L'Héritage de Dunwich

Leurs mains sont sur votre gorge,
même si vous ne les voyez pas encore...

Je vais brûler son journal maudit, et il serait sage, mes amis, de dynamiter cet autel là-haut et d'abattre tous ces cercles de pierres dressées sur les autres collines. Tout cela attire ici-bas les êtres que les Whateley aimaient tant...

- H.P. Lovecraft, « L'Abomination de Dunwich »

Mise en place de la Campagne

- **Choisir son investigateur.**
- **Chaque joueur construit son deck d'investigateur.**
- **Choisir le niveau de difficulté.**
- **Constituer la réserve du Chaos de la campagne :**
  - **Facile :** +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , ,
  - **Standard :** +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , ,
  - **Difficile :** 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , ,
  - **Expert :** 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , ,

L'Héritage de Dunwich

Prologue

Le Dr Henry Armitage se verse un verre de pinot et s'assoit à son bureau, vous enjoignant d'un geste à vous installer en face de lui. « Désolé de vous avoir fait venir si vite », commence-t-il. Son visage est pâle, son front moite et plissé d'inquiétude.

Armitage – le bibliothécaire en chef de l'Université Miskatonic et votre ancien mentor – vous a contacté en privé dans l'espoir que vous lui apportiez votre aide. Désireux de rendre service, vous avez parcouru la ville jusqu'à sa demeure du Quartier Sud. En entrant, vous avez été surpris de trouver la maison dans un tel état. Divers livres et notes jonchent son bureau, et une bouteille de vin vide a roulé sur le sol jusqu'à la cheminée. Vous avez toujours connu Armitage propre et bien organisé.

*Le vieil homme prend un instant pour rassembler ses pensées. « Je suis à la recherche de deux de mes collègues – le Dr Francis Morgan, professeur d'archéologie, et Warren Rice, professeur de langues. Warren et moi étions censés avoir rendez-vous aujourd'hui après dîner afin de discuter de plusieurs découvertes importantes, mais il semble avoir disparu. Au début, je n'ai pas jugé cela inquiétant, mais j'ai la sensation tenace qu'il se passe quelque chose. Une sensation très... **familière**. » Vous ne l'aviez jamais vu aussi inquiet auparavant. Ses mains tremblent lorsqu'il saisit sur son bureau le verre qu'il sirote nerveusement. « J'ai essayé de contacter Francis, en espérant qu'il sache où était Warren, mais lui aussi semble introuvable. J'ai entendu dire qu'il passait la majorité de son temps dans quelque antre du jeu. »*

« Je vous ai envoyé chercher car j'ai peur que Warren n'ait des ennuis. J'apprécierais grandement que vous tentiez de le retrouver pour moi. Vous pourriez aussi rechercher l'aide de Francis, si vous parvenez à mettre la main sur lui. »

Que souhaitez-vous faire ? (Choisissez une option) :

Le professeur Warren Rice a été aperçu pour la dernière fois dans le Département des Humanités de l'Université Miskatonic, où il travaillait tard dans la soirée. Allons le chercher là-bas.

Commencez avec le **Scénario I–A : Activité Extrascolaire** si vous souhaitez trouver **le professeur Warren Rice** en premier.

Le Dr Francis Morgan a été vu pour la dernière fois en train de jouer au Club du Trèfle, un salon de jeu clandestin haut de gamme situé en centre-ville. Allons lui parler.

Commencez avec le **Scénario I–B : La Banque Gagne Toujours** si vous souhaitez trouver **le Dr Francis Morgan** en premier.

L'Héritage de Dunwich

Scénario 1-A : Activité Extrascolaire

Le Dr Armitage est inquiet pour son collègue, le professeur Warren Rice, qui est peut-être en danger. Il a donc demandé votre aide afin de rechercher son ami. Il semble excessivement nerveux devant l'absence de nouvelles de son collègue, pourtant le professeur Rice n'a « disparu » que depuis quelques heures...

Mise en place

Sets de rencontre : *: Activité Extrascolaire, Sorcellerie, L'Au-Delà, Les Thralls de Bishop, Les Engoulevents, Antiques Fléaux, Portes Closes* et *Agents de Yog-Sothoth*.

Mis de côté :

Le lieu **Bureaux des Enseignants** ***(La Nuit Vient de Tomber)*** si **Activité Extrascolaire** est le premier scénario de la campagne.

Le lieu **Bureaux des Enseignants** ***(Il se Fait Tard)*** si vous avez terminé **La Banque Gagne Toujours**.

Retiré de la partie : L'autre version du lieu **Bureaux des Enseignants**.

Mis de côté : Les soutiens d'Histoire **« Jazz » Mulligan**, **Professeur Warren Rice** et **Mélange Alchimique**, l'ennemi **L'Expérience**, et les lieux **Dortoirs** et **Labo d'Alchimie**.

Mis en jeu : Les lieux **Cour de l'Université**, **Bibliothèque Orne**, **Bâtiment des Humanités**, **Maison des Étudiants**, **Bâtiment des Sciences** et **Bâtiment de l'Administration**. Chaque investigateur commence la partie dans la **Cour de l'Université**.

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *Alors que vous fuyez l'université, vous entendez des hurlements provenant de la partie nord du campus. Vous croisez une ambulance et craignez le pire. Quelques heures plus tard, vous apprenez qu'un « genre de chien enragé » s'est introduit dans les dortoirs de l'université. La bête a attaqué les étudiants présents, et plusieurs ont été blessés ou tués dans l'attaque.*

Carnet de Campagne : *Le professeur Warren Rice a été enlevé.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs n'ont pas réussi à sauver les étudiants.* Vous êtes hanté par le remords.
Réserve du Chaos : Ajoutez 1 pion .

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **1 point d'expérience** tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.

S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au **Scénario I–B : La Banque Gagne Toujours**. Sinon, passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

Conclusion 1 : *Vous trouvez le professeur Rice ligoté et bâillonné dans le placard de son étude. Quand vous le libérez, il vous apprend que les étranges hommes et femmes qui erraient autour du campus l'ont traqué pendant des heures. Ils l'ont acculé dans son bureau et ligoté, mais Rice ne sait pas pour quelle raison précise. Vous l'informez que le Dr Armitage vous a envoyé et Rice paraît soulagé, bien qu'il pense que le Dr Morgan puisse également être en danger. Étant donné que des personnes extérieures au campus semblent en avoir après le professeur Rice, vous décidez que la meilleure marche à suivre est de l'escorter en dehors du campus aussi vite que possible. Alors que vous quittez l'université, vous entendez des hurlements provenant de la partie nord du campus. Vous croisez une ambulance et craignez le pire. Quelques heures plus tard, vous apprenez qu'un « genre de chien enragé » s'est introduit dans les dortoirs de l'université. La bête a attaqué les étudiants présents, et plusieurs ont été blessés ou tués dans l'attaque.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont secouru le professeur Warren Rice.* N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le **Professeur Warren Rice** à son deck.

Carnet de Campagne : *Les investigateurs n'ont pas réussi à sauver les étudiants.* Vous êtes hanté par le remords.
Réserve du Chaos : Ajoutez 1 pion .

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Passez au **Scénario I–B : La Banque Gagne Toujours**.

Conclusion 2 : *Vous activez chaque alarme incendie du dortoir et escortez les étudiants hors du bâtiment par l'entrée nord, espérant réussir à leur faire quitter le campus. La plupart d'entre eux sont confus et épuisés, mais vous pensez qu'une tentative pour leur expliquer la situation ferait plus de mal que de bien. Quelques minutes plus tard, un terrible hurlement résonne à travers le campus, perçant et strident. Vous ordonnez aux étudiants d'attendre et retournez dans les dortoirs afin d'enquêter. Étonnamment, vous ne trouvez aucune trace de l'étrange créature – une perspective qui vous effraie plus qu'elle ne vous rassure. Vous vous ruez vers les bureaux des enseignants pour trouver le professeur Rice, mais il n'y a aucun signe de lui nulle part.*

- **Carnet de Campagne :** *Le professeur Warren Rice a été enlevé.*

- **Carnet de Campagne :** *Les étudiants ont été sauvés.*

- **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

- S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au **Scénario I–B : La Banque Gagne Toujours**. Sinon, passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

Conclusion 3 : *Après avoir vaincu l'étrange et terriante créature du Département de Chimie, vous vous ruez vers les bureaux des enseignants à la recherche du professeur Rice. Lorsque vous parvenez à son bureau, vous ne trouvez aucune trace de lui.*

- **Carnet de Campagne :** *Le professeur Warren Rice a été enlevé.*

- **Carnet de Campagne :** *L'Expérience a été vaincue.*

- **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

- S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au **Scénario I–B : La Banque Gagne Toujours**. Sinon, passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

Conclusion 4 : *Vous vous réveillez quelques heures plus tard, exténué et meurtri. Vous n'êtes pas certain de ce que vous avez aperçu, mais cette vision vous a empli d'effroi. Vous apprenez de la bouche des autres survivants qu'un « genre de chien enragé » s'est introduit dans les dortoirs de l'université. La bête a attaqué les étudiants présents, et plusieurs ont été blessés ou tués dans l'attaque.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont été inconscients pendant plusieurs heures.*

Carnet de Campagne : *Le professeur Warren Rice a été enlevé.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs n'ont pas réussi à sauver les étudiants.* Vous êtes hanté par le remords.
Réserve du Chaos : Ajoutez 1 pion .

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **1 point d'expérience** tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.

S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au **Scénario I–B : La Banque Gagne Toujours**. Sinon, passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

L'Héritage de Dunwich

Scénario 1-B : La Banque Gagne Toujours

Le Dr Armitage vous a suggéré de retrouver son associé, le Dr Francis Morgan. Il n'est pas sûr que le Dr Morgan soit en danger, mais il n'est pas enchanté de la compagnie choisie par son collègue. Celui-ci se trouve au Club du Trèfle, un fameux salon de jeu situé quelque part dans le centre. Découvrir l'emplacement exact du club n'est pas facile – vous devez graisser quelques pattes afin d'apprendre lequel des restaurants du centre-ville lui sert de couverture. Il s'agit de La Bella Luna*, un restaurant italien huppé près du théâtre. Vous vous rendez sur place après avoir revêtu vos habits du dimanche.*

Devant La Bella Luna *se dresse un homme vêtu d'un costume à rayures qui vous jauge des pieds à la tête alors que vous approchez. « Amusez-vous bien, » lance-t-il avec un rictus tout en vous ouvrant la porte du restaurant.*

Mise en place

Sets de rencontre : *: La Banque Gagne Toujours, Malchance, La Bande de Naomi* et *Les Rats*.

Mis de côté : Les sets de rencontre *Hideuses Abominations* et *Répandre la Peur*.

Mis en jeu : Les lieux **Lounge du Club du Trèfle**, **Bar du Club du Trèfle**, **Salle de Jeu du Club du Trèfle** et **La Bella Luna**. Chaque investigateur commence la partie dans **La Bella Luna**.

Mis en jeu : L'ennemi **Chef de Salle du Club du Trèfle** dans le lieu **Lounge du Club du Trèfle**.

Mis de côté : Les soutiens d'Histoire **Peter Clover** et **Dr Francis Morgan**, et les lieux **Couloir Obscur** et chaque exemplaire de **Porte de Derrière**.

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Vous parvenez tout juste à sortir du club en vie. Lisez la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : *Vous détalez jusqu'au bout de la rue et faites une pause afin de récupérer. Avant que vous ayez pu reprendre votre souffle, le sol se met à trembler dans un vacarme infernal. Les gens sortent de leurs maisons et des boutiques pour voir ce qui cause tout ce grabuge, et une foule se forme dans la rue. Vous vous précipitez en tête de l'attroupement et constatez avec horreur que le bâtiment dont vous venez de fuir n'est plus qu'un amas de décombres. Il n'y a aucun signe du Dr Morgan nulle part.*

❧ **Carnet de Campagne :** *Le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs.*

❧ **Carnet de Campagne :** *Le Dr Francis Morgan a été enlevé.*

❧ **Réserve du Chaos :** Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion .

❧ **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **1 point d'expérience** tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.

❧ S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au **Scénario I–A : Activité Extrascolaire**. Sinon, passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

Conclusion 2 : *« Que diable... ? » Le Dr Morgan sort finalement de sa torpeur tandis que vous l'emmenez en sécurité. Vous lui demandez ce dont il se souvient, et il se met à bafouiller tout en secouant la tête. « Tout est si brumeux, » explique-t-il, visiblement exténué. « La chance me souriait comme jamais ce soir ! J'ai peut-être bu un coup de trop. Mais, ces créatures – je n'avais rien vu de tel depuis... » Il s'interrompt et paraît réfléchir à vive allure. Ses yeux s'écarquillent et son visage pâlit à mesure qu'il réalise ce qui vient de se passer. « Je ne suis peut-être pas au meilleur de ma forme, mais je vais vous aider dans vos recherches. Quoi qu'il en coûte. »*

Carnet de Campagne : *Le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont secouru le Dr Francis Morgan.* N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le **Docteur Francis Morgan** à son deck.

Réserve du Chaos : Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion .

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Passez au **Scénario I–A : Activité Extrascolaire**.

Conclusion 3 : *:Bien que vous n'ayez pas été en mesure de trouver le Dr Morgan dans le club, l'homme que vous avez secouru vous remercie pour votre aide. Il se présente comme étant Peter Clover, le propriétaire de l'établissement que vous venez de quitter. Malgré la situation, il conserve une attitude calme et professionnelle. Alors que vous avancez dans la rue, une Chrysler B-70 s'arrête à votre hauteur. Une femme somptueuse aux longs cheveux bruns en sort, les yeux plissés. Elle est flanquée de deux hommes à l'air dangereux qui glissent la main sous leur veste en vous apercevant. « Peter, » dit-elle visiblement soulagée, « heureusement tu n'as rien. J'ai entendu dire qu'il y avait des problèmes ? » Elle se tourne vers vous et vous fixe avec un regard assassin. « Qui sont ces personnes ? »*

M. Clover époussette sa veste, l'air insouciant. « Naomi, très chère, ce sont des amis. » Il s'éclaircit la voix. « Ils m'ont sorti de là, » explique-t-il après une courte pause. « Ils ont toute ma gratitude. » La femme croise les bras et prend un moment pour vous examiner de la tête aux pieds avant d'esquisser un rictus.

« Soit. Je dois vous remercier d'avoir pris soin de Peter. Partez maintenant ; nous prenons les choses en main à partir de maintenant. » Elle adresse un signe de tête aux deux gorilles qui se dirigent alors vers l'entrée du club en sortant une arme de sous leur veste. Vous n'êtes pas certain de ce qu'ils entendent par « prendre les choses en main », mais vous êtes presque sûr que ne voulez pas être là quand les coups de feu retentiront. Vous remerciez Naomi et Peter avant de vous éloigner.

- **Carnet de Campagne :** *Naomi surveille les arrières des investigateurs.*

- **Carnet de Campagne :** *Le Dr Francis Morgan a été enlevé.*

- **Réserve du Chaos :** Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion .

- **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

- Passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

Conclusion 4 : *Vous êtes extirpé des décombres par les pompiers, et l'un d'eux s'exclame « On en a un en vie ici ! » Plusieurs d'entre eux vous aident à vous remettre debout, et les policiers vous interrogent sur ce qui s'est passé. Vous avez la certitude qu'ils ne croiront pas votre histoire d'horribles monstres démolissant le bâtiment de l'intérieur. Ne sachant que dire, vous déclarez vaguement ne vous souvenir de presque rien. « Nous allons vous emmener à St. Mary, » dit l'une des infirmières en pointant du doigt une ambulance toute proche. Sachant désormais à quel point la situation est grave, vous vous éclipsez pendant qu'elle s'occupe d'un autre rescapé...*

Carnet de Campagne : *Le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs.*

Carnet de Campagne : *Le Dr Francis Morgan a été enlevé.*

Réserve du Chaos : Si l'un des joueurs a « triché », ajoutez 1 pion .

Chaque investigateur subit **1 traumatisme physique**.

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont été inconscients pendant plusieurs heures.*

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **1 point d'expérience** tandis qu'il fait le point sur les événements de la nuit.

S'il s'agit du premier scénario de la campagne, passez au **Scénario I–A : Activité Extrascolaire**. Sinon, passez à l' **Interlude I : Le Sort d'Armitage**.

L'Héritage de Dunwich

Interlude 1 : Le Sort d'Armitage

Carnet de Campagne : Si *les investigateurs ont été inconscients pendant plusieurs heures*, lisez le **Sort d'Armitage 1**. Sinon, lisez le **Sort d'Armitage 2**.

Sort d'Armitage 1 : *Vous êtes plus qu'ébranlé par vos expériences à l'université et au Club du Trèfle. Vous n'êtes pas sûr de savoir qui – ou ce qui – était après Rice et Morgan. Inquiet au sujet du Dr Armitage, vous retournez immédiatement chez lui. En arrivant, vous découvrez que les loquets de sa porte d'entrée ont été forcés et son salon comme son bureau saccagés. Le Dr Armitage est introuvable. En fouillant sa demeure, vous découvrez un journal que les intrus n'ont pas dérobé, dissimulé sous une pile de documents dans le tiroir du bas de son bureau. Le journal est écrit dans un étrange langage que vous êtes incapable de décoder et qui utilise un alphabet que vous n'aviez jamais vu de votre vie. Heureusement, il semble que le Dr Armitage avait déjà commencé à le traduire. Visiblement, le journal appartient à un certain « Wilbur Whateley ».*

Le journal – agrémenté de nombreuses notes d'Armitage – raconte une histoire que vous n'auriez jamais pu croire si vous n'aviez pas vécu les étranges événements de cette soirée...

- **Carnet de Campagne :** *Le Dr Henry Armitage a été enlevé.*

- **Expérience :** Chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience bonus** grâce à l'aperçu du monde caché du Mythe que lui donne le journal de Wilbur Whateley.

- L'histoire se poursuit dans le **Scénario II : Le Musée Miskatonic**.

Sort d'Armitage 2 : *Quand vous atteignez la maison du Dr Armitage dans le Quartier Sud, vous trouvez ce dernier assis à son bureau, pâle et suant d'inquiétude. Il vous est reconnaissant d'avoir cherché ses collègues mais n'a pas l'air rassuré pour autant. Après une longue pause, il redresse ses lunettes et se lance dans des explications :*

« J'ai bien peur de vous devoir des excuses. Il y a quelque chose dont je ne vous ai pas parlé tout à l'heure. » Le Dr Armitage entame alors un récit que vous n'auriez jamais pu croire si vous n'aviez pas vécu les étranges événements de cette soirée...

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont secouru le Dr Henry Armitage.* N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le **Dr Henry Armitage** à son deck.

L'histoire se poursuit dans le **Scénario II : Le Musée Miskatonic**.

L'Héritage de Dunwich

Scénario II : Le Musée Miskatonic

Il y a plusieurs mois, Armitage et ses collègues sont parvenus à arrêter une bête déchaînée sur le point de détruire Dunwich, un village reculé situé à quelques heures au nord-ouest d'Arkham. Dans un premier temps, vous avez pensé à un ours enragé, ou pire, mais la description de la créature donnée par le professeur est bien différente.

Tout commença quand un homme nommé Wilbur Whateley entra dans la Bibliothèque Orne à la recherche de la traduction en latin, réalisée par Olaus Wormius, d'un livre intitulé Necronomicon. Wilbur était déjà en possession d'un vieil exemplaire de la traduction du Dr John Dee, mais elle ne suffisait pas à ses desseins. Armitage le refoula, craignant l'usage que cet homme étrange pourrait faire de ce livre. Whateley revint en secret, espérant voler le livre, mais il fut attaqué par un chien de garde de l'université. Armitage, Rice et Morgan découvrirent plus tard le corps de Whateley. Une description de l'abject cadavre – semi-anthropomorphique et couvert de fourrure, avec une peau épaisse comme du cuir et des tentacules gris-vert – vous fait vous demander si Whateley était réellement humain.

Carnet de Campagne : Si *le Dr Henry Armitage a été enlevé*, lisez la **Partie 1**. Si *les investigateurs ont secouru le Dr Henty Armitage*, lisez la **Partie 2**.

Partie 1 : *Les notes écrites par le Dr Armitage dans le journal soulignent la volonté de Whateley de mettre la main sur le Necronomicon pour de sombres desseins. D'après ce qui est écrit, il semble que le Dr Armitage ait apporté l'exemplaire de l'ouvrage possédé par l'université à Harold Walsted – le conservateur du Musée Miskatonic – afin de le garder dans la Salle à Accès Restreint du Musée. Bien que vous soyez inquiet pour votre mentor, vous craignez également que les kidnappeurs d'Armitage puissent mettre la main sur ce Necronomicon. Vous décidez de vous rendre au musée pour les empêcher de le prendre.*
Continuez à la **Mise en place**.

Partie 2 : *« Mes collègues et moi furent prompts à laisser cette épreuve derrière nous, » soupire Armitage. « Mais il semble que les choses ne soient pas totalement revenues à la normale. Je vous raconterai la suite plus tard, pour le moment il est impératif de mettre la main sur cet exemplaire du Necronomicon. Mon instinct me dit que les assaillants que vous avez rencontrés sont à sa recherche. Après avoir compris cela, j'ai eu peur de le garder à la bibliothèque, je l'ai donc apporté à un bon ami, Harold Walsted. C'est l'actuel conservateur du Musée Miskatonic. Je pensais qu'il serait plus en sécurité dans la Salle à Accès Restreint du musée, mais maintenant je n'en suis plus si sûr. Vous devez à tout prix le récupérer ! J'ai terriblement peur de ce qu'ils pourraient faire avec les rites contenus dans ses pages... »*
Continuez à la **Mise en place**.

Mise en place

Sets de rencontre : *Le Musée Miskatonic, Malchance, Sorcellerie, L'Au-delà, Un Froid Mordant*et *Portes Closes*.

Mis en jeu : L'un des deux lieux **Bureau de l'Administration** et l'un des deux lieux **Bureau de la Sécurité**, pris au hasard. Les lieux **Entrée du Musée** et **Hall du Musée**. Chaque investigateur commence la partie dans l' **Entrée du Musée**.

Retiré de la partie : Les autres exemplaires des lieux **Bureau de l'Administration** et **Bureau de la Sécurité**.

Mis de côté : Les 6 lieux **Salle d'Exposition** pour constituer un « deck Exposition », selon les règles suivantes :

- Mélangez la **Salle d'Exposition** ***(Salle à Accès Restreint)*** et 2 autres lieux **Salle d'Exposition** pris au hasard afin de constituer la base du deck Exposition, face non-révélée visible.

- Placez les 3 autres lieux **Salle d'Exposition** au dessus dans un ordre aléatoire. Les 6 cartes du deck Exposition ne doivent montrer que leur face non-révélée afin que les joueurs ne sachent pas quelle **Salle d'Exposition** est la **Salle d'Exposition** ***(Salle à Accès Restreint)***.

Mis de côté : Les soutiens d'Histoire **Harold Walsted**, **Adam Lynch** et **Le Necronomicon** ***(Traduction d'Olaus Wormius)***, et la traîtrise **Engendrée par l'Ombre**.

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

« Le Néant »

Certaines cartes font référence à une zone appelée « **le Néant** ». **Le Néant** est une zone hors jeu, dans laquelle l'ennemi **Horreur Chasseresse** peut entrer et sortir via des effets de carte. Tant que l' **Horreur Chasseresse** est dans **le Néant**, elle est considérée comme étant hors jeu et ne peut pas être affectée par des cartes Joueur ou des actions d'investigateur.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *:Quoi que fut la créature dans le musée, vous n'avez eu ni la volonté ni l'équipement nécessaire pour la détruire. Il semble que vous deviez abandonner tout espoir de retrouver le Necronomicon. Malgré tout, d'autres personnes comptent sur vous. Rassemblant votre courage, vous vous préparez pour votre prochaine tâche.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs n'ont pas réussi à retrouver le Necronomicon.*

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Conclusion 1 : *Aussi longtemps que cette traduction du Necronomicon existera, il y aura des sorciers et autres personnes infâmes comme Whateley qui chercheront à s'en emparer. Au final, vous savez ce que vous avez à faire pour protéger l'humanité des menaces auxquelles vous avez été confrontés. Vous trouvez une poubelle, la remplissez de livres et de documents et jetez le Necronomicon par dessus. Plusieurs allumettes vous sont nécessaires pour mettre le feu au contenu de la poubelle. Les flammes emplissent la pièce de chaleur et les ombres rampantes reculent face à la lumière. Vous regardez le livre brûler pendant quelques temps, ses pages se réduisant en cendres. Vous ne pouvez qu'espérer avoir pris la bonne décision.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont détruit le Necronomicon.*

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : *Le Necronomicon est plus qu'un simple livre ; c'est un outil. Ses pages regorgent d'informations sur les forces et les créatures auxquelles vous avez été confronté. Sachant à quel point il pourrait vous être utile, comment pourriez-vous envisager de le détruire ? De plus, tant que vous gardez le livre en sécurité sur vous, vous pourrez contrecarrer les plans de ceux qui veulent l'utiliser pour des desseins néfastes.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont gardé le Necronomicon.* N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter **Le Necronomicon *(Traduction d'Olaus Wormius)*** à son deck.

Réserve du Chaos : Vous avez cédé à la tentation du pouvoir. Ajoutez 1 pion .

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

L'Héritage de Dunwich

Scénario III : L'Express du Comté d'Essex

Les récents événements au musée vous ont amené à réévaluer l'histoire d'Armitage à propos de Dunwich. Tout cela ne peut pas être une coïncidence – Wilbur Whateley, le Necronomicon, la créature de Dunwich et les hommes et les créatures qui ont attaqué ici, à Arkham – tout doit être lié. Vous savez où vous devez vous rendre à présent : le village lugubre et isolé de Dunwich.

Vous envisagez un moment de raconter tout ce que vous savez à la Police d'État du Massachusetts, mais les aspects négatifs contrebalancent les bénéfices potentiels. Compte tenu de la nature de votre histoire, ils la considéreront probablement comme un canular absurde. Pire, ils pourraient vous arrêter. Après tout, vous étiez présent dans un bar clandestin et vous avez pénétré illégalement dans le musée. Vous décidez de vous rendre vous-même à Dunwich afin de pousser plus avant vos investigations.

Vous empaquetez tout ce que vous jugez utile et prenez un peu de repos pendant la nuit. Au petit matin, vous vous rendez à la gare du Quartier Nord et achetez un billet pour l'express. Dunwich se trouve à plusieurs heures de train au nord-ouest, le long de la vallée du Miskatonic. Il n'y a pas de gare à Dunwich même, mais vous parvenez à téléphoner à l'une des connaissances d'Armitage dans le village : un homme nommé Zebulon Whateley qui était présent lors des événements qui se sont déroulés il y a plusieurs mois.

Les notes d'Armitage indiquent que la famille Whateley est divisée en plusieurs branches, certaines décadentes et sans scrupules, d'autres « saines », autrement dit, non affectée par les rites infâmes et diaboliques. D'après Armitage, la branche de la famille à laquelle appartient Zebulon se situe quelque part entre les deux. Ils connaissent les traditions de leurs ancêtres mais n'ont pas été corrompus par eux. Zebulon accepte de venir vous chercher à la gare la plus proche et de vous conduire jusqu'au village.

Alors que le train quitte Arkham, les événements de la veille vous rattrapent et la fatigue vous submerge. Mais avant d'atteindre votre destination, le wagon se met à gronder et à trembler, vous tirant de votre rêverie. Le train freine brutalement et vous entendez un claquement derrière vous...

Mise en place

Sets de rencontre : *L'Express du Comté d'Essex, L'Au-delà, Répandre la Peur, Antiques Fléaux* et *Sombre Culte*.

Mis en jeu : L'un des trois lieux **Locomotive**, pris au hasard. Six des huit lieux **Wagon**, pris au hasard et disposés en ligne à gauche de la **Locomotive**.

Retiré de la partie : Les autres exemplaires des lieux **Locomotive** et **Wagon**.

Révélez le **Wagon** situé le plus à gauche. Chaque investigateur commence la partie dans ce lieu. (Si ce lieu a un effet « forcé » qui s'active en entrant dans ce lieu, ignorez-le.)

Mis de côté : Les quatre exemplaires de la faiblesse **À Travers l'Espace et le Temps**.

Réserve du Chaos : Selon votre niveau de difficulté, ajoutez le pion suivant:

- Facile : -2
- Standard : -3
- Difficile : -4
- Expert : -5

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Se Déplacer dans le Train : « Gauche » et « Droite »

Dans ce scénario, les lieux sont alignés de gauche à droite, la **Locomotive** étant le lieu le plus à droite. Quand un effet de carte se réfère au « lieu à gauche » ou au « lieu à droite », il se réfère au lieu situé immédiatement à la gauche ou à la droite de votre lieu.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Avant de lire toute autre conclusion : Les investigateurs vaincus lisent le paragraphe **Investigateur Vaincu** d'abord.

Investigateur vaincu : *Votre expérience au-delà du portail est à la fois terriffiante et confuse. Un spectacle hypnotique de lumières, de sensations irréelles et de formes kaléidoscopiques hante votre esprit. Une mystérieuse voix résonne dans vos oreilles mais vous ne parvenez pas à saisir ce qu'elle dit. Quand vous vous réveillez, vous vous trouvez dans les bois à plusieurs kilomètres du fleuve Miskatonic. Les carcasses des wagons gisent tout autour de vous. Ceux-ci semblent avoir été broyés sous l'effet d'un immense choc ; ils sont aussi dans un état de décrépitude avancé, comme si la rouille et la crasse avaient jeté leur dévolu sur eux. Il n'y a aucun signe des autres passagers.*

- Chaque investigateur qui a été vaincu doit ajouter 1 exemplaire de la faiblesse **À Travers l'Espace et le Temps** à son deck.

- **Expérience :**Chaque investigateur qui a été vaincu reçoit **1 point d'expérience bonus** pour l'aperçu du cosmos qu'il a eu au-delà du portail.

- **Carnet de Campagne :** Si un investigateur ayant **Le Necronomicon *(Traduction d'Olaus Wormius)*** dans son deck a été vaincu, *le Necronomicon a été volé*. Retirez cette carte de son deck.

- **Carnet de Campagne :** Si un investigateur ayant le **Dr Henry Armitage**, le **Professeur Warren Rice** ou le **Dr Francis Morgan** dans son deck a été vaincu, le personnage en question *a été enlevé*. Retirez cette carte du deck concerné.

- Si aucune conclusion n'est atteinte, lisez la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : : *Vous poussez un soupir de soulagement lorsque le portail derrière le train s'affaisse sur lui-même. Les quelques passagers qui ont survécu à ce calvaire ne semblent pas en mesure d'appréhender ce qui vient de se passer. Un passager évoque « l'explosion d'une conduite dans le dernier wagon, » et cela devient bientôt l'explication rationnelle pour les innocents et les ignorants, ceux qui ne peuvent pas, ou ne veulent pas, chercher plus loin. Vous, par contre, vous savez... bien qu'avec le recul, vous préféreriez ne rien savoir.*

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : **(lisez Investigateur Vaincu d'abord !)** *Sous le choc, vous commencez à marcher le long des rails en direction de Dunwich.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont été retardés lors de leur voyage vers Dunwich.*

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

L'Héritage de Dunwich

Scénario IV : Du Sang sur l'Autel

Quand vous atteignez enfin Dunwich, vous êtes accueilli par Zebulon Whateley et Earl Sawyer, un autre villageois qui avait rencontré le Dr Armitage lors de l'incident d'il y a quelques mois. « Ça va pas très fort par ici, » commence Earl. « Des gars ont disparu y'a que'ques nuits. Ces foutus engoul'vents s'taisent jamais. J'sais pas trop c'que vous v'nez faire ici, mais la dernière fois qu'des types d'Arkham sont v'nus dans l'coin, ça annonçait rien de bon. Rien de bon du tout. » Ses yeux clignent rapidement, il toussote et détourne son regard.

« Dites voir, pourquoi qu'vous resteriez pas dormir à la maison cette nuit, puis vous irez chercher c'que vous cherchez d'main, » ajoute Zebulon en posant une main sur votre épaule. Vous refusez dans un premier temps, mais vos muscles endoloris et votre esprit fatigué vous poussent à accepter. Le vieil homme vous invite pour la nuit et vous conduit jusqu'à sa maison aux abords de Dunwich. Le village parait sinistre et négligé et vous vous prenez à souhaiter n'être jamais venu ici. Vous sombrez progressivement dans le sommeil et parvenez à peine à vous rappeler d'autre chose cette nuit là.

À votre réveil, vous découvrez la maison de Zebulon vide. Il n'y a aucun signe du vieil homme ou d'Earl Sawyer. Craignant le pire, vous vous dirigez vers le village, espérant y trouver des réponses.

Mise en place

Sets de rencontre : *Du Sang sur l'Autel, Dunwich, Les Engoulevents, Maigres Bêtes de la Nuit* et *Antiques Fléaux*.

Mis en jeu : Le lieu **Terrains Communaux**. Chaque investigateur commence la partie dans les **Terrains Communaux**.

Retiré de la partie :
L'un des deux exemplaires, pris au hasard, de chaque autre lieu.
L'un des six lieux restants, pris au hasard.

❧ **Mis en jeu :** Les cinq lieux restants.

❧ **Carnet de Campagne :** Réunissez toutes les cartes des personnages qui *ont été enlevés*. Ajoutez-y la carte **Zebulon Whateley** et la carte **Earl Sawyer**, puis disposez-les en pile, face cachée, afin de former une pile de « sacrifices potentiels. »

❧ **Mis de côté :** Les soutiens d'Histoire **Silas Bishop**, **Clé de la Chambre** et **Poudre d'Ibn-Ghazi**, et le lieu **La Chambre Cachée**.

❧ **Carnet de Campagne :** Si *les investigateurs ont été retardés lors de leur voyage vers Dunwich*, placez 1 fatalité sur l'Intrigue 1a.

❧ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

❧ **Carnet de Campagne :** Si *le gang O'Bannion a un compte à régler avec les investigateurs*, le gang du Club du Trèfle cherche à se venger et vous a suivi à Dunwich. Réunissez les cartes du set de rencontre *La Bande de Naomi* et mélangez-les dans le deck Rencontre.

❧ Prenez les cartes **La Chambre Cachée** et **Clé de la Chambre** que vous avez mises de côté, puis mélangez-les avec les 3 cartes du dessus du deck Rencontre. Ensuite, distribuez aléatoirement 1 carte face cachée sous chaque lieu en jeu à l'exception des **Terrains Communaux**.

La Chambre Cachée

Ce scénario comporte un lieu mono-face (**La Chambre Cachée**) qui a été placé face cachée sous un lieu au hasard. **La Chambre Cachée** ne dispose que d'une face révélée et possède un effet **Révélation** qui la met en jeu quand elle est piochée.

Quand un lieu mono-face est mis en jeu, il est placé face révélée car il ne dispose pas de face non-révélée. À part cela, il respecte les règles normales de fonctionnement des lieux.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *Les cris des engoulevents s'évanouissent dans le lointain et le village de Dunwich se retrouve plongé dans un angoissant silence. Seul le sifflement d'un vent glacial et le lent bruissement des feuilles mortes viennent briser ce silence. Il n'y a aucune trace des villageois disparus, et il n'y en aura jamais plus.*

❧ **Carnet de Campagne :** *le rituel a été accompli*.

❧ S'il restait des sacrifices potentiels à la fin de la partie, mettez-les sous le deck Intrigue.

❧ **Carnet de Campagne :** Sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth », inscrivez les noms de chaque carte unique située sous le deck Intrigue. Ces cartes sont retirées des decks de tous les Joueurs.

❧ **Carnet de Campagne :** Si un investigateur ayant **Le Necronomicon *(Traduction d'Olaus Wormius)*** dans son deck a été vaincu, *le Necronomicon a été volé*. Retirez cette carte de son deck.

❧ **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **2 points d'expérience bonus** pour l'aperçu qu'il a eu du monde caché du Mythe.

❧ Passez au **Scénario V : Aux Frontières du Visible**.

Conclusion 1 : *Alors que vous assénez le coup de grâce, le corps de la créature explose en des centaines d'appendices en forme de corde qui se contorsionnent sur le sol et sur les murs. Vous êtes si surpris que vous ne parvenez pas à les empêcher de fuir la pièce. Malgré tout, et quoi que fut la créature, vous êtes content qu'elle soit morte.*

❧ **Carnet de Campagne :** *Les investigateurs ont abrégé les sourances de Silas Bishop.*

❧ **Carnet de Campagne :** Sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth », inscrivez les noms de chaque carte unique située sous le deck Intrigue. Ces cartes sont retirées des decks de tous les Joueurs.

❧ **Carnet de Campagne :** Si un investigateur ayant **Le Necronomicon *(Traduction d'Olaus Wormius)*** dans son deck a été vaincu, *le Necronomicon a été volé*. Retirez cette carte de son deck.

❧ **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **2 points d'expérience bonus** pour l'aperçu qu'il a eu du monde caché du Mythe.

❧ Passez à l'**Interlude II : Les Survivants**.

Conclusion 2 : *La créature qui fut autrefois Silas Bishop tente de vous attaquer malgré ses chaînes, vous devez agir vite. Sachant que le Necronomicon peut renfermer un sortilège ou une incantation qui pourrait maîtriser Silas, vous contenez l'abomination assez longtemps pour trouver un passage utile. Il n'y a pas de temps à perdre, vous récitez l'incantation en latin et sentez les mots qui glissent sans effort sur votre langue, comme une réminiscence de souvenirs antérieurs. Le corps de la créature commence à se flétrir et à fondre en poussant des cris aussi terrifiants que lancinants à mesure que l'incantation fait effet. À la fin, seul subsiste le corps défiguré d'un homme – Silas Bishop. Sous sa chemise, vous trouvez un pendentif en argent gravé d'une étrange constellation.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont rendu sa forme à Silas Bishop.*

Carnet de Campagne : Sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth », inscrivez les noms de chaque carte unique située sous le deck Intrigue. Ces cartes sont retirées des decks de tous les Joueurs.

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **2 points d'expérience bonus** pour l'aperçu qu'il a eu du monde caché du Mythe.

Passez à l'**Interlude II : Les Survivants**.

Conclusion 3 : *La créature qui fut autrefois Silas Bishop tente de vous attaquer malgré ses chaînes, vous devez agir vite. Espérant qu'il y ait quelque chose dans la chambre que vous puissiez utiliser à votre avantage, vous contenez l'abomination assez longtemps pour mettre la main sur un journal ; la majorité du texte est écrite en latin. Vous découvrez qu'il s'agit d'extraits manuscrits du Necronomicon, mais vous ignorez leur utilité. Il n'y a pas de temps à perdre, vous récitez l'incantation en latin et sentez les mots qui glissent sans effort sur votre langue, comme une réminiscence de souvenirs antérieurs. Le corps de la créature commence à se flétrir et à fondre en poussant des cris aussi terriffiants que lancinants à mesure que l'incantation fait effet. À la fin, seul subsiste une masse fielleuse et humide, ainsi qu'une odeur nauséabonde.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont banni Silas Bishop.*

Carnet de Campagne : Sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth », inscrivez les noms de chaque carte unique située sous le deck Intrigue. Ces cartes sont retirées des decks de tous les Joueurs.

Carnet de Campagne : Si un investigateur ayant **Le Necronomicon *(Traduction d'Olaus Wormius)*** dans son deck a été vaincu, *le Necronomicon a été volé*. Retirez cette carte de son deck.

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **2 points d'expérience bonus** pour l'aperçu qu'il a eu du monde caché du Mythe.

Passez à l'**Interlude II : Les Survivants**.

L'Héritage de Dunwich

Interlude II : Les Survivants

Dans la chambre où se trouvait l'effroyable bête, vous trouvez les villageois disparus, ainsi que les disparus d'Arkham ; il sont ligotés et bâillonnés. Vous découvrez également des documents qui vous incitent à penser que la créature que vous avez trouvée n'est pas la seule de son espèce à Dunwich. Vous libérez de leurs liens les victimes de la créature qui se confondent en remerciements et vous commencez à planifier votre prochaine action.

Carnet de Campagne : Pour chacun des 5 personnages suivants qui n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth », lisez le passage associé.

Si Dr Henry Armitage n'est pas Sacrifié à Yog-Sothoth :

« C'est bien pire que ce que j'avais imaginé, » dit le Dr Armitage, pâle et tremblant. « Wilbur Whateley n'était que le début. Il y en a d'autres, bien d'autres à Dunwich, qui connaissent l'existence des Grands Anciens et qui désirent plus que tout obtenir pouvoir et connaissances. Qu'ils soient maudits. Je savais que j'aurais du brûler ce maudit journal. Mais grâce à son contenu, je sais comment les arrêter. Nous sommes les seuls à en être capables ! Maintenant, vite, aidez-moi, la poudre est la clé, oui, la poudre est le seul moyen... »

Carnet de Campagne : *Le Dr Henry Armitage a survécu à L'Héritage de Dunwich.* Si la carte **Dr Henry Armitage** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Soutien d'Histoire : Si la carte **Poudre d'Ibn-Ghazi** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Si Professeur Warren Rice n'est pas Sacrifié à Yog-Sothoth :

Le professeur Rice ajuste ses lunettes et jette un œil sur les documents et manuscrits ésotériques laissés dans la chambre. « Je pensais que ce cauchemar était derrière nous, » soupire-t-il. « Mais nous avons le devoir d'aller jusqu'au bout. Nous devons arrêter ces créatures, ou ce ne sera pas juste Dunwich qui aura des ennuis. La poudre qu'Armitage a fabriquée pour rendre ces créatures visibles sera notre salut, » explique-t-il avant de commencer à recréer la poudre.

Carnet de Campagne : *Le Professeur Warren Rice a survécu à L'Héritage de Dunwich.* Si la carte **Professeur Warren Rice** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Soutien d'Histoire : Si la carte **Poudre d'Ibn-Ghazi** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Si Dr Francis Morgan n'est pas Sacrifié à Yog-Sothoth :

« Merci pour tout ce que vous avez fait, » débute le Dr Morgan tout en faisant le compte des provisions et des munitions qui restent. « La dernière fois, nous avons eu besoin de cette étrange poudre qu'Armitage avait concocté rien que pour voir la bête qui terrorisait Dunwich. S'il y a plusieurs de ces choses dehors, nous allons avoir besoin de cette poudre. Je crois que je me rappelle comment il a fait... »

Carnet de Campagne : *Le Dr Francis Morgan a survécu à L'Héritage de Dunwich.* Si la carte **Dr Francis Morgan** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Soutien d'Histoire : Si la carte **Poudre d'Ibn-Ghazi** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Si Zebulon Whateley n'est pas Sacrifié à Yog-Sothoth :

« Dunwich a eu son lot d'bizarreries, » vous explique Zebulon d'une voix tremblante, « mais j'avions jamais rien vu d'aussi horrible et tordu que... cette... chose. » Il jette un dernier coup d'œil aux restes de la créature avant de fermer la porte de la chambre derrière lui en frissonnant. Il vous regarde dans les yeux, l'air sombre. « Celui qu'a fait ça y doit payer. Je ferais tout ce que j'peux pour aider. »

Carnet de Campagne : *Zebulon Whateley a survécu à L'Héritage de Dunwich.* Si la carte **Zebulon Whateley** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

Si Earl Sawyer n'est pas Sacrifié à Yog-Sothoth :

« J'aurais jamais pu m'en tirer sans vous, » bégaye Earl en vous serrant la main encore et encore. « Si y'a quoi qu'ce soit que j'puisse faire pour vous rendre la pareille bah, demandez. J'suis pas un combattant ou quoi que ce soit, mais j'ferais c'que j'peux. Juste... ne m'refaites rien voir qui ressemble à cette bête, d'accord ? »

Carnet de Campagne : *Earl Sawyer a survécu à L'Héritage de Dunwich.* Si la carte **Earl Sawyer** n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'ajouter à son deck.

L'Héritage de Dunwich

Scénario V : Aux Frontières du Visible

Vos recherches dans le village de Dunwich ont permis de mettre à jour un certain nombre de documents, de journaux et de théories ésotériques. Lire tout cela vous laisse exténué et mentalement épuisé. La plupart ont été écrits par un seul homme – Seth Bishop. En vous renseignant dans le village, vous apprenez que Seth est un habitant de Dunwich. Seth faisait partie des personnes qui ont été les témoins directs de la dévastation apportée par les événements de « L'Abomination de Dunwich, » comme l'a surnommé Armitage. Bizarrement, peu de gens ont aperçu Seth au village depuis lors et ceux qui l'ont vu prétendent qu'il avait les yeux injectés de sang et le visage pâle et en sueur.

Vous ne doutez pas que quelqu'un ayant vu ce dont Seth a été témoin puisse paraître nerveux ou paranoïaque, mais plus vous lisez ses écrits déments et frénétiques, plus votre certitude qu'il est impliqué dans les derniers événements s'affermit. Ses écrits parlent de « rassembler les restes » et d'utiliser des procédés mystiques pour « imprégner l'essence des pères » dans d'autres créatures, voire dans d'autres personnes. Les explications et diagrammes qui les accompagnent sont d'une incroyable complexité et défient l'entendement.

Avant que vous ne soyez parvenu à trouver et arrêter Seth, plusieurs hommes et femmes du village viennent vers vous paniqués. « Il est de retour ! » gémit l'un des hommes que vous reconnaissez comme étant Curtis Whateley, de la branche saine. « La chose qui a tué les Frye est revenue ! Elle a détruit la maison des Bishop comme si c'était une brindille ! » Curtis et les autres villageois se mettent à parler tous en même temps et la panique commence à percer dans leurs voix.

Que souhaitez-vous faire ? (Choisissez une option) :

Vous tentez de calmer les villageois afin d'en apprendre plus.
Lisez la **Partie 1**.

Vous essayez de convaincre les villageois d'évacuer le village.
Lisez la **Partie 2**.

Partie 1 : : *Vous tentez de calmer les villageois afin qu'ils puissent expliquer ce qu'il se passe. Ils disent avoir entendu un grondement au nord. Quand ils sont allés voir de quoi il retournait, ils ont trouvé la ferme des Bishop réduite en miettes. Une profonde traînée menait jusqu'au vallon de la Source. « Vous savez quoi faire, non ? Vous, les types d'Arkham, vous avez arrêté cette chose la dernière fois, » scande l'un des villageois. Curtis secoue la tête en se mordillant la lèvre.*

« On ne pouvait même pas voir cette satanée chose avant que le professeur ne jette cette poudre sur lui, » dit-il. « Aujourd'hui, je préférerai même ne jamais l'avoir vue... » Il faut faire quelque chose pour arrêter ce carnage, mais si les documents que vous avez trouvés disent vrai, il pourrait y avoir plusieurs de ces créatures...

Carnet de Campagne : *Vous avez calmé les villageois*.
Continuez à la **Mise en Place**.

Partie 2 : : *Vous prévenez les villageois qu'ils sont en grand danger et les pressez de fuir Dunwich dès qu'ils le peuvent. Plusieurs d'entre eux suivent immédiatement votre avertissement, se souvenant de la terrible monstruosité qui a précédemment menacé leur village. Curtis tombe a genou, fébrile et en sueur. Il semble anéanti. « C'est encore cette chose, n'est-ce pas ? Elle est revenue pour nous, » bégaye Curtis. « J'espère que vous avez de cette poudre que le professeur avait la dernière fois, vous ne pourrez même pas voir cette satanée chose sans ça. Aujourd'hui, je préférerai même ne jamais l'avoir vue... » Il faut faire quelque chose pour arrêter ce carnage, mais si les documents que vous avez trouvés disent vrai, il pourrait y avoir plusieurs de ces créatures...*

Carnet de Campagne : *Vous avez averti les villageois*.
Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en place

Sets de rencontre : *Aux Frontières du Visible, Les Engoulevents, Thralls Bestiaux, Dunwich* et *Répandre la Peur*.

Mis en jeu : L'une des deux versions de chacun des lieux suivants, pris au hasard : **Village de Dunwich**, **Vallon de la Source**, **Lande Dévastée**, **Pré des Dix-Arpents**, **Bal du Diable** et **Ruines des Whateley**. Chaque investigateur commence la partie dans le **Village de Dunwich**.

Retiré de la partie : Les autres exemplaires de ces lieux.

Carnet de Campagne : Vérifiez les noms « Sacrifiés à Yog-Sothoth ».

S'il y a au moins 4 noms inscrits, mettez de côté 2 exemplaires du **Rejeton de Yog-Sothoth**. Retirez de la partie les 3 autres exemplaires.

S'il y a exactement 3 noms inscrits, mettez en jeu 1 exemplaire du **Rejeton de Yog-Sothoth** dans le **Vallon de la Source**. Mettez de côté 2 autres exemplaires. Retirez de la partie les 2 derniers exemplaires.

S'il y a exactement 2 noms inscrits, mettez en jeu 1 exemplaire du **Rejeton de Yog-Sothoth** dans le **Vallon de la Source**. Mettez de côté 3 autres exemplaires. Retirez de la partie le dernier exemplaire.

S'il y a 0 ou 1 nom inscrit, mettez en jeu 1 exemplaire du **Rejeton de Yog-Sothoth** dans le **Vallon de la Source**, et 1 autre exemplaire dans la **Lande Dévastée**. Mettez de côté les 3 autres exemplaires.

Mis de côté : Chaque exemplaire de la **Formule Ésotérique**.

Un investigateur ayant la **Poudre d'Ibn-Ghazi** dans son deck a le droit d'aller la chercher dans son deck et de la mettre en jeu.

Chaque investigateur sélectionne dans la collection une **faiblesse de base au hasard *Folie*, *Blessure* ou *Pacte*** et l'ajoute à son deck.

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Choisir un Lieu au Hasard

Durant ce scénario, il vous sera régulièrement demandé de choisir un lieu au hasard. Pour cela, mélangez ensemble les 6 lieux retirés de la partie lors de la mise en place (les autres versions inutilisées des lieux actuellement en jeu) et piochez-en 1 au hasard.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Lisez la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : *Vous avez fait tout ce que vous avez pu pour arrêter les monstres en furie, mais ils étaient plus nombreux que ce que vous imaginiez et n'êtes pas parvenu à tous les tuer. Épuisé et terriffié, vous vous repliez vers la maison de Zebulon en espérant survivre à la nuit...*

- **Carnet de Campagne :** *X Rejetons se sont évanouis dans la nature.* X étant le nombre de **Rejetons de Yog-Sothoth** encore en jeu ou mis de côté.

- **Soutien d'Histoire :** Si le deck d'un investigateur contient la **Poudre d'Ibn-Ghazi**, retirez-la de ce deck.

- **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : *Après avoir vaincu ce qui semble être le dernier des monstres en furie, vous vous repliez vers la maison de Zebulon, épuisé et ébranlé par les expériences de cette nuit.*

- **Carnet de Campagne :** *Aucun Rejeton ne s'est évanoui dans la nature.*

- **Soutien d'Histoire :** Si le deck d'un investigateur contient la **Poudre d'Ibn-Ghazi**, retirez-la de ce deck.

- **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

L'Héritage de Dunwich

Scénario VI : Là où le Destin Attend

Un hurlement vous réveille en sursaut. Craignant le pire, vous rassemblez votre équipement et vous dirigez vers les rues de Dunwich. À peine avez-vous mis le pied dehors qu'une odeur pestilentielle agresse vos sens : un atroce remugle âcre qui peut à peine être décrit par des mots. L'atmosphère est lourde et vous avez du mal à respirer. Les habitants de Dunwich ont barricadé leurs portes et la ville semble tranquille et déserte. Au loin, une faible lueur émane du sommet d'une colline surplombant le village. Vous connaissez cee colline grâce à vos discussions avec Zebulon et aux notes d'Armitage. Il s'agit de la Colline de la Sentinelle. Les notes parlent de rites sataniques pratiqués là-haut – des rites lors desquels de grands bûchers funéraires illuminent le ciel nocturne tandis que le sol gronde furieusement en dessous.

*Des nuées d'engoulevents sont perchées sur les toits des maisons alentour. Ils semblent vous épier alors que vous grimpez dans la vieille camionnette déglinguée de Zebulon. À mesure que vous approchez de la Colline de la Sentinelle, d'autres hurlements emplissent les cieux, si aigus qu'ils vous font mal aux oreilles. Toutes vos lectures et aventures à Dunwich vous ont conduit ici. Si l'infâme rituel que Seth cherche à accomplir a quelque chose à voir avec ce qu'Armitage et ses collègues ont empêché il y a plusieurs mois, alors celui-ci implique les faveurs d'une ancienne créature – **Yog-Sothoth**. Si le rituel n'est pas arrêté à temps, il pourrait sceller le sort de Dunwich... voire du monde entier.*

Carnet de Campagne : Si *Naomi surveille les arrières des investigateurs*, lisez la **Partie 1**. Sinon, continuez à la **Mise en Place**.

Partie 1 : *Le chemin menant à la Colline de la Sentinelle est trop étroit et sinueux pour la camionnette de Zebulon, vous la garez donc au pied de la colline et vous préparez à faire le reste de l'ascension à pied. Soudain, vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul. Plusieurs hommes et femmes émergent des bois derrière-vous. Ils brandissent des armes à feu et vous mettent en joug. Vous levez les mains en l'air et vous attendez au pire. « Attendez, » s'écrie l'un d'entre eux en faisant signe aux autres de la main. « Je vous reconnais, vous étiez au Club du Trèfle. » Il esquisse un large sourire et baisse son arme. « Naomi vous transmet ses salutations. »*

Curieux, vous demandez aux gangsters ce qu'ils font ici. « Mme O'Bannion nous a envoyé enquêter sur l'attaque qui s'est déroulée dans le casino de son fiancé. » explique-t-il. « Il s'est avéré qu'il y avait des hommes derrière tout ça, un type nommé Bishop et ses larbins. On les a suivi jusqu'à ce trou à rats. » Avant qu'il ne puisse aller plus loin, le tacatac si familier d'une mitraillee résonne dans les collines. « Ça doit être Vinny. Venez les gars ! » Il fait signe aux autres de le suivre et se précipite vers le sommet de la colline. Vous le suivez en secouant la tête. Ces malfrats ne savent pas dans quoi ils s'engagent !

- L'investigateur principal gagne 1 indice de la réserve de pions (2 indices à la place s'il y a 3 ou 4 investigateurs dans la partie).

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en place

- **Sets de rencontre :** *Là où le Destin Attend, Thralls Bestiaux, Sorcellerie, Les Thralls de Bishop, Répandre la Peur, Antiques Fléaux et Un Froid Mordant*.

- **Mis en jeu :** Les lieux **Pied de la Colline**, **Chemin Ascendant**, et **Pic de la Sentinelle#**. Chaque investigateur commence la partie au **Pied de la Colline**.

- **Mis de côté :** Trois des quatre exemplaires du lieu **Chemin Divergent**. Trois des quatre exemplaires du lieu **Chemin Altéré**.

- **Retiré de la partie :** Les exemplaires restants des lieux **Chemin Divergent** et **Chemin Altéré**.

Mis de côté : L'ennemi **Seth Bishop**.

Réserve du Chaos : Selon votre niveau de difficulté, ajoutez le pion :
- Facile : -3.
- Standard : -5.
- Difficile : -6.
- Expert : -7.

Une version différente de l'**Acte 2** sera utilisée en fonction de votre progression. Les autres exemplaires sont retirés de la partie.

Carnet de Campagne :
- Si *les investigateurs ont rendu sa forme à Silas Bishop*, utilisez l'**Acte 2 – Gravir la Colline (v. I)**.
- Sinon, si *les investigateurs n'ont pas réussi à retrouver le Necronomicon*, ou si *le Necronomicon a été volé*, utilisez l'**Acte 2 – Gravir la Colline (v. II)**.
- Sinon, utilisez l'**Acte 2 – Gravir la Colline (v. III)**.

Carnet de Campagne : Pour *chaque Rejeton de Yog-Sothoth qui s'est évanoui dans la nature*, placez 1 fatalité sur l'Intrigue 1a.

Carnet de Campagne : Si *les investigateurs ont abrégé les souffrances de Silas Bishop*, les restes de son cadavre ont muté et grandi jusqu'à la **Colline de la Sentinelle**. Mettez en jeu un ennemi **Agglomérat de Sphères**, du set de rencontre *Hideuses Abominations* dans le **Chemin Ascendant**. Mélangez dans le deck Rencontre les cartes restantes de ce set.

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : Lisez la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : Le grimoire en mauvais état s'avère avoir été écrit par le Vieux Whateley, l'homme qui a enseigné à Wilbur les antiques arcanes de la sorcellerie. Vous trouvez un passage décrivant un lieu hors du temps et de l'espace, là où les mondes convergent et où demeure Yog-Sothoth. Le seul moyen de refermer le trou qui a fendu le monde est d'atteindre ce nexus aux frontières de la réalité. Avec le sentiment que vous courez à votre perte, vous puisez dans le courage qui vous reste et franchissez le portail.

- **Carnet de Campagne :** *Les investigateurs ont franchi le portail.*

- **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

Conclusion 2 : *En cherchant à obtenir des pouvoirs occultes venus d'au-del du monde, les sorciers de Dunwich ont réussi là où Wilbur et le Vieux Whateley ont échoué. Par des sacrices de sang et d'indescriptibles expériences, ils ont acquis les sombres pouvoirs qu'ils convoitaient. Ils n'auront cependant pas l'occasion de les utiliser. En suppliant le géniteur de Wilbur pour obtenir des connaissances impies, ils ont attiré la créature hors de son royaume extra-dimensionnel. Yog-Sothoth émerge de la faille située au dessus de la Colline de la Sentinelle éclipsant le ciel et recouvrant le monde. Il règne désormais sur cette Terre que les humains foulaient autrefois.*

- **Carnet de Campagne :** *Yog-Sothoth a brisé la barrière entre les mondes et ne fait plus qu'un avec la réalité.*

- Chaque investigateur devient **dément**.

- **Les investigateur ont perdu la campagne.**

L'Héritage de Dunwich

Scénario VII : Perdu dans le Temps et l'Espace

La traversée du portail ne ressemble à rien que vous ayez connu. Vous sentez votre corps se tordre et se déformer, tournoyant à travers les réalités jusqu'à ce que le portail vous amène à son ultime destination – un lieu hors de portée de l'imagination des hommes.

Soudain, tout devient calme et un sentiment de solitude et d'effroi vient remplacer le chaos de la traversée. Vous vous trouvez en un lieu insondable, bien au-delà de vos capacités de raisonnement et clairement d'origine extraterrestre. Le paysage est irréel, étrange et son architecture est inconcevable. Vous êtes tellement loin de votre réalité que vous parvenez à peine à vous la remémorer, comme s'il s'agissait d'un rêve lointain. Quand bien même vous parveniez à revenir de cet endroit maudit, vous ne seriez plus jamais le même...

Mise en place

- **Sets de rencontre :** *Perdu dans le Temps et l'Espace, Sorcellerie, L'Au-delà, Hideuses Abominations* et *Agents de Yog-Sothoth*.

- **Mis en jeu :** Le lieu **Une Autre Dimension**. Chaque investigateur commence la partie dans **Une Autre Dimension**.

- **Mis de côté :** Les lieux **Le Bord de l'Univers** et **Déchirure dans le Temps** et l'ennemi **Yog-Sothoth**.

- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Lieux dans le Deck Rencontre

Ce scénario comporte plusieurs lieux mono-face qui sont mélangés dans le deck Rencontre avec le reste des sets de rencontre. Ces lieux ne disposent que d'une face révélée et possèdent un effet **Révélation** qui les met en jeu quand ils sont piochés. Quand un lieu mono-face est mis en jeu, il est placé face révélée car il ne dispose pas de face non-révélée. À part cela, il respecte les règles normales de fonctionnement des lieux.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Avant de résoudre toute autre conclusion, les investigateurs vaincus lisent le paragraphe **Investigateur Vaincu** d'abord.

Investigateur vaincu : *D'où venez-vous ? Pourquoi êtes-vous là ? Rêvez-vous, ou cet endroit est-il réel ? Maintenant que vous y pensez, n'avez-vous pas déjà été ici ? Ou peut-être êtes-vous là depuis toujours. Oui, vous vous souvenez maintenant. Voilà votre véritable demeure. Le chemin que vous arpentez maintenant n'en est que le rebord, il y a bien plus en dessous. Il vous suffirait de tomber et vous serez enfin à votre véritable place. Plus qu'un pas et...*

- Chaque investigateur vaincu est **tué**.

- Si une autre conclusion a été atteinte, les autres investigateurs lisent cette conclusion.

- Si aucune conclusion n'a été atteinte et que les investigateurs étaient à l'**Acte 4**, lisez la **Conclusion 2**.

- Si aucune conclusion n'a été atteinte et que les investigateurs étaient à l'**Acte 1, 2 ou 3**, lisez la **Conclusion 4**.

Conclusion 1 : *Étendu sur le dos dans un carré d'herbe humide, vous fixez longuement le ciel nocturne. Vous êtes à nouveau au sommet de la Colline de la Sentinelle, incapable de vous souvenir comment vous êtes arrivé là. Vous êtes comme hypnotisé par le ciel nocturne. Les secondes deviennent des minutes, les minutes deviennent des heures. Finalement, vous êtes remis sur pied par un groupe de villageois de Dunwich. « Que s'est-il passé ? Que faites-vous ici ? » vous demandent-ils, apeurés mais curieux. Vous ne parvenez pas à trouver de mots pour décrire les événements qui ont eu lieu au-delà du portail... s'ils ont vraiment eu lieu. Il semble n'y avoir aucune trace de Seth Bishop, des créatures que vous avez combattues et de cet étrange portail fantomatique. Mais chaque fois que vous dormez, vous rêvez – et quand vous rêvez, tout vous revient.*

Carnet de Campagne : *Les investigateurs ont fermé la faille dans la réalité.*

Chaque investigateur subit **2 traumatismes physiques** et **2 traumatismes mentaux** car il n'a jamais totalement récupéré du temps qu'il a passé hors des domaines de la réalité.

Expérience : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **5 points d'expérience bonus** pour avoir sauvé le monde de l'anéantissement.

Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 2 : *Plusieurs des villageois de Dunwich ont entendu le vacarme venant de la Colline de la Sentinelle et sont venus enquêter. Ce qu'ils ont trouvé n'a répondu à aucune de leurs questions.*

« Vous pensez qu'il s'est passé quoi ? » s'enquiert un Curtis Whateley apeuré en examinant le sommet de la colline. Les autres villageois secouent la tête, en silence. « La dernière chose que j'ai vue c'tait le ciel qui s'ouvrait et y'a eu un grand éclair brillant » dit finalement l'un d'eux en désignant le ciel étoilé au-dessus du sommet de la Colline de la Sentinelle.

« Ces types d'Arkham sont nulle part, » ajoute Curtis en examinant les pierres brisées de l'autel. « Pas la moind' trace d'eux. M'sieur Bishop et ses gars, c't'une autre histoire. » Le jeune homme désigne les cadavres répandus sur le sol.

« Tu crois qu'on devrait prév'nir la flicaille d'Aylesbury ? »

« Pourquoi, pour qu'ils se moquent encor' de nous ? » répond Curtis en crachant. « Y nous croiront jamais d'toute façon. » Il jette un coup d'œil à l'autel de pierre, en gigotant nerveusement. « Mieux vaut tout oublier. Allez v'nez, enterrons les morts et fichons le camp d'ici. »

Les investigateurs ont gagné la campagne... mais on n'a plus jamais entendu parlé d'eux.

Conclusion 3 : *La créature s'agite dans un déchaînement cosmique de sons, de couleurs et d'espace distordu, vous repoussant loin d'elle. Vous observez avec horreur l'un de ses appendices déchirer le tissu même de la réalité et la masse informe s'engouffrer dans la faille, emportant avec elle la trame de ce monde. Vous tentez d'agripper quelque chose, mais vous êtes inexorablement aspiré par la faille. Vous sentez votre corps s'étirer et votre esprit être broyé. Puis, tout devient noir.*

Carnet de Campagne : *Yog-Sothoth a fui vers une autre dimension*.

Chaque investigateur est **tué**.

Les investigateurs ont gagné la campagne... mais on n'a plus jamais entendu parlé d'eux.

Conclusion 4 : *En cherchant à obtenir des pouvoirs occultes venus d'au-delà du monde, les sorciers de Dunwich ont réussi là où Wilbur et le Vieux Whateley ont échoué. Par des sacrifices de sang et d'indescriptibles expériences, ils ont acquis les sombres pouvoirs qu'ils convoitaient. Ils n'auront cependant pas l'occasion d'utiliser ces pouvoirs. En suppliant le géniteur de Wilbur pour obtenir des connaissances impies, ils ont attiré la créature hors de son royaume extra-dimensionnel. Yog-Sothoth émerge de la faille située au-dessus de la Colline de la Sentinelle éclipsant le ciel et recouvrant le monde. Il règne désormais sur cette Terre que les humains foulaient autrefois.*

- ***Carnet de Campagne :*** *Yog-Sothoth a anéanti la barrière entre les mondes et ne fait plus qu'un avec la réalité.*

- *Chaque investigateur survivant devient* ***dément****.*

- ***Les investigateur ont perdu la campagne.***

L'Héritage de Dunwich

Epilogue

Ne lisez la suite que si les investigateurs ont gagné la campagne.

Carnet de Campagne : *Si vous avez calmé les villageois, lisez l'**Épilogue 1**. Si vous avez averti les villageois, lisez l'**Épilogue 2**.*

Épilogue 1 : *Six mois avaient passé et la vie de Curtis Whateley était finalement revenue à la normale. Comme ils avaient étouffé l'incident et que les autorités se tenaient à l'écart de tout cela, M. Osborn avait vendu aux enchères les biens des familles Ericks et Bishop. Joe avait pris quelques bibelots bien entendu, mais Curtis ne voulait rien avoir à faire avec ça. Les gens ne lui faisaient déjà pas très confisance à cause des méfaits de sa famille bien qu'il aille régulièrement à l'église et se soit tenu à l'écart de tout ce qui semblait magique.*

Malgré tout, Curtis ne pouvait réprimer une sorte d'appréhension. Il avait vu les demeures des Ericks, des Bishop et des Frye être dévastées. Il était même aux premières loges lorsque les gens d'Arkham avaient banni la créature. Certains jours, ses vagabondages l'amenaient jusqu'à la ferme de Wilbur Whateley. Là, il restait debout devant la demeure, à la fixer pendant des heures, trop effrayé pour entrer, mais trop curieux pour partir. Peut-être y avait-t-il quelque chose à l'intérieur qui puisse faire partir ces terribles visions. Quelque chose qui pourrait lui donner assez de force pour résister aux cauchemars. Finalement, Curtis décida d'entrer.

Épilogue 2 : *Gené s'agenouilla pour examiner la marque sur le sol. La forme de cette marque lui était étrangère, et les traces qui l'avaient conduite ici ne ressemblaient à rien de connu. Ça plus le rapport de l'université... elle ne savait plus que penser. « Mme Beauregard, » héla son assistant, « avez-vous trouvé quelque chose ? »*

Gené se releva et se tourna vers le débutant qu'on lui avait assigné. C'était un bon garçon, il n'avait pas encore beaucoup d'expérience, mais c'était un travailleur acharné et avide de faire ses preuves. « Cet endroit était censé être interdit d'accès, » répondit Gené. « Personne n'a vécu ici depuis des mois, et pourtant regarde par toi-même : leurs rituels primitifs ont toujours lieu à ce jour. »

L'étudiant s'approcha et rejoignit Gené pour examiner la marque, tournant les pages de son journal afin d'identier les symboles. « Avez-vous une idée de sa signication ? » demanda-t-il. Elle secoua la tête. Les étrangers venaient rarement à Dunwich et tous les panneaux menant au village avaient été enlevés, mais aujourd'hui, même ses habitants l'avaient abandonné.

« Je ne sais pas, » admit Gené. « Mais il y a quelqu'un ici, et ce n'est pas la première marque de ce genre que nous ayons vu. On dit qu'il y a un autel où les villageois accomplissaient leurs rituels païens au sommet de cee colline. Nous en apprendrons peut-être plus là-haut. »