Horreur à Arkham®
Le Jeu de Cartes

Guide de Campagne

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.

La Nuit de la Zélatrice est une campagne d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* pour 1 à 4 joueurs. Elle se compose des scénarios suivants : « Le Rassemblement », « Les Masques de Minuit » et « Le Dévoreur du Dessous ». Les cartes pour chacun de ces scénarios se trouvent dans la boîte de base d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes.*

Lorsqu'ils jouent en campagne, les joueurs passent d'un scénario au suivant dans l'ordre séquentiel. Leur performance et les décisions qu'ils prennent dans chaque scénario ont une influence sur le(s) suivant(s). De plus, au fur et à mesure que les joueurs progressent dans l'histoire, ils reçoivent de l'expérience avec laquelle ils peuvent acheter de nouvelles cartes ou améliorer des cartes de leurs decks.

Mise en Place de la Campagne

Pour débuter la campagne *La Nuit de la Zélatrice*, effectuez les étapes suivantes :

1. **Choisir son investigateur**. Chaque joueur choisit un investigateur différent à incarner et indique son choix sur le Carnet de Campagne.
2. **Chaque joueur construit son deck d'investigateur.** Les règles complètes concernant la personnalisation d'un deck se trouvent à la page 6 du Guide de Référence.
3. **Choisir le niveau de difficulté.** Il existe quatre niveaux de difficulté dans *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* : Facile, Standard, Difficile et Expert. Les joueurs décident quel niveau de difficulté correspond le mieux à leur groupe et conservent ce niveau pour toute la durée de la campagne.
4. **Constituer la réserve du Chaos de la campagne.** Mettez les pions Chaos indiqués ci-dessous dans la réserve du Chaos et rangez les autres pions Chaos dans la boîte du jeu.
   - **Facile (*Je veux juste suivre l'histoire*) :**

     +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☗, ☗, ☠2, ✶.
   - **Standard (*Je veux relever un défi*) :**

     +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☗, ☗, ☠2, ✶.
   - **Difficile (*Je veux un véritable cauchemar*) :**

     0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☗, ☗, ☠2, ✶.
   - **Expert (*Je veux l'Horreur à Arkham*) :**

     0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ☗, ☗, ☠2, ✶.

Les joueurs sont maintenant prêts à mettre en place le Chapitre 1 : Le Rassemblement.

Le Carnet de Campagne

Le Carnet de Campagne (au dos du présent guide) sert à conserver une trace de la progression et du déroulement de la campagne. À la fin de chaque scénario, les joueurs doivent inscrire leurs résultats en indiquant toutes les informations utiles sur le Carnet de Campagne. Cela inclut toute l'expérience acquise par les investigateurs, le niveau de traumatisme de chacun d'eux, les soutiens d'histoire ou les faiblesses qu'ils ont gagnées, ainsi que tout investigateur ***tué*** *ou* ***dément****.*

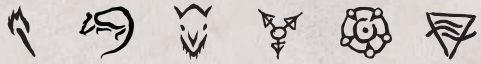
Lors du déroulement d'un scénario, il est régulièrement demandé aux joueurs d'indiquer tel ou tel élément important de l'histoire sur le Carnet de Campagne, sous la mention « Notes de Campagne ». Il sera souvent fait référence à ces notes dans les scénarios ultérieurs, permettant ainsi à des décisions prises dans un scénario d'avoir des conséquences dans les suivants. S'il est demandé aux joueurs de rayer l'une de ces notes, la note rayée est alors ignorée pour le reste de la campagne.

Chapitre I : 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

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Rassemblement, Les Rats, Les Goules, Répandre la Peur, Antiques Fléaux* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Mettez le lieu Étude en jeu. Mettez de côté tous les autres lieux, hors jeu. Tous les investigateurs débutent la partie dans l'Étude.
- Mettez de côté les cartes Prêtre Goule et Lita Chantler, hors jeu.
- Mélangez les cartes Rencontre restantes (celles issues des sets de rencontre réunis ci-dessus) pour former le deck Rencontre.

NE PAS LIRE
avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : *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.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *votre maison est toujours debout.*
- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *le Prêtre Goule est toujours vivant.*
- L'investigateur principal reçoit la carte Lita Chantler et a le droit de l'inclure dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la limite de taille 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 (n'oubliez pas d'ajouter les cartes Lieu éligibles à la pile de victoire en cours de partie). Chaque investigateur reçoit également 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. »*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *votre maison a entièrement brûlé.*
- L'investigateur principal reçoit la carte Lita Chantler et a le droit de l'inclure dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la limite de taille du deck de cet investigateur.
- L'investigateur principal subit 1 traumatisme mental pour avoir regardé sa maison brûler jusqu'à devenir une ruine fumante.

- 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 (n'oubliez pas d'ajouter les cartes Lieu éligibles à la pile de victoire en cours de partie). Chaque investigateur reçoit également 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.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *votre maison est toujours debout*.
- 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.
- 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 (n'oubliez pas d'ajouter les cartes Lieu éligibles à la pile de victoire en cours de partie). Chaque investigateur reçoit également 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.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Lita a dû trouver d'autres personnes pour soutenir sa cause*.
- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *votre maison est toujours debout*.
- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *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. Sinon, passez au scénario suivant. (Chaque joueur dont l'investigateur a été tué doit en choisir un nouveau dans la réserve des investigateurs disponibles. Voir la page 14 du Guide de Référence pour les règles détaillées sur les investigateurs tués.)
- Si l'investigateur principal a été **tué**, choisissez un autre investigateur qui reçoit la carte Lita Chantler. Cet investigateur peut l'inclure dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la limite de taille de son deck.

Règles de Campagne Avancées

Recevoir et Dépenser les Points d'Expérience

Tandis que les investigateurs s'enfoncent plus profondément dans les méandres du Mythe, ils acquièrent des bribes de compréhension sur les vérités cachées de ce monde — les Grands Anciens, les monstres qui se tapissent dans l'ombre, et des secrets que l'humanité n'aurait jamais dû connaître. Cette compréhension se manifeste sous la forme de points d'expérience. Lors de la conclusion d'un scénario, les investigateurs peuvent recevoir 1 ou plusieurs points d'expérience. Chaque investigateur reçoit de l'expérience séparément, et celle-ci ne peut pas être transmise d'un investigateur à un autre. L'expérience peut le plus souvent être obtenue en plaçant dans la pile de victoire les cartes Rencontre qui affichent des points de victoire, ou en faisant certains choix lors de l'histoire. Voir la page 15 du Guide de Référence pour les règles complètes sur le gain de points d'expérience.

Les points d'expérience peuvent être dépensés pour apprendre de nouveaux sorts ou capacités, ou encore pour obtenir de nouveaux objets ou armes, tous représentés sous forme de cartes supplémentaires. Ajouter une nouvelle carte à un deck coûte un nombre de points d'expérience égal au niveau de cette carte. Ce niveau est indiqué par 1 ou plusieurs points blancs près du coin supérieur gauche de la carte. Ajouter une nouvelle carte à votre deck coûte toujours au moins 1 point d'expérience et vous contraint à respecter la limite de taille de votre deck (en enlevant une autre carte).

Certaines cartes représentent une version supérieure d'une carte qui possède le même titre. Ces cartes partagent le titre de l'autre version mais peuvent avoir des effets supplémentaires, des icônes Compétence supplémentaires ou des coûts différents. Si un joueur possède une version de niveau inférieur d'une carte et souhaite acheter la version supérieure, il peut **améliorer** cette carte en dépensant un nombre de points d'expérience égal à la différence de niveau entre les deux. La nouvelle version est ajoutée dans le deck, et l'ancienne version est enlevée. Voir la page 15 du Guide de Référence pour les règles complètes sur l'utilisation des points d'expérience.

Traumatisme, Mort et Démence

Les traumatismes représentent les dommages permanents qui ont été infligés au corps ou à l'esprit de l'investigateur. Si un investigateur est vaincu durant un scénario, il poursuit néanmoins la campagne dans le scénario suivant avec le reste de son équipe, sauf si la conclusion du scénario statue que cet investigateur est **tué** ou devient **dément**. Toutefois, un investigateur qui est vaincu en subissant des dégâts ou des horreurs peut souffrir d'un traumatisme permanent qu'il conservera pour le reste de la campagne. Voir la page 15 du Guide de Référence pour les règles complètes sur les traumatismes.

Note : Si vous avez peur de subir un traumatisme, abandonner un scénario est presque toujours une meilleure solution qu'être vaincu.

Les joueurs sont maintenant prêts à débuter le prochain scénario de la campagne.

Chapitre II : Les Masques de Minuit

Vérifiez votre 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. »

Continuez à la **Mise en place.**

Mise en Place

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Les Masques de Minuit, Un Froid Mordant, Maigres Bêtes de la Nuit, Sombre Culte* et *Portes Closes*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :

- Mettez le set de rencontre *Culte d'Umôrdhoth* de côté en tant que « deck Cultiste » séparé et mélangez-le. Ce set est reconnaissable à l'icône suivante :
- Prenez au hasard l'un des deux lieux Centre-Ville et l'un des deux lieux Quartier Sud et mettez-les en jeu. Retirez les autres exemplaires du Centre-Ville et du Quartier Sud de la partie. Ensuite, mettez en jeu les cartes Quartier Nord, Quartier Est, Quartier de la Rivière, Hôpital St. Mary, Cimetière, Université Miskatonic et Votre Maison. (Consultez la page suivante pour une suggestion de disposition.)
- Selon le nombre de joueurs dans la partie :
  - S'il y a exactement 1 joueur dans la partie : aucun changement n'est effectué.
  - S'il y a exactement 2 joueurs dans la partie : cherchez dans les sets de rencontre 1 exemplaire de la carte Acolyte et générez-le dans le Quartier Sud.
  - S'il y a exactement 3 joueurs dans la partie : cherchez dans les sets de rencontre 2 exemplaires de la carte Acolyte. Générez-en 1 dans le Quartier Sud et 1 dans le Centre-Ville.
  - S'il y a exactement 4 joueurs dans la partie : cherchez dans les sets de rencontre 3 exemplaires de la carte Acolyte. Générez-en 1 dans le Quartier Sud, 1 dans le Centre-Ville et 1 dans le Cimetière.

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

Note : Certains effets rencontrés pour la première fois dans ce scénario peuvent vous amener à placer des pions Fatalité sur des cartes Ennemi. N'oubliez pas que les pions Fatalité situés sur les cartes Ennemi comptent dans le total de fatalité qui fait avancer l'intrigue.

Suggestion de Placement des Lieux pour « Les Masques de Minuit »

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

- Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Cultistes Interrogés », inscrivez le nom de chaque ennemi unique ***Cultiste*** qui se trouve dans la pile de victoire.
- Dans votre 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 ».
- Si le Prêtre Goule est dans la pile de victoire, rayez la mention « *Le Prêtre Goule est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne.
- 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 : *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.*

- Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Cultistes Interrogés », inscrivez le nom de chaque ennemi unique ***Cultiste*** qui se trouve dans la pile de victoire.
- Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Cultistes Enfuis », inscrivez le nom de chaque Ennemi unique restant dans le deck Cultiste ou en jeu.
- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'*il est minuit passé*.
- Si le Prêtre Goule est dans la pile de victoire, rayez la mention « *Le Prêtre Goule est toujours vivant* » dans votre Carnet de Campagne.
- 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.

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.

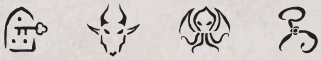
Vous êtes en mesure de confirmer l'histoire de Lita : le culte est perturbé par la destruction du repaire des goules. Cependant, un détail surprenant vous est également apparu : celle qui a envahi le repaire et déclenché tous les événements de cette nuit n'est autre que Lita Chantler elle-même ! Vous 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

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Dévoreur du Dessous, Antiques Fléaux, Répandre la Peur, Les Goules* et *Sombre Culte*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :

- Mettez en jeu le lieu Chemin Principal. Mélangez les 6 exemplaires du lieu Bois d'Arkham, prenez-en 4 au hasard et mettez-les en jeu sans regarder leur côté révélé. Retirez les 2 exemplaires restants de la partie. Chaque investigateur commence la partie sur le Chemin Principal.
- Mettez les cartes Site du Rituel et Umôrdhoth de côté, hors jeu.
- Prenez au hasard l'un des 4 sets de rencontre suivant : *Agents de Yog-Sothoth, Agents de Shub-Niggurath, Agents de Cthulhu* ou *Agents d'Hastur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Sans regarder le set de rencontre choisi, mélangez-le avec le reste des cartes Rencontre pour former le deck Rencontre. Retirez les 3 autres sets de rencontre de la partie.

- Vérifiez le nombre de noms inscrits sous la mention « Cultistes Enfuis » dans le Carnet de Campagne.
  - S'il y a exactement 0 nom, aucun changement n'est effectué ;
  - S'il y a exactement 1 ou 2 noms, placez 1 pion Fatalité sur l'Intrigue 1a ;
  - S'il y a exactement 3 ou 4 noms, placez 2 pions Fatalité sur l'Intrigue 1a ;
  - S'il y a exactement 5 ou 6 noms, placez 3 pions Fatalité sur l'Intrigue 1a ;
- Ajoutez 1 pion Chaos dans la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- Vérifiez votre Carnet de Campagne. *S'il est minuit passé* : chaque joueur défausse 2 cartes prises au hasard dans sa main de départ.
- Vérifiez votre Carnet de Campagne. *Si le Prêtre Goule est toujours vivant* : mélangez-le dans le deck Rencontre.

NE PAS LIRE
avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : *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 fragile de la réalité. Mais Lita est introuvable, et la créature demeure aujourd'hui encore dans les ombres, cherchant… et tuant.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'*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 sauve. 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…*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *le rituel pour invoquer Umôrdhoth a été rompu.*
- Chaque investigateur subit 2 traumatismes mentaux pour indiquer son incapacité à surmonter réellement cette épreuve.

- 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. 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 ?*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *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.
- 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. 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.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *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.
- 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.
- Les investigateurs ont survécu, mais leurs actions pèsent lourdement sur leur conscience.

La Fin… ou Pas ?

À la fin de la campagne, les points d'expérience, les traumatismes et les faiblesses obtenus lors de la conclusion du scénario final permettent aux joueurs de ressentir pleinement les conséquences de leurs actes. Les décisions et les actions (indiquées dans le Carnet de Campagne) forment l'armature de leur histoire. Les joueurs sont encouragés à partager le résultat de leur histoire et les decks finaux de leurs investigateurs sur les forums www.EdgeEnt.com ou sur les réseaux sociaux.

Maintenant que vous avez accompli la campagne d'introduction d'*Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*, essayez de la rejouer avec de nouveaux investigateurs et/ou un niveau de difficulté plus élevé !

De futures extensions pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes* introduiront de nouvelles campagnes. Typiquement, une boîte d'extension deluxe forme la base d'une nouvelle campagne. Elle est suivie de six Paquets Mythe qui poursuivent et concluent la campagne. Les règles standard stipulent que les joueurs débutent chaque nouvelle campagne avec de nouveaux decks et 0 point d'expérience. Cependant, les joueurs les plus téméraires peuvent choisir de transférer les investigateurs qui ont terminé une campagne vers une nouvelle aventure, en conservant leurs decks, leurs traumatismes et l'expérience acquise.