

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

DU SANG SUR L'AUTEL

PAQUET MYTHE

Du Sang sur l'Autel est le Scénario IV 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 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 quelques nuits. Ces foutus engoul'vents s'taient 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 paraît 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

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Du Sang sur l'Autel*, *Dunwich*, *Les Engoulements*, *Maigres Bêtes de la Nuit* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez en jeu le lieu Terrains Communaux. Chaque investigateur commence la partie dans les Terrains Communaux.
- ☉ Pour chaque autre Lieu, prenez au hasard l'un des deux exemplaires et retirez-le de la partie. Ensuite, prenez au hasard l'un des six lieux restants et retirez-le de la partie également. Mettez en jeu les cinq lieux restants. (Voir la page suivante pour une suggestion de placement des lieux.)
- ☉ Vérifiez votre 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. »
- ☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : Silas Bishop, La Chambre Cachée, Clé de la Chambre et Poudre d'Ibn-Ghazi.
- ☉ Vérifiez votre 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.
- ☉ Vérifiez votre 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 Naomie* et mélangez-les dans le deck Rencontre. Ce set est reconnaissable à l'icône suivante :



- ☉ 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-révlée. À part cela, il respecte les règles normales de fonctionnement des lieux.

Suggestion de Placement des Lieux

Note : L'un des lieux ci-dessous ne sera pas en jeu.



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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Quand vous composez la pile de « sacrifices potentiels », utilisez les cinq personnages suivants : Dr Henry Armitage, Dr Francis Morgan, Professeur Warren Rice, Zebulon Whateley et Earl Sawyer.

☉ Les investigateurs n'ont pas été retardés lors de leur voyage vers Dunwich.

☉ Le gang O'Bannion n'a pas de compte à régler avec les investigateurs.

☉ Ne lisez pas l'Interlude II – Les Survivants.

☉ Essayez de sauver autant de sacrifices potentiels que possible !

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Les cris des engoulevants 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.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le rituel a été accompli.
- ☉ S'il restait des sacrifices potentiels à la fin de la partie, mettez-les sous le deck Intrigue.
- ☉ Dans votre 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 et aucun joueur ne peut plus les intégrer à son deck pour le reste de la campagne.
- ☉ Si un investigateur ayant Le Necronomicon (*Traduction d'Olaus Wormius*) dans son deck a été vaincu, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le *Necronomicon* a été volé. Vous devez retirer Le Necronomicon (*Traduction d'Olaus Wormius*) 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. 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.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
L'Héritage de Dunwich – « 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.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont abrégé les souffrances de Silas Bishop.
- ☉ Dans votre 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 et aucun joueur ne peut plus les intégrer à son deck pour le reste de la campagne.
- ☉ Si un investigateur ayant Le Necronomicon (*Traduction d'Olaus Wormius*) dans son deck a été vaincu, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le *Necronomicon* a été volé. Vous devez retirer Le Necronomicon (*Traduction d'Olaus Wormius*) 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. 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.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont rendu sa forme à Silas Bishop.
- ☉ Dans votre 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 et aucun joueur ne peut plus les intégrer à son deck pour le reste de la 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. 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 terrifiants que lancinants à mesure que l'incantation fait effet. À la fin, seul subsiste une masse fielleuse et humide, ainsi qu'une odeur nauséabonde.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont banni Silas Bishop.
- ☉ Dans votre 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 et aucun joueur ne peut plus les intégrer à son deck pour le reste de la campagne.
- ☉ Si un investigateur ayant Le Necronomicon (*Traduction d'Olaus Wormius*) dans son deck a été vaincu, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le *Necronomicon* a été volé. Vous devez retirer Le Necronomicon (*Traduction d'Olaus Wormius*) 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. 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.

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.

☉ Vérifiez votre 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. Quand c'est chose faite, passez au scénario V : Aux Frontières du Visible.

Si Dr Henry Armitage n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés à Yog-Sothoth » : « C'est bien pire que ce que j'avais imaginé, » dit le Dr Armitage, pale 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... »

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que 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 d'ajouter cette carte à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.



☉ Si la carte Poudre d'Ibn-Ghazi n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter cette carte à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

Si Professeur Warren Rice n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés 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.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que 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 d'ajouter cette carte à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

☉ Si la carte Poudre d'Ibn-Ghazi n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter cette carte à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

Si Dr Francis Morgan n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés 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... »

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que 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 d'ajouter cette carte à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

☉ Si la carte Poudre d'Ibn-Ghazi n'est pas déjà dans le deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter cette carte à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

Si Zebulon Whateley n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés 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'ai pour aider. »

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Zebulon Whateley a survécu à L'Héritage de Dunwich. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Zebulon Whateley à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur.

Si Earl Sawyer n'est pas inscrit sous la mention « Sacrifiés 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'il 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 ? »

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Earl Sawyer a survécu à L'Héritage de Dunwich. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Earl Sawyer à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle L'Héritage de Dunwich – « Aux Frontières du Visible ».

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

DU SANG SUR L'AUTEL
FFJCHA05
8435407613645