Horreur à Arkham
Le jeu de cartes

Aux Frontières du Visible
Paquet Mythe

Aux Frontières du Visible est le Scénario V de *L'Héritage de Dunwich*, une campagne d'*Horreur à Arkham : le jeu de cartes*. Vous pouvez jouer à ce scénario en mode Indépendant, ou le combiner avec les autres extensions du cycle *L'Héritage de Dunwich* afin de former une grande campagne en huit parties.

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 pale 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…

- Indiquez dans votre Carnet de Campagne que *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…*

- Indique dans votre Carnet de Campagne que *vous avez averti les villageois.* Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Aux Frontières du Visible, Les Engoulevents, Thralls Bestiaux, Dunwich* et *Répandre la Peur.* Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :

- Prenez au hasard l'une des deux versions des lieux suivants, et mettez-la en jeu: Village de Dunwich, Vallon de la Source, Lande Dévastée, Pré des Dix-Arpents, Bal du Diable et Ruines des Whateley. Retirez de la partie les autres exemplaires de ces lieux. Chaque investigateur commence la partie dans le Village de Dunwich. (Voir la page suivante pour une suggestion de placement.)
- Vérifiez le nombre de noms inscrits sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth » dans votre Carnet de Campagne.
  - S'il y a au moins 4 noms inscrits, mettez de côté 2 exemplaires du Rejeton de Yog-Sothoth, hors jeu. Ensuite, retirez de la partie les 3 autres exemplaires du Rejeton de Yog-Sothoth.
  - S'il y a exactement 3 noms inscrits, mettez en jeu 1 exemplaire du Rejeton de Yog-Sothoth dans le Vallon de la Source, et mettez de côté 2 exemplaires du Rejeton de Yog-Sothoth, hors jeu. Ensuite, retirez de la partie les 2 autres exemplaires du Rejeton de Yog-Sothoth.
  - S'il y a exactement 2 noms inscrits, mettez en jeu 1 exemplaire du Rejeton de Yog-Sothoth dans le Vallon de la Source, et mettez de côté 3 exemplaires du Rejeton de Yog-Sothoth, hors jeu. Ensuite, retirez de la partie le dernier exemplaire du Rejeton de Yog-Sothoth.
  - 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 exemplaire du Rejeton de Yog-Sothoth dans la Lande Dévastée. Ensuite, mettez de côté les 3 autres exemplaires du Rejeton de Yog-Sothoth, hors jeu.
- Mettez de côté, hors jeu, 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 pour le reste de la campagne.
- 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.

Suggestion de Placement des Lieux

Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez vous référer à aucune autre mise en place/conclusion, utilisez les informations ci-dessous lorsque vous mettez en place et jouez ce scénario.

- Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants :

  +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ▲, ▲, ✱, ✱, ★.
- *3 personnages ont été sacrifiés à Yog-Sothoth.*
- N'incluez pas la Poudre d'Ibn-Ghazi dans le deck d'un joueur.
- Ne prenez aucune faiblesse supplémentaire comme indiqué dans la mise en place de ce scénario.
- *Le Dr Armitage a été sacrifié à Yog-Sothoth.*
- Essayez de tuer autant de Rejetons de Yog-Sothoth que possible !

NE PAS LIRE
avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : 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 terrifié, vous vous repliez vers la maison de Zebulon en espérant survivre à la nuit…*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *X Rejetons se sont évanouis dans la nature.* X étant le nombre de Rejetons de Yog-Sothoth encore en jeu ou mis de côté.
- Si le deck d'un investigateur contient la Poudre d'Ibn-Ghazi, retirez-la du deck de cet investigateur.
- Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent 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.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'*aucun Rejeton ne s'est évanoui dans la nature.*
- Si le deck d'un investigateur contient la Poudre d'Ibn-Ghazi, retirez-la du deck de cet investigateur.
- Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *L'Héritage de Dunwich* – « Là où le Destin Attend ».

EDGE

© 2016 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG, et le logo LCG sont ® Fantasy Flight Games. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Distribution par Asmodée, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Conservez ces informations dans vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

PREUVE D'ACHAT

AUX FRONTIÈRES DU VISIBLE

FFJCHA06
8435407613669