

# Le démon se réveille...

## Préparation du plateau



La porte entre le couloir et le cimetière est ouverte

Porte scellée



Coffre



Barricade



Cadavre



Feu



Autel



# L'histoire jusque-là...

---

Arkham, le 11 février 1921

*Mon cher ami,*

*J'ai le plaisir de vous annoncer que mes affaires marchent plutôt bien. En effet, depuis 2 ans que mon sanatorium est ouvert, il ne désemplit pas. Cela me permet de poursuivre mes recherches sur le refoulement de la pensée en gardant les patients près de moi.*

*J'en ai actuellement un des plus intéressants qui possède une mémoire refoulée que je n'ai encore jamais observé chez un autre...*

*D'ailleurs j'espère avoir l'occasion de vous le présenter prochainement, car si vous êtes disponible, je serais heureux de vous accueillir le week-end prochain. Vous pouvez amener des amis si vous le désirez. Voir des personnes saines d'esprit me fera sûrement le plus grand bien.*

*Bien à vous.*

*L. Lynch*

Votre ami, le docteur Larry Lynch, psychanalyste de renom, a quitté New-York il y a deux ans pour la petite ville d'Arkham. Il a acquis un ancien laboratoire pour y créer un sanatorium. Il s'occupe principalement de personnes fortunées sans réel problème. Mais cette activité lucrative lui offre la possibilité de faire des recherches sur les rebus de la société (voleurs, fous...). Son domaine de prédilection est le pouvoir du subconscient, ses actes sont à la limite de la légalité, mais la police est trop heureuse de pouvoir vider ses cellules de temps à autre.

Le week-end suivant, accompagné de quelques amis, vous vous rendez au sanatorium Lynch...

# Le démon se réveille... côté gardien

---

## Choix de l'histoire

1. Le patient de Lynch, John Watheley :
  - a. Non utilisé
  - b. est un ancien sorcier qui a sombré dans la folie suite à un rituel. Mais les recherches du Dr Lynch lui ont fait retrouver la mémoire même s'il ne contrôle pas encore tout. Il tente actuellement de créer une armée de zombie et d'invoquer un chthonien dans le but d'éradiquer Arkham.**
  - c. Non utilisé
2. J. Watheley cache son stock de cadavres dans :
  - a. La glacière**
  - b. Non utilisé
3. J. Watheley cache son journal dans :
  - a. Non utilisé
  - b. Le placard de rangement**

## Installation du matériel

1. **Cartes indice** : celles de la « maison Lynch ». Voir après pour les textes d'ambiance.
2. **Cartes exploration** : Whisky, Colt 38, Vin saturnien, couteau, journal de Watheley, phrase magique, crucifix, sédatif, clé en argent, signe des anciens, lanterne, fusil, RDI \* 8
3. **Cartes obstacle** : coupure de courant, coffret
4. **Cartes verrou** : porte coincée, porte fermée, verrou magique
5. **Paquet mythe** : Chauve-souris, porte et feu de camp
6. **Carte action** : commander les séides, attaque de maniaques (uniquement pour le soin), prendre un échantillon, présence maléfique, ranimer les morts (ne pas utiliser pour faire apparaître un cadavre au cimetière)
7. **Carte objectif** : celle 1B de la « maison Lynch » fait l'affaire, remplacer « **shoggoth** » par « **Chthonien** » Lire le texte suivant si le gardien gagne « *La créature s'évanouit dans la nuit tandis que des cris d'horreur envahissent les rues d'Arkham !* ». Si ce sont les investigateurs qui gagnent, lire le texte suivant : « *Le Chthonien tombe au sol, ses tentacules battant l'air. Quelle que soit la folie ayant pris Watheley, elle est détruite pour toujours* »
8. **Cartes évènements** : celles de la « maison Lynch » font l'affaire
  - I. Utiliser la section 3B : placez un zombie dans le couloir à la place du vestibule
  - II. Utiliser la section 2A : lire « *le zombie se met à courir à travers les pièces du sanatorium.* » Déplacer un zombie jusqu'à 2 cases.
  - III. Placer un maniaque dans le couloir. Il a 1 PV de plus par investigateur. Lire : « *un fou surgit dans le couloir armé d'une hache. Il s'agit visiblement de Watheley.* »
  - IV. Ne pas prendre cet évènement
  - V. Utiliser la section 1B : lire « *L'horloge sonne 1 coup.* » et lire la suite de la carte

9. **Cartes de départ et menace** : 1 carte mythe + 1 pion menace

## Répartir les cartes

- **Vestibule**
  - Whisky, Rien d'intéressant
- **Chambre principale**
  - Coupure de courant, colt 38, vin saturnien, indice 3 (lire : *Vous trouvez les notes du Dr Lynch. Il est écrit « Le patient Watheley parle un étrange langage sous hypnose. Toutes les nuits, à minuit, il psalmodie en lisant son carnet qu'il garde sous clé en permanence. »*)
- **Chambre d'ami**
  - Couteau, Rien d'intéressant
- **Placard de rangement**
  - Coffret, journal de Watheley, phrase magique, indice 2 (lire : *Le carnet contient de nombreuses incantations, dont l'une s'intitule « le réveille des morts ». Une note manuscrite indique « échantillons frais indispensable ! »*)
- **Couloir 2**
  - Crucifix, Rien d'intéressant
- **Laboratoire**
  - Sédatif, Rien d'intéressant
- **Glacière**
  - Porte coincée, clé d'argent, Rien d'intéressant, 1 échantillon
- **Salle d'opération**
  - Hache, signe des anciens
- **Fond du parc**
  - Lanterne, Rien d'intéressant
- **Atelier de jardin**
  - Porte fermée, fusil, indice 1 (lire : *En voyant l'autel, vous comprenez alors que les échantillons ne servent pas à invoquer les morts mais quelques chose de plus effrayant encore...*)
- **Cimetière**
  - Verrou magique (à ne dévoiler que lorsque les investigateurs explorent le cimetière) (**la phrase magique invoque le Chthonien**), Rien d'intéressant \*2

## Prologue

Vous vous trouverez devant la porte du sanatorium. Vous sonnez, mais personne ne vient. Vous supposez alors que votre ami doit être occupé avec un patient. Vous actionnez la poignée de la porte et celle-ci s'ouvre sans difficulté.

Alors que vous vous entrez dans le vestibule, la porte claque derrière vous... Impossible de la rouvrir !

C'est alors que vous entendez un objet tombé dans la chambre du Dr Lynch.