

La Nuit de la Zélatrice

L'Appétit des Goules

Vendredi 18 septembre 1925, Arkham, Massachusetts. Un été long et caniculaire touche à sa fin. On observe les premiers signes de l'automne mais une lourde chaleur demeure, implacable. Une sourde agitation semble s'emparer de la ville. Le tempérament des gens devient explosif. Depuis la dernière semaine, les rapports concernant des habitants qui en sont venus aux mains pour un simple quiproquo se sont multipliés.

Et maintenant, un appel de James Hankerson. Il prétend avoir trouvé un corps démembré dans sa grange.

Accuser la météo serait trop facile. Quelque chose ne tourne pas rond dans cette ville, et il n'y a rien que le vieux devin que je suis puisse faire pour empêcher la chute. Mes augures indiquent qu'un petit groupe d'investigateurs va bientôt s'occuper de ces étranges événements et tenter de remettre les choses en ordre. Je vais suivre attentivement leurs progrès... mais je ne retiendrai pas mon souffle.

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, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠

La Nuit de la Zélatrice

Chapitre 1 : Le Rassemblement

Vos associés et vous avez enquêté sur les étranges événements qui se sont déroulés dans votre ville natale d'Arkham, Massachusetts. Ces dernières semaines, plusieurs habitants de la ville ont mystérieusement disparu. Leurs corps ont récemment été retrouvés dans les bois, mutilés et à moitié dévorés. La police et les médias ont déclaré que des animaux sauvages étaient à l'origine de ces massacres, mais vous pensez qu'il se trame autre chose. Vous êtes tous rassemblés dans la demeure de l'investigateur principal afin de discuter de ces étranges événements.

Mise en place

🔮 Sets de rencontre :

Le Rassemblement, Les Rats, Les Goules, Répandre la Peur, Antiques Fléaux et Un Froid Mordant.



🔮 Mis en jeu : Le lieu **Étude**.

Tous les investigateurs débutent la partie dans l'**Étude**.

🔮 **Mis de côté** : Tous les autres lieux, l'ennemi **Prêtre Goule** et le soutien **Lita Chantler**.

🔮 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 vous échapper en vie de la maison. La femme du salon vous suit sur le perron, claquant violemment la porte derrière elle. « Pauvres fous ! Regardez ce que vous avez fait ! ». Elle pousse une chaise devant la porte, la coinçant sous la poignée. « Nous devons partir d'ici. Venez avec moi, et je vous dirai ce que je sais. Nous sommes les seuls à pouvoir empêcher la menace tapie dans les profondeurs de se répandre à travers la ville. » Vous n'êtes pas en état de protester. Acquiesçant d'un signe de tête, vous suivez la femme tandis qu'elle s'élance dans les rues pluvieuses en direction du Quartier de la Rivière.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Votre maison est toujours debout.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Le Prêtre Goule est toujours vivant.*

🔗 **Soutien d'Histoire :**

L'investigateur principal a le droit d'inclure **Lita Chantler** dans son deck.

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

Chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience bonus** car il a eu un bref aperçu du monde caché du Mythe.

Conclusion 1 : *Vous acquiescez et autorisez la femme aux cheveux roux à embraser les murs et le sol de votre maison. Le feu se répand rapidement et vous fuyez par la porte d'entrée pour éviter d'être pris au piège dans cet enfer. Depuis le trottoir, vous regardez toutes vos possessions être consumées par les flammes. « Venez avec moi, » dit la femme. « Vous devez être instruits de la menace tapie dans les profondeurs. Seuls, nous sommes sans doute condamnés... mais ensemble, nous pouvons l'arrêter. »*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Votre maison a entièrement brûlée.*

🔗 **Soutien d'Histoire :**

L'investigateur principal a le droit d'inclure **Lita Chantler** dans son deck.

🔗 L'investigateur principal subit **1 traumatisme mental** pour avoir regardé sa maison brûler jusqu'à devenir une ruine fumante.

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

Chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience bonus** car il a eu un bref aperçu du monde caché du Mythe.

Conclusion 2 : *Vous refusez de suivre les ordres de la fanatique et la chassez hors de chez vous, de peur qu'elle n'incendie votre maison sans votre permission. « Pauvres fous ! Vous commettez une grave erreur ! » prévient-elle. « Vous ne comprenez pas la nature de la menace tapie dans les profondeurs... Nous sommes en grand danger ! » Toujours secoué par les événements de la nuit, vous décidez d'écouter ce que cette femme a à dire. Peut-être pourra-t-elle apporter certaines lumières sur cette étrange affaire... mais elle ne semble pas vous faire confiance.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Votre maison est toujours debout.*

🔗 **Expérience :** L'investigateur principal reçoit **1 point d'expérience** dans la mesure où il n'a pas laissé les événements de cette nuit détruire sa vie.

🔗 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience bonus** car il a eu un bref aperçu du monde caché du Mythe.

Conclusion 3 : *Vous courez jusqu'au vestibule pour tenter de trouver une issue, mais la barrière brûlante bloque toujours votre chemin. Vous êtes pris au piège tandis qu'une horde de créatures sauvages envahit votre demeure... et vous n'avez nulle part où fuir.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Lita a dû trouver d'autres personnes pour soutenir sa cause.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Votre maison est toujours debout.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Le Prêtre Goule est toujours vivant.*

🔗 Chaque investigateur qui n'a pas abandonné est **tué**. S'il n'y a plus assez d'investigateurs pour poursuivre la campagne, **la campagne est terminée et les joueurs ont perdu**.

🔗 **Soutien d'Histoire :** Si l'investigateur principal a été tué, choisissez un autre investigateur qui peut inclure **Lita Chantler** dans son deck.

La nuit de la Zélatrice

Chapitre II : Les Masques de Minuit

📖 **Carnet de Campagne** : Si Lita a dû trouver d'autres personnes pour soutenir sa cause, lisez l'**Introduction 1**. Sinon, passez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : *La femme est venue à vous en panique, délirant à propos de monstres qui émergeraient des entrailles de la terre dans une maison près du quartier de la Rivière. « J'ai réussi à les piéger, » explique-t-elle, « mais il y en a d'autres, d'autres gouffres, d'autres domaines ». La semaine précédente, vous l'auriez prise pour une folle. Toutefois, les événements récents ont chamboulé votre conception de la normalité. Vous décidez de l'écouter jusqu'au bout.*

Elle se présente comme étant Lita Chantler et vous raconte une histoire à dormir debout que vous peinez à croire. « Les créatures dont je parle, » déclare-t-elle, « sont appelées goules — des êtres cruels qui infestent les cryptes, les grottes et les tunnels sous la ville d'Arkham... »

Continuez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : *Dans la foulée du désastre qui s'est déroulé chez vous, Lita Chantler, la femme rousse de votre salon, vous narre une histoire que — même à la lumière de ce que vous venez de vivre — vous avez du mal à accepter. « Les créatures dans votre demeure, » déclare-t-elle, « sont appelées goules — des êtres cruels qui infestent les cryptes, les grottes et les tunnels sous la ville d'Arkham... »*

Continuez à l'**Introduction 3**.

Introduction 3 : *« Ces créatures se nourrissent de cadavres humains et sont ravitaillées par un sombre culte d'Arkham, dont les membres en sont venus à vénérer l'antique maître des goules. Ce culte a tué des gens innocents et les a donnés à manger aux goules afin de satisfaire leur appétit monstrueux. Un sombre équilibre était maintenu. Jusqu'à maintenant. »*

« Récemment, » continue Lita, « un de leurs repaire, où les corps étaient conservés, a été détruit. Depuis, les goules ont été plus actives que d'habitude. J'ai traqué leurs mouvements et fait de mon mieux pour les empêcher de se déchaîner à travers la ville. Mais je pense qu'il se prépare quelque chose de pire. Le culte a planifié un événement plus sombre et plus menaçant que tout ce que j'ai pu observer. D'après mes informations, ce plan devrait aboutir ce soir, peu après minuit. Après cela, je ne sais pas à quoi nous attendre. »

« Beaucoup de ces cultistes, » poursuit Lita, « ressemblent à des gens normaux en dépit de leurs intentions ignobles. Chaque fois que le culte se regroupe, ses membres portent des masques taillés en forme de crânes d'animaux afin de préserver leur identité. Ces masques sont leur marque, symboles de mort et de pourriture. Nous devons démasquer les cultistes afin de dévoiler et d'enrayer leurs plans. Nous n'avons que quelques heures. Plus nous trouverons de cultistes avant minuit, mieux ce sera. »

Mise en place

🌀 Sets de rencontre :

Les Masques de Minuit, Un Froid Mordant, Maigres Bêtes de la Nuit, Sombre Culte et Portes Closes.



🌀 Mis de côté :

Le set de rencontre *Culte d'Umôrdhoth* en tant que « deck Cultiste ».
Mélangez le deck Cultiste.



🌀 **Mis en jeu :** L'un des deux lieux **Centre-Ville** et l'un des deux lieux **Quartier Sud**, pris au hasard. Les autres exemplaires de ces lieux sont retirés de la partie.

🌀 **Mis en jeu :** Les lieux **Quartier Nord**, **Quartier Est**, **Quartier de la Rivière**, **Hôpital St. Mary**, **Cimetière**, **Université Miskatonic** et **Votre Maison**.

🌀 S'il y a exactement 2 joueurs dans la partie, générez 1 exemplaire de la carte **Acolyte** dans le **Quartier Sud**.

🌀 S'il y a exactement 3 joueurs dans la partie, générez 1 exemplaire de la carte **Acolyte** dans le **Quartier Sud**, et 1 exemplaire dans le **Centre-Ville**.

🌀 S'il y a exactement 4 joueurs dans la partie, générez 1 exemplaire de la carte **Acolyte** dans le **Quartier Sud**, 1 exemplaire dans le **Centre-Ville**, et 1 exemplaire dans le **Cimetière**.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si *votre maison a entièrement brûlé*, retirez le lieu **Votre Maison** de la partie. Chaque investigateur débute la partie dans le **Quartier de la Rivière**.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si *votre maison est toujours debout*, chaque investigateur débute la partie dans **Votre Maison**.

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

🌀 **Carnet de Campagne :** Si *le Prêtre Goule est toujours vivant*, mélangez-le dans le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

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

Conclusion 1 : *Vous avez réussi à obtenir certaines informations utiles à propos du culte et de ses plans. Vous ne pouvez qu'espérer que ce sera suffisant.*

🔗 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Cultistes Interrogés**, inscrivez le nom de chaque ennemi unique **Cultiste** qui se trouve dans la pile de victoire.

🔗 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Cultistes Enfuis**, inscrivez le nom de chaque ennemi unique restant dans le deck Cultiste ou en jeu. Si vous en êtes à l'**Intrigue 1**, inscrivez-y également **Le Chasseur Masqué**.

🔗 **Carnet de Campagne :** Si le **Prêtre Goule** est dans la pile de victoire, rayez la mention « *Le Prêtre Goule est toujours vivant* ».

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

Conclusion 2 : *Les douze coups de minuit sonnent. Le temps est écoulé, le rituel du culte va bientôt commencer. Vous avez réussi à obtenir quelques informations utiles à propos du culte et de ses plans. Vous ne pouvez qu'espérer que ce sera suffisant.*

🔗 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Cultistes Interrogés**, inscrivez le nom de chaque ennemi unique **Cultiste** qui se trouve dans la pile de victoire.

🔗 **Carnet de Campagne :** Sous la mention **Cultistes Enfuis**, inscrivez le nom de chaque ennemi unique restant dans le deck Cultiste ou en jeu.

🔗 **Carnet de Campagne :** *Il est minuit passé.*

🔗 **Carnet de Campagne :** Si le **Prêtre Goule** est dans la pile de victoire, rayez la mention « *Le Prêtre Goule est toujours vivant* ».

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

La nuit de la Zélatrice

Chapitre III : Le Dévoreur du Dessous

Après cette frénétique recherche nocturne à travers Arkham, vous avez réussi à trouver et à interroger plusieurs des membres du culte. Vos découvertes sont déroutantes : ils affirment vénérer un être connu sous le nom d'Umôrdhoth, une entité monstrueuse venue d'un autre monde.

Vous êtes en mesure de confirmer l'histoire de Lita : le culte est perturbé par la destruction du repaire des goules. Cependant, un détail surprenant vous est également apparu : celle qui a envahi le repaire et déclenché tous les événements de cette nuit n'est autre que Lita Chantler elle-même ! Vous ne savez pas exactement pourquoi elle a omis ce détail important dans son histoire — vous a-t-elle manipulé pour vous impliquer dans son combat ? D'un autre côté, elle semble réellement se battre pour protéger la ville d'Arkham d'une terrible menace.

Vous avez découvert la dernière pièce du puzzle dans un journal possédé par l'un des cultistes. Un sombre rituel doit être exécuté au plus profond des bois au sud d'Arkham, cette nuit-même. D'après le journal, son accomplissement ouvrira un portail qui permettra au sombre maître du culte de pénétrer dans ce monde. « Si l'on n'arrête pas le culte, » vous avertit Lita, « il est possible que la vengeance d'Umôrdhoth consume tout sur son passage. » Effrayés mais déterminés à interrompre le rituel, vous pénétrez dans les bois...

Mise en place

🔮 Sets de rencontre :

Le Dévoreur du Dessous, Antiques Fléaux, Répandre la Peur, Les Goules et Sombre Culte.



🔮 Mis en jeu :

Le lieu **Chemin Principal**, et 4 exemplaires pris au hasard du lieu **Bois d'Arkham**. Les 2 exemplaires restants de ce lieu sont retirés de la partie. Chaque investigateur commence la partie sur le **Chemin Principal**.

🔮 Retiré de la partie : .

🔮 Mis de côté : Le lieu **Site du Rituel** et l'ennemi **Umôrdhoth**.

🔮 Mélangez l'un des 4 sets de rencontre suivants, pris au hasard, avec le reste des cartes Rencontre pour former le deck Rencontre. :

Agents de Yog- Sothoth, Agents de Shub-Niggurath, Agents de Cthulhu ou Agents d'Hastur.



Les 3 autres sets de rencontre sont retirés de la partie.

🔮 **Carnet de Campagne** : Vérifiez les noms sous la mention **Cultistes Enfuis**.

⚡ S'il y a 0 nom, aucun changement n'est effectué.

⚡ S'il y a 1 ou 2 noms, placez 1 pion Fatalité sur l'Intrigue 1a.

⚡ S'il y a 3 ou 4 noms, placez 2 pions Fatalité sur l'Intrigue 1a.

⚡ S'il y a 5 ou 6 noms, placez 3 pions Fatalité sur l'Intrigue 1a.

🔮 **Réserve du Chaos** : Ajoutez 1 pion 🌀.

🔮 **Carnet de Campagne** : S'il est minuit passé, chaque joueur défausse 2 cartes prises au hasard dans sa main de départ.

🔮 **Carnet de Campagne** : Si le *Prêtre Goule* est toujours vivant, mélangez-le dans le deck Rencontre.

Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion : *Trop effrayée pour affronter son destin, Lita fuit dans la nuit. Elle réalise qu'elle a échoué et que la vengeance d'Umôrdhoth la poursuivra où qu'elle aille. Les vrilles de la créature se propagent à sa recherche dans toute la ville d'Arkham. Elles rôdent dans chaque coin sombre, déchirant le voile agile de la réalité. Mais Lita est introuvable, et la créature demeure aujourd'hui encore dans les ombres, cherchant... et tuant.*

🔮 **Carnet de Campagne :**

Arkham a succombé à la terrible vengeance d'Umôrdhoth.

🔮 Chaque investigateur survivant est **tué**.

🔮 **Les investigateurs ont perdu.**

Conclusion 1 : *Vous êtes parvenus à empêcher l'invocation du maître du culte. Bien que vous ne soyez pas certains de ce qui se serait passé si le culte avait réussi, vous êtes soulagés que — au moins pour l'instant — Arkham soit sauvée. Vous avez capturé autant de cultistes que possible, mais seuls quelques habitants de la ville ont cru à votre histoire. Tout cela n'était peut-être que le fruit de votre imagination, après tout...*

🔮 **Carnet de Campagne :** *Le rituel pour invoquer Umôrdhoth a été rompu.*

🔮 Chaque investigateur subit **2 traumatismes mentaux** pour indiquer son incapacité à surmonter réellement cette épreuve.

🔮 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **5 points d'expérience bonus** pour avoir sauvé Arkham de son funeste destin.

🔮 **Les investigateurs ont gagné !**

Conclusion 2 : *Mûs par une volonté inébranlable et à la force de vos armes, vous avez, d'une manière ou d'une autre, été capables de blesser suffisamment Umôrdhoth pour le renvoyer chancelant dans la dimension d'où il avait émergé. Les bois retrouvent leur lumière et leur chaleur à mesure que la masse de néant s'engloutit elle-même, s'évaporant en un instant. Vous n'êtes pas certains qu'une telle créature puisse être tuée, mais Umôrdhoth semble s'être retiré pour le moment. Tandis que leur maître disparaît, les goules alentours redescendent au fond du gouffre béant, fuyant dans une cacophonie de plaintes et de hurlements. Vous avez arrêté une conspiration maléfique, mais le combat a laissé sa marque sur votre corps et votre esprit. Pire, vous ne pouvez plus vous empêcher de songer à votre insignifiance face aux mystères de ce monde. D'autres horreurs se cachent-elles dans les sombres et sépulcraux recoins de la réalité ?*

🔮 **Carnet de Campagne :** *Les investigateurs ont repoussé Umôrdhoth.*

🔮 Chaque investigateur subit **2 traumatismes physiques et 2 traumatismes mentaux**, car le combat contre Umôrdhoth a laissé sa marque sur son corps et son esprit.

🔮 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également **10 points d'expérience bonus** pour avoir triomphé face à un terrible ennemi.

🔮 **Les investigateurs ont gagné !**

Conclusion 3 : *Il n'y a rien que vous pensiez pouvoir faire pour arrêter l'horreur qui vous fait face. Vous n'avez qu'un seul espoir de survivre. Vous vous tournez vers Lita et la projetez vers la monstruosité, observant avec effroi la masse de néant tourbillonnant qui la consume. Elle hurle de douleur tandis que la vie est aspirée de son corps. « Umôrdhoth... Umôrdhoth... » psalmodient les cultistes. Lita Chantler finit par disparaître sans laisser aucune trace. Pendant un moment, vous craignez que la créature ne se tourne à présent vers vous, mais vous entendez un cultiste dire : « Umôrdhoth est un dieu juste qui ne revendique que les morts et les coupables. Partez, et vous serez épargnés. ». La masse tourbillonnante disparaît et les bois retrouvent lumière et chaleur. Les cultistes s'éclipsent, vous laissant la vie sauve mais les derniers instants de Lita gravés à jamais dans votre mémoire.*

🌀 **Carnet de Campagne :**

Les investigateurs ont sacrifié Lita Chantler à Umôrdhoth.

🌀 Chaque investigateur subit **2 traumatismes physiques et 2 traumatismes mentaux**, car le bref aperçu d'Umôrdhoth a laissé sa marque sur son corps et son esprit.

🌀 La culpabilité du sacrifice de Lita hante votre mémoire à tout jamais. Chaque investigateur doit chercher dans la collection une **faiblesse de base Folie** prise au hasard et l'ajouter à son deck.

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

🌀 Les investigateurs ont survécu, mais leurs actions pèsent lourdement sur leur conscience.

