

LES ANCIENS

Une conversion pour le jeu *Rangers of Shadowdeep*



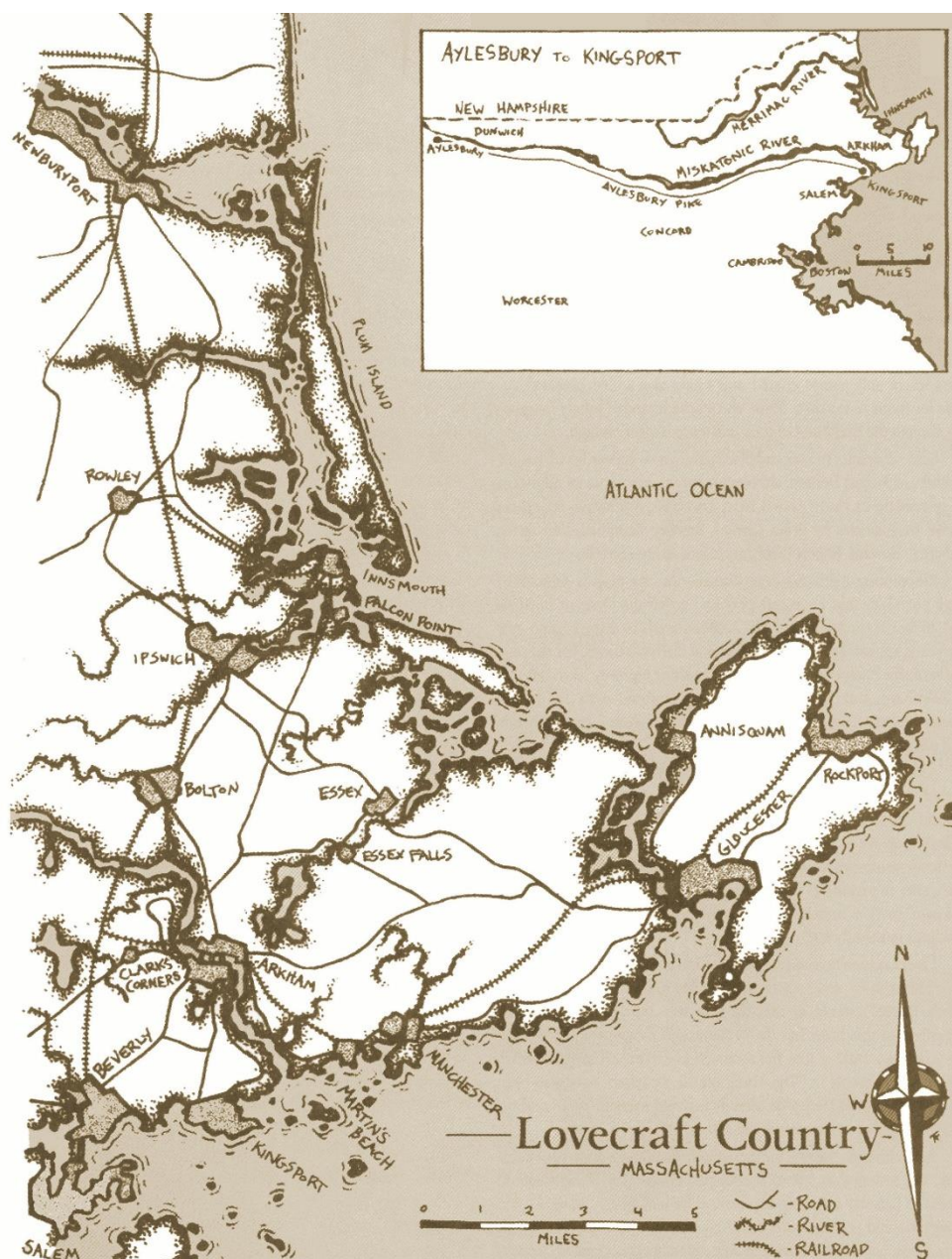
Le Culte des Goules

Campagne d'initiation

Contexte général :

Rowley, Massachussets, le 21 octobre 1922. Vous avez reçu il y a quelques jours une lettre d'un cousin éloigné qui vit dans le village de votre aïeul commun, Nicolas Wellington. Nicolas était un notable de la région, médecin et chirurgien, et avait une très bonne réputation auprès de ses concitoyens. Il a d'ailleurs, dans le cimetière du village, son propre mausolée au milieu des tombes des autres membres de la famille. Dans sa lettre, votre cousin vous parle d'une étrange activité dans ce cimetière, on y entendrait, la nuit, des cris et des chants sinistres. Les voisins parlent également de silhouettes encapuchonnées qu'ils aperçoivent se faufiler entre les tombes. Connaissant votre intérêt pour les mystères à tendances occultes, il vous a demandé votre aide, n'ayant pas réussi à capter l'attention des autorités locales.

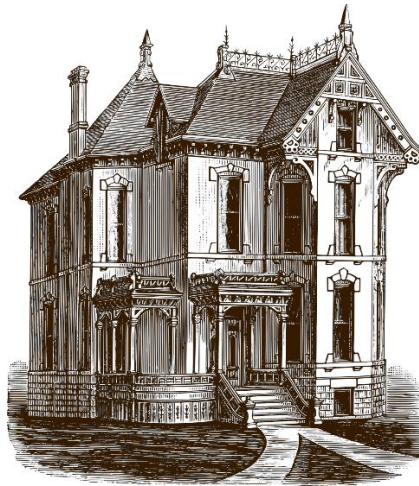
Vous avez rassemblé votre équipe de joyeux investigateurs hétéroclites, et vous êtes rendu en gare d'Arkham pour récupérer la ligne vers Newburyport.



Chapitre 1 : Des cris entre les tombes

Histoire :

Vous arrivez à Rowley en fin d'après-midi. Le train ne desservant pas le village, vous avez dû descendre à Ipswich, et c'est une calèche, dépêchée par Joseph Wellington, votre cousin, qui vous a permis de finir le trajet. Joseph vous accueille chez lui, vivant dans la maison familiale et n'ayant ni femme, ni enfants, il a la place d'héberger un groupe de voyageurs pour quelques jours.



Ne voulant pas que la nouvelle de votre arrivée fasse fuir les phénomènes, vous décidez d'aller explorer le soir même le cimetière, qui ne se trouve qu'à quelques minutes à pied de la maison. Joseph décline votre proposition de vous accompagner, il semble plutôt effrayé par la situation et n'apporte aucun début de piste à votre enquête.

Arrivés sur place et en entrant dans l'enceinte du cimetière, vous arrivez à percevoir, lorsque le vent est favorable, des bruits de conversations dont la nature vous est encore inconnue. Vous décidez de vous diriger vers le centre, d'où semblent provenir les voix.

Mise en place :

Ce scénario se joue sur une table de 60cm x 60cm. Les investigateurs et leurs compagnons commencent sur un bord de table, à 3 pouces maximum de ce bord. Au centre de la table se trouve un mausolée dont l'entrée est opposée aux investigateurs. Il doit être possible de rentrer dans le mausolée, placez un marqueur indice dans celui-ci. Placez 4 marqueurs indices comme indiqué sur la carte, et 3 cultistes proches de l'entrée du mausolée. Vous pouvez ensuite remplir la table de petits décors tels des tombes, des buissons, des arbres morts, des monuments funéraires...

Préparez le paquet de cartes indices : 7 à 10 rouge.

Et le paquet de cartes événements : 3 à 10 noir.

MODE EPIQUE :

Ajoutez un zombie au centre de chaque bord de table adjacent au bord de départ des investigateurs.

Carte :**Règles spéciales :**

Le point clé du scénario est l'intérieur du mausolée.

Malgré la nuit, la clarté de la lune est suffisante pour ne pas considérer l'effet *Obscurité*.

Pendant la phase d'évènements de chaque tour, les joueurs doivent piocher une carte du paquet évènement et consulter la table correspondante.

Ce scénario prend fin lorsqu'un évènement l'indique, ou à l'issue du 6^e tour de jeu. S'il prend fin de cette seconde façon, lisez le paragraphe 006 du compendium.

Quand un héros se déplace au contact d'un marqueur indice, son tour prend fin immédiatement et il résout les effets du marqueur suivant la lettre indiquée dessus :

A : Mausolée de Nicolas Wellington : lorsque vous révélez cet indice, lisez le paragraphe 001 du compendium.

B : piochez une carte dans le paquet des indices et consultez le tableau suivant :

CARTE	INDICE
10 rouge	<p>Cadavre ! Vous tombez sur le cadavre d'un cultiste encapuchonné. Il est encore frais et ses viscères sont répandus sur sa toge, il vous semble même qu'il en manque une bonne partie. Faites un jet de Perception (SD8), sur une réussite, vous remarquez que le cadavre tient en main une clé que vous récupérez. Notez que vous avez la [M]Clé en fer.</p> <p>Dans tous les cas, les responsables du massacre sont encore tout près ! Placez 2 goules à 5'' du héros qui a découvert l'indice.</p>

9 rouge	<p>Cachette : la configuration de cette pierre tombale vous semble étrange, les sillons qu'elles comportent laissent à penser qu'elle pourrait s'ouvrir... Faites un test de Force (SD10) ou de Sciences (SD8). Sur une réussite, le mécanisme s'ouvre et laisse apparaître une cache secrète contenant un vieux livre poussiéreux. Notez que vous possédez le <i>[M]Registre des Goules</i>.</p> <p>Un investigateur qui détient le livre peut tenter pour une action de le déchiffrer, faites un test de Lettres (SD8). Sur une réussite, lisez le paragraphe 002 du compendium.</p>
8 rouge	<p>Tombe connue : la tombe que vous trouvez ici est celle de Sarah Wellington, la fille de Nicolas. Celle-ci semble avoir été fraîchement retournée, à tel point qu'une partie du cercueil est visible. A travers le bois vermoulu, et à la faveur d'un rayon de lune un peu plus clair que les autres, il vous semble voir briller quelque chose. Si vous souhaitez fouiller le cercueil, lisez le paragraphe 003 du compendium.</p> <p>Une fois votre choix fait, un gémissement sinistre attire votre attention, placez 2 zombies au milieu d'un bord de plateau déterminé au hasard.</p>
7 rouge	<p>Brouette abandonnée : entre deux tombes, vous trouvez une vieille brouette de bois abandonnée par son propriétaire. A en juger par son état, cela fait un moment qu'elle n'a pas bougé de cet endroit. Faites un jet d'Investigation (SD10), sur une réussite, vous trouvez une bouteille de vieux Scotch.</p>

Evènements :

CARTE	EVENEMENT
10 noir	<p>Râles dans la nuit : une longue plainte semble porter son propre écho dans le cimetière. Ajoutez deux zombies, chacun au centre d'un bord de table déterminé aléatoirement.</p>
9 noir	<p>Renforts : de nouvelles silhouettes encapuchonnées apparaissent soudain dans votre champ de vision. Ajoutez deux cultistes, chacun au centre d'un bord de table déterminé aléatoirement.</p>
8 noir	<p>Chant : un chant sinistre s'élève, il vous semble qu'il est repris par des dizaines de voix qui vous entourent en pleine nuit. Tous les héros effectuent un test de Volonté (SD14), ceux qui échouent perdent 1 point de Santé mentale.</p>
7 noir	<p>Brume : une brume basse et épaisse s'abat sur le cimetière, comme si les tombes elles même en étaient la source... Vous redoublez d'effort pour ne pas trébucher sur une stèle. Tous les héros subissent un malus de -1 à leur Mouvement. Si la table a déjà un effet <i>Obscurité</i>, ce malus n'est pas cumulatif.</p>
6 noir	<p>Rayon de lune : un rayon de clarté plus intense semble percer la nuit, l'espace d'un instant, l'obscurité vous paraît moins oppressante. Chaque héros effectue un test de Volonté (SD12), sur une réussite, il regagne 1 point de santé mentale perdu. Si un effet d'obscurité est actif sur la table, il est maintenant terminé.</p>
5 noir	<p>Appel des os : des cliquetis résonnent autour de vous, comme des bruits d'ossements que l'on entrechoque. Ajoutez deux goules, chacune dans une direction aléatoire à 5 pouces à partir du mausolée. Elles ne peuvent se trouver à moins d'1" d'une figurine de héros.</p>
4 noir	<p>Terreur : vous êtes pris d'une étrange et soudaine envie de prendre vos jambes à votre cou et de fuir le plus loin possible. Tous les héros effectuent un test de Volonté (SD12), ceux qui échouent perdent 1 point de Santé mentale.</p>
3 noir	<p>Nuages : d'épais nuages s'amassent soudain devant la lune, l'astre brillant n'est même plus visible. Considérez la table dans l'<i>Obscurité</i> et appliquez en les règles.</p>

Compendium

Lorsqu'un élément du scénario vous autorise à lire un paragraphe, et seulement à ce moment-là, lisez-le en veillant à ne pas consulter les autres paragraphes.

N° DE PARAGRAPHE	TEXTE A LIRE A HAUTE VOIX
001	<p>Le Mausolée est décoré sur le mur central d'une gravure représentant certainement Nicolas Wellington. Au centre de la salle, un escalier droit s'enfonce dans le sol sur quelques mètres, pour atterrir sur une lourde porte en fer. Tant qu'une figurine de héros possédant la [M]Clé en fer se trouve dans le mausolée, ce héros peut choisir d'ouvrir la porte pour une action gratuite et ainsi mettre fin au scénario en lisant de paragraphe 004 du compendium.</p> <p>Si vous n'avez pas la clé, vous pouvez tenter de crocheter la porte. Au prix d'une action, toute figurine se trouvant dans le mausolée peut faire un test de Crochetage (SD14). Sur une réussite, la porte s'ouvre et le scénario se termine en lisant de paragraphe 004 du compendium.</p>
002	<p>Ce livre entièrement manuscrit s'avère être la liste secrète des membres locaux du Culte des Goules. Sa création remonte à plusieurs centaines d'années, et parmi eux, vous identifiez clairement le nom de Nicolas Wellington.</p>
003	<p>Vous déblayez le reste de terre qui recouvre le cercueil, puis ouvrez soigneusement son couvercle dont le bois s'effrite en grande partie sous vos doigts. Là, se trouve le cadavre de Sarah, et autour de son cou, un pendentif d'argent qui semble avoir été épargné par le temps. Il ressemble à une étoile, ou peut-être une rose des vents.</p> <p>Si vous souhaitez le prendre, lisez le paragraphe 005 du compendium. Sinon, vous rebouchez soigneusement le trou et adressez une prière silencieuse à sa mémoire.</p>
004	<p>La lourde porte s'ouvre avec un léger grincement, elle donne sur un couloir souterrain éclairé par une torche qui vacille sous l'appel d'air. Au fond du couloir, une porte en bois est entrouverte, mais pas suffisamment pour que vous distinguiez ce qu'elle renferme. Rassemblant votre équipe, vous pénétrez dans le couloir. Fin du chapitre 1.</p>
005	<p>Vous vous saisissez du pendentif, notez que vous possédez maintenant le Pendentif de Sarah. Tant que vous le portez, celui-ci ajoute 1 point de Santé Mentale à votre maximum.</p>
006	<p>Vous avez toutes les peines du monde à vous frayer un chemin entre les cultistes et les morts-vivants. Ne vous attendant pas à une présence aussi tenace, vous perdez un temps précieux pour arriver jusqu'à la porte du mausolée et trouver un moyen de l'ouvrir. Notez que vous avez « <i>perdu du temps</i> », et lisez le paragraphe 004 du compendium.</p>

Dénouement et expérience :

En supposant que les investigateurs aient survécu, passez au scénario 2. Toutes les figurines qui ont survécu regagnent leur Santé de départ, mais pas leur Santé Mentale. Les investigateurs gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

+2 PX pour chaque Cultiste, goule ou zombie tué.

+6 PX pour chaque marqueur indice découvert.

+5 PX si vous avez trouvé la clé en fer.

+10 PX si vous avez trouvé le registre des Goules.

+15 PX si vous avez déchiffré le registre des Goules.

+15 PX si vous possédez le Pendentif de Sarah.

+6 PX si vous avez trouvé la bouteille de vieux scotch.

Chapitre 2 : Le puits d'invocation

Histoire :

Vous vous retrouvez tous entassés dans le couloir séparant les deux portes. Celui-ci est constitué de murs de pierre rapportées et semble aussi vieux que le cimetière lui-même. Aucune inscription n'est visible sur les murs ou sur les portes, et les torches qui éclairent correctement la pièce sont de facture très simple, ce qui ne laisse rien transparaître de la nature de cet endroit. De temps en temps, des éclats de voix vous parviennent, et vous comprenez que vous n'êtes pas les seuls dans ce souterrain.

Mise en place :

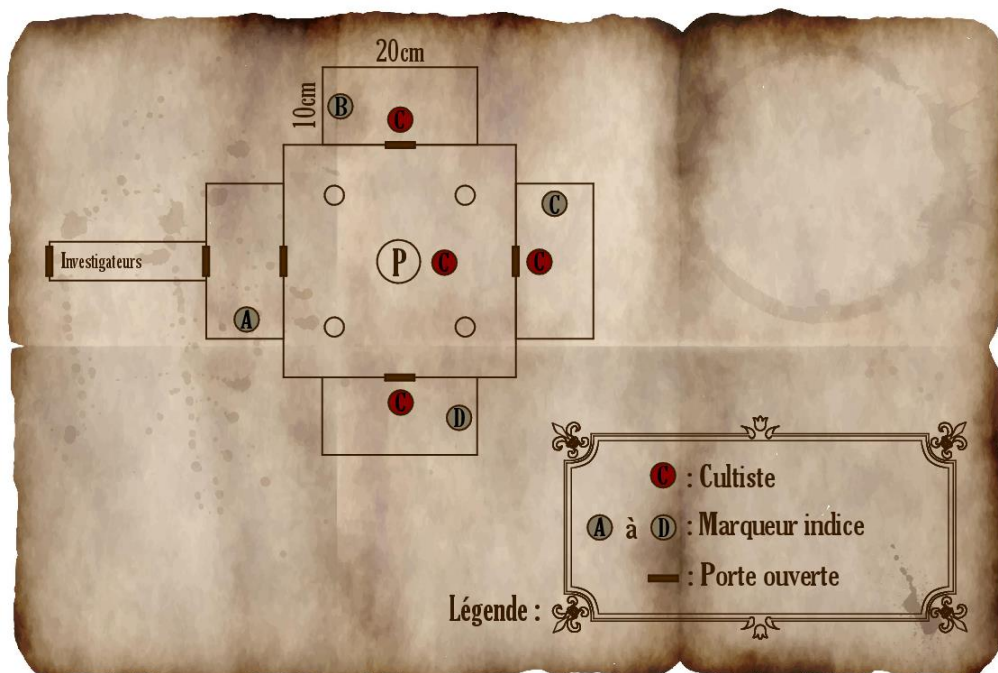
Ce scénario se joue en intérieur dans un ensemble de 5 salles et d'un couloir. Le couloir est le lieu de départ des investigateurs, il mesure idéalement 5cm x 20cm. La grande salle centrale mesure 30cm x 30cm, et chaque petite salle mesure 20cm x 10cm. Au centre de la grande salle se trouve un portail dimensionnel ressemblant à un grand puits, et 4 piliers sont placés de sorte à former un carré dans les diagonales de la pièce. Placez 4 marqueurs indice et 4 cultistes comme indiqué sur le plan. Les salles peuvent ensuite être complétées de petits mobilier suivant leur thème (A = vestiaire, B = bureau, C = laboratoire, D = Réserve). Toutes portes sont ouvertes et ne peuvent être refermées.

Préparez le paquet de cartes évènements : 3 à 10 noir.

MODE EPIQUE :

Le cultiste dans le laboratoire est un Chef de culte.

Carte :



Règles spéciales :

Le scénario n'a pas de point clé

Les salles sont toutes éclairées par la lumière de torches, ignorez l'effet *Obscurité*.

Pendant la phase d'évènements de chaque tour, les joueurs doivent piocher une carte du paquet évènement et consulter la table correspondante.

Ce scénario prend fin lorsqu'un évènement l'indique, ou à l'issue du 6^e tour de jeu (5 si vous avez « *perdu du temps* » au chapitre précédent). S'il se termine de cette seconde façon, notez que vous avez « *rebroussé chemin* ».

Quand un héros se déplace au contact d'un marqueur indice, son tour prend fin immédiatement et il résout les effets du marqueur suivant la lettre indiquée dessus :

A : Vestiaire : en fouillant dans les affaires des cultistes, vous trouvez un petit coffret intéressant. La figurine porte désormais un marqueur trésor.

B : Bureau : le bureau est un véritable capharnaüm, des piles de vieux parchemins y sont entassées. Faites un test de Lettres (SD10) pour tenter de les déchiffrer, sur une réussite, lisez le paragraphe 002 du compendium.

C : Laboratoire : vous trouvez un ensemble de feuillets manuscrits qui comportent de nombreux croquis, des notes griffonnées et des corrections raturées. Pour une action, tout héros qui se trouve dans le laboratoire peut fouiller les feuillets avec un test de d'Investigation (SD10). Sur une réussite, lisez le paragraphe 001 du compendium.

D : Réserve : un empilement de caisses dont la plupart sont vides ou contiennent des substances étranges qui vous répugnent un peu. Faites un test de Perception (SD8), sur une réussite, vous trouvez une *[M]Pioche*. Elle peut être utilisée comme une arme à 2 main basique.

Evènements :

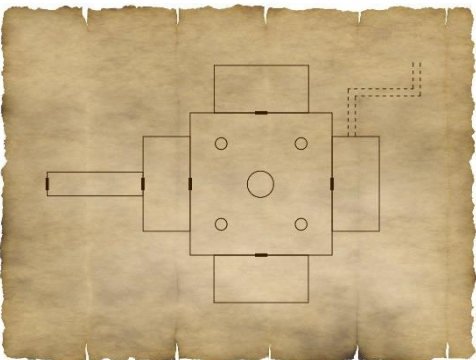
CARTE	EVENEMENT										
10 noir	<p>Parfum iodé : une odeur de marée basse emplie soudainement la pièce, le portail s'agite comme la surface d'une eau verdâtre et s'en échappe des créatures monstrueuses, suivant le tableau ci-dessous :</p> <table border="1" data-bbox="464 1653 1295 1841"> <thead> <tr> <th>Résultat du dé</th> <th>Créature invoquée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 à 7</td> <td>2 Hybrides</td> </tr> <tr> <td>8 à 13</td> <td>1 Profond</td> </tr> <tr> <td>14 à 19</td> <td>1 Shaman Profond</td> </tr> <tr> <td>20</td> <td>1 Larve Stellaire de Cthulhu</td> </tr> </tbody> </table> <p>Placez cette/ces créature(s) au contact du portail.</p>	Résultat du dé	Créature invoquée	1 à 7	2 Hybrides	8 à 13	1 Profond	14 à 19	1 Shaman Profond	20	1 Larve Stellaire de Cthulhu
Résultat du dé	Créature invoquée										
1 à 7	2 Hybrides										
8 à 13	1 Profond										
14 à 19	1 Shaman Profond										
20	1 Larve Stellaire de Cthulhu										
9 noir	<p>Alerte ! : vous ne savez pas ce qui vous a trahi, mais l'alerte aux intrus a été donnée. Ajoutez un cultiste dans le laboratoire. Le point clé du scénario devient le portail.</p>										

8 noir	<p>Le retour : une longue plainte s'élève de la porte par laquelle vous êtes entré, l'un des zombies a réussi à se frayer un chemin derrière vous. Placez un zombie devant la porte d'arrivée des investigateurs.</p> <p>Si vous possédez le Pendentif de Sarah, ce zombie est un zombie nommé : <i>Sarah Wellington</i>, qui vient récupérer son bien. Elle a le profil ci-joint :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="7">SARAH WELLINGTON (ZOMBIE)</th> <th>PX / 4</th> </tr> <tr> <th>Mouvement</th> <th>Combat</th> <th>Tir</th> <th>Armure</th> <th>Volonté</th> <th>Santé</th> <th>Notes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>+2</td> <td>0</td> <td>12</td> <td>+2</td> <td>10</td> <td>Mort-vivant, Horreur 12</td> </tr> </tbody> </table> <p>Le point clé de ce monstre est le héros qui porte le pendentif.</p>	SARAH WELLINGTON (ZOMBIE)							PX / 4	Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	4	+2	0	12	+2	10	Mort-vivant, Horreur 12
SARAH WELLINGTON (ZOMBIE)							PX / 4																
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes																	
4	+2	0	12	+2	10	Mort-vivant, Horreur 12																	
7 noir	<p>Rafale : une forte rafale de vent s'engouffre violement dans le couloir et vient mourir dans le souterrain, éteignant au passage la plupart des torches murales. Le couloir, le vestiaire et la grande salle sont désormais considérés comme étant dans l'<i>Obscurité</i>.</p>																						
6 noir	<p>Plus on est de fous ! : un brouhaha de cris divers et déments s'élève soudain du portail, comme s'il s'était ouvert sur l'asile d'Arkham lui-même. Et cela doit être vrai, car des silhouettes passent par le puit béant, suivant le tableau ci-dessous :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Résultat du dé</th> <th>Créature invoquée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 à 10</td> <td>2 Aliénés</td> </tr> <tr> <td>11 à 20</td> <td>1 Maniaque</td> </tr> </tbody> </table> <p>Placez cette/ces créature(s) au contact du portail.</p>	Résultat du dé	Créature invoquée	1 à 10	2 Aliénés	11 à 20	1 Maniaque																
Résultat du dé	Créature invoquée																						
1 à 10	2 Aliénés																						
11 à 20	1 Maniaque																						
5 noir	<p>Accalmie : un halo de lumière orangée provient désormais du portail, diffusant une douce chaleur qui se répand dans les souterrains. L'espace d'un instant, vous vous sentez comme transporté auprès d'une nébuleuse céleste dont vous ressentez les bienfaits. Chaque héros peut choisir de perdre 1 Santé mentale pour regagner 3 points de vie. Une seule fois par héros.</p>																						
4 noir	<p>Mélopée : du portail s'échappe soudain une étrange mélopée, accompagnée du sifflement de flûtes sinistres. Quelque chose tente d'entrer en contact avec vous... Tous les héros se trouvant dans la grande salle font un jet de Volonté (SD18) ou Mythe (SD16). Sur un échec, chaque héros perd 2 points de Santé mentale.</p>																						
3 noir	<p>Ombres funestes : le portail s'obscurcit, et semble aspirer la lumière des quelques torches qui éclairent la pièce. De cette obscurité en profitent pour sortir des esprits tourmentés. Placez 2 spectres au contact du portail.</p>																						

Compendium

Lorsqu'un élément du scénario vous autorise à lire un paragraphe, et seulement à ce moment-là, lisez-le en veillant à ne pas consulter les autres paragraphes.

N° DE PARAGRAPHE	TEXTE A LIRE A HAUTE VOIX
001	<p>Vous étudiez quelques minutes les feuillets et tentez de faire le rapprochement entre différents écrits. La vérité vous vient alors comme un coup de butoir : les cultistes tentent de rappeler l'esprit de Nicolas Wellington, dans une forme abominable, et le seul élément qui leur manque est le sang d'un Wellington.</p> <p>Le descendant direct de Nicolas n'est autre que Joseph Wellington, votre cousin, et vous vous rendez compte soudainement du danger qui le guette.</p>

	<p>Le parchemin où est inscrit l'invocation vous paraît d'ailleurs contenir d'autres savoirs interdits, vous pouvez le prendre, notez que vous possédez le <i>[M]Parchemin d'invocation</i>.</p> <p>Un investigateur qui détient le <i>[M]Parchemin d'invocation</i> peut tenter pour une action de le décrypter, faites un test de Mythe (SD12). Sur une réussite, lisez le paragraphe 003 du compendium.</p>
002	<p>Parmi tous les documents qui recouvrent le bureau, vous découvrez un plan particulièrement intéressant. Il révèle l'existence d'un tunnel aujourd'hui muré qui permet de rejoindre une destination inconnue.</p>  <p>Désormais, à tout moment de la partie et pour une action, un héros se trouvant dans le laboratoire peut tenter de dégager le passage sur un jet de Force (SD18). S'il possède une <i>[M]Pioche</i>, il gagne un bonus de +8 à ce jet. La réussite entraîne les investigateurs dans le tunnel et le scénario se termine alors. Notez que vous êtes « <i>passés par le tunnel</i> ». Fin du chapitre 2.</p>
003	<p>Vous commencez à y voir plus clair sur le contenu de ce parchemin, quelques lignes vous résistent encore quelques instants, puis vous comprenez enfin les possibilités qu'il vous apporte ! Perdez immédiatement 2 points de santé mentale, et gagnez le sort de rituel Portail de Kukulcan.</p>

Dénouement et expérience :

En supposant que les investigateurs aient survécu, passez au scénario 3. Toutes les figurines qui ont survécu regagnent leur santé de départ, mais pas leur santé mentale. Les investigateurs gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

Pour chaque monstre tué, vous gagnez l'expérience indiquée au bestiaire.

+6 PX pour chaque marqueur indice découvert.

+5 PX si vous avez trouvé la pioche.

+10 PX si vous avez trouvé le parchemin d'invocation.

+10 PX si vous avez décrypté le parchemin d'invocation.

+15 PX si vous avez trouvé le tunnel souterrain.

Chapitre 3 : Le prix du sang

Histoire :

Si vous avez « *rebroussé chemin* », lisez l'introduction n°1, si vous êtes « *passés par le tunnel* », lisez la n°2.

Introduction n°1 : A la lumière des derniers indices trouvés dans le souterrain, vous savez qu'il vous faut maintenant retourner à la maison familiale Wellington au plus vite. Vous sortez du vestiaire avec précipitation, remontez les marches quatre à quatre, et commencez une course entre les tombes du cimetière. Mais la route vous paraît bien longue et il vous faut vous arrêter plusieurs fois pour reprendre votre souffle. Enfin, vous arrivez en vue de maison, qui semble calme et plongée dans l'obscurité. Vous ouvrez la porte qui n'est pas verrouillée, et pénétrez dans le hall. Vous le savez, quelque chose n'est pas normal ici...

Introduction n°2 : A la lumière vacillante d'une torche empruntée au souterrain, vous vous glissez dans l'étroit passage que vous avez réussi à dégager. Le boyau que vous suivez ne permet le passage que d'une seule personne à la fois, et semble se prolonger sur des dizaines de mètres devant vous. Au bout d'un temps qui vous paraît être une éternité, vous arrivez face à un panneau de bois. En le poussant, vous vous rendez compte qu'il bascule sur le côté pour déboucher dans une pièce faiblement éclairée, et vous reconnaissez l'intérieur de la maison familiale Wellington. Vous savez Joseph en danger, et devez le retrouver au plus vite !



Mise en place :

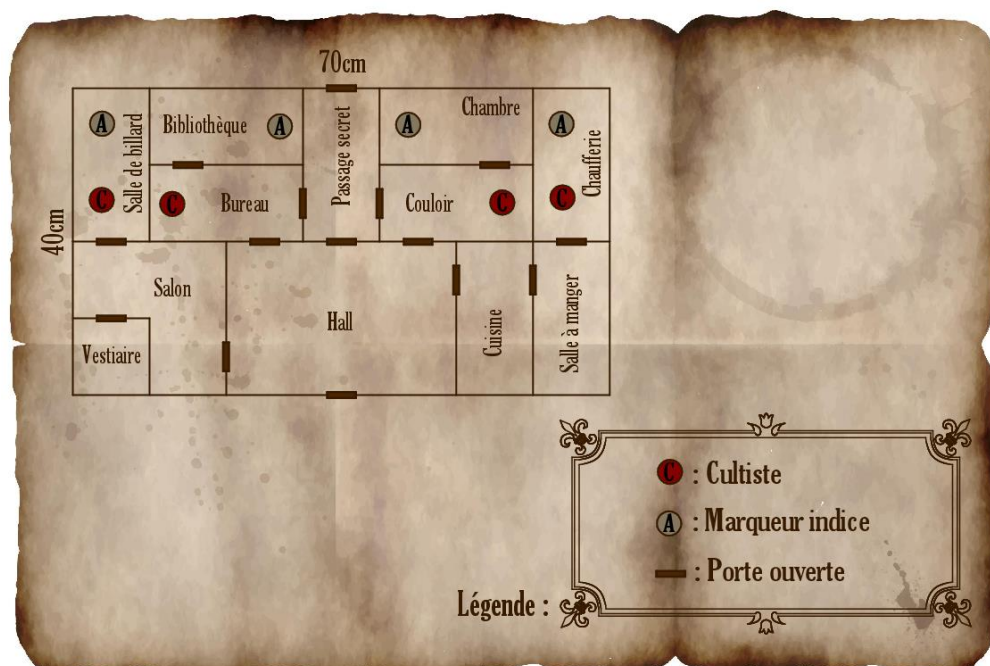
Ce scénario se joue en intérieur dans la maison familiale Wellington. Assemblez les pièces de la maison suivant la carte ci-dessous, et décorez chaque pièce suivant le thème associé. Placez 4 marqueurs indices dans les pièces désignées, et des cultistes aux emplacements spécifiés. Si vous avez « *rebroussé chemin* », la zone de déploiement des investigateurs est le Hall, devant la porte d'entrée. Si vous êtes « *passés par le tunnel* », la zone de déploiement des investigateurs est le passage secret. Toutes les portes sont considérées comme étant ouvertes et ne peuvent être refermées (sauf effet de jeu).

Préparez le paquet de cartes indices : 7 à 10 rouge.

Et le paquet de cartes événements : 3 à 10 noir.

MODE EPIQUE : Un cultiste déterminé au hasard est un Chef de culte.

Carte :



Règles spéciales :

Le point clé du scénario est le centre du Hall.

Le hall et le passage secret sont faiblement éclairés, toutes les autres pièces de la maison sont sous l'effet de l'*Obscurité*.

Pendant la phase d'évènements de chaque tour, les joueurs doivent piocher une carte du paquet événement et consulter la table correspondante.

L'objectif du scénario sera révélé en cours de partie. Si à la fin du 5^e tour, aucun objectif n'a été révélé, la partie prend fin.

Quand un héros se déplace au contact d'un marqueur indice, son tour prend fin immédiatement, il pioche une carte dans le paquet des indices et consulte le tableau suivant :

CARTE	INDICE
10 rouge	Joseph Wellington : Si vous avez « <i>rebroussé chemin</i> », lisez le paragraphe 003 du compendium. Si vous êtes « <i>passés par le tunnel</i> », lisez le paragraphe 001.
9 rouge	Attend, qu'est-ce que c'est ? : Un reflet attire soudainement votre attention. Faites un jet de Perception (SD10), en cas de réussite, vous portez désormais un marqueur trésor.

8 rouge	Quoi ma goule ? : Vous dérangez une silhouette en robe rouge étrangement voutée qui étaient en train de fouiller la pièce. Votre sang se glace lorsqu'elle relève son visage dans votre direction. Ce n'est pas un simple cultiste, c'est une goule au visage hideux ! Placez une goule au contact du héros qui a révélé cet indice.
7 rouge	Relique familiale : Vous remarquez un coffret en bois sculpté, celui-ci est finement ouvragé et porte les initiales <i>N.W.</i> Son cadenas semble tellement ancien et épais que vous doutez de votre capacité à l'ouvrir, en tout cas, la force brute ne suffira pas. Faites un test de Crochetage (SD14) ou Sciences (SD16), sur une réussite, lisez le paragraphe 002 du compendium. Si vous échouez, placez un marqueur ou un coffre dans la pièce, pour une action, un héros peut tenter de l'ouvrir à nouveau avec le même test, et le même résultat.

Evènements :

CARTE	EVENEMENT
10 noir	Claquement : une porte définie au hasard se ferme dans un claquement violent. Cette porte est désormais fermée à clé. Tout héros qui termine un mouvement au contact de la porte peut tenter de l'ouvrir pour une action gratuite. Il réussit sur un jet de Crochetage (SD12) ou Force (SD16).
9 noir	Coupure ! : le peu de lumière qui éclairait le hall s'éteint brusquement. Le hall est maintenant sous l'effet d' <i>Obscurité</i> .
8 noir	Claquement : une porte définie au hasard se ferme dans un claquement violent. Cette porte est désormais fermée à clé. Tout héros qui termine un mouvement au contact de la porte peut tenter de l'ouvrir pour une action gratuite. Il y réussit sur un jet de Crochetage (SD12) ou Force (SD16).
7 noir	Sang de Wellington : Si ce n'est pas déjà fait, il est temps de déterminer parmi les investigateurs qui est le cousin de Joseph. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, déterminez-le au hasard. Cet investigateur ressent au fond de son âme les remous du Sang des Wellington, quand bien même il aurait subi une importante dilution familiale. L'investigateur fait un jet de Volonté (SD15), sur un échec, il perd 2 points de Santé, sur une réussite, il perd 2 points de Santé Mentale.
6 noir	Klaatu Verata Nektu : Des voix se font soudain entendre, semblant venir de toutes les pièces de la demeure. Elles résonnent et récitent une sorte de mantra monstrueux dont le rythme va en s'intensifiant. A son apogée, tous les héros font un jet de Volonté (SD16), tout ceux qui échouent perdent une action à leur prochaine activation.
5 noir	Mains molles : Déterminez un investigateur au hasard possédant une lanterne et se trouvant dans une pièce obscure. Vous entendez un bruit sec juste à côté de vous, et vous imaginez mille frayeurs. Faites un test sous votre Santé Mentale actuelle, sur un échec, vous lâchez votre lanterne qui se brise, effacez-la de la liste de vos objets.
4 noir	Aux armes : Pour ennemis tenaces, fusils de chasse ! remplacez un cultiste avec arme à une main sur le plateau par un cultiste avec un fusil.
3 noir	Paroles impies : Une voix se fait entendre, plus rauque et sinistre que toutes celles que vous avez entendu jusque-là dans la maison. Vous ne comprenez pas ses paroles, mais vous savez que le savoir ancestral invoqué ici n'est pas en votre faveur. Choisissez 2 cultistes sur le plateau qui regagnent chacun 2 points de Santé perdus.

Compendium

Lorsqu'un élément du scénario vous autorise à lire un paragraphe, et seulement à ce moment-là, lisez-le en veillant à ne pas consulter les autres paragraphes.

N° DE PARAGRAPHE	TEXTE A LIRE A HAUTE VOIX																					
001	<p>Vous trouvez Joseph, recroquevillé dans un coin de la pièce, en proie à une panique absolue. Il ne semble pas avoir été blessé mais sa peur le pétrifie. Faites un test de Commandement (SD12). Sur une réussite, utilisez la valeur de Mouvement de 5 dans le profil de Joseph ci-dessous, sinon, il reste à 4. Dans tous les cas, votre nouvel objectif est désormais de faire sortir votre cousin de cet enfer et d'empêcher le culte de récupérer le sang d'un Wellington. Considérez-le comme un nouveau compagnon avec les caractéristiques ci-dessous :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="7">JOSEPH WELLINGTON</th> </tr> <tr> <th>Mouvement</th> <th>Combat</th> <th>Tir</th> <th>Armure</th> <th>Volonté</th> <th>Santé</th> <th>Notes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 (5)</td> <td>+0</td> <td>+0</td> <td>10</td> <td>+1</td> <td>8</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>La partie se termine si vous arrivez à faire sortir Joseph par la porte du Hall, ou s'il est mis hors-combat. Placez 4 cultistes dans le hall, devant la porte, dont 1 chef de culte, 1 cultiste avec fusil, et 2 cultistes avec des armes à une main.</p>	JOSEPH WELLINGTON							Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes	4 (5)	+0	+0	10	+1	8	
JOSEPH WELLINGTON																						
Mouvement	Combat	Tir	Armure	Volonté	Santé	Notes																
4 (5)	+0	+0	10	+1	8																	
002	<p>Vous ouvrez soigneusement le coffret en tenant compte de son grand âge, et découvrez à l'intérieur un ensemble de parchemins enroulés. Leur lecture est sans équivoque : à la recherche de puissance, Nicolas Wellington a tenté un ancien rituel impie. Et il a réussi ! Mais l'issue en fut bien triste pour lui, une entité monstrueuse prit possession de son corps, et fonda le Culte des Goules. C'est cette entité qui tente de revenir aujourd'hui, par une fourbe résurgence du culte. Qui est-elle ? Il n'y a malheureusement aucun indice à ce sujet...</p>																					
003	<p>Le cadavre étalé à vos pieds est bien celui de ce pauvre Joseph. Il a été tué par un violent choc sur le crâne, et git dans une mare de sang. Faites un test de Médecine (SD14). Sur une réussite, notez que vous avez identifié les prélèvements. Dans tous les cas, vous voyez que des parties du corps de Joseph ont été mutilées, et qu'il en manque même certains morceaux... Le culte à réussi à s'emparer des échantillons ! Placez un cultiste sur chaque autre emplacement de marqueurs indice (même s'ils ont déjà été découverts), consultez la table pour connaître leur nature :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Résultat du dé</th> <th>Nature du cultiste</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 à 10</td> <td>Cultiste avec arme à 1 main</td> </tr> <tr> <td>11 à 17</td> <td>Cultiste avec fusil</td> </tr> <tr> <td>18 à 20</td> <td>Chef de culte</td> </tr> </tbody> </table> <p>Le point clé de ces cultistes est le passage secret. Le nouvel objectif de la partie est d'empêcher ces cultistes d'atteindre l'entrée du tunnel qui mène au portail souterrain. La partie se termine si les 3 cultistes sont éliminés, ou si l'un d'entre eux atteint la porte du tunnel.</p>	Résultat du dé	Nature du cultiste	1 à 10	Cultiste avec arme à 1 main	11 à 17	Cultiste avec fusil	18 à 20	Chef de culte													
Résultat du dé	Nature du cultiste																					
1 à 10	Cultiste avec arme à 1 main																					
11 à 17	Cultiste avec fusil																					
18 à 20	Chef de culte																					

Dénouement et expérience :**Si Joseph est sorti en vie de la maison**

Félicitations ! Vous avez sauvé votre cousin et mis fin aux agissements du culte des Goules. C'est avec un grand soulagement que Joseph peut enfin dormir sur ses deux oreilles à nouveau. Il vous remercie mille fois, vous offre le gîte et le couvert pour encore quelques jours, le temps de vous faire visiter un peu les environs. Puis, le devoir vous appelant ailleurs, vous repartez par le train qui vous a conduit à Ipswich, avec dans vos bagages quelques souvenirs supplémentaires. Joseph a insisté pour que vous les acceptiez : vous possédez maintenant un couteau suisse (voir table des trésors page 9) et des bougies rituelles (voir table des trésors page 10).

Si Joseph a été mis hors combat

Joseph n'est pas mort, mais il a été grièvement blessé. Vous avez dû le transporter d'urgence à l'hôpital le plus proche, qui n'est pas si proche que ça... C'est la que vous vous rendez compte qu'il lui manque quelque chose : les cultistes ont eu le temps de lui couper deux doigts avant que vous ne réussissiez à les mettre en fuite. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que le Culte des Goules pourrait trouver un autre portail pour effectuer son rituel abject. Hélas, vous n'y pouvez pas grand-chose pour le moment. Sur son lit d'hôpital, Joseph vous remercie tout de même de lui avoir sauvé la vie, et vous offre sa patte de lapin porte bonheur (voir table des trésors page 9).

Si Joseph est mort, mais que ses échantillons n'ont pas atteint le portail

Malgré la mort de votre cousin, à qui vous offrirez les funérailles qu'il mérite, vous avez la maigre consolation d'avoir empêché le dessein du Culte des Goules. C'est la mine déconfite et le vague à l'âme que vous rentrez à Arkham, avec pour seul souvenir ce livre que Joseph gardait précieusement, et dont vous avez pensé qu'il ne devait pas quitter la famille, même éloignée. Vous possédez maintenant un exemplaire de la pièce de théâtre « Le Roi en jaune » (voir table des trésors, page 11).

Si Joseph est mort, et qu'au moins un des cultistes est parvenu au portail

Quel désastre ! Les cultistes ont atteint le portail avec le sang des Wellington sans que vous arriviez à les arrêter, et ont mis en œuvre leur plan machiavélique : ramener Nicolas Wellington d'entre les morts pour diriger à nouveau le Culte des Goules. Mais est ce vraiment Nicolas qui a été ramené ? N'était-il pas déjà autre chose bien avant sa mort ? Tant de questions auxquelles vous ne pourrez répondre. Devant la menace des cultistes, vous avez dû opérer une retraite stratégique, et rentrer précipitamment à Arkham pour retrouver vos esprits et faire le point sur votre échec.

Dans tous les cas

A la fin de la mission, chaque investigateur peut choisir gratuitement un objet parmi la liste des équipements de départ.

Les investigateurs gagnent de l'expérience selon les accomplissements suivants :

Pour chaque monstre tué, vous gagnez l'expérience indiquée au bestiaire.

+6 PX pour chaque marqueur indice découvert.

+10 PX si Joseph a terminé la partie vivant.

+5 PX si vous avez identifié les prélèvements.

+10 PX si vous avez ouvert le coffret.
