L'ASILE DE LA TOUSSAINT

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE

Guide du Gardien

Auteur : Jacob Schmidt-Madsen
Traduction : Gof-R
Mise en forme : Eskilax, Gof-R
Tous les scénarios de fans en francais :
http://wiki.horreuraarkham.fr/index.php?title=Scenarios_de_Fans

Contexte

Les traces de présence humaine sur le site de l'Asile de la Toussaint remontent à plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires, avant l'arrivée des Indiens d'Amérique. C'était à cette époque un lieu de culte voué au dieu obscur Azathoth dont il n'est fait mention que dans de très rares manuscrits occultes comme d'un « dieu aveugle et stupide reposant au centre de l'infini, accompagné du rythme étouffé et exaspérant d'infâmes tambours et de la plainte légère et monotone de flûtes maudites ». Les connaissances de ceux qui l'ont prié et ont sacrifié à sa gloire sont à jamais perdues. Néanmoins des fragments de leurs atroces pratiques peuvent encore aujourd'hui être trouvés dans le vaste réseau de grottes et de tunnels profondément enfoui sous l'asile et en grande partie effondré.

A en croire certaines histoires, les adorateurs d'Azathoth considéraient les fous comme des portails vivants vers des mondes au-delà du nôtre. Ils étaient enfermés dans de vastes structures souterraines nommées « villes de la folie ». Une fois par an, lors du jour que nous appelons aujourd'hui jour de la Toussaint, des failles apparaissaient dans le tissu de la réalité et les adorateurs brisaient alors les sceaux des villes souterraines, laissant les fous errer librement dans les campagnes. Les gens se considéraient privilégiés lorsqu'un fou s'égarait chez eux et avaient la stricte obligation de le traiter avec respect et révérence. Certaines sources disent même que celui qui était touché par un fou devait sacrifier sa santé mentale à la gloire d'Azathoth. Les grands prêtres découpaient alors son crâne suivant un rituel précis, puis modifiaient l'anatomie de son cerveau avant de l'envoyer rejoindre ses nouveaux frères dans les souterrains.

Après l'arrivée des colons européens, la région fut atteinte par de nombreux cas de dégénérescence mentale. Dans les premiers temps, de nombreuses familles partirent en abandonnant leur foyer, accusant les indiens d'avoir maudit les terres qu'ils avaient autrefois habitées. D'autres restèrent et eurent à subir la colère de leur Dieu, jusqu'à ce qu'en 1662 soit construite l'Eglise de la Toussaint en signe de repentance. Mais pas uniquement envers le Seigneur. L'une des entrées scellées laissée en place par les anciens habitants de la région fut découverte par le ministre local et il décida, avec les quelques personnes en qui il avait le plus confiance, de construire l'église au-dessus.

Ils espérèrent que la seule présence de l'église parviendrait à dissiper la présence maléfique souterraine, mais au fond de leur cœur ils surent toujours qu'un mal bien plus profond sommeillait en ces terres. Alors ils brisèrent le sceau et les prières anciennes et terrifiantes furent à nouveau prononcées. A l'issue du service dominical, le petit groupe d'initiés verrouillait solidement les portes de l'église de l'intérieur, avant de poursuivre d'autres dévotions dans le sous-sol où se trouvait l'un des antiques autels d'Azathoth qui marquait l'entrée des villes souterraines de la folie. Ainsi seulement pouvaient-ils garantir le maintien de la santé mentale des habitants de la région.

Ces pratiques blasphématoires continuèrent une bonne partie du siècle, jusqu'à ce qu'en 1743 un dissident de l'entourage du ministre amène une foule en colère à attaquer l'église. L'attaque était cependant attendue et l'ancien sceau qui avait été ôté jadis pour ramener la paix dans la région fut remis en place. La légende raconte que l'entrée des villes souterraines ne pouvait être scellée que de l'intérieur et que c'est là la véritable histoire derrière la mystérieuse disparition du ministre lors de l'attaque. D'autres pensent qu'il fût tout simplement consumé par les flammes qui endommagèrent certaines parties de l'église.

Contexte (suite)

Quelle que soit la vérité, et bien que le toit de l'église fut rebâti à grands frais par la communauté locale, les membres de la congrégation rapportèrent bientôt des histoires et témoignages étranges et sans précédent depuis la période antérieure à la construction de l'église. Certains sombrèrent même dans la folie et durent être internés. En fin de compte, les offices furent définitivement arrêtés et l'endroit abandonné par les habitants. Ce n'est qu'à l'issue d'une épidémie de folie parmi la population en 1789 que l'église fut réhabilitée, mais cette fois comme chapelle attenante à l'Asile de la Toussaint qui avait été construit pour prendre en charge la poussée soudaine de cas de maladie mentale. L'opposition fut naturellement forte dans la région, mais s'éteignit lorsque les quelques individus les plus influents se virent accorder des terres loin de là.

Au cours du 19ème siècle, les gens quittèrent davantage la région qu'ils ne s'y installèrent. Aujourd'hui, il n'y demeure que quelques fermes et villages fantômes. L'asile fut fermé à la fin du siècle et les habitants voient la tentative du Docteur Hauser de le faire revivre comme un nouveau témoignage de l'influence néfaste des lieux. L'avenir est sur le point de leur donner raison. Le médecin a vainement voulu agir au nom de la science mais n'a réussi qu'à ouvrir une fois de plus les portes de la folie. Alors que les myriades de rêves et de cauchemars d'Azathoth pénètrent notre monde, le voile va se déchirer sous nos yeux et la réalité se défaire. Si le sceau qui nous protège de l'horreur de la véritable réalité n'est pas replacé rapidement, nous serons plongés dans une terreur si profonde que même le privilège de l'ignorance ne pourra plus nous sauver.



Carte du Gardien

IMPORTANT : Les tuiles Souterrain 1, Souterrain 2, Crypte et Gouffre ne doivent pas être placées sur le plateau de jeu en début de partie.



Mise en place

En tant que gardien, il est conseillé de vous familiariser avec les différentes cartes et aides de jeu fournis avec le scénario avant de le jouer. Cela vous aidera à poser le contexte, à créer la bonne ambiance pendant la partie et également à prendre les bonnes décisions stratégiques en fonction des évènements.

Installer le matériel

1. Cartes Indice

Imprimez et découpez les Cartes Indice fournies avec le scénario. Notez qu'elles ne sont référencées que par leur emplacement. Elles n'ont donc pas besoin d'être découvertes en ordre séquentiel. Gardez-les face cachée devant vous et répartissez face cachée sur le plateau n'importe quelle carte Indice provenant des scénarios fournis avec le jeu de base. Lorsque les investigateurs découvrent l'une des Cartes Indice du plateau, enlevez-là du jeu et lisez à la place la Carte Indice associée à l'emplacement correspondant parmi les cartes face à vous.

2. Cartes Interrogatoire

Imprimez et découpez les Cartes Interrogatoire fournies avec le scénario. Gardez-les face cachée devant vous. Lorsqu'un investigateur interroge un PNJ (voir les *Règles Spéciales*), lisez la Carte Interrogatoire correspondant à ce PNJ. Pour les retrouver plus facilement, le nom/numéro ainsi que la position de départ du PNJ sont indiqués sur les Cartes Interrogatoire.

3. Cartes Exploration

Préparez les cartes suivantes :
Hache, Clé en Laiton, Crâne Cérémonial, Colt .38, Crucifix, Robe de Culte, De Vermis Mysteriis, Lanterne, Vin Saturnien, Sédatif, Fusil, Clé en Argent, Pied de Biche, Sceau de Pierre.
Notez que le Sceau de Pierre (artefact) est une nouvelle Carte Exploration qui doit être imprimée et découpée avant de démarrer la partie.

4. Cartes Obstacle (?)

Préparez les cartes suivantes :
Boîte à Puzzle, Placard Verrouillé, Valise.

5. Cartes Verrou

Préparez les cartes suivantes :
Porte Runique, Porte Fermée, Porte Coincée, Porte Cadenassée, Passage Terrifiant, Verrou Electrique, Salle Obscure.

6. Construire le paquet Mythe

Imprimez et découpez les Cartes Mythe fournies avec le scénario. Notez que le gardien ne peut pas avoir plus de 2 Cartes Mythe et 2 Cartes Trauma simultanément au début de la partie (voir les *Règles Spéciales*).

7. Cartes Action du Gardien

Imprimez et découpez les Cartes Action du Gardien fournies avec le scénario. Notez que certaines d'entre elles sont des versions légèrement modifiées des cartes fournies avec le jeu de base.

8. Cartes Évènement

Imprimez et découpez les Cartes Évènement fournies avec le scénario. Les cartes Évènement se divisent en deux catégories : les *Cartes Évènement Temporel*, et les *Cartes Évènement Ouvert*. Alors que les Cartes Évènement Temporel sont révélées de la même façon que les Cartes Évènement du jeu de base, 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.

9. Cartes Objectif

Imprimez et découpez les Cartes Objectif fournies avec le scénario. Notez que les deux objectifs doivent être réalisés dans l'ordre et l'un après l'autre.

10. Cartes Mythe de départ

Aucune.

11. Points de Menace de départ

Aucun (voir chapitre Menace dans les *Règles Spéciales*).

12. PNJ

Vous aurez besoin de 4 figurines pour représenter les Patients PNJ. Les Patients n°1 à n°3 peuvent être représentés par des investigateurs que les joueurs n'ont pas choisis ou par des figurines équivalentes (e.g. *Horreur à Arkham*, édité en France par Edge). Le Patient n°4 sera représenté par la figurine de l'investigateur choisi par les joueurs au cours de la mise en place (voir *Guide de l'Investigateur*).

13. Aides de Jeu

Imprimez les aides de jeu fournies avec le scénario et gardez-les à portée de main. Elles peuvent être découvertes par les investigateurs en explorant certaines salles. Chaque aide de jeu est clairement référencée par son titre et son emplacement.

PNJ

Les informations qui suivent seront à nouveau données pendant le scénario.

Patient n°1 (Cimetière)

Le Patient n°1 est un jeune homme à l'apparence sauvage. Il apparaît sur la case centrale du cimetière pendant le Prologue (voir *Prologue*).

Patient n°2 (Jardin)

Le Patient n°2 est un vieil ivrogne. Il apparaît dans le Jardin, sur la case juste à côté de l'entrée, durant le Prologue (voir *Prologue*).

Patient n°3 (Souterrain 2)

Le Patient n°3 est une vieille femme. Elle apparaît dans le Souterrain 2 lorsque les investigateurs explorent cette salle (voir la Carte Indice correspondante).

Patient n°4 (Placard de Rangement)

Le Patient n°4 est un collègue et ami des investigateurs qu'ils choisissent parmi les investigateurs restants pendant la mise en place (voir le *Guide de l'Investigateur*). Il apparaît dans le Placard de Rangement lorsque les investigateurs explorent cette pièce (voir la Carte Indice correspondante). Voir les *Règles Spéciales* pour une explication sur la façon dont il peut être joué par un joueur dont l'investigateur serait mort.

Dr Hauser (Gouffre)

Le Dr Hauser est le jeune psychiatre qui dirige l'Asile de la Toussaint. Il est actuellement mourant et définitivement fou. Il apparaît sous la forme d'un marqueur Cadavre dans le Gouffre lorsque les investigateurs explorent cette salle (voir la Carte Indice correspondante).



Répartir les Cartes

Cartes Exploration face cachée devant le Gardien : *Hache, Crâne Cérémonial, Colt .38, Robe du Culte, Lanterne, Clé en Argent, Sceau de Pierre (artefact).*

Cartes Action du Gardien face cachée devant le Gardien : *Disciples d'Azathoth.*

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées

Crypte
Indice (Crypte)

Gouffre
Indice (Gouffre), Porte Runique 🔒

Chapelle
Indice (Chapelle), Crucifix, Porte Fermée 🔒

Rangement extérieur
Pied de Biche

Placard de Rangement
Indice (Placard de Rangement)

Chambre d'ami
Indice (Chambre d'Ami), Rien d'Intéressant, Porte Coincée 🔒

Vestiaire
De Vermis Mysteriis, Vin Saturnien, Porte Cadenassée 🔒

Souterrain 1
Indice (Souterrain 1), Passage terrifiant 🔒

Entrée
Indice (Entrée)

Chambre Principale
Indice (Boîte à Puzzle), Boîte à Puzzle (?), Fusil, Placard Verrouillé (?), Indice (Chambre Principale)

Rangement de la Cave
Clé en Laiton, Rien d'Intéressant

Escalier de la Cave
Verrou Electrique 🔒

Laboratoire
Indice (Valise), Valise (?), Rien d'Intéressant

Salle d'opération
Indice (Salle d'Opération)

Glacière
Sédatif, Salle Obscure 🔒

Souterrain 2
Indice (Souterrain 2)

Rien d'Intéressant :
Placez une carte « Rien d'Intéressant » sur chacune des salles restantes à l'exception du Cimetière et du Jardin.

Règles Spéciales

Plateau

Pièces Cachées

Les 4 pièces souterraines (Souterrain 1, Souterrain 2, Crypte et Gouffre) ne doivent pas être visibles par les joueurs en début de partie. Ces pièces ne sont ajoutées au plateau qu'une fois découvertes par les investigateurs. Alors que la Crypte ne peut être découverte qu'en interrogeant le Patient n°1 (voir *Interrogatoire* ci-dessous), les autres pièces souterraines sont considérées comme découvertes lorsqu'un investigateur se rend dans une pièce ayant une connexion directe avec elles (par exemple, Le Gouffre est découvert et ajouté au plateau lorsqu'un investigateur pénètre dans la Chapelle). Notez que le Souterrain 1 n'est découvert que lorsqu'un investigateur pénètre dans le Rangement de la Cave et *non* lorsqu'un investigateur pénètre dans la Chambre Principale.

Passage Secret

Lorsque le Souterrain 1 est découvert, il devient possible de se déplacer entre le Souterrain 1 et la Chambre Principale.

Investigateurs

Mort d'un Investigateur

La mort d'un investigateur est définitive. Les joueurs ne sont pas autorisés à revenir en jeu avec un nouvel investigateur. Cependant, le joueur du premier investigateur à mourir a le droit de continuer à jouer avec le Patient n°4 si (ou dès que) celui-ci a été placé sur le plateau (voir *Patient n°4* ci-dessous pour plus de détails).

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 le Rejeton d'Azathoth (Shoggoth).

Action d'Échange

Les investigateurs peuvent dépenser 1 action pour donner un ou plusieurs objets en leur possession à un autre investigateur situé sur la même case qu'eux. Cette action vient en plus de l'Étape d'Échange des Investigateurs normalement possible au début du Tour du Gardien.

Action Interroger

Les investigateurs peuvent dépenser 1 action pour interroger un PNJ situé sur la même case qu'eux. Les monstres ne peuvent pas être interrogés. Lorsqu'un PNJ est interrogé, lisez la Carte Interrogatoire correspondant. Une fois que les Patients n°1 à n°3 deviennent Cultistes, ils ne peuvent plus être interrogés. Le Patient n°4 est automatiquement interrogé lorsque les investigateurs explorent le Placard de Rangement (voir le Carte Indice correspondante).

PNJ

Déplacement

Les Patients n°1 à n°3 ne peuvent se déplacer qu'une fois qu'ils ont été remplacés par des Cultistes (voir la Carte Évènement Ouvert : *La Dernière Valse*). Le Patient n°4 ne peut jamais être déplacé par le Gardien, mais peut être joué par un joueur dont l'investigateur est mort (voir *Patient n°4* ci-dessous). Le Dr. Hauser, représenté par un cadavre, ne peut pas se déplacer.

Patient n°4 (Placard de Rangement)

Le Patient n°4 est choisi par les investigateurs pendant la mise en place parmi les investigateurs restants (voir le *Guide de l'Investigateur*). Le patient est placé sur le plateau lorsque les investigateurs explorent le Placard de Rangement (voir la Carte Indice correspondante). Un joueur dont l'investigateur est tué peut prendre le contrôle de ce patient quand il le souhaite à partir du moment où il est apparu sur le plateau. Donner alors au joueur les Cartes Personnage et Trait correspondant à la figurine choisie pour représenter le patient. Le patient entre en jeu avec ses Points de Vie au maximum, 4 points de Santé Mentale, 2 Points de Compétence, et un Colt.38, mais sans aucun Objet de Départ ni Carte Sort.

Cartes Exploration

Boîte à Puzzle et Valise

Si les Cartes Obstacle Boîte à Puzzle et Valise ne sont pas immédiatement résolues lorsqu'elles sont découvertes, l'investigateur peut les transporter (ainsi que la Carte Indice qu'elles contiennent) au même titre qu'une Carte Exploration. Cela coûte 1 Action à un investigateur de tenter de résoudre une Carte Obstacle qu'il transporte.

Lanterne

Un investigateur portant la Lanterne peut se déplacer entre n'importe quelle salle souterraine *révélée* qui mène en dehors du plateau (Souterrain 1, Souterrain 2, Crypte et Gouffre). Une telle action coûte 2 Déplacements (ou 1 Déplacement et 1 Action).

Menace et Cartes Mythe

Menace réduite

La Gardien démarre avec 0 Point de Menace puis il reçoit chaque tour un nombre de Points de Menace égal au nombre d'investigateurs divisé par deux (arrondi au chiffre supérieur). Il reçoit de la menace normalement (i.e. égale au nombre d'investigateurs) une fois que la Carte Évènement « La dernière Valse » a été révélée. Notez que lorsqu'un investigateur est tué (voir Mort d'un Investigateur ci-dessus), le Gardien continue de gagner de la Menace sur la base du nombre d'investigateurs en jeu au début de la partie.

Cartes Mythe réduites

En début de partie, le gardien ne peut détenir qu'un maximum de 2 Cartes Mythe et 2 Cartes Trauma simultanément. Une fois que l'Evènement Temporel II a été révélé, la limite passe à maximum 4 Cartes Mythe et 4 Cartes Trauma simultanément.

Suggestions de Règles Personnelles

Investigateurs

Choisir les investigateurs

Dans la mesure où le scénario a été écrit avec les huit investigateurs de la boîte de base, l'utilisation d'investigateurs provenant d'extensions ou d'autres sources risque de briser l'équilibre de la partie ou même de la ruiner du fait de l'introduction d'objets de départ inappropriés. Vérifiez bien les capacités de tels investigateurs avant de permettre à vos joueurs de les utiliser.

Monstres

Portes verrouillées

Les monstres ne peuvent pas passer à travers les portes verrouillées avant qu'elles n'aient été ouvertes par les investigateurs.

Cartes Objectif

Révéler les Cartes Objectif

Lorsque vous révélez les Cartes Objectif, ne les montrez pas aux joueurs. Ne lisez que le premier paragraphe expliquant comment réaliser l'objectif.

Horreur

Ligne de Vue

Dans les espaces extérieurs, les investigateurs ne sont soumis à des tests d'horreur que s'ils peuvent tracer une ligne droite entre eux-mêmes et le monstre à une distance maximum de deux cases.

Tests d'Horreur Multiples

Un investigateur n'est soumis à plusieurs tests d'horreur dans un même tour que s'il se trouve confronté à différents types de monstres (e.g. si un investigateur rentre dans une pièce avec 2 Cultistes ou plus, il n'a qu'un seul test d'horreur à passer contre eux).

Recommandations Stratégiques

Cartes Mythe

Comme vous n'aurez que 2 Cartes Mythe et 2 Cartes Trauma au maximum à disposition avant que l'Evènement Temporel II ne soit révélé, évitez de garder dans votre main des cartes qui ne vous sont d'aucune utilité immédiate.

Disciples d'Azathoth

La carte d'Action du Gardien Disciple d'Azathoth doit être utilisée avec précaution. Elle sera plus efficace si vous vous ne vous concentrez qu'à réduire la santé mentale d'un ou deux investigateurs maximum dès le début de la partie et utilisez ensuite la carte contre eux lorsque vous l'obtiendrez à la fin du sixième tour (voir *Évènement Temporel II*). Bien qu'il soit inutile de dépenser de la Menace pour utiliser cette carte avant que le niveau général de santé mentale des investigateurs soit au plus bas, gardez en tête que vous ne pourrez plus l'utiliser lorsque l'Objectif n°1 aura été révélé (voir la Carte Objectif n°1).

La Dernière Valse

Il s'agit plus d'un rappel que d'un conseil stratégique. Pensez bien à jouer La Dernière Valse (Carte Évènement Ouvert) dès qu'un investigateur entre dans la Chapelle. Si vous avez peur d'oublier, placez la carte sur la tuile du Gouffre qui doit également être révélée et ajoutée au plateau de jeu lorsqu'un investigateur entre dans la Chapelle.

Pièces souterraines

Gardez en tête que la Crypte, le Souterrain 1 et le Souterrain 2 disparaissent lorsqu'un investigateur réalise l'Objectif n°1 (le Gouffre devient également scellé pour le reste de la partie). Pensez à déplacer vos monstres hors de ces pièces auparavant, sans quoi ils seront automatiquement tués. Toutefois, si vous parvenez à coincer un investigateur dans l'une de ces pièces au moment où l'Objectif n°1 est réalisé, il mourra également.

Animer la partie

Souvenez-vous que votre rôle en tant que Gardien est de faire passer un bon moment aux joueurs. Essayez d'organiser vos déplacements et de jouer vos cartes dans le but de maintenir l'ambiance et la tension dans la partie. Vous ne devez évidemment pas rendre les choses trop faciles pour les investigateurs, mais vous ne devriez pas non plus exploiter les règles ou les cartes pour leur rendre la partie impossible, voire incohérente (comme par exemple utiliser constamment la carte *Pulsion Incontrôlable* pour faire lâcher des objets aux investigateurs).

FAQ

- Le gardien peut-il déplacer le Mi-Go dans le Gouffre (voir *Carte du Gardien*) avant que cette salle n'ait été révélée ?

  Non, de la même manière qu'il ne peut pas être déplacé dans la Chapelle avant que la Carte Verrou située dans le Gouffre ne soit résolue par les investigateurs

- Le Zombie placé sur la Carte Action du Gardien Disciples d'Azathoth (voir la carte) peut-il être attaqué par un investigateur ?

  Non

- Le Gardien peut-il attaquer ou blesser le Patient n°4 avant qu'il ne soit joué par un joueur dont l'investigateur a été tué (voir les *Règles Spéciales*) ?

  Non

- Dans le cas, peu probable, où l'Objectif n°1 serait réalisé avant que l'Évènement Temporel III ne soit révélé, faut-il quand même résoudre l'Événement Temporel III ?

  Non

- Que se passe-t-il si un investigateur joue la carte Sceau de Pierre pour sceller l'entrée de la Chapelle depuis le Gouffre (voir *Carte Objectif n°1*) ?

  Il est tué, ainsi que tout autre investigateur ou monstre situé dans le Gouffre.

- Que se passe-t-il si des investigateurs ou des monstres se trouvent dans les 3 pièces souterraines (Souterrain 1, Souterrain 2 et Crypte) lorsqu'elles sont retirées de la carte (voir *Carte Objectif n°1*) ?

  Ils sont tués.

Prologue

Quand tous les joueurs ont terminé leur préparation, lisez à haute voix le texte suivant :

1er novembre 1928. Jour de la Toussaint.

Vous arrivez à l'asile en fin d'après-midi après avoir passé plusieurs heures à vous perdre sur de petites routes de campagne. Le sol est recouvert d'un tapis de feuilles jaunes qui étouffe le bruit de vos pas lorsque vous quittez votre voiture et vous dirigez vers le portail. En relisant une dernière fois la lettre de votre ami interné, vous vous demandez si ce n'est pas votre imagination débordante qui vous a poussés à faire tout ce chemin. Le soleil se couche lentement et l'air devient soudain plus vif.

Le Dr. Hauser ne répond pas lorsque vous l'appelez depuis l'interphone du portail. Vous essayez d'ouvrir la petite porte en bois sur le mur à côté. A votre grande surprise, celle-ci n'est pas verrouillée. En traversant le parc de l'asile, vous reconnaissez à l'autre bout les quartiers privés du médecin, situés dans la seule partie restant de l'ancienne maison de fous. Le reste a été démoli et utilisé pour créer de modestes dépendances pour les patients. Celles-ci semblent bien plus lugubres et délabrées qu'elles ne l'étaient il y a un an. Il vous semble même reconnaître la maisonnette où habitait votre ami.

Alors que vous arrivez au niveau de la vieille chapelle en pierre, dont la construction remonte à plus d'un siècle avant celle de l'asile, vous apercevez un jeune homme pieds nus et hagard creuser frénétiquement dans le cimetière.

[Placer le patient n°1 dans la case centrale du cimetière.]

Vous accélérez le pas en criant le nom du docteur; autant pour vous rassurer que pour lui signaler votre présence. Un vieil ivrogne drapé dans un linge sale comme s'il s'agissait d'un habit de cérémonie émerge de l'une des maisonnettes. Il vous lance un regard louche tout en fredonnant un air étrange.

[Placer le patient n°2 dans le jardin, sur la case juste à côté de l'entrée.]

Vous frappez à la porte du docteur avec insistance. Alors que vos appels demeurent sans effet, vous vous surprenez à souhaiter qu'il soit là pour vous dire, comme il le fit jadis, que les fous ne le sont que parce qu'on les qualifie comme tels…

Épilogue n°1

A lire en cas de **victoire du Gardien** :
(tous les investigateurs sont morts ou fous ou le Rejeton d'Azathoth a brisé le sceau entre la Chapelle et la Grotte)

La disparition du Docteur Hauser et de ses patients demeure à ce jour un mystère. Un matin de début novembre, le postier de passage ne put que constater qu'ils avaient tout simplement disparu. Tout mène à croire que les lieux ont été abandonnés dans la précipitation, aucun signe de préparatif en vue d'un quelconque départ n'ayant été trouvé. Les dépendances n'étaient pas fermées à clé et renfermaient de nombreux effets personnels. Vêtements et denrées alimentaires étaient toujours dans leurs placards et leurs tiroirs. Les seuls indices laissant entrevoir ce qui avait pu se passer cette nuit fatidique de la Toussaint se résumaient à quelques traces de sang et de violence. Mais en l'absence de corps ou de survivant, ces maigres indices ne firent qu'approfondir le mystère.

Il ne reste que quelques habitants dans la région qui soient assez vieux pour se souvenir de la nuit où s'est déroulé le drame. Ils n'en parlent que rarement et jamais à des étrangers. Ceux qui ont entendu leurs histoires se souviennent plus des regards terrifiés sur leur visage que du récit qui les accompagnait. Des formes humaines d'une pâleur mortelle, monstrueuses et aveugles, se glissant par les fenêtres et grattant de leurs ongles griffus contre les carreaux. Des porcs hurlant dans leurs étables, des chevaux s'écrasant contre les cloisons de leurs écuries, des champs jonchés de moutons et de vaches mutilés, à moitié dévorés, leur sang encore chaud coulant par giclées de leurs plaies béantes… Sans compter les récits sur cette étrange monstruosité informe, hurlant à travers les terres comme l'œil à demi arraché de quelque tempête dévastatrice, ses fibres nerveuses tournoyant à la recherche de quelque âme égarée à damner à la gloire de son maître.

L'asile n'a jamais été officiellement fermé par les autorités. Il fut juste barricadé et abandonné. Il n'en reste aujourd'hui pas grand-chose en dehors des quartiers à moitié détruits du docteur et de la vieille église en pierre qui fut utilisée comme chapelle par les patients. La folie, cependant, n'a jamais été aussi présente dans la région. On dit que des familles entières ont perdu la raison en une seule nuit. Ces incidents incitent évidemment les gens à réfléchir à deux fois avant de venir s'installer, mais la terre est devenue rare, et les prix sont parmi les plus bas dans cet État. Certains ont même commencé à parler de racheter le terrain du vieil asile pour le transformer en quelque chose de plus joyeux, peut-être un hôtel de luxe ou un parc d'attractions.

Épilogue n°2

A lire en cas de **victoire des investigateurs** :
(Les investigateurs parviennent à tuer le Rejeton d'Azathoth avant qu'il ne brise le sceau entre la Chapelle et la Grotte)

Vous n'oublierez jamais votre fuite éperdue vers Arkham cette nuit-là. Les corps rampants et les cris d'agonie finirent par se dissiper derrière vous mais votre esprit continua longtemps à vous jouer d'horribles tours. L'odeur moisie de la terre humide et de l'air vicié vous poursuivit tout au long de votre pénible route et vous auriez par moment juré que le ciel sans lune vous surplombant était en fait le toit de quelque gigantesque caverne souterraine. Aujourd'hui encore, après tant d'années, il vous arrive de vous réveiller en sursaut avec un un goût étouffant de pourriture dans la bouche, suite à d'horribles cauchemars dont vous ne vous souvenez qu'à moitié.

Si vous n'aviez pas réussi à rejoindre Arkham assez tôt le lendemain matin et réussi à convaincre le personnel hospitalier que vous n'étiez pas aussi fou que l'histoire que vous leur racontiez, beaucoup plus de malades auraient probablement réussi à s'échapper avant que la police n'arrive sur les lieux. Heureusement, les quelques-uns qui avaient quitté le domaine pendant la nuit furent rapidement rattrapés et réintégrés dans les minuscules cellules sans fenêtre de l'asile d'Arkham d'où ils venaient. Seul le Docteur Hauser ne fut jamais retrouvé. La police suspecta une arnaque et son dossier ne fut jamais clos.

L'asile de la Toussaint fut démoli quelques semaines après l'incident et seule la vieille église en pierre fut épargnée, tout comme elle l'avait été avant que le premier asile ne fût bâti en 1789. Récemment, un projet de rénovation de l'église et de création d'un musée a été reporté après la découverte d'une nouvelle entrée vers ce que les archéologues ont longtemps pensé être un vaste réseau de grottes souterraines s'étendant sous toute la région. De nouvelles fouilles doivent commencer le mois prochain et, à l'exception des habitants les plus âgés, opposés par principe à toute espèce de changement, la communauté scientifique aussi bien que le grand public montrent un grand enthousiasme à l'idée d'approfondir leur compréhension de la culture préhistorique.