



L'ASILE DE LA TOUSSAINT

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE

Cartes Histoire

Auteur : Jacob Schmidt-Madsen

Traduction : Gof-R

Mise en forme : Eskilax, Gof-R

Tous les scénarios de fans en Français : http://wiki.horreuraarkham.fr/index.php?title=Scenarios_de_Fans

Cartes Objectif

Les investigateurs doivent réaliser l'Objectif n°1 avant de pouvoir réaliser l'Objectif n°2. Notez que le scénario n'est pas limité dans le temps. Il se poursuit jusqu'à ce que l'un des camps ait rempli les conditions de victoire spécifiées sur la carte Objectif n°2. Lorsqu'une Carte Objectif est révélée, ne la montrez pas aux investigateurs. Lisez juste à voix haute le texte expliquant comment réaliser l'objectif.

L'ASILE DE LA TOUSSAINT
Objectif 1

Les investigateurs doivent dépenser 1 action pour utiliser le Sceau de Pierre dans le Gouffre. *Alors que vous scellez votre propre destin dans les entrailles de la terre, en surface, la réalité reprend ses droits.*

Scellez la porte de la Chapelle, retirez le Souterrain 1, le Souterrain 2 et la Crypte du plateau.

Un hurlement s'élève des appartements du docteur alors qu'une abomination traverse la barrière spirituelle du patient catatonique juste avant que celle-ci ne se referme.

Placez un Rejeton d'Azathoth (Shoggoth) dans la Salle d'Opération. Retirez du jeu la Carte d'Action du Gardien « Disciples d'Azathoth ». **Révélez l'Objectif n°2.**



L'ASILE DE LA TOUSSAINT
Objectif 2

Le Gardien gagne si le Rejeton d'Azathoth (Shoggoth) parvient à détruire le sceau entre la Chapelle et la Grotte (Considérer le sceau comme une Barricade). *La folie règne désormais en maître en ces lieux.*

Lisez l'Epilogue n°1.

Les investigateurs gagnent s'ils tuent le Rejeton d'Azathoth (Shoggoth) avant qu'il ne détruise le sceau entre la Chapelle et la Grotte. *Alors que vous repoussez l'abomination dans les royaumes de l'infamie, les patients redeviennent de simples âmes en souffrance.*

Lisez l'Epilogue n°2.



Cartes Évènement Temporel

Les Cartes Évènement Temporel sont révélées en suivant les règles habituelles des Cartes Évènement.

PIÈGE PSYCHIQUE
ÉVÈNEMENT TEMPOREL

I

Vous vous sentez tout à coup assailli par une odeur insupportable de moisissure et un sentiment de claustrophobie intense, comme si vous étiez enfermé dans une vieille cave humide ou dans une grotte profondément enfouie sous terre. La vue du ciel et du soleil couchant ne parvient pas à calmer cette impression d'étouffer dans une atmosphère putride. Un instant plus tard, la sensation a disparu et tout semble à nouveau normal.

Chaque investigateur fait un test de volonté et prend 1 point d'horreur en cas d'échec.

LE FLÛTISTE POU
ÉVÈNEMENT TEMPOREL

II

Un son lointain de flûtes et de tambours s'élève du sol. Des images de corps nus et blafards se tortillant comme des vers à travers le sol vous remplissent l'esprit. Vous tentez de les ignorer, mais une sensation de mouvement montant de profondeurs bien au dessous des fondations de l'asile vous persuade de leur réalité.

Tous les investigateurs prennent 1 point d'horreur. Mettez en jeu la carte « Disciples d'Azathoth » (Carte Action du Gardien). Le Gardien peut désormais détenir jusqu'à 4 Cartes Mythes et 4 Cartes Trauma.

I

2

II

4

Cartes Évènement Temporel (suite)

L'ASILE D'AZATHOTH
ÉVÈNEMENT TEMPOREL

III

Dans le sol, les flûtes jouent de plus en plus fort et la terre tremble à chaque battement de tambour. Des parois caverneuses s'élèvent lentement du sol tout autour de l'asile, vous piégeant à l'intérieur comme dans un cauchemar éveillé. Alors que le dôme de pierre se referme au-dessus de vous, les derniers rayons du soleil mourant disparaissent. Il semblerait que cette nuit puisse bien être votre dernière.

Les investigateurs doivent réussir un test de Volonté immédiatement, puis à chaque nouveau tour (à l'Étape Évènement) ou prendre 1 point d'horreur. Cet effet s'arrête lorsque l'Objectif n°1 est réalisé.



Cartes Évènement Ouvert

Les Cartes Évènement Ouvert peuvent être révélées n'importe quand (même pendant le tour d'un investigateur) dès lors que les pré-requis indiqués sur la carte sont remplis. Cela signifie donc que les Cartes Évènement Ouvert ne sont pas nécessairement révélées durant l'Étape Évènement du Tour du Gardien.

AU-DELÀ DU RÊVE
ÉVÈNEMENT OUVERT

?

Pré-requis : investigateur(s) dans la salle d'opération après que celle-ci ait été explorée.
La jeune femme allongée sur le divan du psychiatre commence à gémir et à être agitée de spasmes alors que vous percevez de minuscules mouvements dans l'image projetée devant vous. Des corps humains désarticulés semblent se mouvoir comme des insectes dans de gigantesques structures souterraines. Au loin, une bête ailée prend son envol et s'approche. Tout à coup, elle traverse la projection et se retrouve dans la pièce !
Placez un Mi-Go dans la salle.



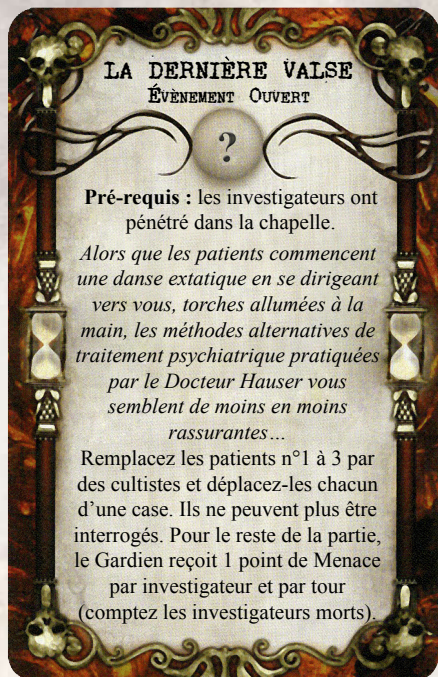
CIEL ROCAILLEUX
ÉVÈNEMENT OUVERT

?

Pré-requis : investigateur(s) à l'extérieur entre les Évènements Temporels I et III.
Vous ressentez une douleur cérébrale intense. Loin au-dessus de votre tête le ciel s'ouvre en deux et une pluie de roche et de poussière s'abat sur vous, comme si un dôme gigantesque était en train de s'effondrer. Puis la vision disparaît. Mais la douleur causée par les débris demeure.
Le Gardien choisit l'un des investigateurs à l'extérieur. Cet investigateur prend 1 point de dégâts et 1 point d'horreur.



Cartes Évènement Ouvert (suite)



Cartes Interrogatoire

Les Cartes Interrogatoire sont jouées lorsqu'un investigateur interroge un PNJ. Elles sont référencées par nom/numéro et position de départ du PNJ. Les détails sur la façon d'interroger un PNJ sont donnés dans la section *Règles Spéciales* du Guide du Gardien.

Interrogatoire

PATIENT N°1 (CIMENTIERE)

« J'y suis presque ! », crie le dément depuis le fond d'une sépulture ouverte, tout en abattant sa hache à travers le cercueil et les ossements qu'il contient.

« Vous voudriez pas descendre me donner un coup de main ? »

Si l'investigateur accepte :
il prend la hache et fait un test de force.

Réussite : le sol se dérobe sous vos pieds. Ajoutez la Crypte à la carte et placez-y l'investigateur et le patient n°1. L'investigateur prend 1 point de dégâts. Placez une échelle sur la case centrale du Cimetière.

Echec : vous vous acharnez en vain sur le cercueil. Rendez la hache. Dépensez 1 action pour reprendre la hache et refaire une tentative.



Interrogatoire

PATIENT N°2 (JARDIN)

« Alors, en train de fouiner ? », ricane le vieil alcoolique. « À moins que vous ne vous joigniez à notre petite congrégation, vous ne trouverez pas grand chose, vous savez. Si vous me trouvez une lampe de ce bon vieux sang du Christ, ça se pourrait bien que je puisse vous donner ce qu'il vous faut pour creuser plus profond. »

Quête : si un investigateur donne le Vin Saturnien au Patient n°2, le patient le lui échange contre une Robe du Culte.





Cartes Interrogatoire (suite)



Interrogatoire

PATIENT N°3 (SOUTERRAIN 2)

« Je ne suis pas vraiment folle vous savez », vous susurre la vieille femme à l'oreille. « Pas comme eux, là, au-dessous. Le docteur me l'a dit lui-même. Si vous ne me croyez pas, vous n'avez qu'à aller jeter un œil. Mais n'oubliez pas de garder la lumière allumée, c'est la seule chose qu'ils craignent ! »

Donnez la Lanterne à l'investigateur (voir les Règles Spéciales). Déplacez le patient n°3 dans le Caveau.



Interrogatoire

PATIENT N°4 (PLACARD DE RANGEMENT)

Vous remarquez trop tard l'éclat métallique dans l'obscurité. Dans un éclair de lumière et un bruit assourdissant, quelqu'un vient de vous tirer dessus.

Placez le Patient n°4 dans la pièce (voir les Règles Spéciales) et tirez sur l'investigateur avec le Colt .38.

Alors que la fumée se dissipe, vous reconnaissez le visage convulsé autant par l'horreur que par le soulagement de votre vieil ami. « Est-ce vraiment toi ? Alors tu as dû recevoir ma lettre ! J'ai réussi à faucher la clé de la chapelle, mais je n'ai pas pu y retourner. Pas maintenant, pas après ce qu'il s'est passé ce matin. »

Donnez la Clé en Argent à l'investigateur.





Cartes Interrogatoire (suite)



Interrogatoire
DR. HAUSER (GOUFFRE)

« Avez-vous pris le sceau ? », murmure le Docteur avec douleur. « Il ne peut être enlevé que d'au-dessus, mais il ne peut être remis que d'en dessous, ainsi l'a voulu Azathoth. L'un de vous va devoir se sacrifier. J'en suis désolé, mais il n'y a pas d'autre moyen. » Puis il exhale son dernier souffle d'agonie.

Révélez l'Objectif n°1



Cartes Indice

CHAMBRE
PRINCIPALE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Le bureau du Dr. Hauser est parsemé de schémas du cerveau humain. Vous remarquez que des symboles occultes ont été dessinés juste à côté des formules médicales classiques. Derrière le bureau, la peinture légèrement décolorée sur le mur indique qu'une clé y était suspendue.

SALLE
D'OPÉRATION

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Une jeune femme est allongée sur un divan dans un état catatonique. Un cerceau métallique autour de sa tête la relie à un appareil électrique qui projette des images de vastes structures souterraines. Vous récupérez avec réticence le dossier médical à côté d'elle. Prenez 1 point d'horreur. Recevez l'aide de jeu Dossier Médical.

VALISE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

La valise contient quelques effets personnels du Dr. Hauser ainsi qu'un épais journal de recherche relié de cuir. Une note griffonnée rapidement indique qu'il doit être remis à la communauté scientifique dans l'éventualité de sa mort. Recevez l'aide de jeu Journal de Recherche.

SOUTERRAIN
1

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Le passage s'enfonce dans les profondeurs des cavernes. Alors que vous scrutez l'obscurité, une forme humaine blanchâtre et dépourvue d'yeux s'élance vers vous en titubant. Placez un zombie dans la pièce : il vous attaque immédiatement.

CHAPELLE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

La lecture du jour ne provient pas de la bible. Sur l'autel, vous trouvez un sermon du Dr. Hauser ainsi qu'un vieux parchemin, dont l'écriture cunéiforme rappelle étrangement celle d'une partition musicale. Recevez l'aide de jeu Sermon. Réussissez un test de savoir pour gagner le sort « Lier un Monstre ».

CRYPTE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Les plaques sur les cercueils datent du XVII^{ème} siècle jusqu'au début du XVIII^{ème}. Vous examinez un squelette dont la boîte crânienne a été mutilée par une ouverture grossière en forme d'étoile, lorsque celui-ci vous saisit le poignet. Placez un zombie sur votre case. Lorsqu'il est tué, prenez le Crâne Cérémonial.

CHAMBRE
D'AMI

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Les fenêtres ont toutes été barricadées alors que les murs sont recouverts de symboles en forme d'étoile tracés grossièrement à la craie. Sur le sol, un livre sur l'histoire et les légendes locales git ouvert aux côtés d'un reste de bougie consumée. Recevez l'aide de jeu Histoire Locale.

GOUFFRE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Le Dr. Hauser est allongé par terre en bas de l'escalier. Il a un trou en forme d'étoile sur le crâne. Il vous fixe d'un regard dément, puis ses yeux reprennent vie dans un ultime élan de lucidité : « Je suis désolé, j'ai échoué », vous murmure-t-il, « Je suis désolé, j'ai trahi la science. » Placez le Dr. Hauser (Marqueur Cadavre) sur la case de gauche du Gouffre.

SOUTERRAIN
2

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

La flamme vacillante d'une lanterne se déplace vers vous depuis les profondeurs des grottes souterraines. Une vieille femme en émerge en fredonnant un air étrange que vous jureriez avoir déjà entendu. Placez le Patient n°3 sur la case de l'investigateur.

BOÎTE À
PUZZLE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Le couvercle s'ouvre et révèle un ornement en forme d'étoile d'environ trois centimètres d'épaisseur. Il est taillé dans de la pierre noire animée de couleurs iridescentes. La surface lisse entre les branches de l'étoile indique qu'il a autrefois été inséré dans quelque chose... Prenez le Sceau de Pierre (artefact).

PLACARD
DE
RANGEMENT

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Alors que vous vous frayez un chemin à travers un tas de boîtes et de vieilles caisses, vous remarquez une silhouette sombre blottie dans un coin. La forte odeur d'urine qui en émane vous donne envie de vomir. Lisez la carte Interrogatoire du Patient n°4.

ENTRÉE

L'ASILE DE LA
TOUSSAINT

Un relent d'alcool et de saleté émane de la cabane délabrée. Le sol a été détruit et un trou semble y avoir été creusé par des griffes. Vous êtes pris par une envie irrésistible de vous allonger et d'écouter l'étrange mélodie qui en émerge. Réussissez un Test de Volonté ou prenez 1 point d'horreur et terminez immédiatement votre tour.

3 Carte Exploration

Notez que la nouvelle Carte Exploration ne doit pas être placée sur le plateau au début de la partie. Elle n'est révélée qu'après avoir résolu la Boîte à Puzzle.



Cartes Mythe

0

AIDEZ-MOI !

Pré-requis :

investigateur sur la même case qu'un patient.

Le dément vous attrape par le bras et vous attire vers lui en vous murmurant : « Aidez-moi ! »

Réussissez un test de Force ou perdez 1 mouvement ou 1 action pour ce tour.

0

ILS ME
POURSUIVENT !

Pré-requis :

investigateur sur une case avec une barricade.

Ils sont là, quelque part et ils s'approchent. Vous claquez la porte derrière vous et commencez à empiler tout ce qui vous tombe sous la main pour la bloquer.

Placez la barricade devant la porte.

1

RÊVE ÉVEILLÉ

Votre pire cauchemar, celui qui vous a hanté durant toute votre enfance, devient réalité tout autour de vous. Vous vous griffez les yeux et commencez à hurler.

Réussissez un test de Volonté à -2 ou prenez 1 point d'horreur.

1

HORREUR AVEUGLE

Pré-requis : deux investigateurs dans la même pièce.

Vous chanceliez d'horreur lorsque votre ami se tourne pour vous regarder. Ses yeux semblent entièrement recouverts de peau.
Réussissez un test de Volonté ou prenez 1 point d'horreur et éloignez vous d'une case de l'autre investigateur.

1

TROU DE VER

Pré-requis :

investigateur sur une case extérieure.

Le sol craque sous vos pieds comme s'il n'était fait que d'une fine croûte. Vous parvenez de justesse à ne pas tomber dans un trou sans fond.

Réussissez un test de Dextérité ou prenez 1 point de dégâts et êtes assommé.

1

ÉCHOS

Pré-requis :

investigateur sur une case souterraine.

Vous criez dans l'obscurité et écoutez l'écho de votre voix pour évaluer la profondeur des grottes.

Faites un test d'Intelligence. Si vous réussissez, prenez 1 point d'horreur et sortez du sous-sol par la sortie la plus proche.

1

RIRE DÉMENT

Vous vous arrêtez net alors que les éclats de rire malsains d'un millier de déments s'élèvent comme une bourrasque de vent venant des entrailles de l'asile.

Réalisez immédiatement une Action du Gardien gratuitement.

1

OISEAUX
DE MALHEUR

Pré-requis :

investigateur sur une case extérieure ou souterraine.

Un bruit d'ailes immenses et tannées réveille dans votre esprit des images à demi oubliées. Mais où donc avez-vous déjà entendu parler de ce type d'oiseau ?
Faites un test de Savoir. Si vous réussissez, prenez 1 point d'horreur.

1

DE L'AUTRE CÔTÉ

Pré-requis :

investigateur sur une case intérieure, en surface.

Vous regardez à travers une fissure dans le mur et apercevez une grotte aux dimensions gigantesques de l'autre côté. Vous êtes sous le choc et reculez rapidement.

Prenez 1 point d'horreur.

2

EN DESSOUS

Pré-requis :

investigateur sur une case extérieure.

Une main froide et décharnée vous attrape la cheville. La créature pâle et sans yeux se fraye un chemin en dehors du sol.

Placez 1 Zombie sur votre case.

2

AMI OU ENNEMI ?

Pré-requis : deux investigateurs sur la même case.

Pourquoi votre ami se comporte-t-il de façon si étrange ? Il est peut-être l'un d'eux ? Vous feriez mieux de le découvrir avant qu'il ne soit trop tard.

Réussissez un test de Santé Mentale ou attaquez l'autre investigateur à mains nues.

2

L'ŒIL DANS
LE CIEL

Pré-requis :

investigateur sur une case extérieure.

Le ciel est sombre et vide, à l'exception d'un œil immense qui vous observe en tournoyant.

Prenez 1 point d'horreur et passez la porte déverrouillée la plus proche.

Cartes Action du Gardien

Les Cartes Action du Gardien Présence Maléfique, Danse Macabre et Pulsion Incontrôlable doivent être placées face visible devant vous en début de partie. La Carte Action du Gardien Disciple d'Azathoth doit être placée face cachée à portée de main.

1 PRÉSENCE MALÉFIQUE



Action : Piochez 1 carte Mythe et 1 carte Trauma

2 DANSE MACABRE



Action : Vous pouvez déplacer tous les zombies d'1 case. Vous pouvez déplacer tous les autres monstres de 2 cases maximum.

NB : Vous ne pouvez utiliser cette action qu'une fois par tour.

2 PULSION INCONTRÔLABLE



Action : Choisissez un investigateur qui ne porte pas le Sceau de Pierre (artefact). Déplacez-le d'une case ou forcez-le à résoudre une action (sauf attaquer).

NB : Si l'investigateur a 0 en santé mentale, vous pouvez le forcer à attaquer un autre investigateur.

2 DISCIPLE D'AZATHOTH



Placez un Zombie sur cette carte

Action : Forcez un investigateur à passer un test sous sa Santé Mentale. S'il échoue, le Zombie sur cette carte peut immédiatement l'attaquer.