l'aventure et personne n'a jamais rien eu sans rien."

Gagner 1 indice puis lire le paragraphe 157.

14 La cave est fermée et la clef semble introuvable. Comme la porte est branlante, vous décidez de l'enfoncer d'un coup d'épaule. Faites un Test Assisté de Combat(0). En cas d'échec, perdez 1 Résistance et recommencez le test.

Lorsque la porte craque, vous découvrez un petit escalier en pierre qui s'enfonce dans les ténèbres. Vous prenez la lanterne accrochée à côté de la porte. Prenez une lanterne du paquet d'Objet Commun (si disponible) puis lire le paragraphe 67.

15 On vous conduit à travers les

méandres de la bâtisse en bois jusqu'à un cabinet. Bien que vous n'ayez pas le loisir d'explorer les lieux, des bruits de discussion animée semble provenir d'une grande salle devant laquelle vous passez rapidement ; probablement, le lieu de réunion des membres de la Loge.

Lorsque vous poussez la porte, vous découvrez une pièce remplie d'objets étonnants à l'utilisation parfois incertaine. Vous arrivez à reconnaître des sextants aux proportions étranges, un astrolabe décoré de lignes aux angles inquiétants, des fioles de produits nauséabonds, ...

Un homme, très sec, au regard froid vous sourit. "Alors vous voulez rejoindre l'ordre ?", demande Carl Stanford en vous transperçant d'un regard qui vous glace l'âme. "Entrer dans l'ordre nécessite un sacrifice permanent. Rien ne se perd, rien ne se crée. Etes-vous décidés à payer le coût ?"

Si vous acceptez, lisez le paragraphe 162, sinon allez à paragraphe 66.

16 Vous remarquez que dans la pénombre des bicoques des dizaines de paires d'yeux vous regardent avec un mélange de crainte et d'avidité.

En vous approchant d'une porte vous percevez des sentiments agressifs. Vous sentez très nettement que les habitants cachés du village vous veulent du mal. Vous vous rappelez soudainement à quoi vous a fait penser le visage du gamin... à celui d'une goule...

Vous empruntez rapidement le chemin du retour vers le bateau et larguez les amarres. Gagnez 1 indice et poursuivez votre chemin en [R4].

17 Alors que vous approchez du bruit, vous entendez un bruit de chaîne et commencez à distinguer avec effroi une ombre blafarde. Vous avez peur de ce

que vous allez découvrir. En vous rapprochant, vous êtes saisi d'horreur en découvrant un homme, ou plutôt ce qui fut un homme, enchaîné sur le mur du fond. Il est squelettique et n'a pas la force de lever les yeux vers vous. En vous entendant arriver, il gémit et se traîne vers une écuelle ou il lappe de l'eau saumâtre. Le spectacle est abominable.

Tous les membres de l'équipe font un Test de Volonté(-1) ou perdent 2 Santé Mentale.

Gagner 1 indice.

Si vous décidez de l'approcher pour essayer de l'aider, lisez le paragraphe 73, sinon retournez à la [M1] ou à Arkham.

18 Rien ne se passe.

19 Flottant béatement dans l'éther des dimensions, vous tombez sur l'Homme en Noir qui vous sourit. Rencontrez le monstre l'Homme en Noir.

20 Vous déduisez de l'agencement des affaires de la cabine qu'un occupant du bateau a certainement quitté le navire à la hâte. Il semble avoir oublié quelques affaires personnelles, comme une veste posée sur une chaise, un étui à cigarette avec les initiales "E.B.", un mouchoir et une paire de chaussures. L'occupant a dû être surpris et s'est enfuit précipitamment.

Vous pouvez soit retourner sur le quai en [B1] et y faire immédiatement une rencontre, soit rester pour approfondir votre inspection en [B2].

21 Rien ne se passe.

22 Blake se met à courir en vous jetant un regard étrange. Il saute dans un taxi qui démarre rapidement. Vous perdez sa trace. Retournez à Arkham.

23 Si Saynète [E] est ouverte, entrer dans [E1], sinon rien ne se passe.

24 Alors que vous errez entre les mondes, le bruit de vos pas résonne dans l'éther. Vous êtes attaqués par un Byakhee.

25 Lorsque vous arrivez vers la clairière, vous remarquez que la zone a été scellée par la Police. Aucune présence armée ne semble là pour maintenir l'ordre. En jetant un regard circulaire sur la zone, vous découvrez deux cadavres de policiers affreusement mutilés gisant dans un coin de la clairière. Il semble qu'ils aient été partiellement dévorés. Horreur !!

Chaque membre de l'équipe doit faire un test de Volonté(-1) ou perdre 2 Santé Mentales.

Vous entendez des bruits provenant du haut de la tour mais vous n'arrivez pas à distinguer clairement. Puis, une grande lumière apparaît au sommet de la tour.

Vous pouvez essayer de vous approcher de la tour en lisant le paragraphe 89 ou vous pouvez retourner à Arkham.

26 Dès que le Docteur Müller vous a injecté le microbe vous vous sentez pris de vertiges. Assez rapidement, il vous injecte le second produit et vous vous sentez mieux. Une armée de scientifique orchestrée par le Dr Müller tourne autour de vous avec admiration. Le docteur semble extrêmement satisfait par le résultat.

"Voilà qui est parfait", s'exclame-t-il. "Il ne nous reste plus qu'à distribuer le traitement à l'hôpital, la maladie ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir."

"Comme mes théories le prédisaient, le parasite inconnu n'a pas résisté au traitement. Encore une éclatante victoire

de la Science sur la Nature. Mes premières expériences avait bien montré que le parasite était très sensible au dibutanoate de proxilamide éthylé, ou DPE. J'ai donc mis au point une solution à base de DPE. Une réussite. Si vous pouviez porter ce flacon de DPE à l'hôpital pour moi, je vous en serais très reconnaissant."

Prenez la carte Elixir du Dr Müller (objet commun spécial) et retournez à Arkham.

27 Rien ne se passe.

28 On vous conduit dans une petite chambre à l'allure très confortable. Rapidement, on vous apporte une collation puis un médecin vient vous voir et vous examine soigneusement. Chaque membre de l'équipe doit faire un Test de Combat(0) ou un Test de Chance(0) (au choix).

Il s'approche de ceux qui ont réussi le test et leur annonce que la guérison est proche. Ils sont changés de chambre et se rendent en [H5]. Les autres restent en zone [H4] au prochain tour.

29 Rien ne se passe.

30 Vous aller directement voir le notaire.

Allez en [N2].

31 Tout à coup, vous remarquez que derrière l'autel, drapé d'une grand toge écarlate, se tient Edward Blake, le regard plus fou que jamais. A ses côtés, plusieurs créatures aux allures d'hommes-bêtes sautillent, en grognant, les lèvres retroussées. Les créatures se ruent sur vous, alors que Blake ouvre sa cassette, en sort un serpent en métal inconnu qu'il lèche en entonnant un chant hystérique aux harmoniques effroyables.

Placez 5 jetons de Résistance en [T3].

Combattez **sur place** autant de Goules que le nombre de jetons de Résistance (retirer un jeton par goule tuée). Après le premier round de Combat: s'il y a un jeton signe des anciens sur cette zone, lisez le paragraphe 151, sinon lisez le paragraphe 70.

32 Vous êtes installés dans une salle assez grande où de nombreux patients semblent alités. Une infirmière vient vous voir et vous demande si vous souhaitez bénéficier, pour 3\$ supplémentaires d'une chambre individuelle. Tous les membres de l'équipe qui acceptent vont en [H4] et y font immédiatement leur rencontre. Pour les autres, lire le paragraphe 10.

33 Alors que vous buvez quelques gorgées du nectar des âmes, vous ressentez une certaine appréhension. Etait-il sage de boire ce flacon malgré les mises en garde de Myriam Beecher?

Perdez 1 Santé Mentale. Tant que vous êtes dans une Autre Dimension, vous ne pouvez pas tirer le bénéfice d'aucun objet, mais vous pouvez lancer des sorts.

Votre esprit s'envole. Vous ressentez un certain malaise mêlé d'un plaisir étrange où flotte les formes éthérées de l'essence des âmes. Vous voyez vos souvenirs s'entrechoquer comme des billes en pleine vitesse. Votre naissance. Puis, vous n'êtes plus rien. Votre existence physique a cessé d'avoir un sens. Vous n'êtes plus qu'émotions, vibrations ; une âme perdue dans un amas d'étoiles en fusion. Au centre des atomes irréels de cet univers éthéré, il trône. Terrible. Puissant.

Vous ressentez l'envol des civilisations, leur pertes et leur oubli. Vous découvrez l'existence des forces cthoniennes qui hantent le souvenir des hommes, tapies dans un recoin de leur mémoire collective. Comment a-t-on oublié ce qu'il

y avait aux origines, ce pourquoi les univers coalescent en une unique entité sup-cosmique.

Le son des flûtes démoniaques hante votre conscience en fusion. Rien ne saurait faire oublier cette musique lancinante qui berce son sommeil au centre du chaos. L'ordre est né du chaos comme un défi aux lois entropiques naturelles.

Soudain, une autre conscience vous frôle. Amie ou ennemie ?

Faites un test de Chance(+0). En cas de réussite, lire le paragraphe paragraphe 147. Sinon, lire paragraphe 127.

34 Toute la zone autour de la clairière a été scellée par la Police d'Arkham. Deux hommes sont postés en guet pour prévenir les curieux de pénétrer dans cette zone.

Quand vous vous approchez de la clairière, ils se dirigent vers vous et tentent de vous repousser hors des limites de la zone.

Si vous ne retournez pas à Arkham, vous pouvez essayer de leur expliquer qu'il est vital pour vous de pénétrer dans cette tour afin de mettre un terme aux bizarreries qui touchent Arkham en réussissant un Test Assisté de Volonté (-1). Alternativement, vous pouvez essayer de les corrompre en payant 5\$ et en lançant un dé (sur un 1, tous les membres de l'équipe sont arrêtés). Enfin si l'un des membres de l'équipe est adjoint du shériff, vous pouvez accéder à la tour.

Si vous réussissez à vous approcher de la tour, lisez le paragraphe 89.

35 Vous parvenez avec peine à entamer la manoeuvre de départ. Bouffi d'un excès de confiance, vous ne faites pas attention à un petit canot qui tente de

se ranger à vos cotés. Les cris du matelot sur le canot ne semblent pas parvenir à vos oreilles.

Au dernier moment, vous réalisez votre erreur. Non seulement, vous mettez la vie de ce matelot en danger mais vous risquez d'éventrer le Sweet Mary avant même d'avoir commencé le voyage.

Faites un Test Assisté de Vitesse(-1). En cas de réussite, rendez-vous au paragraphe 122, sinon rendez-vous en paragraphe 8.

36 Vous trouvez finalement un passage au fond de la grande cheminée qui siège sur le mur ouest. En vous engouffrant dans le passage, vous ne pouvez retenir un petit cri d'excitation. Vous pénétrez dans une petite pièce saturée de verrerie remplie de liquide de couleur variée. Vous êtes immédiatement agressés par une forte odeur nauséabonde.

Au milieu de la petite pièce, trône une table en bois massif, sur laquelle repose un cahier ouvert. Vous reconnaissez sans peine l'écriture de feu Nahum sur le cahier. Au coté du cahier, un erlenmeyer opaque contenant un liquide noir. En feuilletant les pages du cahier, vous comprenez qu'il s'agit d'un protocole décrivant la fabrication du nectar des âmes. Le protocole semble avoir été mis au point en discussion avec Edawrd Blake ainsi que sur les conseils de Myriam Beecher, qui tient une Boutique de Magie dans le Quartier Résidentiel. Vous comprenez également que le flacon posé sur le bureau contient du "nectar des âmes" que Nahum venait de mettre au point, quelques jours avant sa mort. Le nectar serait la clef qui ouvre la porte vibratoire des dimensions alternatives de l'infini des possibles. Vous restez dubitatif sur la signification exacte de ces propos quasi-incohérents, mais vous embarquez le flacon en prenant bien soin de le sceller.

Gagnez 1 indice, prenez la carte "Nectar des Ames" (Objet Unique spécial).

Ouvrir la Saynète [E].

Placer un jeton indice sur la zone [M5], et le cas échéant retirer le jeton Résistance. Retournez en [M1] ou à Arkham.

37 Mine de rien, vous emboîtez le pas à Blake qui vient de sortir de la pièce. Tandis que vous tâchez de vous approchez de lui, il presse le pas.

Faites un Test Assisté de Vitesse(+0). En cas de réussite, lisez le paragraphe 62, sinon lisez paragraphe 22.

38 Vous venez à peine de pénétrer dans la Pension que Ma se précipite sur vous. "Venez vite. C'est M Blake, il est devenu fou. Il est en train de hurler des insanités là-haut dans sa chambre. Aidez-nous à ouvrir sa porte."

Vous montez les escaliers quatre à quatre. Arrivé en haut, Ma vous mène jusqu'à une porte devant laquelle quelques personnes sont attroupées. De l'intérieur de la chambre, vous distinguez clairement une voix qui alterne entre les sons suraigus et caverneux. Il s'en dégage une impression inquiétante. Il y a également ces sifflement et ces sons de flûtes lointaines.

Tous les membres de l'équipe qui ratent un Test de Volonté(-1) perdent 1 Santé Mentale. Ensuite, vous tentez d'enfoncer la porte. Faites jusqu'à 3 tests Assisté de Combat(-2) pour enfoncer la porte. Pour chaque échec, perdez 1 Résistance.

Si vous n'avez aucun succès après 3 essais, lisez le paragraphe 113. Au premier succès, la porte s'ouvre avec grand fracas ; lisez le paragraphe paragraphe 77.

39 Rien ne se passe.

40 Rien ne se passe.

41 Vous n'arrivez pas à arrêter le flot de parole du frère Hugh qui vous assène des imbécilités sur l'organisation pseudo-aléatoire du mental des divinités parallèles.

Vous êtes *retardés*.

42 Dès que le produit vous est injecté vous ressentez une terreur panique. Quelle idée ? Se faire injecter un produit par un scientifique à moitié fou... quelle idée.

Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas de réussite, allez en [S2], sinon allez en [S3].

43 Alors que vous déambulez au rez-de-chaussée de la Loge, vous êtes attirés par des bruits de voix qui s'élèvent d'une salle commune. Lorsque vous y pénétrez, toutes les conversations s'arrêtent brusquement. Les regards vous fixent, inquisiteurs. Puis, petit à petit, le brouhaha reprend ses droits.

Vous remarquez dans un coin un homme seul dont le regard fuyant balaye sans cesse le reste des membres. Vous reconnaissez sans peine Edward Blake, seul, retranché dans ses pensées. Lui, ne semble pas vous reconnaître.

Ceux qui décident d'aborder Edward Blake se rendent en [L3]. Ceux qui décident d'essayer de s'immiscer dans les conversations se rendent en [L4]. Enfin, eux qui voudraient traîner dans les couloirs de la loge pour inspecter discrètement les lieux se rendent en [L5]. Si une de ces trois zones contient un indice, elle ne peut être visitée.

Alternativement, vous pouvez retourner à Arkham.

44 Lorsque vous sortez le flacon du

nectar des âmes, vous voyez le regard de Myriam Beecher s'assombrir immédiatement.

“Où avez-vous trouvé ce flacon ?” demande-t-elle d'un ton inquiet. Vous marchez sur des oeufs ; une nouvelle brusquerie serait certainement malvenue.

Faites un Test Assisté de Savoir(-1). Si vous réussissez, rendez-vous en paragraphe 117. Sinon, lisez le paragraphe 166.

45 Si Saynète [P] est ouverte, entrer en [P1]. Sinon, rien ne se passe.

46 Rien ne se passe.

47 Il n'y a rien de plus par ici. Retournez en [M1] ou à Arkham.

48 Vous trouvez dans le bureau, des lettres d'un certain Edward Blake. Au ton des lettres, il semble évident qu'il s'agit d'un associé de feu votre aïeul. Bien qu'il ne soit pas aisé de comprendre exactement à quoi répond Blake, il semble que les deux hommes étaient en train de mettre au point une machine dont le but semble peu clair à la lecture des documents. On devine qu'il s'agit d'une machine à explorer des *terra incognita*, mais lesquelles ?

Cependant, il apparaît clairement que les deux hommes appartiennent à un même club d'Arkham, la Loge Hermétique du Crépuscule d'Argent, où ils s'y retrouvaient au moins une fois par semaine.

Gagner 1 indice et ouvrez Saynète [L].

Les investigateurs qui le désirent peuvent retourner en [M1] ou à Arkham.

49 Rien ne se passe.

50 Si Saynète [S] est ouverte, allez en [S1]. Sinon, rien ne se passe.

51 Rien ne se passe.

52 En regardant la masse sombre qui dérive sur le courant, vous vous demandez s'il ne s'agit pas du cadavre d'un animal. Vous tentez de manoeuvrer le navire pour faire demi-tour et vous en approchez doucement.

Faites un test de Combat(-1). Si vous réussissez, rendez-vous au paragraphe 61, sinon rendez-vous au paragraphe 105.

53 Petit à petit, vous réussissez à entraîner la conversation sur Nahum Roy. Le frère Hugh est peu affecté par la disparition de feu frère Nahum. “Ce sont des choses qui arrivent. La mort est inéluctable mais belle également...”

A force de persévérance, il vous apprend que frère Nahum travaillait de longue haleine avec frère Edward. Tous deux parlaient également souvent de leur projet avec Carl Stanford qui les a beaucoup aidé et encouragé. Il vous apprend que frère Edward a dû vendre sa maison pour payer les frais liés à leur expérience. Il habite maintenant une petite pension dans le Quartier Sud de la Ville.

Alors que le frère Hugh commence à vous parler de son sujet favori, vous vous excusez et allez vous servir un verre.

Gagnez 1 indice, 1 trophée de portail, ouvrez la Saynète [P], changez le statut de la Saynète [L] en **Succès**. Vous pouvez retourner en [L2] ou retourner à Arkham.

54 Rien ne se passe.

55 En creusant plus longtemps la terre, vous trouvez de nombreux corps

humanoïdes en état de décomposition plus ou moins avancée. Le spectacle de ce charnier mis à jour est horrible. L'aspect général des corps fait penser à des hommes, mais certains détails comme la taille des dents et l'ossature démesurée semble indiquer que ce ne sont pas tout à fait des humains...

Gagner 1 pion indice. Tous les membres de l'équipe font un Test de Volonté(-1) ou perdent 2 Santé Mentale.

Alors que vous vous activez à remettre ces horreurs en terre, vous ne voyez pas s'approcher l'ombre menaçante qui se dessine derrière vous. Soudain, elle pousse un grognement hideux et vous saute dessus.

Vous êtes **surpris** par une Goule.

Si vous réussissez à la vaincre, vous regardez avec pitié la pauvre créature pousser son dernier cri. Le danger est passé... Que faisait-elle ici dans ce jardin en cette fin de journée ? Était-ce l'ombre à laquelle faisait référence l'article de l'Arkham Advertiser ? Que cherchait-elle ? Ses compagnons d'infortune ? Tant de questions qui restent sans réponse...

Placez un jeton indice sur la zone [M2] et, le cas échéant, retirez-en le jeton Résistance ; puis retournez en [M1] ou à Arkham.

56 Alors que tout le monde s'installe dans la petite pièce de Maître Coffin, vous remarquez un homme pâle, que vous ne connaissez pas. Alors que vous vous apprêtez à l'aborder, le notaire prend la parole. Ils vous annoncent que feu Nahum Roy est mort d'une attaque cardiaque alors qu'il se promenait dans les bois d'Arkham comme il en avait l'habitude ces derniers temps. Vous semblez tous très affecté par son souvenir. Votre aïeul avait écrit un testament dont le notaire entame à présent la lecture.

Après les formules d'usage, il déclare avoir dépensé la quasi-totalité de sa fortune ces dernières années en poursuivant le projet ambitieux d'aider l'humanité à se hisser vers un monde meilleur. Connaissant l'esprit goguenard de Nahum, son sérieux vous désarçonne. Puis, le notaire liste les noms de vos cousins, cousines et le vôtre. Il vous lègue à tous sa maison en souvenir des beaux jours que vous avez passés ensemble ainsi que son bateau de plaisance, le Sweet Mary, à quai sur la Miskatonic River.

Par ailleurs, il lègue à Edward Blake, apparemment l'étranger blafard qui se trouve dans la pièce, une petite cassette qui trône sur le bureau du notaire. À son nom, l'étranger semble pris d'un malaise et de grosses gouttes de sueur perlent le long de ses joues.

Comme d'usage, le notaire vous demande si vous acceptez l'héritage et vous acquiescez sans hésitation. Il vous remet alors la clef de la maison et l'acte de propriété du bateau. Blake accepte également, prend la cassette et s'empresse de sortir de la pièce.

Ouvrez la Saynète [B] et la Saynète [M]. Prenez l'Objet Commun Spécial Clef de la Maison.

Les membres de l'équipe qui sortent de la pièce pour suivre Blake vont en [N3]. Ceux qui restent pour parler avec le notaire vont en [N2].

57 Vous vous approchez de la lourde porte qui semble garder l'ancienne bâtisse. De part et d'autre, deux lions chinois, en pierre sculptée, vous dévisagent. Vous vous approchez de la porte, assez mal à l'aise, et toquez à l'aide du heurtoir.

Au bout de quelques instants, la porte s'ouvre et un homme en livrée impeccable lève un sourcil en vous scrutant des pieds à la tête. "Ces

messieurs/dames désirent ?”.

Les membres de l'équipe qui possède la carte de membre de la loge du crépuscule d'argent peuvent montrer leur carte pour pénétrer dans la bâtisse et se rendre en [L2]. Les autres peuvent demander une audience auprès de Carl Stanford pour devenir membre et se déplacer en [L1] (sauf s'ils sont radiés de la Loge, auquel cas il ne peuvent pas pénétrer dans la loge).

58 Alors que vous pénétrez dans la pension, vous êtes immédiatement apaisé par son atmosphère calme. La chaleur du poêle rend l'atmosphère particulièrement reposante. Un sentiment de bien-être vous gagne et lorsque Ma se dirige vers vous pour vous accueillir, vous êtes déjà conquis.

“Que puis-je faire pour vous ?” , demande-t-elle d'une voix douce.

Si vous décidez de lui dire que vous êtes à la recherche de Edward Blake, rendez-vous au paragraphe 88. Si vous décidez de lui demander s'il reste une chambre de libre, rendez-vous au paragraphe 97.

59 Vous réussissez à arrêter un médecin et à lui poser des questions sur cette récente épidémie. Après quelques hésitations, il vous confie que le personnel médical n'est pas encore certain de l'origine de cette maladie. Il semble qu'elle soit liée à un parasite encore inconnu qui se nourrit du sang des patients. La contagion est principalement causée les contacts physiques directs. Eviter ce contact réduit de beaucoup les chances de contagion.

Gagner un indice et chaque investigateur non-infecté bénéficie d'un bonus de +2 à son test de Chance contre l'épidémie.

Si vous souhaitez continuer à parler au médecin de la maladie, faire un Test

Assisté de Volonté(-2). En cas de réussite lire le paragraphe 99, sinon lire le paragraphe 60

60 Aucun médecin ne semble décider à vous parler. Retourner à Arkham.

61 Votre manoeuvre est une réussite. Vous vous approchez doucement du corps flottant et muni d'une gaffe, vous repêchez un cadavre humanoïde gonflé d'eau et mort depuis quelques temps. Il dégage une odeur désagréable.

L'examen superficielle du corps vous révèle cependant que le cadavre n'est pas tout à fait commun. La taille démesurée de ses bras, la grosseur de la tête, la dentition énorme et le menton prognate lui donne un air mi-homme mi-bête. Il ne semble vêtu que de très grossier vêtement en toile de jute. Il vous laisse une impression extrêmement bizarre. Vous remettez le cadavre à l'eau.

Gagnez 1 indice, puis tous les membres de l'équipage qui ratent un test de Volonté(-1) perdent 1 Santé Mentale.

62 Vous rattrapez Blake et l'abordez. Il se retourne vers vous et vous jette un regard furieux. “Que voulez-vous ?” demande-t-il d'un ton très agressif. Vous essayez d'apaiser sa colère avec une voix douce et calme.

Réussissez un Test Assisté de Volonté (+0). En cas de réussite, lisez le paragraphe 5, sinon lisez le paragraphe 22.

63 Se sentant en confiance, le notaire vous apprend que la mort de Nahum a eu lieu dans des conditions très étranges. Son corps a été retrouvé nu dans les bois, au milieu d'une petite clairière. Son expression était emprunt d'une frayeur extrême. A son enterrement, seul le notaire et Mr Blake étaient présents. C'est triste de voir qu'un homme qui fut

autrefois si bon-vivant et si sociable ait, sur la fin de sa vie, coupé tous les ponts avec ses amis. Quelle pitié.

Retournez à Arkham, gagnez un trophée portail, un indice et changez la Condition de Saynète [N] en **Réussite**.

64 Alors que vous tentez de poursuivre la discussion sur le nectar des âmes, Myriam Beecher vous prévient que ce produit est potentiellement dangereux et qu'il ne devrait pas être mis entre les mains de tous. Elle vous dit également que certaines personnes sont venues par le passé lui poser des questions sur le nectar des âmes et qu'elle regrette d'avoir répondu à leurs interrogations.

Vous profitez de cette occasion pour lui glissez quelques unes de vos découvertes macabres sur les agissements de feu Nahum Roy et Edward Blake. Elle semble très intéressée par votre histoire et vous demande dans quelles circonstances vous avez découvert l'existence de Nahum Roy et Edward Blake.

Si vous souhaitez lui dire la vérité, lisez le paragraphe 117. Si vous souhaitez inventer une histoire pour lui masquer votre affiliation avec Nahum Roy, lisez le paragraphe 103.

65 Alors que vous pénétrez dans l'arrière boutique de l'échoppe, vos narines sont chatouillées par une odeur étrange qui se dégage d'un encensoir finement ciselé. Myriam Beecher vous invite à prendre place autour d'une petite table basse. Contrastant avec le magasin surchargé de bizarreries, l'endroit est assez dépouillé. Votre hôte vous sert une tasse d'infusion presque trop parfumée et vous raconte d'une voix berçante:

"Le nectar des âmes est un breuvage antique dont la recette a été mise au point à l'époque d'Hérode le Grand par un alchimiste connu sous le nom de

Melchisédech. Sa fabrication requiert une habilité extra-ordinaire et très peu de personne en ce monde sont capables de concocter à nouveau le nectar des âmes.

J'ai, dans les dernières années, parlé de ce sujet avec deux personnages énigmatiques, habitant de notre belle ville d'Arkham. Nahum Roy et Edward Blake sont deux hommes très cultivés en quête de mystères insondables. Ils avaient acquis la certitude qu'au delà du temps et de l'espace que nous percevons se cache d'autres réalités. Mus par une bienveillance naturelle, ils eurent pour projet d'ouvrir des portes entre ces hypothétiques réalités afin que les différentes réalités s'enrichissent les unes les autres de leur savoir.

Le nectar des âmes permet de passer à travers le rideau des réalités. Il est une clef qui ouvre la porte des dimensions voisines.

J'ai plusieurs fois essayé de prévenir les deux hommes qu'ils faisaient une erreur et que derrière la porte il trouverait aussi douleur et destruction. L'ordre si chéri aux deux passionnés peut être défait au profit d'un chaos indicible. Je n'ai pas revu ces deux hommes depuis quelques mois. Je crains que leur esprit n'ait basculé dans la folie.

On doit se prémunir et se préparer à affronter des réalités cachées et oubliées des hommes. Nul ne dérobe le secret des Dieux sans en payer le tribut."

Gagnez 3 indices, 1 trophée portail, changez le statut de la Saynète [E] en **Réussie**, puis retournez à Arkham.

A partir de maintenant, pendant une phase de rencontre à Arkham, le possesseur du nectar des âmes ainsi que les investigateurs de sa zone peuvent décider de boire le nectar des âmes. Marquer cette zone avec un jeton activité. Une fois bu, il est défaussé. Les investigateurs qui en ont bu se rendent à

la première zone d'une Autre Dimension et lisent le paragraphe correspondant.

66 Deux gorilles vous guident vers la porte de derrière. Dès que vous avez franchi le seuil de la porte, l'un d'entre eux tente de vous pousser violemment. Faites un test de Combat(-1). Si vous réussissez, vous esquivez le coup, sinon perdez 1 résistance.

Retournez à Arkham.

67 Après avoir allumé la lanterne, vous descendez les escaliers étroits. Il y règne une atmosphère froide et humide. Votre lanterne n'éclaire que quelques mètres autour de vous. La cave est grande. Une odeur nauséabonde vous agresse les narines et vous met mal à l'aise.

Les investigateurs qui souhaitent s'enfoncer dans la noirceur de la cave lisent le paragraphe 169, les autres retournent en [M1] ou à Arkham.

68 En examinant de plus près les plates-bandes, vous remarquez que, sous les rosiers, la terre semble avoir été retournée récemment. Vous vous attellez à creuser pour voir ce qui est enterré là. Rapidement, votre bêche tombe sur quelque chose. En creusant un peu plus, vous mettez à jour un corps en décomposition.

Tous les membres de l'équipe font un jet de Volonté(+0) et perdent, en cas d'échec, 1 Santé Mentale.

Placer un jeton Résistance sur la zone [M2]. Ceux qui décident de continuer à creuser, lisent le paragraphe 55, les autres peuvent retourner en [M1] ou à Arkham.

69 L'hôpital est en pleine effervescence. La plupart des médecins ne semblent pas prêter attention à vous. Il vous faut utiliser de votre tact pour

réussir à parler avec un médecin. Faites un Test Assisté de Volonté(-1). En cas de réussite, lisez le paragraphe 59 sinon lisez le paragraphe 60

70 Alors que vous étiez aux prises des hommes-bêtes, Blake lance un appel à travers la lumière pulsatile. Alors que vous êtes aveuglés par la lumière, vous commencez à entendre le bruit lourd de pas cyclopéens. Puis, vous sentez le souffle chaud de créatures cauchemardesques sur votre peau.

Si vous avez une carte signe des anciens, vous pouvez tenter de vous approcher de la lumière et de brandir le pendentif, celui qui repousse les cauchemars et scelle les passages maudits. Dans ce cas, lisez le paragraphe 94.

Si vous n'avez pas de carte signe des anciens, vous entendez le hurlement des créatures et votre sang se glace. Lisez le paragraphe 110.

71 Rien ne se passe.

72 "Bravo ! Merci pour tout ce que vous avez fait pour ces patients. L'elixir du Dr Müller est une véritable bénédiction. Grâce à votre courage, Arkham va pouvoir enfin de nouveau respirer à pleins poumons."

Gagnez 1 trophée portail, défaussez l'elixir du Docteur Müller, changez la condition de la Saynète [H] et de la Saynète [S] en **Réussie**. Ignorer dorénavant les effets de l'Environnement "Une épidémie mortelle" (cf. chronologie).

73 Alors que vous vous approchez doucement de l'être misérable, il grogne et vous bondit dessus. Vous êtes attaqué **par surprise** et **sur place** par une Goule.

Si vous abattez la pauvre créature, vous trouvez dans ces affaires une flasque de

whisky ainsi qu'une carte de membre de la Loge du Crépuscule d'Argent.

Prenez une Carte Spéciale **Membre de la Loge du Crépuscule d'Argent**, gagnez 1 indice puis placez un jeton indice en [M3] ou à Arkham.

74 Vous faites face à une sombre tour plantée au milieu d'une petite clairière. Elle est antique, noire. Elle semble défier les lois de la gravitation. Des pierres de taille d'une masse colossale surgissent ci et là de la construction et lui donne un aspect déconcertant. Elle semble vu d'un certain côté faire un angle impossible avec le sol.

Si la chronologie est avant Disparitions Massives, lisez le paragraphe 89. Sinon, si elle est avant Le Charnier des Innocents, lisez le paragraphe 126. Sinon, si elle est avant Le Début de la Fin, lisez le paragraphe 34. Sinon, lisez le paragraphe 25.

75 Rien ne se passe.

76 "Le protocole est très simple. Il comporte un certain risque, mais nous sommes très content que des personnalités de votre rang soient volontaires pour la communauté d'Arkham. Rendez-vous au département scientifique et demandez à parler au Docteur Müller. C'est lui qui s'occupera de vous sur place !"

Ouvrir Saynète [S] et retournez à Arkham.

77 Sur le mur de la pièce qui était masqué par un rideau, une sorte de porte dimensionnelle scintille. On peut voir à travers la silhouette d'une grande tour sombre au milieu de ce qui ressemble à une clairière. On sent même les odeurs de la forêt derrière la porte.

Blake s'engouffre dans le passage, et avant que vous n'ayez eut le temps de

réagir, le passage se referme puis explose. De la fumée apparaît alors sur le mur, puis doucement une petite flamme.

Placez un pion de Santé Mentale en [T3]. Faites un Test Assisté de Vitesse(-2). En cas de succès, vous arrivez à étouffer le feu avant qu'il ne se propage. Lisez le paragraphe 167. En cas d'échec, lisez le paragraphe 113.

78 Si la Saynète [N] est ouverte, allez en [N1] sinon rien ne se passe.

79 Alors que vous vous installez dans les fauteuils empoussiérés du salon, vous remarquez que le portrait qui trône au milieu du salon vous regarde fixement. Cette impression devient rapidement très désagréable, mais le regard du personnage vous cloue sur votre fauteuil.

Faites un test de Volonté(-1) ou perdez 1 santé mentale et soyez *retardés* en zone [M5]. Si vous réussissez, placez un jeton Résistance sur la zone [M5] et lisez le paragraphe 136.

80 Vous tentez de vous faufiler subrepticement hors de la pièce commune. Vous errez un peu dans les couloirs en essayant de rester le plus discret possible.

Chaque membre de l'équipe doit faire un Test de Discrétion(0). Si l'un rate, rendez-vous au paragraphe 128, sinon rendez-vous au paragraphe 123.

81 Vous vous rappelez avec une certaine nostalgie les promenades à bord du Sweet Mary. C'est certainement là qu'il faut chercher votre engouement pour la navigation. Mais voilà bien longtemps que vous n'avez pas fait de manoeuvre avec un bateau à quai sur une rivière.

Faites un test Assisté de Savoir(-2). En cas de réussite rendez-vous en paragraphe

122, sinon rendez-vous en paragraphe 35.

82 Rien ne se passe.

83 Le salon est vide. Vous pouvez aller voir à la porte de Blake en vous rendant à la [P3] ou bien retourner à Arkham.

84 Rien ne se passe.

85 Rien ne se passe.

86 Si vous avez dépensé 2\$ ou moins, lisez le paragraphe 160. Si vous avez mis plus de 2\$, lisez paragraphe 154.

87 Si la Saynète [L] est ouverte, lisez le paragraphe 57. Sinon, rien ne se passe.

88 Ma hésite... elle semble tirailler entre l'idée de vous répondre et celle de garder tout pour elle. Faites un Test Assisté de Volonté(-1). En cas de succès, lisez le paragraphe 11, sinon lisez le paragraphe 112.

89 En bas de la tour une petite ouverture permet d'y pénétrer. Elle apparaît parfois presque invisible selon l'endroit d'où on la regarde. Si vous décidez d'entrer dans la tour, allez en [T2]. Sinon, vous pouvez retourner à Arkham.

90 Vous arrivez devant la fenêtre de la chambre de Blake. Les volets, bien que mis-clos ne sont pas fermés. Vous entendez à l'intérieur un léger ronflement. Vous ouvrez légèrement les volets et pénétrer doucement dans la pièce.

Une odeur étrange difficile à discerner berce l'atmosphère tamisée de la pièce. Un grand rideau sombre couvre l'intégralité de l'un des murs de la pièce. Plusieurs document sont entassés sur un bureau peu organisé et deux livres

anciens sont posés à côté du lit. Blake dort, la cassette dont il a hérité dans les mains. La pièce n'a pas été rangée depuis plusieurs mois et des monceaux de choses traînent ci et là partout. Dans un recoin de la pièce est posée une tablette gravée de symboles étranges.

Vous essayer de saisir la tablette sans réveiller Blake. Faites un test de Discrétion(-1). En cas de succès, prenez la Tablette Antique du paquets d'Objets Uniques (si elle est disponible).

Finalement Blake se réveille et vous voyant dans sa chambre bondit comme un diable. Vous avez beau lui répéter calmement qu'il n'y a pas besoin de paniquer, le pauvre homme vocifère des phrases incohérentes, sa cassette à la main. Il ramasse quelques objets puis d'un coup, tire le grand rideau.

Gagnez 1 indice puis lisez le paragraphe 77.

91 Vous êtes maintenant sur la voie de la guérison. Vous vous sentez bien mieux. Récupérez votre Résistance à son maximum et perdez votre marqueur maladie. Alors que vous passez votre dernière journée de repos, un médecin entre dans la chambre et vous propose de vous portez volontaire pour un protocole qui pourrait aider à trouver le remède à ce fléau.

Si vous acceptez, lisez le paragraphe 76. Sinon, retournez à Arkham.

92 La plupart des ces chambres n'ont pas été utilisées depuis longtemps. Pourtant vous vous rappelez, l'époque où vous veniez enfant dans cette maison. Vous restez là dans la chambre de vacance de votre enfance à regarder les jouets abandonnés. Vous sentez une certaine nostalgie vous envahir. Vous êtes tirés de votre rêverie par la pendule qui sonne. "Déjà ?", pensez-vous. Vous êtes *retardés*.

93 Blake se met à pousser un cri strident. "Démon ! Arrière !" dit-il en vous brandissant un pendentif occulte décoré chichement. "Arrière ou je vous renvoie dans la dimension qui est la vôtre... Attendez la venue de votre maître..." A ce moment, Carl Stanford fait irruption dans la pièce et s'adresse sèchement à Blake "Il suffit mon ami !". L'effet sur Blake est indéniable. Il semble comme redevenu calme. "Je crois que vous feriez mieux de rentrez chez vous". Blake sort penaud de la pièce et s'éloige d'un pas rapide. Gagnez 1 indice puis placez un indice sur cette zone et retournez en [L2].

94 Dans un geste désespéré, vous vous précipitez vers le coeur de lumière, en brandissant votre pendentif serré contre vous. Alors que vous vous approchez de l'ouverture, des cris de souffrances retentissent. Le médaillon semblent animé d'une vie propre alors que s'échappe de vos lèvres des paroles oubliées de hommes.

La lumière s'affaisse sur elle-même alors que vous perdez 1 Résistance et 1 Santé Mentale et défausser votre signe des anciens. Placez un jeton signe des anciens sur cette zone puis lisez le paragraphe 151.

95 Les âmes des consciences qui flottent dans cet éther vous donne une impression de vertige. Mais dans un même temps, l'expérience est plaisante. Comme l'avait prophétisé Myriam Beecher, se rencontrent ici, au confins des dimensions, des entités de toutes natures. Vous avez peur, mais vous êtes attirés par l'attrait de la nouveauté.

Vous poursuivez votre voyage entre les univers et vous distinguez au loin une plateforme flottant, bien réelle, dans les rayons cosmiques qui éclairent ce néant étoilé. Alors que vous vous approchez, vous voyez une table. Sur cette table, une

feuille blanche. Curieux, vous vous approchez.

Alors, l'Homme en Noir est là.

Faites une rencontre avec le monstre "Homme en Noir". Les investigateurs font le test de Chance dans l'ordre du tour et en subissent les conséquence en cas d'échec. Dès qu'un investigateur le réussit, lire le paragraphe 124. Si tous les investigateurs sont dévorés, retirez le marqueur activité du nectar des âmes.

96 Rien ne se passe.

97 "Oui, effectivement, il me reste une chambre. C'est la chambre 12, juste à coté de celle de M Blake. Je suis désolée mais je me vois dans l'obligation de vous faire payez à l'avance votre loyer... J'ai eu trop de mauvais payeurs par le passé."

Payez 2\$ pour vous rendre en [P4]. Sinon, retournez à Arkham.

98 Vous tentez de sortir de votre fenêtre et de longer le rebord jusqu'à la chambre voisine. Faites un Test Assisté de Combat(+0).

En cas de succès, placer 1 indice sur [P3] puis rendez-vous en [P3]. Si vous échouez, vous tombez. Perdez 3 Résistance et retournez à Arkham.

99 Le médecin vous confie son angoisse sur l'origine inconnue de cette épidémie. Essayant de vous montrer optimiste, vous proposez votre aide pour mettre un terme à ce problème. Il vous regarde d'un oeil surpris. Puis, il vous parle d'un protocole qui pourrait aider à trouver le remède à ce fléau. Si vous accepter d'aider, lisez le paragraphe 76, sinon retournez à Arkham.

100 Alors que vous arpentez le quai du bateau, un homme coiffé d'une casquette de marin à l'air imposant s'approche de

vous en affichant un air mécontent.

“Vous avez essayez de brutaliser un des mes hommes ?”, fulmine le capitaine dont l’allure imposante vous apparaît maintenant comme une réelle menace. “J’attends vos explications !”.

Faites un Test Assisté de Savoir(-2). En cas de réussite, vous arrivez à dissiper le malentendu en esquivant le sujet de l’argent que vous avez donné au marin. En cas d’échec, acculés devant la masse de muscle en furie, vous lui parler de l’argent que vous avez donné au marin, ce qui met le capitaine dans une rage folle. Il s’approche de vous et, avant que vous n’ayez eu le temps de dire “ouf”, vous assène un grand coup sur la tête. Puis, il s’en va en maugréant.

Le chef d’équipe perd 2 Résistances. Retirez le dollar de la zone [B1] et lisez le paragraphe 118.

101 Le jardin est vraiment dans un état déplorable. Personne ne semble l’avoir entretenu depuis bien longtemps. Cependant, en fouillant la cabane au fond du jardin, vous notez que la bêche est entachée de terre fraîche. Intrigués, vous décidez d’aller inspecter plus minutieusement le sol du jardin.

Faire un Test Assisté de Savoir(-1). En cas de réussite, lisez le paragraphe 68. Sinon, vous passez le reste de votre tour à chercher sans succès. Vous pouvez rester ici au prochain tour ou retourner en [M1] ou à Arkham.

102 Rien ne se passe.

103 Myriam Beecher vous regarde avec un air circonspect. Vous voyez qu’elle doute de la véracité de votre histoire. Vous rajoutez quelques détails pour lui donner un accent de vérité.

Faites un Test Assisté de Discrétion(0)[2]. Si vous réussissez, lisez le paragraphe

117. Sinon, lisez le paragraphe 166.

104 Dès que vous mentionnez le nom du nectar des âmes, le visage de Myriam Beecher se crispe. Ses traits se tirent comme si ce nom lui évoquait des souvenirs ou des peurs qu’elle n’aurait plus souhaité entendre.

Si vous souhaitez poursuivre la conversation, lisez le paragraphe 64. Si vous transportez le nectar des âmes et que vous souhaitez lui montrer, lisez paragraphe 44. Sinon, vous pouvez retourner à Arkham.

105 Alors que vous tentez votre manoeuvre un courant inattendu fait pivoter le bateau. Vous tombez à la renverse et vous vous tapez la tête contre le rebord.

Perdez 1 Résistance et allez en [R3].

106 Alors que vous accostez tranquillement sur le petit quai, le gamin pousse des grognements plaintifs et s’enfuit à toute jambe. Le village semble désert. Vous amarrez solidement le bateau et commencez à chercher une trace de vie en suivant le chemin où s’est enfui l’enfant. Vous passez à coté de plusieurs bicoques qui ont l’air abandonné. Il règne une odeur de charogne.

Faites un test Assisté de Chance(-2). En cas de réussite, lisez le paragraphe 16, sinon lisez le paragraphe 1.

107 Lorsque vous pénétrez dans le salon, un homme d’âge incertain est en train de dessiner au fusain sur une grande feuille à dessin. Il vous regarde aimablement puis vous sourit.

“Je suis Richard Upton Pickman. Enchanté”. Après de brèves présentations, vous orientez la conversation sur Edward Blake. Vous

comprenez que M Upton Pickman a été un proche de M Blake, mais que ce dernier est petit à petit devenu solitaire. M Upton Pickman semble très affecté par la perte de contact avec son ancien ami. Vous voyez qu'il serait prêt à donner beaucoup pour renouer avec Blake.

Si vous réussissez un test de Chance(-1) [2] ou si vous dépensez un trophée Portail, prenez la carte Allié Richard Upton Pickman et placez 2 indices sur la [P3].

Dans tous les cas, vous pouvez vous rendre devant la porte de Blake en [P3] ou retourner à Arkham.

108 Rien ne se passe.

109 Rien ne se passe.

110 Deux créatures aux yeux globuleux, à la bouche avide et aux bras multiples entrent dans la pièce à travers la porte. Leur tête entière n'est qu'un orifice dentelé. De leur quatre bras, ils s'avancent vers vous.

Vous devez combattre **sur place** les Goules survivantes, 2 Gugs et un magicien (Edward Blake lui-même). Si vous survivez, retirez le jeton Santé Mentale de la zone et soyez *retardés*.

111 Rien ne se passe.

112 "Mais de quel droit me posez-vous des questions sur un de mes clients ? Etes-vous de la police ? Ou bien êtes-vous un de ces détectives privés, qui s'octroie le droit de fouiller dans la vie des gens pour le compte de quelqu'un d'autre ?"

Si l'un des membres de l'équipe est adjoint du shériff, vous réussissez à calmer Ma et lisez le paragraphe 11.

Sinon, Ma entre dans une colère

incontrôlable puis finit par vous mettre à la porte de sa pension. Dans ce cas, changez le statut de la Saynète [P] en **Echec** et retournez à Arkham.

113 Une fumée épaisse envahit la pièce et des flammes lèchent les murs en bois. Le feu est devenu incontrôlable. Vous vous enfuyez alors que les flammes dévorent la pension sous les pleurs tristes de Ma. Changez le statut de Saynète [P] en **Echec**. La Pension de Ma est fermée pour le reste de la partie. Tous les membres de l'équipe vont dans les rues du Quartier Sud et perdent 1 Santé Mentale. Placez un pion de Santé Mentale en [T3].

114 Rien ne se passe.

115 Ceux qui décident de continuer à creuser, lisent le paragraphe 55, les autres peuvent retourner en [M1] ou à Arkham.

116 Lorsque vous pénétrez dans l'échoppe, vous êtes immédiatement saisis par une sorte de sentiment chaleureux. Vous vous sentez bien malgré votre curiosité piquée par ce fatras d'objets insolites. Le son de la clochette que fait retentir la porte fait entrer dans le magasin, une femme sans âge de petite stature et au regard curieux. Elle vous regarde et esquisse un petit sourire. "Bonjour. Je suis Myriam Beecher, que puis-je faire pour vous ?"

S'il n'y pas d'indice sur cette zone et que vous voulez vous entretenir des événements récents avec elle, lisez paragraphe 7. Si vous désirez lui parler du nectar des âmes lisez le paragraphe 104. Vous pouvez également, retourner à Arkham.

117 Myriam Beecher est touchée par votre histoire. Elle ferme le magasin et vous invite à le suivre dans l'arrière boutique.

Aller en [E2].

118 Les membres de l'équipe qui souhaitent monter sur le pont du bateau se rendent en [B2], les autres peuvent retourner à Arkham. Si la Saynète [B] est un **Echec** ou une **Réussite**, tous les membres de l'équipe retournent à Arkham.

119 Aucun bruit ne provient de la pièce. Blake a disparu. Alors que vous pénétrez dans la pièce abandonnée, vous notez une odeur étrange difficile à discerner qui berce l'atmosphère tamisée de la pièce. Plusieurs documents sont entassés sur un bureau peu organisé et deux livres anciens sont posés à côté du lit. La pièce n'a pas été rangée depuis plusieurs mois et des monceaux de choses traînent ci et là.

Un grand rideau sombre qui devait couvrir l'intégralité de l'un des murs de la pièce est tirée. Le mur est noircit.

En examinant les documents qui se trouve dans la pièce, vous remarquez une carte de la région d'Arkham où sont annotés divers points au Sud de la ville dans la partie boisée. Notamment, vous remarquez qu'un des points sur les rives du Pachakotonac, un affluent de la Miskatonic, est entouré et annoté "Tour". Cela correspond sans aucun doute au charnier mis à jour par la Police. Gagnez 1 indice, fermez la Saynète [P] (sans succès ni échec) et retournez à Arkham.

120 "Votre dévouement à l'ordre est tout à votre honneur et votre sacrifice est accepté", tonne Carl Stanford. Il s'approche de vous et vous tend un poignard dont la lame semble danser devant vos yeux. Vous saisissez le poignard et vous vous entamez la peau avec soin. Votre sang commence à couler doucement et vous tendez votre bras vers un réceptacle aux décorations effrayantes. Alors que votre sang coule,

vos yeux vacillent.

Tous les membres de l'équipe perdent 1 Résistance et 1 Santé Mentale.

Tous les membres de l'équipe font un test de Combat(-1) et un test de Volonté(-1). Un échec au premier entraîne la perte de 1 à la résistance maximale et au second de 1 à la santé mentale maximale.

Tous les membres de l'équipe prennent une carte de membre de la loge et se rendent en [L2].

121 Alors que vous poursuivez votre voyage sur le cours sinueux du Pachakotonac, vous approchant du point indiqué sur la carte, vous découvrez sur le bord de la rivière une sorte de village construit de brique et de broc. Un enfant, l'air peu finaud vous regarde en souriant bêtement. Son faciès vous interpelle, mais vous n'arrivez pas à trouver pourquoi.

Si vous décidez d'accoster au village pour vous arrêter quelques instants pour parler aux habitants, rendez-vous au paragraphe 106, sinon vous poursuivez votre voyage jusqu'en [R4].

122 C'est parti. Après quelques hésitations, vous semblez avoir repris votre maîtrise du navire. Le Sweet Mary vogue fièrement vers la sortie du port. Les eaux de la Miskatonic semblent assez agitées, mais vous n'êtes pas intimidés par ses caprices.

Après quelques manoeuvres d'entraînement, vous prenez la direction du Sud. Changez le statut de Saynète [R] en Fermé (aucun nouvel investigateur ne peut y entrer), puis rendez-vous en [R2].

123 Juste avant qu'un membre ne vous surprenne, vous arrivez à subtiliser un objet qui semble de grande valeur.

Prenez le premier Objet Unique de la pile, puis placez un indice sur cette zone

et retournez au [L2].

124 Alors que vous signez le pacte de l'Homme en Noir de votre sang, vous accédez à une connaissance inconnue.

L'Homme en Noir ne parle pas ; mais vous le comprenez. Il raconte, comment deux hommes sont venus le chercher pour lui demander des informations sur le Sultan qui règne en maître sur les univers.

L'un des deux hommes a payé le lourd tribut que les questions impies réclament parfois. Le second est reparti satisfait des réponses qu'il avait entendu.

Il sait maintenant comment faire venir le Sultan des Dieux dans sa Dimension. Il sait que sa venue sera accompagné de grands changements. Il sait comment arranger l'autel en haut de la tour pour que son appel traverse l'éther et parvienne jusqu'au Sultan. Il sait quelles harmonies permettront de lui ouvrir la porte. Il sait que le Sultan veut du sang. Il sait que la tour doit être érigée en un certain point, où les forces telluriques s'envoleront comme des rayons dardant les vides infinis.

Et maintenant, vous aussi, vous savez.

Il vous apprend également le signe qui protège. Celui fait et qui défait les liens magiques qui scellent les destins des créatures cosmiques.

Gagnez 3 indices, 1 trophée portail, 1 signe des anciens et retournez à Arkham sur la zone où vous avez bu le nectar des âmes. Retirez-en le jeton activité.

125 Rien ne se passe.

126 En premier plan, votre regard est hypnotisé par un grand trou creusé dans le sol où gisent de nombreux cadavres d'hommes de femme et d'enfants. Les cadavres ont été mutilés sauvagement et

les morceaux de corps sont entassés pêle-mêle dans une mare de sang. L'odeur de ce massacre est répugnante et sa vision insupportable.

Faites un test de Volonté(-2) ou perdez 2 Santé Mentale alors que vous vomissez de dégoût.

Si les maniaques sont encore en jeu, vous ne pouvez supporter l'idée que d'autres victimes payent le tribut de leur folie. Retournez à Arkham et ne revenez que lorsqu'ils seront morts.

Sinon, vous pouvez vous approcher de la tour et lire le paragraphe 89 ou retournez à Arkham.

127 La chose se précipite sur vous. Elle s'envole dans l'éther des rayons cosmiques et mue par l'envie de vous dévorer, elle s'approche de vous à grande vitesse. Faites un test de Vitesse(-1)[2]. En cas de réussite, vous arrivez à vous enfuir, déplacer vous en zone 2 de l'Autre Dimension. En cas d'échec, lisez le paragraphe 142.

128 Alors que vous fouinez un premier bureau, un membre de l'équipe renverse un grand vase grec. Des hommes se précipitent sur vous, talonné par Carl Stanford.

“Que faites-vous ici ? Vous croyez que l'ordre peut accepter des voleurs comme vous en son sein. Je vous radie de l'ordre. Mettez moi cette valaille dehors.”

Perdez votre statut de membre, vous ne pouvez plus devenir membre de l'ordre. Rendez-vous au paragraphe 66.

129 Alors qu'il se rapproche Carl Stanford semble reprendre sa taille normale. Il vous sourit. “Très bien”, dit-il. “Le coût d'entrée est de 2\$ par personne.”

Tous les investigateurs qui payent le coût

prennent une carte de membre de la loge et se rendent en [L2]. Les autres lisent le paragraphe 66.

130 Devant la machine, vous êtes hypnotisés par la lumière pulsatile qui bat au rythme d'un coeur noir. En son sein, scintille un passage qui vous défie d'un air glauque. Vous savez que c'est la première étape pour en terminer avec ce cauchemar.

Vous pouvez décider de quitter la tour et vous rendre en [T2].

Vous pouvez également décider de fermer ce passage. Si vous avez une carte Signe des Anciens, vous pouvez l'utiliser pour fermer ce portail en perdant 1 Santé Mentale et 1 Résistance. Si vous ne possédez pas de signe des anciens, vous pouvez pénétrer dans le couloir dimensionnel. Allez à Perdu dans l'Espace et le Temps, faites-y une rencontre et lors de la prochaine phase de mouvement, revenez en [T3] avec un marqueur exploré. Tant que vous resterez sur cette zone, vous pouvez tenter de fermer le portail en réussissant un Test Assisté de Savoir(-2) ou de Combat(-2).

Lorsque vous fermez le portail, placer un jeton signe des anciens sur cette zone et soyez *retardés*.

131 Rien ne se passe.

132 Vous frappez à la porte. Une fois. Deux fois. Aucune réponse... Puis vous insistez... Finalement, une voix aiguë se fait entendre. "Partez, je ne veux voir personne. Laissez-moi en paix. N'entendez-vous pas les flûtes. N'entendez-vous pas l'éther qui chante au son de sa voix amorphe. Partez. Laissez-moi en paix."

Si vous avez une chambre, vous retournez dans votre chambre en [P4]. Sinon, vous redescendez vers le salon en

[P2]. Vous pouvez également retourner à Arkham.

133 Rien ne se passe.

134 Le Destin du Monde est scellé. Le son atroce des flûtes maudites résonne dans la tête des humains, alors que surgit du néant, le Sultan des Démons, le Puissant Azathoth qui se matérialise depuis le sommet de la Tour Sombre. C'est la fin de l'Humanité. Vous avez perdu.

135 Le notaire ne semble pas mis en confiance par votre ton trop mielleux. Il vous remercie et vous raccompagne à la porte.

Retournez à Arkham et changez la Condition de Saynète [N] en **Echec**.

136 Alors que vous avez enfin à détourner le regard de ce tableau inquiétant, vous acquérez la certitude que cette pièce recèle un secret. Toujours assis dans votre fauteuil, vous jeter un coup d'oeil inquisiteur à l'ensemble de la pièce.

Faites un Test Assisté de Chance(-1). En cas de réussite, rendez-vous au paragraphe 36.

137 Vous voguez entre l'espace et le temps. Votre esprit dérive jusqu'au confins des dimensions. Puis le bruit des flûtes se fait plus fort, et vous voyez danser les masses informes qui ondulent devant leur Sultan démoniaque. Votre esprit se contracte jusqu'à atteindre le point de non-retour. Vous n'êtes plus rien. Vous êtes dévorés.

138 Vous essayez de parler un peu avec Maître Coffin de la mort de votre aïeul. Vous sentez rapidement que le sujet le perturbe énormément. Vous essayez de le mettre en confiance.

Faites un Test Assisté de Volonté(+0). En cas de réussite, lisez le paragraphe 63. Sinon, lisez le paragraphe 135.

139 Lorsque vous montez sur le pont du bateau, vous êtes assailli par une odeur nauséabonde très forte. Une odeur de décomposition et de pourriture. Une fouille rapide du pont révèle quelques traces de sang. Il semble que les détails macabres de la scène aient été nettoyés par la police. La porte de la cabine a été fracturée. La cabine, de taille étroite, est infestée par cette odeur de rat mort. Il est très insupportable de rester à l'intérieur.

Vous pouvez retourner sur les quais en vous rendant en [B1] et y faire immédiatement une rencontre. Vous pouvez poursuivre votre fouille du bateau. Dans ce cas, faites un Test Assisté de Savoir(-1). Si vous n'avez aucun succès, changez le statut de la Saynète [B] en **Echec** et retournez en [B1] et faites y immédiatement une rencontre. Si vous avez au moins 1 succès, lisez le paragraphe 20. Si vous avez au moins 2 succès, lisez en plus le paragraphe 165.

140 Lorsque vous ouvrez les grilles du jardin de la maison de votre ancêtre, vous êtes tout de suite pris d'un malaise. Le jardin est laissé à l'abandon. La fontaine où vous jouiez dans votre enfance est tarie. Les mauvaises herbes et le chiendent ont pris la place des fleurs, autrefois si chatoyantes. Vous ne pouvez vous empêcher de laisser perler une larme devant ce spectacle désolant.

Alors que vous traversez le jardin, vous êtes surpris par l'absence de bruit. Aucun oiseau, aucun insecte, ni aucune vie ne semble habiter le jardin de la demeure.

Si Saynète [M] est ouverte et si vous avez la clef que le notaire vous a remis (ou si quelqu'un est déjà dans la maison), vous pénétrez dans la demeure. Rendez-vous en [M1]. Sinon, rien ne se passe.

141 Si la Saynète [H] est ouverte, allez en [H1]. Sinon rien ne se passe.

142 Faites un test de Chance(-1). En cas d'échec, vous êtes attaqués par autant de Fantômes que d'investigateurs dans l'équipe. En cas de réussite, vous êtes attaqués par autant de vagabond dimensionnels que d'investigateurs dans l'équipe.

Chaque membre de l'équipe qui tombe inconscient ou fou est placé à Perdu dans l'Espace et le Temps, où il y fera une rencontre le tour prochain. Les membres de l'équipe qui réussissent à se débarrasser des agresseurs, se rendent en zone 2 de l'Autre Dimension. Si tous les investigateurs sont Perdus dans l'Espace et le Temps, retirez le marqueur activité du nectar des âmes.

143 La machine vous fait face. Le passage est maintenant fermé, mais son maléfice n'est pas terminé. Vous devez la défier pour la mettre hors d'état de nuire.

La machine a autant Résistance que de points de Santé Mentale sur le Poste de Police. A chaque phase de rencontre, chaque investigateur présent peut lui retirer autant de Résistance que de succès sur un test de Combat(-2) (sans arme) ou de Savoir(-2), puis perdre 1 Santé Mentale et 1 Résistance. A chaque phase de Mythe, elle se régénère d'une Résistance. Si vous réussissez à lui enlever toute sa Résistance, vous avez terminé votre enquête. Procédez à la Phase Finale.

A tout moment, les investigateurs peuvent essayer de sortir de la tour et se rendre en [T2].

144 Événement 1: lisez le paragraphe 24. Événement 2: lisez le paragraphe 19. Événement 3: lisez le paragraphe 155.

Sinon: lire le paragraphe 137.

145 Les membres semblent discuter de divers sujets très spécialisés ayant trait à l'occulte et aux mondes parallèles. Ils sont bouffis d'orgueil et peu sympathiques aux premiers égards. Cependant, vous montrez patte blanche, faisant semblant d'être étonnés ici, épatés par là. Le temps semble long, mais vous finissez par engager la conversation avec un certain frère Hugh.

Vous tentez de dévier la conversation vers Nahum Roy et Edward Blake. Faites un Test Assisté de Savoir(-2). En cas d'échec, rendez-vous au paragraphe 41. Sinon rendez-vous au paragraphe 53.

146 Votre obstination dans la fouille semble vous avoir permis de découvrir deux objets intéressants. Le premier est une sorte de pierre dont le contact induit une douceur extrême qu'il est difficile à décrire en mot. Le second est un parchemin indiquant un sortilège permettant de se protéger de créatures malfaisante.

Prendre l'Objet Unique Pierre de Soin et le Sort Signe Rouge de Shudde M'ell de pile (s'il sont disponibles).

Retirez les 8 dollars, placez un jeton indice sur la zone [M4], puis retournez en [M1] ou à Arkham.

147 Un conscience bienveillante vient à votre rencontre. Bien qu'aucune communication ne semble possible avec cette présence furtive, vous ressentez une énergie chaleureuse. Tous les investigateur de l'équipe gagnent 3 points à répartir entre leur Santé Mentale et leur Résistance puis font chacun un test de Volonté(-1). En cas de réussite, l'investigateur est béni.

148 "Le voilà !", s'exclame l'homme de la capitainerie. "La police l'a fouillé

plusieurs fois pour y trouver qu'une chose, mais rien ! Son mystère est tout'entier."

Vous contemplez, étonnés, le petit voilier. De l'extérieur, rien ne paraît bizarre. L'homme de la capitainerie reste à vous regarder et semble attendre quelque chose. Si vous souhaitez lui donner de l'argent, dépensez une somme choisie puis lire le paragraphe 86. Sinon, lisez le paragraphe 118.

149 Vous montez les escaliers en direction des chambres. En arpentant le couloir du premier étage, vous jetez un regard rapide aux différentes pièces. La plupart des pièces semblent abandonnées depuis longtemps. Seule une pièce semble avoir été occupée. Si vous voulez inspecter les pièces qui ont l'air abandonnées, lisez le paragraphe 92. Si vous préférez fouiller la pièce qui a été occupée récemment, lisez le paragraphe 170.

150 Alors que vous vous approchez doucement de Blake, vous ressentez immédiatement son malaise. Il n'aime pas vous savoir prêt de lui. Doucement, vous lui essayez de lui adresser la parole.

"Non, rien. Rien de rien", maugrée-t-il en vous voyant. "Je ne regrette rien. Ni le bien qu'il m'a fait, ni le mal, tout ça m'est bien égal. Hé hé hé hé. Maintenant tout est engagé. Il ne reste plus qu'à attendre... Hi hi hi hi..."

Sa folie vous perturbe. Faites un test de Volonté(0). En cas d'échec, perdez 1 Santé Mentale.

Dès que vous ouvrez la bouche pour lui adresser la parole, Edward Blake vous regarde comme si vous étiez tombé du Ciel. Faites un Test Assisté de Savoir(-1). En cas de succès, rendez-vous au paragraphe 163, sinon allez au paragraphe 93.

151 Blake est dans une rage folle. Vous devez combattre **sur place** un magicien (Blake en personne) et les Goules survivantes. Si vous survivez, retirez le jeton Santé Mentale de la zone et soyez *retardés*.

152 Vous pénétrez dans la chambre à la suite de Ma. Elle vous fait le tour de la pièce puis se retire. La chambre est très spacieuse et d'une propreté impeccable.

Dès que les bruits de pas se sont éloignées dans le couloir, vous vous penchez par la fenêtre pour regarder si la chambre, voisine, la chambre 13, semble accessible. Avec un peu d'adresse, vous pouvez tenter de passer de la fenêtre de votre chambre à celle de Blake.

Si vous décidez de tenter l'aventure, lisez le paragraphe 98. Sinon, vous pouvez aller toquer à la porte voisine en vous rendant en [P3]. Vous pouvez également retourner à Arkham.

153 Lorsque vous entrez dans l'hôpital, vous réalisez avec effroi l'ampleur de l'épidémie. Des centaines de patients semblent souffrir du fléau. Certains sont très mal en point. Bon gré, mal gré, vous vous dirigez vers le guichet.

Les investigateurs malades de l'équipe qui peuvent payer 2\$ sont immédiatement pris en charge par le personnel qui les orientent vers une grande salle commune. Ils se rendent en [H3].

Les autres investigateurs peuvent essayer de parler avec un médecin (aller en [H2]) ou retourner à Arkham.

154 "Merci m'sieurs-dames. Vous, qui m'êtes sympathiques, j'vais vous dire qq'chose. Figurez-vous qu'c'est moi qui a vu ce bateau fantôme errer sur les eaux du port l'aut' nuit. Il faisait sombre et un brouillard s'était installé sur les eaux du

port. V'là bien 10 jours qu'le Sweet Mary avait quitté le port. Le v'là ti pas qui r'vient en grinçant et cognant tous les autres bateaux du port. J'fais sonner la corne de brume. Rien n'y fait. Je suis alors allé en chaloupe à sa rencontre. j'ai entendu un homme ou une chose plonger dans l'eau quand je me suis rapproché. J'ai vu une ombre. Ca r'ssemblait à un homme, mais ch'uis pas bien sûr. En tous les cas ca nageait pas bien du tout. Ch'uis vite rentrer à la capitainerie et j'ai appelé la Police. Voilà, vous savez tout."

Gagnez 1 indice et lisez le paragraphe 118.

155 Votre souffle réveille un Chien de Tindalos qui vous *surprend*.

156 Au centre de la pièce, vous découvrez une énorme machine qui bourdonne des sons malsains. Elle est composée de cadrans d'horloge, de pistons énigmatiques, de tuyaux forgés dans un métal inconnu, de valves et de manettes à foison, d'ampoules verdâtres et certaines pièces de l'étonnante construction sont reliés par des arcs électriques. Au coeur de la machine, une lumière, qui laisse entrevoir des dimensions parallèles, pulse à un rythme lent. On dirait un coeur de lumière noire. Il est répugnant.

Devant la machine, se dresse un autel sacrificiel marbré de tâches sombres et décoré d'étranges statuettes représentant des entités défendues sculptées d'ornements maudits.

S'il y a un jeton Santé Mentale sur la zone [T3], lisez paragraphe 31. Sinon, lisez le paragraphe 164.

157 "Alors prêts pour l'injection ?"

Les membres de l'équipe qui décident de laisser le docteur Müller leur injecter la maladie puis l'antidote lisent le paragraphe 42, les autres retournent à

Arkham.

158 Dès que vous pénétrez dans le bâtiment, vous vous sentez totalement désorientés. La taille de l'intérieur semble démesurément grande. Plusieurs escaliers s'entrecroisent devant vous. En les suivant du regard, certains semblent monter en descendant et la géométrie variable de ces angles surréalistes est des plus troublantes. Vous tachez de vous repérer dans ce fatras d'absurdité. En vous retournant, vous constatez avec inquiétude que vous avez déjà perdu la trace de la porte d'entrée. Tous les membres de l'équipe se retrouvent vite dispersés et les échos sonores des bruits de pas ajoutent à la confusion générale.

Tous les membres de l'équipe doivent réussir un Test de Volonté(-1) ou perdre 1 Santé Mentale et un test de Combat(-1) ou perdre 1 Résistance. Si l'un des deux tests est un échec, vous êtes *retardé*. Si vous tombez inconscient ou fou, vous vous perdez à jamais dans ce labyrinthe inextricable et vous êtes dévorés. Si vous passez avec succès les deux tests, vous pouvez soit retourner à Arkham, soit accéder au sommet de la tour en [T3].

159 Vous avez sauvé le Monde. Le cœur gonflé de cette Fierté que seuls les vrais héros ressentent, vous repartez vers la Ville de votre enfance, celle où Nahum vous a donné un peu de sa joie de vivre. Folie des Hommes, folie des Dieux, la menace est terminée... mais pour combien de temps ? Vous avez gagné.

160 L'homme empoche l'argent et vous regarde avec étonnement. "Vous ne croyez tout de même pas corrompre un honnête travailleur. Pourquoi me donnez-vous cet argent ? Qu'allez-vous faire sur ce bateau ? Je vais de ce pas prévenir le capitaine des Quais". Et il s'en va. Placez un dollar sur la zone [B1] et lisez le paragraphe 118.

161 A l'image du jardin, la maison est laissée à son triste sort. Après un bref tour, vous vous asseyez quelques instants dans les fauteuils du salon.

Chaque membre de l'équipe peut décider d'examiner plus minutieusement une partie de la maison. Ceux qui vont inspecter le jardin se rendent en [M2]. Ceux qui veulent inspecter la cave vont en [M3]. Ceux qui veulent inspecter l'étage vont en [M4]. Enfin ceux qui préfèrent rester se reposer dans le salon se rendent en [M5]. Enfin, ceux qui le désirent peuvent retourner à Arkham.

162 Carl Stanford vous regarde d'un air satisfait. D'un coup, il semble grandir de façon démesurée et s'approche de vous, effrayant.

Faites un test de Chance(-1). Si vous réussissez lisez le paragraphe 129, sinon lisez le paragraphe 120.

163 Alors que vous adressez vos premiers mots à Blake, vous remarquez que son regard fou cache une détresse infinie. Vous lui souriez franchement.

"Mais..., mais..., je vous reconnais. Vous étiez chez Maître Coffin pour la lecture du testament de feu mon ami Nahum... Pauvre homme. Quelle malheur."

Vous tentez de poursuivre la conversation mais la tâche n'est pas aisée. Vous comprenez que Blake semble désespéré par la disparition de son ami. Ici, il ne voyait que lui. Les autres sont des clowns. Sauf Carl, bien entendu. Grâce à Carl et à leurs travaux communs, ils ont pu entreprendre une grande œuvre pour le bien de l'humanité. Une nouvelle ère s'apprête à s'ouvrir. Une déité d'une intelligence supérieure s'apprête à rendre visite à l'humanité pour lui révéler les secrets des cosmos infinis.

A ce moment, Carl Stanford fait irruption

dans la pièce et lance à l'égard de Blake: "Et bien Edward, vous semblez souffrant. Peut-être serait-il temps de vous reposer. Faites moi plaisir, rentrez chez vous." Blake acquiesce et s'en va rapidement.

Gagnez 1 indice, puis placez un indice sur cette zone et retournez en [L2].

164 La machine bourdonne et vous dévisage. Elle est hideuse. Vous comprenez en la regardant qu'elle est à l'origine du déséquilibre entre les dimensions. Elle est presque animée d'une vie propre.

S'il y a un jeton signe des anciens sur la zone, vous pouvez maintenant tenter de détruire la machine. Lisez le paragraphe 143. Sinon, vous devez en premier lieu fermer le passage dimensionnel au paragraphe 130.

165 Vous remarquez une encoche dans un des murs de la cabine qui semble fermer une petite porte masquée. En tâtonnant, vous arrivez à ouvrir la cache et à en extraire une boîte en métal qui contient plusieurs documents dont un journal de bord de navigation. Le Sweet Mary naviguait régulièrement sur la Miskatonic River jusqu'à un affluent au Sud d'Arkham dans une zone très boisée de la région. Il transportait des objets rituels de grande taille acquis par feu Nahum Roy pour être utilisés à un endroit secret. On comprend qu'il s'agit d'une tour située au Sud d'Arkham. En vous appuyant sur les instructions du carnet de bord, vous pensez pouvoir retrouver l'endroit. Le Sweet Mary pourrait y faire un nouveau voyage...

Ouvrez la Saynète [R].

Vous comprenez également que Edward Blake faisait également partie des voyages. Les documents font souvent référence à d'horribles créatures esclaves qui persiflent et poussent des grognements de satisfaction lorsqu'on les

nourrit de charogne pourrie. Ces esclaves servaient à remettre en état la tour et à transporter les objets rituels.

En lisant ces documents, vous réalisez avec effroi à quel point votre oncle avait basculé dans un monde répugnant peuplé de cauchemars vivants.

Tous les membres de l'équipe font un test de Volonté(-1) et perdent 1 Santé Mentale en cas d'échec. Gagnez 2 indices, un trophée portail et changez le statut de la Saynète [B] en **succès**. Retournez en [B1] et faites y immédiatement une rencontre.

166 Myriam Beecher paraît très contrariée par votre attitude. Elle vous prie gentilleme nt mais fermement de quitter son magasin.

Changez le statut de la Saynète [E] en **Echec** et retourner à Arkham.

167 En examinant les documents qui se trouvent dans la pièce, vous remarquez une carte de la région d'Arkham où sont annotés divers points au Sud de la ville dans la partie boisée. Notamment, vous remarquez qu'un des points sur les rives du Pachakotonac, un affluent de la Miskatonic, est entouré et annoté "Tour". Cette carte vous permettrait sans doute de retrouver la tour.

Ouvrez la Saynète [T]. Changez le statut de la Saynète [P] en **Succès**, gagnez 1 trophée portail, 2 indices puis retournez à Arkham.

168 Rien ne se passe.

169 Déjà peu rassuré, vous avez un coup d'effroi lorsque vous entendez un gémissement provenant du fond de la cave. Tous les membres de l'équipe font un Test de Volonté(0) et perdent 1 Santé Mentale en cas d'échec.

Les investigateurs qui souhaitent se

rapprocher du bruit lisent la suite en paragraphe 17, les autres retournent en [M1] ou à Arkham.

170 La chambre de Nahum Roy est un véritable capharnaüm. La pièce est grande et remplie d'objets hétéroclites de toutes natures. Il faut quelques instants à vos yeux pour s'habituer à ce désordre désarçonnant. Une seconde petite pièce est attenante à celle-ci dans laquelle se trouve le bureau de votre aïeul.

S'il n'y a aucun dollar sur la zone [M4], placez-y un dollar. S'il y a 4 jetons dollars sur la zone [M4], lire le paragraphe 48. S'il y a 8 jetons dollars sur la zone [M4], lire le paragraphe 146.

La fouille de cette pièce va certainement prendre un certain temps. Chaque tour, chaque membre de l'équipe peut faire un jet de Discrétion(-1). Chaque succès ajoute un jeton dollar sur la zone [M4].

Si vous préférez retourner inspecter les pièces qui ont l'air abandonné, lisez le paragraphe 92.

Enfin, les investigateurs qui le désirent peuvent retourner en [M1] ou à Arkham.

171 Le Sweet Mary vogue à nouveau sur la Miskatonic. Quel sentiment grisant ! Le voyage se déroule dans le calme. L'ennui aurait pu se faire ressentir, au rythme lent de la descente de la rivière et à la vue de la campagne avoisinant Arkham.

En vous appuyant sur la carte, vous emprunter le Pachakotonac, un affluent de la rivière, qui s'enfonce dans les bois au Sud de la ville. Dès que vous quittez la Miskatonic, vous ressentez la nette impression d'un calme presque inquiétant. Il n'y a plus aucun autre navire sur les eaux du Pachakotonac.

Progressant sur cette rivière si calme, vous entendez soudainement le bruit

sourd d'un choc contre la coque du navire. Le bateau a heurté quelque chose. En vous penchant, vous voyez la masse sombre qui semble être à l'origine du choc.

Si vous tentez de faire une manoeuvre pour repêcher la masse, allez au paragraphe 52. Sinon, rendez-vous en [R3].

Chronologie

Jour 1 Un Bateau Fantôme – *Gros Titre*

Un journaliste de l'Arkham Advertiser écrit: "Cette nuit, le capitaine du port a été alerté par l'arrivée brusque du Sweet-Mary, un bateau de plaisance au port d'Arkham. Le corps d'un homme décharné a été retrouvé attaché à la roue de direction. On ne comprend pas quel drame a pu se jouer sur ce bateau, ni où sont passés les autres passagers ?"

Placez un indice sur les Quais, sur le Quartier de la Rivière et l'Île Inexplorée.

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

automatiquement

Jour 2 Nouvelle Epidémie – *Environnement (Urbain)*

Une virulente épidémie s'est déclarée dans la paisible Arkham. Les autorités recommandent de ne pas sortir de chez soi.

Fermez le Magasin et la Banque (tant que l'environnement est en jeu).

Placez un indice sur l'Hôpital, le Département Scientifique et l'Administration.

Mettez 2 marqueurs sur une pile chronologie. A la fin de chaque phase de mythe (y compris celle là), retirez un indice de la pile chronologie.

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

La pile chronologie est vide en début de phase

Jour 3 Hanté ? – *Gros Titre*

Plusieurs témoins rapportent qu'une ombre inquiétante rode dans les rues du Quartier Marchand. Personne n'a encore été agressé mais la tension est palpable.

Placez un indice sur les rues du Quartier Marchand, l'Innomable et au Journal.

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 4 Une épidémie mortelle – *Environnement (Urbain)*

L'épidémie semble incontrôlable. Les écoles sont fermées, les commerces aussi. La plupart des citoyens restent cloîtrés chez eux en attendant que les beaux jours reviennent. En marchant le long des rues, vous croisez quelques passants inquiets qui hâtent le pas. L'hôpital est débordé et on rapporte déjà le décès de quelques patients. Le Maire a annoncé la mise en quarantaine de la ville.

Fermez le Magasin, la Boutique de Souvenirs, la Banque, la Gare et le restaurant de Velma (tant que l'environnement est en jeu).

Augmentez la Terreur de 1.

A chaque phase de Mythe, tant que l'environnement est en jeu, tous les investigateurs (même ceux qui ont été guéris à l'hôpital) font un jet de Chance(+0). Chaque investigateur qui rate, contracte la maladie, prend un marqueur "maladie".

Un investigateur ayant un *marqueur maladie* perd 1 Résistance à chaque entretien (quelle que soit sa localisation) et ne peut plus regagner de Résistance (sauf par un effet magique). S'il tombe inconscient, il lance un dé et, sur un 1 est *dévoré*. Sinon, en plus des pertes normales, il est placé à l'hôpital en [H3].

Ouvrir Saynète [H].

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 Le Bal des Horloges – *Gros Titre*

Ce matin à 10h, l'horloge de l'église méridionale a sonné 12 coups. Beaucoup d'horloges et de montres semblent également affectées par ces dérèglements. Thomas Oliver, spécialiste en horlogerie ancienne suggère que rien ne saurait expliquer ces dérèglements sinon que le temps ne s'écoule pas uniformément dans les différents lieux d'Arkham.

Tous les investigateurs doivent effectuer un Test de Chance(-1). Ceux qui n'ont aucun succès perdent leur tour. Ceux qui ont au moins 2 succès jouent deux fois avant la prochaine phase de mythe.

Placez un indice à L'Eglise méridionale, à la Boutique de Souvenirs et 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 6 Une Créature Dans le Ciel – *Gros Titre*

Des Cris Atroces Inhumains ont été entendus par les habitants à l'Orée du Bois. Ils témoignent également d'une Grande Forme qui s'est envolé dans le Ciel d'Arkham. Tous les habitants sont effrayés par la Nouvelle.

Augmentez la Terreur de 1.

Placez le Tourmenteur des Ténèbres dans le Ciel. Il se déplace tous les tours.

Placez un indice dans les rues du Quartier Résidentiel, au Poste de Police et au Département Scientifique.

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

lorsque :

the first player rolls 3-6 on a die

Jour 7 Disparitions Massives – Rumeur

Dans la nuit, plusieurs familles ont été portées disparues. D'après les témoignages, des hommes s'introduiraient la nuit dans certaines maisons et enlèveraient tous leurs habitants.

La terreur augmente de 2. Déposez 2 jetons de Santé Mentale sur le Poste de Police.

Placez les 3 maniaques: un sur le Quartier Résidentiel, un sur le Quartier de la Rivière et un sur le Centre Ville. Ils ont la capacité Insaisissable. Il se déplacent chaque tour suivant la flèche noire. Leurs caractéristiques sont modifiées par la terreur, le cas échéant.

Effet continu: Tant que les maniaques sont en jeu, à chaque phase de mythe, les enlèvements continuent. Augmentez la terreur de 1 et ajoutez un jeton de santé mentale sur le Poste de Police.

Réussite: s'il n'y a plus de maniaque en jeu, les enlèvements cessent. Le coût pour devenir adjoint du shérif est diminué de moitié.

Echec: S'il y a 7 jetons Santé Mentale sur le Poste de Police, procédez à la Phase Finale du jeu.

Dans tous les cas, les jetons Santé Mentales ne restent sur le Poste de Police.

Mettez 3 marqueurs sur une pile chronologie. A la fin de chaque phase de mythe (y compris celle là), retirez un indice de la pile chronologie.

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

La pile chronologie est vide en début de phase

Jour 8 Une créature venue d'ailleurs – Gros Titre

Alors que vous franchissez le pas d'une porte, vous semblez entrer dans une dimension parallèle. Vous êtes très troublés par cette vision impossible et tentez de vous ressaisir. Alors que vous vous concentrez pour éclaircir vos idées, une créature surgit d'un coin de votre esprit et commence à se matérialiser devant vous.

Chaque investigateur doit faire un jet de Volonté(-2) ou être attaqué individuellement par un Vagabond Dimensionnel.

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 Court-circuit spatial – Gros Titre

Perdus dans vos pensées, vous marchez dans une sorte de flou urbain. Se mélangent le nom des rues, les avenues et les ruelles, s'ouvrent des escaliers qui montent en descendant et vous n'arrivez plus à savoir par où vous êtes entré dans ce labyrinthe

inextricable.

Tous les investigateurs doivent faire un Test de Vitesse(-2). En cas d'échec, ils sont déplacés sur une des zones les plus éloignées de son emplacement actuel. Les investigateurs dans les saynètes retournent à Arkham, puis subissent les effets du court-circuit spatial.

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 Une Vision d'Horreur – Rumeur

Votre raison vacille. Vous étiez pourtant bien réveillé. Vous marchiez sur cette rue, quand le pavé s'est doucement transformé en tourbillon, quand le son démoniaque des flûtes carnivores vous ont emportés au delà du temps et de l'espace. Là, niché au creux du néant, juste devant l'autel sans dimensions, vous avez vu les deux cerbères. Et surtout, ils vous ont vu.

L'investigateur ayant le moins de Discrétion est pris en chasse par 2 Chiens de Tindalos (déterminer au hasard en cas d'égalité).

Effet continu: A chaque phase de mythe (en commençant, par la suivante, lancer un dé. Sur 1-2, les chiens survivants se déplacent directement sur la zone de leur victime (même dans les autres mondes). Un combat s'engage avec le ou les investigateurs présents sur cette zone.

Echec: Si l'investigateur chassé est inconscient ou fou, déterminer une autre victime comme décrit ci-dessus.

Réussite: Lorsque les 2 chiens sont tués, chaque investigateur regagne 1 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 11 Le Charnier des Innocents – Gros Titre

La Police a découvert les corps de tous les membres des familles disparues près de la vieille Tour au milieu des Bois. Les victimes ont été écorchées vives et sacrifiées sur un autel de fortune monté au pied de la tour.

On ne sait toujours pas pourquoi les 3 hommes ont agi ainsi.

La terreur augmente de 2.

PlaceZ un indice dans les Bois, à la Loge du Crépuscule d'Argent et à la Bibliothèque.

Ouvrez la Saynète [T].

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 Le Début de la Fin – *Gros Titre*

Un Grondement Immense surgit de la Nuit. Une créature cauchemardesque vient d'apparaître à Arkham.

Augmentez la Terreur jusqu'à 10.

S'il n'y en a jamais eut, placez un jeton Santé Mentale en [T3]. Placez le Dhole sur l'Innomable. Il a une force de 6. Chaque tour, le monstre se déplace vers les Bois et détruit tout sur son passage. S'il atteint les Bois, compléter les points de Santé Mentale au Poste de Police à 7 et procéder à la Phase Finale.

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 Le Son des Flûtes – *Environnement (Mystique)*

L'espace-temps se déchire. On entend déjà le son des flûtes maudites qui traverse le néant et charme le sultan chaotique sur son trône absurde. Des cohortes de créatures se pressent derrière la porte qui menace de s'ouvrir pour venir festoyer de la chair et des âmes des mortels.

Ajoutez 1 jeton Santé Mentale sur les Bois à chaque phase de mythe.

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

Lorsqu'il y a 7 jetons Santé Mentale sur les Bois.