

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LÀ OÙ LE DESTIN ATTEND

PAQUET MYTHE



Là où le Destin Attend est le Scénario VI 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 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 cette 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'engoulevants sont perchées sur les toits des maisons alentour. Ils semblent vous épier alors que vous grimpez dans la vieille camionnette déginglée 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.

Vérifiez votre 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 gardez 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 suivis jusqu'à ce trou à rats. » Avant qu'il ne puisse aller plus loin, le tacatac si familier d'une mitrailleuse 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

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Là où le Destin Attend*, *Thralls Bestiaux*, *Sorcellerie*, *Les Thralls de Bishop*, *Répandre la Peur*, *Antiques Fléaux* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez en jeu le Pied de la Colline, le Chemin Ascendant et le Pic de la Sentinelle. Chaque investigateur commence la partie au Pied de la Colline.

☉ Retirez de la partie 1 exemplaire de Chemin Divergent pris au hasard. Mettez de côté, hors jeu, les 3 autres exemplaires de Chemin Divergent.

☉ Retirez de la partie 1 exemplaire de Chemin Altéré pris au hasard. Mettez de côté, hors jeu, les 3 autres exemplaires de Chemin Altéré.

☉ Mettez de côté Seth Bishop, hors jeu.

☉ Selon votre niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne :

◆ **Facile** : -3.

◆ **Standard** : -5.

◆ **Difficile** : -6.

◆ **Expert** : -7.

☉ Dans ce scénario, une version différente de l'Acte 2 sera utilisée en fonction de votre progression. Chaque autre exemplaire de l'Acte 2 est retiré de la partie.

◆ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont rendu sa forme à Silas Bishop, utilisez l'Acte 2 – Gravir la Colline (v. I)

◆ Dans le cas contraire, vérifiez votre Carnet de Campagne. 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)

◆ Si aucun des points précédents n'est indiqué, utilisez l'Acte 2 – Gravir la Colline (v. III)

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

☉ Vérifiez votre 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 1 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. Ce set est reconnaissable à l'icône suivante :



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

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, -5, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

☉ Utilisez l'Acte 2 – Gravir la Colline (v. III) dans ce scénario. Retirez de la partie les autres exemplaires de l'Acte 2.

☉ *Naomi ne surveille pas les arrières des investigateurs.*

☉ *Aucun Rejeton de Yog-Sothoth ne s'est évanoui dans la nature.*

☉ *Les investigateurs n'ont pas abrégé les souffrances de Silas Bishop.*



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 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.*

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont franchi le portail.

☉ 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* – « Perdu dans le Temps et l'Espace ».

Conclusion 2 : *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 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 éclipçant le ciel et recouvrant le monde. Il règne désormais sur cette Terre que les humains foulaient autrefois.*

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Yog-Sothoth a brisé la barrière entre les mondes et ne fait plus qu'un avec la réalité.

☉ Chaque investigateur devient **dément**.

☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.

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

LÀ OÙ LE DESTIN
ATTEND
FFJCHA07
8435407613683