

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

DANS LES GRIFFES DU CHAOS

PAQUET MYTHE

Dans les Griffes du Chaos est le Scénario VII de la campagne *Le Cercle Brisé*, 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 *Le Cercle Brisé* afin de former une grande campagne en huit parties.

Scénario VII : Dans les Griffes du Chaos

Introduction 1 : Après ce que vous avez vu sur l'Île Déserte, votre foi en l'humanité vacille. Vous vous sentez comme une âme en peine, errant dans les rues sans destination précise. Vous aimeriez juste rentrer chez vous et tout oublier des événements de ces dernières semaines, mais vous savez que c'est impossible. Après plusieurs heures, vous réalisez que vos pas vous ont mené jusqu'au square de l'Indépendance. Une douce brise dépose une nuée de feuilles mortes sur la pelouse, attirant votre attention. Là, assise au centre d'une cercle de feuilles automnales, se tient Anna Kaslow. Ses yeux sont clos et ses doigts pressés contre ses tempes. Elle semble méditer. Une couverture de laine est étalée sur l'herbe devant elle, et dessus des cartes de tarot, face cachée, forment un cercle. Vous vous approchez et vous asseyez en face de la diseuse de bonne aventure. C'est en vous asseyant que vous remarquez à quel point vous êtes épuisé. Chaque fibre de vos muscles est douloureuse et ne pas vous endormir sur place requiert un certain effort.

Vérifiez le Carnet de Campagne.

☞ Si les investigateurs ont disparu et n'ont jamais été retrouvés, continuez à l'**Introduction 2**.

☞ Sinon, passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : Vous reconnaissez immédiatement la voyante de votre enquête sur les disparitions au manoir de Josef Meiger. Ce sont ses conseils qui ont mené le second groupe de disparus vers leur funeste destin, du moins c'est ce que vous suspectez. Étrangement, elle semble vous reconnaître également. Elle fait glisser son doigt sur le cercle de cartes étalées devant elle. « J'imagine que les dernières semaines n'ont pas été de tout repos pour vous. Êtes-vous ici pour recevoir des conseils ? » Vous grimacez. La dernière fois qu'Anna a lu l'avenir de quelqu'un, cela n'a pas très bien fini pour eux. Qu'est-ce qui serait différent cette fois ?

Passez à l'**Introduction 4**.

Introduction 3 : Anna ouvre les yeux. « Je me demandais quand nous nous verrions à nouveau. » Vous vous demandez à voix haute comment elle peut ne pas savoir alors que chaque autre chose qu'elle a prédite a eu lieu. Cette remarque vous vaut un gloussement de la part de la voyante. « Cela ne signifie pas que je sais tout, très cher. » Elle fait glisser son doigt sur le cercle de cartes étalées devant elle. « J'imagine que les dernières semaines n'ont pas été de tout repos pour vous. Êtes-vous ici pour recevoir des conseils ? » Vous grimacez. Toute cette histoire a débuté par une lecture de cartes. Qu'est-ce qui vous fait penser qu'une autre lecture pourrait tout arranger ?

Continuez à l'**Introduction 4**.

Introduction 4 : Avant que vous n'ayez pu répondre, Anna retourne la carte la plus proche d'elle. Elle représente une silhouette encapuchonnée avec cinq épées enfoncées dans le sol tout autour. Les autres fuient face à cette figure victorieuse et un maelstrom de nuages noirs s'amoncelle au-dessus de sa tête. En haut de la carte, il est écrit : CINQ D'ÉPÉE. « Vous avez l'impression d'avoir été vaincu, mais vous ne devez pas céder au désespoir. La bataille est peut-être terminée, mais votre lutte n'a pas encore touché à sa fin. » Vous réprimez un sanglot. Vous ne désirez rien tant que mettre fin à ce cauchemar, mais Anna dit vrai : vous savez que rien ne sera terminé à moins que vous y mettiez vous-même un terme.

Un éclair traverse le ciel, suivi de peu par le bruit sourd du tonnerre. Les nuages dans le ciel sont tout sauf naturels. Des formes fantomatiques se meuvent dans la brume. Si vous écoutez attentivement, vous pouvez entendre leurs gémissements de douleur et la tristesse charriée par le vent. « Cela a commencé », énonce calmement Anna. Vous vous relevez, faisant abstraction de votre fatigue, de votre douleur et de votre peur.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Dans les Griffes du Chaos*, *Agents d'Azathoth* et *Maigres Bêtes de la Nuit*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☞ Prenez au hasard l'un des deux lieux Quartier de la Rivière, l'un des deux lieux Quartier Marchand, l'un des deux lieux French Hill, l'un des deux lieux Quartier Résidentiel, l'un des deux lieux Quartier Sud et l'un des deux lieux Église Méridionale et mettez-les en jeu. Retirez de la partie chaque autre version du Quartier de la Rivière, du Quartier Marchand, de French Hill, du Quartier Résidentiel, du Quartier Sud et de l'Église Méridionale. (Voir la suggestion de placement des lieux à la page suivante.) Chaque investigateur commence la partie dans le Quartier Sud.

☞ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si Anette Mason est possédée par le démon, effectuez ce qui suit :

◆ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Musique des Damnés*, *La Congrégation d'Anette*, *Cité des Péchés* et *Pratiques Occultes*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



◆ Quand vous constituez le deck Acte, utilisez l'Acte 1a – « Sombre Connaissance (v. I) » et l'Acte 2a – « Par-Delà la Tombe ».

◆ Mettez en jeu la Colline du Pendu (*Là où Tout Finit*) et la Loge du Crépuscule d'Argent (*Enveloppée de Mystère*).

☞ Vérifiez le Carnet de Campagne. Si Carl Sanford possède les secrets de l'univers, effectuez ce qui suit :

◆ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Secrets de l'Univers*, *Loge du Crépuscule d'Argent*, *Répandre la Peur* et *Les Masques de Minuit*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Les Masques de Minuit*, ne réunissez que les 5 cartes Traîtrise (2x Fausse Piste et 3x Ombre Chasse-resse). Ne prenez aucune autre carte de ce set de rencontre.

◆ Quand vous constituez le deck Acte, utilisez l'Acte 1a – « Sombre Connaissance (v. II) » et l'Acte 2a – « Nouvel Ordre Mondial ».

◆ Mettez en jeu la Loge du Crépuscule d'Argent (*Là où Tout Finit*) et la Colline du Pendu (*Enveloppée de Mystère*).

☞ Mettez de côté l'ennemi Flûtiste d'Azathoth, hors jeu.

☞ Prenez 2 lieux différents au hasard. Placez 1 brèche sur chacun de ces lieux (voir *Brèches et Incursions* à la page suivante).

◆ S'il y a 2 investigateurs dans la partie, effectuez cette étape deux fois.

◆ S'il y a 3 investigateurs dans la partie, effectuez cette étape trois fois.

◆ S'il y a 4 investigateurs dans la partie, effectuez cette étape trois fois, en prenant 3 lieux différents au hasard à chaque fois, au lieu de 2.

☞ Mélangez toutes les cartes Rencontre restantes pour constituer 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, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☞ Anette Mason est possédée par le démon.
- ☞ Carl Sanford possède les secrets de l'univers.

Déterminer un Lieu au Hasard

Lors de ce scénario, il vous sera régulièrement demandé de déterminer un lieu au hasard. Pour cela, mélangez ensemble les 8 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.

Si on vous demande de déterminer plusieurs lieux au hasard, mélangez ensemble les 8 lieux inutilisés et piochez au hasard un nombre de lieux différents égal à la valeur spécifiée.

Brèches et Incursions

Lors de ce scénario, les fatalités n'augmentent pas de la manière habituelle. À la place, des brèches – représentées par des pions Ressource – sont placées sur des lieux. Quand assez de pions Brèche ont été placés sur un même lieu, une **incursion** se produit, ce qui ajoute des fatalités sur ce lieu et ouvre des brèches dans les lieux connexes. Le principal but des investigateurs dans ce scénario est ainsi d'empêcher les incursions en retirant les brèches des lieux. Cela ne peut se faire qu'en utilisant la capacité spécifique de chaque lieu.

Placer des Brèches

Les brèches sont principalement placées sur les lieux via la capacité suivante de l'Intrigue 1a : « **Forcé** – Quand au moins 1 fatalité devrait être placée sur cette intrigue : à la place, placez 1 brèche sur un nombre de lieux différents au hasard égal au nombre d'investigateurs plus 1. » Des effets de carte peuvent également placer des brèches directement sur des lieux.

Exemple : Il y a deux investigateurs dans la partie et c'est la phase du Mythe. Lors de l'étape « placez 1 fatalité sur l'intrigue en cours » de la phase du Mythe, au lieu de placer 1 fatalité sur l'Intrigue 1a, les investigateurs doivent déterminer 3 lieux différents au hasard. Les lieux déterminés au hasard sont le Quartier Sud, le Quartier de la Rivière et French Hill. 1 brèche est donc placée sur chacun de ces lieux.

Quand des brèches sont placées sur plusieurs lieux différents, elles sont placées une à la fois. Ce processus peut être interrompu s'il cause une **incursion** (voir ci-dessous).

Résoudre les Incursions

Les incursions sont principalement causées par la capacité suivante de l'Intrigue 1a : « **Forcé** – Quand une brèche devrait être placée sur un lieu ayant 3 brèches : résolvez une **incursion** dans ce lieu à la place. » Des effets de carte peuvent également causer des incursions. Pour résoudre une incursion, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

- ☉ Premièrement, retirez toutes les brèches sur ce lieu.
- ☉ Deuxièmement, placez 1 fatalité sur ce lieu.
- ☉ Enfin, placez 1 brèche sur chaque lieu connexe. Attention ! Cela peut provoquer une réaction en chaîne et causer de nouvelles incursions.
- ☉ Une fois qu'une incursion est résolue dans un lieu, les brèches causées par d'autres incursions ne peuvent plus être placées sur ce lieu pour le reste de la phase.

*Exemple : Une brèche est sur le point d'être placée dans le Quartier de la Rivière qui possède déjà 3 brèches. À la place, une **incursion** est résolue dans le Quartier de la Rivière. D'abord, toutes les brèches sont retirées du Quartier de la Rivière. Ensuite, 1 fatalité est placée sur le Quartier de la Rivière. Enfin, 1 brèche est placée sur chaque lieu connexe au Quartier de la Rivière. Cela peut causer une autre incursion dans l'un de ces lieux.*

Suggestion de Placement des Lieux



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Vérifiez le Carnet de Campagne.

- ☉ Si Anette Mason est possédée par le démon, passez à la **Conclusion 3**.
- ☉ Si Carl Sanford possède les secrets de l'univers, passez à la **Conclusion 4**.

Conclusion 1 : Le spectre ricane en entendant vos mots, mais son rire tourne court. Le reste de la congrégation d'Anette – menée par la sorcière rousse prénommée Erynn – surgit de la forêt et encercle Anette. Erynn vous adresse un signe de tête solennel, sa résolution se voit à son air sévère. Vous comprenez la raison de leur venue et vous écarterez pour les laisser accomplir leur tâche.

L'une des sorcières trace un cercle dans la terre autour d'Anette pendant que les autres la retiennent avec des sortes de filaments de pure énergie. Le revenant pousse des hurlements d'agonie mais les sorcières n'en ont cure. Enfin, alors que leurs incantations atteignent leur paroxysme, Erynn brise le caractère sacré du cercle avec son couteau, le pressant fermement contre l'air comme si elle tentait de transpercer de la pierre. Le fantôme de Keziah disparaît dans un tourbillon de brume spectrale, se dissipant dans l'air dans un dernier gémissement. Le corps d'Anette tombe au sol. « C'est terminé », dites-vous en plaçant une main sur l'épaule d'Erynn.

« Non », répond-elle durement en désignant le ciel. Les nuages orageux ont tous disparu, mais pas une seule étoile n'est visible dans le ciel nocturne. Il n'y a que le néant par-delà les frontières de l'horizon, une brèche si énorme que vous n'aviez même pas remarqué sa présence. Combien de temps a-t-elle mis à se former au-dessus de la ville pendant que vous combattiez des incursions mineures ?

Vous demandez à Erynn ce que vous pouvez faire pour fermer une brèche de cette taille. Elle serre les dents. « Je ne sais pas. Mais je sais qui peut le savoir. » Elle s'agenouille auprès d'Anette, lève la main et la gifle de toutes les forces. Anette se réveille en sursaut et sort de son état catatonique.

« Est-ce cela que tu voulais, ma sœur ? » demande Erynn en l'aidant à se remettre sur pieds et en la forçant à regarder la catastrophe dont elle est responsable.

« Tu sais bien que non », rétorque Anette, d'une voix éteinte. « Je voulais simplement que nous retrouvions quelque fragment de notre puissance d'antan. Je n'avais aucun désir de l'utiliser de la même manière qu'elle. Mais son esprit a pris le contrôle et je n'ai pas pu résister. » Elle baisse la tête, résignée. « Je suis désolée, mes sœurs. J'ai failli. Je n'ai pas été assez forte. »

☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ◆ « Vous avez fait assez de mal comme ça. Nous prenons les choses en main. » Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont continué seuls.
- ◆ « Nous aurons besoin de votre aide pour arranger les choses. » Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont requis l'aide d'Anette.
- ◆ « Vous êtes en état d'arrestation. » Vous n'avez le droit de choisir cette option que si au moins l'un des investigateurs possède le trait **Détective**, **Police** ou **Agence**. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont arrêté Anette.
- ◆ « Alors, apprenez-moi à être plus fort. » Vous n'avez le droit de choisir cette option que si au moins l'un des investigateurs possède le trait **Sorcier**, **Miskatonic** ou **Érudit**. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Anette vous a appris les sorts d'autrefois.

☉ 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.

☉ Passez à l'**Interlude IV : Coup du Sort**.

Conclusion 2 : Vous ne doutez pas un instant que le président de la Loge du Crépuscule d'Argent soit capable de mentir à propos des conséquences de vos actions ; après tout, il vous a déjà trompé plus d'une fois. Vous lui demandez ce qu'il entend par « l'humanité va s'éteindre ». Il grimace et vous enjoint à regarder dehors.

Les nuages orageux ont tous disparu, mais pas une seule étoile n'est visible dans le ciel nocturne. Il n'y a que le néant par-delà les frontières de l'horizon, une brèche si énorme que vous n'aviez même pas remarqué sa présence. Combien de temps a-t-elle mis à se former au-dessus de la ville pendant que vous combattiez des incursions mineures ?

Sanford boitille derrière vous, les yeux levés vers le ciel nocturne. Vous lui demandez comment fermer une brèche de cette taille, mais avant qu'il ne puisse répondre, des volutes de ténèbres émergent hors de l'ombre et prennent la forme de silhouettes encapuchonnées. En un instant, vous vous retrouvez cernés par la congrégation d'Anette. La grande prêtresse avance vers vous, fixant Carl Sanford d'un regard incendiaire.

« Ne croyez pas un traître mot de ce sinistre ver de terre », vous prévient-elle. « Tout ce qu'il a fait, il l'a fait pour son propre profit. Il prendrait le monde entier en otage si cela avait la moindre chance de lui octroyer le pouvoir qu'il convoite. »

Malgré ses blessures, Sanford se redresse et lui rétorque : « Quelle hypocrisie ! Auriez-vous oublié que c'est vous et votre secte d'inconscientes qui sont à l'origine de tout ceci ? Invoquer les morts, leur demander des pouvoirs ? » raille-t-il. « Vous souhaitiez juste vous élever là où nous voulions élever l'humanité. » Sanford se tourne vers vous pour faire une dernière fois appel à votre jugement. « Ne soyez pas stupide », énonce-t-il calmement. « Ce dénouement n'est pas celui que souhaite la Loge. Laissez-moi vous aider, et peut-être que nous pourrions remettre les choses en ordre. »

☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ◆ « Vous avez fait assez de mal comme ça. Nous prenons les choses en main. » Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont continué seuls.
- ◆ « Nous aurons besoin de votre aide pour arranger les choses. » Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont requis l'aide de Sanford.
- ◆ « Vous êtes en état d'arrestation. » Vous n'avez le droit de choisir cette option que si au moins l'un des investigateurs possède le trait **Détective**, **Police** ou **Agence**. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont arrêté Sanford.
- ◆ « Vous ne méritez pas de nous guider. » Vous n'avez le droit de choisir cette option que si au moins l'un des investigateurs possède le trait **Sorcier**, **Crépuscule d'Argent** ou **Cultiste**. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont pris le contrôle de la Loge du Crépuscule d'Argent.

☉ 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.

☉ Passez à l'**Interlude IV : Coup du Sort**.

Conclusion 3 : Anette se tient au centre de son cercle de sorcières, ses yeux brillent d'un pouvoir sans limite. Au-dessus s'étendent des centaines de formes fantomatiques, une toile de pouvoir qui lie les sorcières à leurs défuntées sœurs. Les spectres descendent et chacun s'approprie le corps d'une des sorcières, le manipulant à ses propres fins. Le seul indice de résistance des sorcières est le sang qui s'écoule de leurs orbites au moment où leur sort contrefait atteint son point culminant.

« L'heure est venue ! » annonce la voix désincarnée de Keziah par les lèvres d'Anette. « Le Chaos Primordial attend ! Entends-nous, Sultan des Démons ! » Sa voix s'élève dans la nuit et une brèche plus grande que le ciel lui-même s'ouvre. Il n'y a plus que le néant par-delà l'horizon. La brèche franchit les frontières de l'infini, au-delà des limites de l'espace tridimensionnel. « J'ai exécuté vos ordres », dit-elle à un être qui n'est pas présent mais peut entendre chaque mot. « À présent venez faucher ce monde des vivants et laissez-les souffrir pour leurs erreurs. » À ces mots, les formes spectrales sont aspirées par le vide au-dessus. Anette et ses sœurs tombent brusquement au sol. Le son ténu d'une flûte discordante commence à pénétrer le tissu du monde...

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la fin est de plus en plus proche.

☞ 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.

☞ Passez à l'Interlude IV : Coup du Sort

Conclusion 4 : Carl Sanford se tient sur l'estrade du Sanctuaire Intérieur de la Loge, vêtu de ses robes bleu et argent. Devant lui, ses sujets s'agenouillent en contemplation, prêts à recevoir le pouvoir qui leur a été promis et à revendiquer leur véritable place dans le nouveau monde qu'ils créeront. Le grimoire que lit Sanford luit d'une lumière fantomatique. « Les frontières de la mort se sont imposées à nous trop longtemps ! » déclare-t-il à l'apogée de la cérémonie. « Nous briserons ces frontières, et accéderons à un niveau de conscience supérieur ! »

Au-dessus du bâtiment, une brèche plus grande que le ciel lui-même s'ouvre. Il n'y a plus que le néant par-delà l'horizon. La brèche franchit les frontières de l'infini, au-delà des limites de l'espace tridimensionnel. Puis, toutes les bougies du sanctuaire de la Loge sont soufflées d'un seul coup, et les psalmodies cessent, remplacées par des murmures d'inquiétude. « Que se passe-t-il ? » demande Sanford en essayant désespérément de lire l'ouvrage devant lui. Mais il est trop tard. La Loge n'est parvenue qu'à accélérer l'inévitable. La véritable immortalité ne peut être acquise que par ceux qui en sont dignes. Le son ténu d'une flûte discordante commence à pénétrer le tissu du monde...

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la fin est de plus en plus proche.

☞ 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.

☞ Passez à l'Interlude IV : Coup du Sort

Interlude IV : Coup du Sort

Coup du Sort 1 : Vous vous tenez sous la brèche, empreint d'une terreur révérencielle. Tout ce que la voyante avait prédit est arrivé. « C'est une question de vie ou de mort », vous avait-elle dit. Elle avait raison. Sous l'entrée cosmique, le cœur de l'univers attend. Vous comprenez maintenant ce qui demeure de l'autre côté, rongé avidelement le tissu de la réalité : la fin de l'humanité ; non, pas juste de l'humanité, la fin de toute vie dans l'univers.

Vous avez un goût âpre dans la bouche et des larmes dans les yeux. Vous serrez le poing si fort que vos ongles rentrent dans votre chair. Si vous devez mourir, alors vous mourrez. Mais pas question de mourir en restant ici à ne rien faire.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la voie s'ouvre devant vous. À côté, inscrivez un nombre de traits en fonction des conditions décrites, ci-après. Ensuite, continuez à **Coup du Sort 2**.

☞ Si vous avez accepté votre destin.

◆ Vous savez ce que vous avez à faire. Inscrivez 1 trait.

☞ Si les investigateurs ont requis l'aide d'Anette :

◆ « Le messager d'un être ancien contraignit Keziah à signer un livre : Le Livre Noir d'Azathoth. » Le simple nom de cette chose vous fait trembler jusqu'aux os. Anette serre son poing. « J'ai été stupide de ne pas comprendre plus tôt. Telle était la source de son pouvoir. Pas la sorcellerie, mais un pacte avec un terrible dieu maléfique. Tout ceci, ces incursions dans notre monde, les frontières brisées de la mort : c'est ce que Keziah voulait depuis le début. C'était la volonté silencieuse d'Azathoth », s'indigne-t-elle.

◆ Inscrivez 2 traits. Ensuite, selon votre niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du chaos :

◆ Facile : -3.

◆ Difficile : -5.

◆ Standard : -4.

◆ Expert : -6.

☞ Si les investigateurs ont requis l'aide de Sanford :

◆ « C'est un portail », explique Sanford, « qui relie notre monde et le grand Cosmos. Si l'on en croit certains des ouvrages les plus abjects qu'il m'ait été donné de lire, en son centre dort une créature connue sous le nom d'Azathoth. » Le simple nom de cette chose vous fait trembler jusqu'aux os. « J'ai bien peur que nous ayons troublé son sommeil. Tout ceci, ces incursions dans notre monde, les frontières brisées de la mort : c'est arrivé parce que pendant un bref instant, pendant un fragment d'une seule seconde, nous avons interrompu le rêve d'Azathoth. Comprenez-vous ? »

◆ Inscrivez 2 traits. Ensuite, selon votre niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du chaos :

◆ Facile : -3.

◆ Difficile : -5.

◆ Standard : -4.

◆ Expert : -6.

☞ S'il y a 2 souvenirs ou moins inscrits sous la mention « souvenirs découverts » :

◆ Vous êtes bien mal préparé pour ce voyage. (Rien ne se passe.)

☞ S'il y a entre 3 et 5 souvenirs inscrits sous la mention « souvenirs découverts » :

◆ Grâce aux preuves que vous avez récoltées, vous comprenez un peu mieux la voie à suivre. Mais vous ignorez encore tant de choses. Inscrivez 1 trait.

☞ S'il y a au moins 6 souvenirs inscrits sous la mention « souvenirs découverts » :

◆ La voie est toute tracée devant vous. Inscrivez 2 traits.

☞ Si un investigateur possède Le Livre Noir dans son deck :

◆ Il contient des connaissances sur les contrées qui se trouvent au-delà du temps et de l'espace. Inscrivez 1 trait.

☞ Si la fin est de plus en plus proche :

◆ Les mâchoires d'Azathoth commencent à s'ouvrir. Inscrivez 2 traits.

Coup du Sort 2 : Pendant près d'une heure, vous fixez l'abîme de néant, pesant le pour et le contre de chacune de vos options. Une volée de créatures ailées sans visage décrivent des cercles au-dessus du champ où vous vous trouvez. Elles volent, tels des vautours, attendant votre trépas pour festoyer de votre cadavre. Elles s'approchent de plus en plus et vous commencez à vous demander si elles ne peuvent pas lire vos pensées superficielles. Vous levez un bras et appelez l'une des créatures. C'est sans doute l'une des choses les plus démentes que vous ayez jamais faites, mais votre instinct ne vous a pas trompé. Les créatures aux ailes de cuir noir achèvent leur descente et atterrissent dans l'herbe humide près de vous. L'une d'elles s'abaisse jusqu'à la hauteur de votre épaule, vous offrant son dos. Ravalant vos derniers doutes et votre peur, vous grimpez sur la créature. En un battement d'ailes, elle vous emporte dans le néant, au-delà des limites de l'espace... vers le domaine d'Azathoth.

À Suivre...

L'histoire continue dans le dernier paquet Mythe du cycle
Le Cercle Brisé – « Devant le Trône Noir ».

