



L'ASILE DE LA TOUSSAINT

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE

Guide de l'Investigateur

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

L'Histoire Jusque-là

Au plus profond de la campagne de la Nouvelle-Angleterre se situe l'Asile de La Toussaint. Construit à l'origine lors d'une épidémie soudaine de folie parmi la population dans les années 1700, il fut longtemps laissé à l'abandon et était presque tombé dans l'oubli lorsqu'il suscita un regain d'intérêt il y a quelques années. Un jeune psychiatre nommé Benjamin Hauser, fraîchement diplômé de l'Université Miskatonic d'Arkham, adressa une requête au conseil municipal pour lui permettre de reprendre les lieux afin de les transformer en une institution psychiatrique moderne. Il eut gain de cause en faisant valoir que sa situation isolée et la tranquillité alentour étaient idéales pour expérimenter de nouvelles méthodes afin d'améliorer le traitement des patients.

La grogne monta cependant rapidement au sein du conseil municipal lorsque le Docteur Hauser, sitôt sa requête accordée, commença à démolir les vieux édifices qui étaient inscrits au patrimoine de la ville. Mais ce ne fut rien comparé à l'indignation publique qui suivit lorsqu'il révéla ses projets pour la nouvelle institution : au lieu de garder ses patients en sécurité, enfermés dans de minuscules cellules sans fenêtre, il comptait construire sur le domaine de petites dépendances qu'ils pourraient utiliser comme lieu de résidence, leur permettant ainsi de se déplacer librement. Alors que les agriculteurs locaux et les villageois entretenaient déjà une méfiance naturelle

envers ce médecin de la ville et ses conceptions de citadin, au sein même d'Arkham, à quelques trente kilomètres de là, la nouvelle suscita une vague de protestations. Qu'allait-il se passer, demanda un notable dans une lettre publique adressée au maire, allait-on bientôt voir les fous déambuler librement en plein centre ville ?

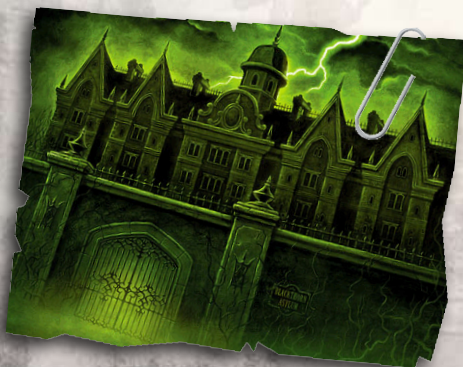
Le Docteur Hauser défendit ardemment ses idées, s'appuyant sur la renommée parfois controversée d'éminents chercheurs en médecine du monde entier. Il argumentait que ce n'était qu'en encourageant les délires de ses patients tout en les confrontant à une réalité quotidienne non institutionnalisée qu'il pouvait espérer purger leur esprit et les guérir de leur folie. L'opinion publique parvint cependant à convaincre le maire de brider le projet du Docteur Hauser en ne lui adressant que les cas les plus bénins d'aberrations mentales. Mais comme cela devait fatalement arriver, une actualité en effaçant une autre, l'histoire arrêta de faire la une des journaux au bout de quelques semaines pour être reléguée à quelques lignes dans les pages de faits divers et finit par tomber dans l'oubli. C'est alors que le maire, qui attendait discrètement que les choses se tassent, trop tenté par la perspective de débarrasser l'asile d'Arkham de ses criminels les plus dérangés, ne tarda pas à livrer ses premiers cas de démence profonde au Docteur Hauser.

L'Histoire Jusque-là (suite)

Votre dernière visite à l'Asile de la Toussaint remonte à environ un an. Vous y étiez venu rendre visite à un vieux collègue et ami qui avait perdu la raison dans des circonstances tragiques, lors de sa dernière enquête à Kingsport. Vous vous souvenez d'un endroit paisible et tranquille. Aucun cri, aucun patient ne se tapant la tête contre les murs, aucune camisole de force ni cellule capitonée. Rien que l'air frais et les collines à perte de vue. Vous vous souvenez du Dr Hauser proclamant fièrement qu'aucun incident sérieux ne s'était produit et qu'il avait déjà obtenu des résultats spectaculaires qu'il espérait publier d'ici quelques mois.

Quelque chose n'a pourtant pas dû se passer comme prévu. Aucun article n'est paru dans aucune des revues médicales que vous avez consultées. Et puis il y a cette lettre que vous avez reçue de votre ami, visiblement terrorisé, il y a quelques jours. Aussi incohérente et décousue qu'elle puisse être, elle parle davantage d'un prêtre que d'un médecin.

Une fois de plus, il semblerait que la science se soit trop éloignée de la voie de la raison.



L'Asile de la Toussaint

Préparer le plateau

Placez les tuiles Plateau, les marqueurs Élément de Salle et les marqueurs Porte Scellée comme sur le schéma :



 Départ

 Barricade

 Cachette

 Porte Scellée

Avant de Démarrer

Un Vieil Ami

Le patient de l'Asile de la Toussaint qui vous a envoyé la lettre mentionnée dans « l'Histoire jusque-là » est l'un de vos vieux collègues et amis. Choisissez un investigateur (parmi ceux que les joueurs n'ont pas choisi) pour le représenter. Vous pouvez choisir ses cartes Trait mais ne pouvez pas utiliser ses éventuels sorts ou équipement de départ.

Mettez la figurine et les cartes de cet investigateur de côté pour l'instant, mais gardez-les à portée de main.

Choisir les investigateurs

Une aventure pour quatre investigateurs : le scénario a été créé pour une partie à quatre investigateurs. Si vous jouez à moins de quatre investigateurs, il est recommandé d'en choisir tout de même quatre et de contrôler le ou les investigateurs supplémentaires de manière collaborative, sans quoi l'aventure risque d'être déséquilibrée en faveur du gardien.

Investigateurs d'origine uniquement : à moins que le gardien n'en décide autrement, vous ne pouvez choisir les investigateurs que parmi les huit fournis avec la boîte de base.

Capacités spéciales : les capacités spéciales « Sensibilité Psychique » de Gloria Goldberg et « Vérification Des Théories » de Kate Winthrop n'ont aucun effet dans ce scénario. De la même manière, la capacité spéciale « Opportunité » de Joe Diamond n'a aucun effet contre certains monstres.

Actions spéciales

Action Interroger : tout investigateur peut dépenser 1 action pour interroger un PNJ situé sur la même case que lui. Les monstres ne peuvent pas être interrogés.

Action d'Échange : tout investigateur peut dépenser 1 action pour donner un ou plusieurs objets en sa possession à un autre investigateur situé sur la même case que lui. Cette action vient en plus de l'Étape d'Échange des Investigateurs normalement possible au début du Tour du Gardien.

Recommandations Stratégiques

Séparez-vous : quoi qu'il arrive dans l'Asile de la Toussaint, cela arrive vite. Ce n'est qu'en vous séparant et en explorant le terrain rapidement que vous aurez une chance de résoudre le mystère avant qu'il ne soit trop tard.

Lisez attentivement les indices : lisez tous les indices que vous trouverez avec attention. Ils peuvent contenir des informations vitales sur la façon dont vous devez agir.