

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

Guide de Campagne LE CERCLE BRISÉ

La Mort n'est que le Commencement

« Les cultes interdits auxquels appartenaient ces sorcières détenaient et transmettaient souvent des secrets surprenants qui remontaient à des temps immémoriaux ; il n'était pas impossible que Keziah connût réellement l'art de franchir les frontières dimensionnelles. »

– H.P. Lovecraft, « La Maison de la Sorcière »

Le Cercle Brisé est une campagne d'Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes pour 1 à 4 joueurs. La boîte d'extension deluxe *Le Cercle Brisé* contient un scénario prologue, « Disparitions dans la Demeure du Crépuscule », et deux scénarios complets : « L'Heure des Sorcières » et « Aux Portes de la Mort ». Ces scénarios peuvent être joués indépendamment, ou combinés avec les six paquets Mythe du cycle *Le Cercle Brisé* pour former une grande campagne en neuf parties.

Règles Supplémentaires et Clarifications

Emplacement de Tarot

Les emplacements de tarot sont un nouveau type d'emplacement de soutien introduit dans cette extension. Le symbole suivant indique qu'un soutien occupe un emplacement de tarot :



1 emplacement de tarot

Comme les autres emplacements, les emplacements de tarot limitent le nombre de cartes Soutien occupant cet emplacement qu'un investigateur peut avoir en jeu simultanément.

Par défaut, un investigateur ne dispose que d'un seul emplacement de tarot disponible.

Toutes les autres règles s'appliquant aux emplacements s'appliquent également aux emplacements de tarot.

Hanté

Hanté est une nouvelle capacité qui apparaît sur certains lieux. Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence pendant qu'il enquête dans ce lieu, après l'application de tous les résultats de ce test, cet investigateur doit résoudre toutes les capacités « **Hanté** – » de ce lieu.

Un lieu est considéré comme « Hanté » vis-à-vis des autres effets de carte s'il possède au moins une capacité « **Hanté** – » (imprimée ou non).

Alerte

Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence lorsqu'il tente d'échapper à un ennemi avec le mot-clé Alerte, après avoir appliqué tous les résultats du test de compétence, cet ennemi effectue une attaque contre l'investigateur ayant tenté de s'échapper. Un ennemi ne s'incline pas après avoir effectué une attaque consécutive au mot-clé Alerte. Cette attaque a lieu que l'ennemi soit engagé ou non avec l'investigateur qui tente de lui échapper.

Investigateurs du Prologue

Les quatre cartes Investigateur représentées ci-contre (Gavriella Mizrah, Jerome Davids, Penny White et Valentino Rivas) possèdent l'icône du set de rencontre *Disparitions dans la Demeure du Crépuscule* et ne peuvent être utilisées que dans le prologue de la campagne *Le Cercle Brisé*. Elles ne peuvent être employées dans aucun autre scénario. Rangez-les avec les autres cartes Scénario de *Disparitions dans la Demeure du Crépuscule* et ne les ajoutez pas à votre collection de cartes Joueur.



Cartes Histoire

Les cartes Histoire sont un nouveau type de cartes présent dans la campagne *Le Cercle Brisé*. Ces cartes ont pour but d'accroître l'aspect narratif du jeu et apparaissent généralement au dos d'une autre carte Scénario. Quand on vous demande de résoudre une carte Histoire, lisez simplement son texte narratif, puis résolvez son texte de jeu s'il y en a un.

Le « deck Intuition » de Joe

En tant que détective privé, Joe Diamond a appris à se fier à son instinct. Il dispose donc d'un deck Intuition distinct qui est constitué lors de l'étape 4 de la mise en place de chaque scénario. Les cartes dans ce deck Intuition sont choisies parmi les 40 cartes du deck de Joe et comptent donc dans la Taille de son deck. À l'exception de ces instructions de mise en place, toutes les références au « deck » de Joe concernent son deck d'investigateur classique et non son deck Intuition. Le deck Intuition de Joe n'a pas de pile de défausse ; les cartes du deck Intuition sont défaussées dans la pile de défausse standard quand elles sont jouées.

Icône d'extension

Les cartes de la campagne *Le Cercle Brisé* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



Mise en Place de la Campagne

Pour débiter la campagne *Le Cercle Brisé*, effectuez les étapes suivantes :

1. **Choisir le niveau de difficulté.**
2. **Constituer la réserve du Chaos de la campagne.**
 - ◆ **Facile (Je veux juste suivre l'histoire) :**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, , , , .
 - ◆ **Standard (Je veux un défi à relever) :**
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , .
 - ◆ **Difficile (Je veux vivre un véritable cauchemar) :**
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, , , , .
 - ◆ **Expert (Je veux l'Horreur à Arkham) :**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -6, -8, , , , .

Vous êtes maintenant prêt à lire le Prologue.

Attendez !

Ne choisissez pas votre investigateur et ne constituez pas votre deck Investigateur pour le moment. Jouez d'abord le prologue ci-dessous. Il vous sera demandé de choisir votre investigateur et de constituer votre deck Investigateur une fois le prologue terminé.

Prologue (Scénario 0) : Disparitions dans la Demeure du Crépuscule

Dimanche 22 novembre 1925. Arkham, Massachusetts.

Presque un mois s'est écoulé depuis la fête des morts, mais une atmosphère lugubre s'attarde sur la ville. Chaque matin, un épais brouillard envahit les rues. Les nuits s'allongent et, si vous interrogez les gens en ville, ils juront qu'elles s'assombrissent également. Mais malgré l'ambiance morose, les choses bougent dans la somnolente Arkham. L'élection de Nathaniel Rhodes au Sénat des États-Unis a rendu les honorables citoyens d'Arkham plus optimistes quant à l'avenir de la ville. Et ce soir, dans son superbe domaine de French Hill, un certain Josef Meiger organise le gala de charité annuel de la Loge du Crépuscule d'Argent, un événement réservé aux membres et qui se révélera fatal pour plusieurs des participants...

- ☉ Chaque joueur doit choisir l'un des investigateurs neutres suivants qu'il contrôlera pour la durée du prologue : Gavriella Mizrah, Jerome Davids, Penny White ou Valentino Rivas. Au cours de ce prologue, vous vivrez l'histoire de ce personnage et ferez des choix qui détermineront son destin. Le résultat du prologue influencera l'histoire, mais l'investigateur que vous choisissez ici n'influencera en rien le futur deck de votre investigateur standard.
- ☉ Ne constituez pas de deck Investigateur pour les investigateurs neutres. À la place, rassemblez les cartes indiquées sur le verso de leur carte Investigateur – ces cartes seront utilisées pour la mise en place unique de chacun de ces investigateurs. (Toutes les cartes concernées sont de niveau 0 sauf si le contraire est explicitement mentionné.)
- ☉ S'il y a 3 joueurs ou moins dans la campagne, dans la section « Personnes disparues » de votre Carnet de Campagne, barrez les profils des tous les investigateurs neutres non choisis.
- ☉ Continuez à l'**Introduction**.

Introduction : « Mesdames et messieurs », annonce Josef Meiger en portant un toast avec une coupe de champagne. Le calme s'installe dans la pièce, où seuls subsistent le crépitement de la cheminée et les rumeurs de quelques conversations. « Permettez-moi de vous souhaiter la bienvenue chez moi pour le gala de charité de cette année. Les plus éminents citoyens de la ville sont parmi nous ce soir, et je tiens à tous vous remercier pour votre travail acharné et votre générosité. » Des applaudissements et des murmures approbateurs envahissent la pièce. Nombre d'invités lèvent leur verre en direction de Valentino, l'un des membres les plus estimés de la Loge cette année, et qui siège à la table de l'invité d'honneur près de la cheminée.

Jerome, l'assistant de Josef, consulte discrètement sa montre à gousset. Il semble se confondre avec le mur derrière eux. Dans un autre coin de la pièce, la gouvernante, Penny, court de table en table, emplissant les verres vides et ramassant les assiettes sales. « Chacun d'entre vous a accompli de grandes choses au nom de la Loge du Crépuscule d'Argent et de notre ville historique », continue Josef. « L'an prochain, nous continuerons à porter ce fardeau et à faire ce qui doit être fait au nom du progrès. » Jerome s'avance lentement, interrompant le discours de Josef avec une assurance tranquille née de longues années de loyaux services. Il tapote doucement l'épaule de Josef et lui monte l'heure. « J'ai bien peur que nous soyons déjà à court de temps. Merci à tous pour votre venue », conclut-il avec une révérence. Des applaudissements polis s'élèvent de la foule et Josef s'élance à vive allure en direction du salon, suivi de près par son assistant. Deux servantes recueillent les manteaux au fur et à mesure que les retardataires entrent dans le manoir, et Gavriella – cheffe de la sécurité de Josef – scrute l'entrée, le regard dur et la mâchoire serrée. « M. Sanford est-il arrivé ? » demande sèchement Josef en martelant le sol de ses chaussures de cuir poli.

« Je crains que non », répond Jerome en feuilletant les dernières pages du registre des invités. « Mais il devrait être là d'une minute à l'autre, M. Meiger. »

« Bien. Je ne veux aucun incident de quelque nature que ce soit à son arrivée, me suis-je bien fait comprendre ? » lance Josef à Gavriella. « Assurez-vous qu'il soit bien protégé. » Gavriella acquiesce en caressant la crosse du calibre 45 rangé dans son holster d'épaule. Josef se tourne vers son assistant. « Et que Penny se débrouille pour que le plat principal reste bon et chaud jusqu'à l'arrivée de M. Sanford. Pas une seule part ne doit être servie avant qu'il ne soit là. »

« Pas même pour M. Rivas, monsieur ? » demande Jerome en scrutant Josef par-dessus la monture de ses épaisses lunettes. Son employeur réfléchit un instant.

« Offrez à M. Rivas une autre coupe de champagne, et je suis certain qu'il n'y trouvera rien à redire. J'attends toujours les comptes-rendus que je vous ai demandés tout à l'heure. N'oubliez pas », ajoute Josef en tapotant amicalement l'épaule de son assistant avant de se diriger vers la salle de réception. Jerome acquiesce docilement et se dirige vers l'escalier.

Peu après, la sombre brume apparaîtra, et rien ne sera jamais plus comme avant.

☉ Un à la fois, chaque joueur doit lire à voix haute l'introduction du personnage qu'il a choisi. Ne lisez pas les introductions des personnages qui n'ont été choisis par aucun joueur. Une fois que chaque joueur a lu l'introduction de son personnage, continuez à la **Mise en Place**.

Introduction de Gavriella : Conformément aux instructions, vous restez sur vos gardes et guettez l'apparition de M. Sanford. Les derniers invités ont désormais envahi la salle de réception, et vous pouvez les entendre en train de s'amuser et de boire de l'autre côté de la porte en bois située derrière vous. Vous n'y prêtez aucune attention et maintenez votre vigilance. Des années de combat et de discipline vous ont appris à rester prête à toute éventualité, même lors d'un dîner aussi inoffensif que celui-ci. Vous commencez à songer à quel point vos talents sont gâchés en travaillant pour M. Meiger lorsqu'une brume sombre commence à envahir le petit salon par les interstices de la porte d'entrée et de la fenêtre, et à emplir la pièce. Dans un premier temps, vous pensez qu'il ne s'agit que du brouillard vespéral qui s'insinue sous la porte du manoir, jusqu'à ce que vous remarquiez que tout ce que ces volutes touchent semble se flétrir comme si des siècles avaient passé.

Vous reculez prudemment, la main serrée sur la crosse de votre arme, juste au cas où. Vous n'avez jamais rien vu de tel. Un froid surnaturel s'abat sur la pièce et un frisson vous parcourt l'échine. La brume grisâtre finit de s'introduire dans la pièce et se condense en une forme définissable : une silhouette humaine enveloppée d'ombre. Celle-ci lève une main et pointe vers vous un doigt noir comme de la suie.

Vous dégainez votre arme et visez la créature tandis que votre entraînement reprend le dessus. « N'approchez pas ! » lancez-vous. La chose qui vous fixe depuis l'entrée n'y prête aucune attention. La forme éthérée commence à glisser vers vous, la brume sombre rampant sur le tapis dans son sillage. « Je vous aurais prévenu », grognez-vous, et un coup de feu retentit dans le petit salon lorsque vous pressez la détente. La balle forme un trou dans la tête de la silhouette, tel un courant d'air dispersant une colonne de fumée. Mais la brume se reconstitue toute seule et la chose continue à s'approcher de vous, l'air menaçant.

Rien ne vous a préparée à combattre un tel ennemi. À court d'idées, vous faites volte-face et fuyez par l'escalier tout proche, faisant une pause au sommet pour tirer à nouveau. Les balles qui atteignent leur cible passent simplement à travers la forme fantomatique pour ricocher contre la porte derrière elle, et une balle perdue endommage une colonne de la balustrade en bois de l'escalier.

Introduction de Jerome : Vous feuillotez précautionneusement le registre de M. Meiger à la recherche des comptes-rendus qu'il vous a demandés. À son service depuis près d'une décennie, il vous accorde sa totale confiance pour les sujets sensibles comme ceux-là – une source de fierté pour vous. Bien que vous soyez parfois curieux en ce qui concerne les affaires de votre employeur, vous n'avez jamais fureté dans sa vie personnelle. Pas jusqu'à ce soir, en tout cas.

Ajustant vos lunettes, vous vous penchez en avant lorsque vous arrivez à la page demandée par M. Meiger. Vous reconnaissez certains noms de la liste : Rivas, Gensler, Fairmont, Rhodes, Wick. Mais vous n'avez auparavant jamais entendu la plupart d'entre eux, sans parler de les voir associés au travail de votre employeur : Lindquist, Konstantinov, Magro, Atkinson, Lamar... Jusqu'où peuvent donc bien aller les relations de M. Meiger ?

Aussi étrange que cela puisse paraître, c'est la liste de la page suivante qui éveille votre curiosité. Alors que la première liste énumère de toute évidence les associés de M. Meiger, ou au moins des membres importants de la Loge, vous présumez que la deuxième recense des personnes que votre employeur... cible. Mais vous ne sauriez dire dans quel but.

Debout à côté du bureau de Josef, vous recopiez soigneusement la liste dans votre carnet en vous assurant bien de conserver le même ordre que sur le registre de M. Meiger. Vous espérez que vos soupçons ne sont que le fruit de l'imagination débordante d'un secrétaire surmené, mais tout ceci vous préoccupe réellement. Soudain, un courant d'air glacial s'engouffre dans la pièce. Votre regard se tourne naturellement vers la fenêtre. C'est à cet instant précis que vous perdez tous vos moyens. Vous vous mettez à hurler, perdez l'équilibre et heurtez au passage le bureau de M. Meiger.

Contre la fenêtre du bureau se presse une nuée de visages hurlants qui émergent de la brume, ou peut-être même sont-ils composés de brume ! Leurs mains fantomatiques appuient sur la vitre. Leurs orbites sont creuses et vides. Vos lunettes tombent au sol et vous les écrasez accidentellement avec votre talon lorsque vous vous ruez de l'autre côté de la pièce. Vous ne réalisez que trop tard qu'au beau milieu de ce chaos, vous avez laissé tomber votre carnet.

Introduction de Penny : Vous poussez un soupir tandis que l'air frais de la Nouvelle-Angleterre vous étreint. La soirée a été particulièrement stressante : suffisamment en tout cas pour que vous décidiez de vous éclipser loin du brouhaha afin de vous en griller une petite avant de retourner travailler. Vous vous accoudez à la rambarde métallique du balcon et vos doigts tremblent en prenant la cigarette. Les mansardes lugubres et les manoirs victoriens de French Hill emplissent le panorama, leurs fenêtres obscures cachant d'innombrables secrets.

Votre employeur n'avait jamais été à ce point à cheval sur les moindres détails pour l'organisation d'une soirée. Il est d'ordinaire si calme, si réservé. Cette soirée a quelque chose de spécial qui le met à bout. Serait-ce M. Sanford ? Un frisson vous parcourt. Cet homme vous déplaît au plus haut point, bien que vous ne sachiez pas exactement pour quelle raison. Mais Josef a rencontré M. Sanford tellement de fois que cela ne peut pas être l'unique raison. Qu'est-ce qui peut autant préoccuper M. Meiger ?

Vous êtes tirée de vos pensées par l'accumulation de nuages gris qui masquent progressivement le ciel nocturne au-dessus de vous. Leur masse se rapproche, et vous commencez à voir des formes émerger de la vapeur. Écarquillant les

yeux, vous vous penchez sur la rambarde pour mieux voir. C'est alors que vous remarquez la véritable apparence des silhouettes dans la brume : des visages hurlants aux mains griffues, qui se tordent de douleur et se dirigent droit vers vous. Vous hurlez de terreur et reculez jusqu'au mur tandis que la brume enveloppe le bâtiment. Une forme spectrale vêtue de haillons sanglants émerge du brouillard derrière la rambarde, implorant le repos d'un râle sourd. Votre seule chance de vous en sortir est de rentrer dans le manoir et de trouver de l'aide...

Introduction de Valentino : « Tu comptes casser, ou tu préfères rester assis à observer la boule blanche toute la nuit ? » demandez-vous avec un sourire moqueur. Votre adversaire replace la sphère sur la table avec un soupir.

« Je ne peux pas m'empêcher d'admirer un si magnifique ivoire, tu le sais bien Tino », répond Adam. Vous voyez rarement Adam Gensler en dehors de la Loge, mais vous préférez sa compagnie à celle des hommes d'affaires arrogants qui composent le gros de l'organisation ces temps-ci. Il frappe la boule, et le claquement soudain de l'impact interrompt le fil des conversations. « À toi, Tino. Et essaye de ne pas mettre la numéro neuf du premier coup, cette fois ! Tu es toujours si pressé », glousse Adam en passant de l'autre côté de la table pour vous laisser jouer.

« Ce n'est arrivé qu'une fois, mon ami, une seule fois. » Vous levez les yeux au ciel. En vérité, si vous aimez venir à ce genre d'événements, ce n'est pas pour vous lier d'amitié avec le gotha d'Arkham mais parce qu'ils vous donnent l'opportunité d'aider la communauté. Ceci dit, les bonnes relations apportent parfois des avantages.

Vous vous penchez sur la table, faites le vide dans votre esprit et alignez votre tir, évacuant le bruit et la musique de vos pensées jusqu'à être plongé dans une bulle de silence. Toute votre attention est fixée sur la boule numéro un et sur le trou dans le coin. Vous retenez votre souffle et frappez la boule blanche. Elle claque et touche sa cible, envoyant facilement la boule numéro un dans le trou de l'angle. « Tu vois ? »

Vous réalisez alors que le silence qui règne alentour n'est pas uniquement le fruit de votre imagination. Toute la lumière et la chaleur semblent avoir déserté la pièce. Adam a disparu, de même que toutes les personnes présentes avant que vous ne jouiez. « Il y a quelqu'un ? » hasardez-vous. Une brume sombre danse autour de vos chevilles tandis que vous faites le tour de la table de billard. « Si c'est une sorte de blague, elle est d'un très mauvais goût. » La seule réponse audible est un râle rauque qui monte de sous la table. Une curiosité morbide vous pousse à vous baisser pour regarder dessous. À cet instant, un sinistre molosse se jette sur votre poitrine et vous griffe sauvagement le torse. Vous réagissez instinctivement en le repoussant de toutes vos forces. La créature atterrit sur la table de billard, qui s'effondre sous son poids. Vous reculez lentement tandis qu'elle se remet sur pied et bondit de la table brisée, ses yeux vides contemplant votre âme.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Disparitions dans la Demeure du Crépuscule, Aux Portes de la Mort, Destin Inéluctable, Royaume des Morts, Prédateurs Spectraux, Esprits Piégés, Le Guetteur* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Aux Portes de la Mort*, ne prenez que les sept lieux **Spectral** de ce set de rencontre. Ne prenez aucune des autres cartes de ce set de rencontre.

- ☉ Mettez en jeu les sept lieux **Spectral**. (Voir la suggestion de placement ci-dessous.)
- ☉ Mettez en jeu Le Guetteur Spectral dans le Hall d'Entrée.
- ☉ Chaque joueur suit les instructions de mise en place au verso de sa carte Investigateur.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.



Aucune Issue

Il n'y a aucune conclusion positive à ce scénario. Les investigateurs doivent tenter de survivre le plus longtemps possible et rassembler autant d'indices qu'ils le peuvent avant leur inévitable trépas. Notez bien que même si des cartes peuvent être ajoutées à la pile de victoire lors de ce scénario, les points de victoire et d'expérience ne seront pas comptabilisés à la fin.

Ces investigateurs n'ayant pas de decks, ignorez tous les effets ou instructions qui font piocher des cartes ou interagir avec les decks des joueurs. Enfin, ces investigateurs n'ayant pas de piles de défausse, **chaque carte Joueur qui devrait être placée dans leurs piles de défausse est à la place retirée de la partie.**

Bonne chance. Vous en aurez besoin !

Suggestion de Placement des Lieux

Le Monde Spectral

Note : ce scénario n'utilise que les sept lieux ayant le trait **Spectral**. N'utilisez pas les lieux sans le trait **Spectral** lors de la mise en place !

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus : « M. Sanford, merci d'être venu. Je sais que vous êtes un homme très occupé. Votre présence à notre réunion de ce soir est très appréciée. » Josef serre fermement la main de Carl Sanford en parlant. Son interlocuteur réagit à peine. « Je sais que vous venez d'arriver, mais il y a quelques... affaires privées dont je dois vous entretenir, si vous le permettez », continue Josef, son regard passant de l'un à l'autre des hommes qui encadrent M. Sanford.

« Très bien. » Le vieil homme fait un signe de tête à ses deux sbires, qui reculent pour leur laisser un peu d'intimité. Il croise les mains derrière son dos ; sa stature est impressionnante pour son âge. Ses yeux attentifs se posent sur Josef. « C'est à quel sujet ? »

Josef se penche pour s'approcher. « Il est ici, monsieur. Il est ici-même, dans cette maison. »

Un court silence s'installe entre les deux hommes, puis un sourire éclaire le visage de Carl Sanford.

- ☉ Aucune expérience n'est reçue lors de ce prologue.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que X preuves ont été oubliées. X est le nombre total d'indices sur l'Acte 1a – « La Disparition ».
- ☉ Remettez dans la collection chaque carte Joueur utilisée dans ce scénario.
- ☉ Chaque joueur choisit un investigateur parmi les investigateurs standards et constitue son deck de la manière habituelle.
- ☉ Continuez au **Scénario I : L'Heure des Sorcières**.



Scénario I : L'Heure des Sorcières

Introduction 1 : C'est un soir de novembre particulièrement agréable à Arkham – la nuit parfaite pour une balade dans le square de l'Indépendance. Du moins, c'est ce que vous pensiez jusqu'à ce qu'Anna Kaslow propose de vous lire la bonne aventure. Vous avez accepté, mais vous regretterez bientôt cette décision. Chaque carte que la voyante bohémienne tire de son tas est prétexte à une histoire de désespoir et de malchance. Le Jugement. La Tempérance. La Justice. L'Hermitte. Le Pendu. Le Hiérophante. Les Amoureux. Le Chariot. La Roue de la Fortune. Pour conclure son récit, Anna pioche la carte suivante et la pose au milieu des autres cartes. La lame vieille et usée représente une tour d'onyx noir. Une tempête infernale fait rage au-dessus de la structure, et des éclairs zèbrent les nuages noirs. Son nom est : XVI · LA TOUR. Les cartes précédentes pouvaient bien disparaître par magie, la seule vue de l'arcane central aurait suffi à vous faire frissonner. Alors avec cette configuration, c'est plutôt comme si un cercueil se refermait sur votre corps.

« C'est vous qui m'avez demandé de vous annoncer les choses franchement », dit la voyante. Elle est assise en tailleur en face de vous, stoïque. Devant son regard impassible et ses yeux froids, vous savez qu'Anna n'est pas satisfaite de sa prédiction. « La simple malchance est le cadet de vos soucis », explique-t-elle. « Ceci est une question de vie ou de mort. » Elle désigne les cartes qui encerclent La Tour – toutes sont à l'envers – et les scrute attentivement. « Toutes les choses que vous ne pouvez pas voir sont liguées contre vous. Vous seul vous dressez sur leur chemin », ajoute-t-elle mystérieusement.

☞ L'investigateur principal doit décider (choisir une option) :

◆ « Que puis-je faire pour éviter un tel destin ? » Continuez à l'**Introduction 2**.

◆ « Ce sont des inepties. » Passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : La femme fait un signe de tête et pioche la première carte de son tas d'une main sûre, vous la montrant sans la regarder elle-même. Dessus figure un simple bâton de bois entouré d'un motif évoquant un miroir brisé. Il est écrit : AS DE BÂTON. « Vous devez être prêt à agir », conseille-t-elle. « Sans hésitation. Sans regret. Quand vous en aurez l'opportunité, vous devrez mettre en branle les événements qui modifieront ce funeste destin. »

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez accepté votre destin. Ajoutez 2 pions  à la réserve du chaos pour le reste de la campagne.

☞ Avant de piocher sa main de départ pour ce scénario, l'investigateur principal cherche dans la collection 1 exemplaire de XVI · La Tour et 1 exemplaire de l'As de Bâton et les ajoute à son deck, si possible. L'investigateur principal a gagné ces cartes. Elles ne comptent pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. (Si l'une de ces cartes, ou les deux, ne sont pas disponibles, passez cette étape.)

☞ Passez à l'**Introduction 4**.

Introduction 3 : La femme esquisse un sourire. « Oui, en un sens, je suppose que oui », répond-elle. D'un geste vif, elle ramasse toutes les cartes étalées devant vous, à l'exception de La Tour, et elle les remet dans son tas. « Les lames ne font que révéler et conseiller. Elles ne peuvent ni influencer, ni imposer. » Anna vous fixe et son sourire disparaît. « En d'autres termes, votre sort n'est pas gravé dans la pierre, mais je vous assure que le danger qui vous guette n'a rien d'une 'ineptie' : il est réel. » Ses yeux se plissent. « Il est même très réel. »

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez rejeté votre destin. Ajoutez 2 pions  à la réserve du chaos pour le reste de la campagne.

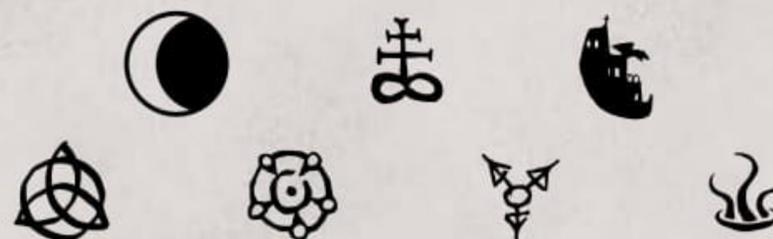
☞ Continuez à l'**Introduction 4**.

Introduction 4 : Un ange passe tandis que vous observez la carte de La Tour. Le monde autour de vous semble se dissoudre pendant que vos yeux fixent l'édifice d'onyx. Le tonnerre gronde au loin. « Comprenez-vous, à présent ? » demande Anna. La voyante a disparu, ne reste que sa voix. Un éclair traverse le ciel. « Voyez-vous votre destin s'étirer devant vous comme je le vois moi-même ? »

Un autre coup de tonnerre assourdissant, et vous vous réveillez en sursaut. Une pluie glaciale détrempe vos vêtements et vous glace les os. Vous êtes allongé dans la boue à côté d'un chemin forestier, et il n'y a pas âme qui vive en vue...

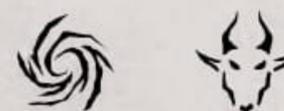
Mise en Place

☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : L'Heure des Sorcières, La Congrégation d'Anette, Cité des Péchés, Pratiques Occultes, Antiques Fléaux, Répandre la Peur et Le Dévoreur du Dessous. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre Le Dévoreur du Dessous, ne prenez que les 6 lieux Bois d'Arkham. Ne prenez aucune des autres cartes de ce set de rencontre.

☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre Agents d'Azathoth et Agents de Shub-Niggurath. Mettez-les de côté, hors jeu. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☞ Mettez en jeu 4 lieux Bois Ensorcelés de la manière suivante :

◆ Dans l'ordre des joueurs, chaque investigateur prend au hasard 1 lieu Bois Ensorcelés et le met en jeu *en face de lui* jusqu'à ce qu'il y ait exactement 4 lieux Bois Ensorcelés en jeu. (Voir « Perdus et Séparés » ci-dessous).

Exemple : dans une partie à 1 joueur, il doit y avoir 4 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur. Dans une partie à 2 joueurs, il doit y avoir 2 Bois Ensorcelés en face de chaque investigateur. Dans une partie à 3 joueurs, il doit y avoir 2 Bois Ensorcelés en face de l'investigateur principal et 1 Bois Ensorcelés en face de chaque autre investigateur. Dans une partie à 4 joueurs, il doit y avoir 1 Bois Ensorcelés en face de chaque investigateur.

◆ Retirez de la partie chaque autre lieu Bois Ensorcelés.

◆ Chaque investigateur commence la partie dans l'un des lieux en face de lui, désigné au hasard.

☞ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : tous les lieux Bois d'Arkham, ainsi qu'Anette Mason.

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

Perdus et Séparés

Lors de ce scénario, les investigateurs commencent la partie séparés les uns des autres. Pour représenter cela, les lieux entrent en jeu « en face de » chaque investigateur (ils sont placés juste au-dessus de leur zone de jeu).

l'Acte 1a – « Perdu dans les Bois » possède le texte « Les lieux en face de vous sont connexes les uns aux autres. » Cela signifie que quelles que soient les icônes de lieu/connexion, les lieux en face de vous sont connexes et que les investigateurs et les ennemis peuvent se déplacer entre eux. Les lieux restent également connexes les uns aux autres via leurs icônes de lieu/connexion.

« Perdu dans les Bois » possède également le texte : « Vous ne pouvez pas entrer dans les lieux en face des autres investigateurs. » Cela signifie que vous ne pouvez pas vous déplacer vers un lieu en face d'un autre investigateur même si les deux lieux sont connexes ou si vous vous déplacez par un effet de carte. Notez que cette restriction ne s'applique pas aux ennemis qui sont libres de se déplacer entre des lieux connexes sans se préoccuper de l'investigateur en face duquel se trouvent les lieux.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus et que vous étiez à l'Acte 1, 2 ou 3 quand le scénario s'est terminé : lisez la Conclusion 3.

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus et que vous étiez à l'Acte 4 quand le scénario s'est terminé : lisez la Conclusion 4.

Conclusion 1 : *Malgré ses blessures, la cheffe de la congrégation se relève. De plus en plus de silhouettes encapuchonnées émergent des arbres, prêtes à défendre leur mentor. « Intrus ! » lance l'une d'elles, rejetant son capuchon et pointant une baguette de bois noueuse dans votre direction. Ses cheveux roux flamboyants brillent à la lumière du feu et des braises dansent autour de sa main tendue. « Ceux sont ceux de l'autre fois, Grande Prêtresse : ceux qui ont interféré avec notre grand œuvre. »*

La « Grande Prêtresse » lève une main et les autres sorcières se taisent. « Comme toujours, j'admire ta perspicacité, ma sœur. Mais je ne crois pas qu'ils soient ceux dont tu parles », répond-elle à votre accusatrice aux cheveux roux. Vous baissez vos armes, et plusieurs des silhouettes à capuches approchent pour entourer leur maîtresse. Elles entament une douce mélodie tout en examinant ses blessures. La sorcière rousse croise les bras et vous observe d'un regard dur sans vous quitter des yeux un seul instant. « Je m'appelle Anette », annonce la cheffe de la congrégation, « et voici mes sœurs. Dites-moi : qui êtes-vous, et pourquoi êtes-vous ici ? »

Vous lui expliquez comment vous vous êtes réveillé dans les bois, comment vous avez été attaqué par de terribles créatures et comment vous avez atteint le centre de ce cercle afin de briser le sort qui s'abattait sur ces lieux. Les yeux d'Anette se plissent à mesure qu'elle écoute votre récit. « C'est impossible. Le cercle était fermé. Nul ne peut entrer dans les bois lorsque nous jetons notre sort. » Elle serre les dents. « Vous devez partir immédiatement. Votre place n'est pas ici. »

« Mais, Grande Prêtresse ! ... » s'exclame la sorcière rousse avant de s'interrompre en voyant le regard d'Anette. Toutes deux s'affrontent des yeux dans une bataille de volonté dont Anette sort rapidement victorieuse.

« Reste à ta place, Erynn », dit fermement Anette du ton qu'emploierait une mère pour gronder son enfant. Elle se tourne de nouveau vers vous tandis que la dénommée Erynn baisse la tête en signe de soumission. « Partez. Vous avez brisé le sort, comme vous le vouliez. Vous pouvez à présent quitter ces bois. Mais laissez-moi vous prévenir : croisez encore notre chemin, et nous ne nous montrerons pas si clémentes. »

Vous êtes sur le point de protester mais, avant que vous n'ayez pu prononcer le moindre mot, une sombre brise souffle le feu au centre de la clairière. Les ténèbres au-delà de la ligne des arbres se tordent et serpentent jusqu'à l'intérieur de la clairière, s'accrochant aux robes des sorcières. L'une après l'autre, les ombres entraînent chacune des femmes dans les ténèbres. En un instant, elles ont toutes disparu. Vous vous retrouvez seul, n'ayant plus que lueur de la lune pour rentrer chez vous.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sort des sorcières a été brisé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Flûte Envoûtante* et *Ingrédients du Rituel*. Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du mystérieux passé d'Arkham.
- ☉ 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 : Leur sort brisé, les silhouettes encapuchonnées se tournent vers vous. D'autres émergent des arbres, désireuses de se venger de vous pour avoir anéanti leurs plans. « Intrus ! » vous lance l'une d'elles, rejetant son capuchon et pointant une baguette de bois noueuse dans votre direction. Ses cheveux roux flamboyants brillent à la lumière du feu et des braises dansent autour de sa main tendue. « Vous ne vous échapperez pas cette fois ! » hurle-t-elle, prête à vous abattre.

« Arrête ! » clame la cheffe de la congrégation d'une voix impérieuse en levant la main. Votre accusatrice aux cheveux roux est stoppée net dans son élan, et un silence soudain s'abat dans la clairière autour du cercle.

« Mais, Grande Prêtresse, ce sont ceux de l'autre fois. Ceux qui ont interféré avec notre grand œuvre. »

La Grande Prêtresse pose une main sur l'épaule de sorcière rousse. « Comme toujours, j'admire ta perspicacité, ma sœur. Mais je ne crois pas qu'il s'agisse de ceux dont tu parles », répond-elle.

La sorcière rousse abaisse sa baguette tandis que la Grande Prêtresse approche, bras croisés. Elle vous observe d'un regard dur sans vous quitter des yeux un seul instant. « Je m'appelle Anette, et voici mes sœurs », annonce-t-elle. « Dites-moi : qui êtes-vous, et pourquoi êtes-vous ici ? »

Vous lui expliquez comment vous vous êtes réveillé dans les bois, comment vous avez été attaqué par de terribles créatures et comment vous avez atteint le centre de ce cercle afin de briser le sort qui s'abattait sur ces bois. Les yeux d'Anette se plissent à mesure qu'elle écoute votre récit. « C'est impossible. Le cercle était fermé. Nul ne peut entrer dans les bois lorsque nous jetons notre sort. » Elle serre les dents. « Vous devez partir immédiatement. Votre place n'est pas ici. »

« Mais, Grande Prêtresse ! ... » s'exclame la sorcière rousse avant de s'interrompre en voyant le regard d'Anette. Toutes deux s'affrontent des yeux dans une bataille de volonté dont Anette sort rapidement victorieuse.

« Reste à ta place, Erynn », dit fermement Anette du ton qu'emploierait une mère pour gronder son enfant. Elle se tourne de nouveau vers vous tandis que la dénommée Erynn baisse la tête en signe de soumission. « Partez. Vous avez brisé le sort, comme vous le vouliez. Vous pouvez à présent quitter ces bois. Mais laissez-moi vous prévenir : croisez encore notre chemin, et nous ne nous montrerons pas si clémentes. »

Vous êtes sur le point de protester mais, avant que vous n'ayez pu prononcer le moindre mot, une sombre brise souffle le feu au centre de la clairière. Les ténèbres au-delà de la ligne des arbres se tordent et serpentent jusqu'à l'intérieur de la clairière, s'accrochant aux robes des sorcières. L'une après l'autre, les ombres entraînent chacune des femmes dans les ténèbres. En un instant, elles ont toutes disparu. Vous vous retrouvez seul, n'ayant plus que lueur de la lune pour rentrer chez vous.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sort des sorcières a été brisé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Flûte Envoûtante* et *Lambeaux d'Ombre Déchirée*. Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du mystérieux passé d'Arkham.
- ☉ 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 3 : *Vous tombez au sol, épuisé. Votre tête est emplie de voix surnaturelles et des airs haut-perchés de centaines de flûtes dissonantes. Votre corps tout entier se met à convulser. Du sang s'échappe de vos oreilles et des larmes coulent de vos yeux. Vous tentez de ramper pour vous mettre à l'abri, mais en vain. Les airs de flûtes ne font que croître en intensité, leur cacophonie dissonante brise vos tympanes et réduit vos pensées en miettes. Enfin, après ce qui vous semble des heures, la fatigue finit par avoir raison de votre conscience.*

Vous vous réveillez près du ruisseau du Pendu quand un petit garçon vous secoue vigoureusement les épaules. « Recule, ne les touche pas ! » crie sa mère, et l'enfant s'écarte de vous. Vu votre état, vous ne seriez pas surpris qu'elle vous ait pris pour une sorte de vagabond. Vous frottez un peu de la boue séchée de votre manteau et vous vous relevez tant bien que mal avant de vous diriger vers le Quartier Résidentiel.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sort des sorcières a été lancé.
- ☉ Vérifiez le deck Acte.
 - ◆ Si vous étiez à l'Acte 1 ou 2 à la fin du scénario, n'inscrivez rien.
 - ◆ Si vous étiez à l'Acte 3 à la fin du scénario, dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Flûte Envoûtante*. Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du mystérieux passé d'Arkham.
- ☉ 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 4 : *Vous tombez au sol, épuisé. Votre tête est emplie de voix surnaturelles et des airs haut-perchés de centaines de flûtes dissonantes. Cette sensation disparaît sitôt que la cheffe du cercle approche, sa puissante silhouette penchée sur vous. « Nous ne pouvons laisser le sort échouer. Emmenez-les à la lisière des bois et assurez-vous que nous ne soyons plus interrompues », ordonne-t-elle à plusieurs autres femmes coiffées de capuchons. Elles vous attrapent par les bras et vous emportent loin de la clairière centrale. Vous essayez de résister mais vos membres sont mous et engourdis, et la cacophonie de sons et de sensations qui agresse votre esprit a réduit vos pensées en miettes. Enfin, après ce qui vous semble des heures, on vous jette au sol et la fatigue finit par avoir raison de votre conscience.*

Vous vous réveillez près du ruisseau du Pendu quand un petit garçon vous secoue vigoureusement les épaules. « Recule, ne les touche pas ! » crie sa mère, et l'enfant s'écarte de vous. Vu votre état, vous ne seriez pas surpris qu'elle vous ait pris pour une sorte de vagabond. Vous frottez un peu de la boue séchée de votre manteau et vous vous relevez tant bien que mal avant de vous diriger vers le Quartier Résidentiel.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sort des sorcières a été lancé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Flûte Envoûtante*. Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du mystérieux passé d'Arkham.
- ☉ 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.

Scénario II : Aux Portes de la Mort

Quatre Personnes Portées Disparues

Les résidents de French Hill sont toujours en émoi après la soudaine disparition de plusieurs invités et membres du personnel dans la demeure de M. Josef Meiger, lors du gala annuel du Crépuscule d'Argent dimanche dernier. « Nous n'avons absolument aucune idée de la manière dont cela a pu arriver », a déclaré M. Meiger le lendemain des disparitions. « Cela dit, nous avons toute confiance dans le shérif Engle et dans la police d'Arkham pour mettre tout en œuvre afin de retrouver au plus vite les personnes disparues. »

Il n'y a toujours pas la moindre trace de Mlle Gavriella Mizrah, M. Jerome Davids, M. Valentino Rivas ou Mme Penny White. Tous se sont évaporés au beau milieu de la réception et n'ont pas été revus depuis. La police offre une récompense substantielle pour quiconque aurait des informations relatives à ces disparitions. À la question de savoir si la piste de l'homicide est examinée, le shérif Engle répond : « Il n'y aucune raison de suspecter un acte malveillant à ce stade. Cependant, au vu des circonstances, nous devons envisager toutes les possibilités. » Aucun des autres invités n'a pu fournir de témoignage concernant le gala, qui s'est terminé sans incident malgré les disparitions.

Jusqu'à présent, aucun des membres les plus importants de la Loge du Crépuscule d'Argent n'a exprimé la moindre inquiétude quant à la tenue prochaine d'un dîner de bienfaisance au même endroit : la propriété de Josef Meiger, à French Hill. « Je suis certain que cet événement sera un franc succès », a annoncé hier M. Meiger à l'Annonceur d'Arkham lors d'un entretien. « Les citoyens d'Arkham n'ont aucune raison de s'inquiéter. »

– Minnie Klein

Vous repliez le journal, le posez sur le côté de votre bureau et examinez les autres informations que vous avez collectées sur les personnes disparues ces derniers temps. Plusieurs jours ont passé depuis votre expérience dans les bois. Vous avez essayé de sortir tout cela de votre esprit, mais c'est impossible. Chaque nuit, vous rêvez d'un endroit sans nom dans le vide de l'espace. La mélodie ténue et dissonante des flûtes hypnotiques vous pousse toujours plus loin. Et maintenant, d'autres disparitions mystérieuses sont survenues en ville. Elles flottent à la lisière de vos pensées. Aucune raison de s'inquiéter, vous répétez-vous, méditant sur les mots de l'homme. Vous repensez à la liseuse de cartes et à ses avertissements, et vous vous demandez si vous ne voyez pas le mal partout. De toute manière, il n'y a qu'un seul moyen d'en être sûr. Vous ramassez l'invitation et examinez le papier à lettres incrusté d'argent et à la calligraphie parfaite.

La Loge du Crépuscule d'Argent

sollicite le plaisir de votre compagnie lors de la soirée qui sera donnée le vingt-neuf novembre à huit heures en la demeure de l'honorable Josef Ekhard Meiger, au bénéfice de la Fondation Fairchild.

Alors que vous vous préparez pour la soirée, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si vous agissez pour rectifier votre destinée, comme l'a conseillé la voyante, ou si vous vous jetez justement dans ses griffes.

Continuez à la **Mise en Place**.

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 4 profils sont « barrés » dans votre Carnet de Campagne.

☉ Aucune preuve n'a été oubliée.

Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Aux Portes de la Mort*, *Loge du Crépuscule d'Argent*, *Prédateurs Spectraux*, *Esprits Piégés*, *Destin Inéluctable* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez de côté les sets de rencontre *Royaume des Morts* et *Le Guetteur*, hors jeu. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez de côté les sept lieux **Spectral**, hors jeu.

☉ Mettez de côté l'ennemi Josef Meiger, hors jeu.

◆ *Note : cette carte est recto-verso et possède une carte Histoire sur son verso. Afin de profiter de la meilleure expérience de jeu possible, nous vous invitons à ne pas regarder le verso de cette carte, à moins qu'un effet ne vous le demande.*

☞ Mettez en jeu chacun des sept lieux non-**Spectral** (Hall d'Entrée, Couloirs Victoriens, Salle des Trophées, Salle de Billard, Chambre Principale, Balcon et Bureau). Chaque investigateur commence la partie dans le Hall d'Entrée. (Voir la suggestion de placement ci-dessous.)

☞ Vérifiez la section « Personnes Disparues » de votre Carnet de Campagne :

- ◆ Si le profil de Gavriella Mizrah n'est pas barré, placez 6 indices sur le Hall d'Entrée.
- ◆ Si le profil de Jerome Davids n'est pas barré, placez 6 indices sur le Bureau.
- ◆ Si le profil de Valentino Rivas n'est pas barré, placez 6 indices sur la Salle de Billard.
- ◆ Si le profil de Penny White n'est pas barré, placez 6 indices sur le Balcon.
- ◆ Retirez aussi équitablement que possible un nombre total d'indices de ces lieux égal au nombre de *preuves qui ont été oubliées* d'après votre Carnet de Campagne.

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

Remplacer les Lieux

Durant ce scénario, il vous sera peut-être demandé d'échanger les lieux existants avec ceux mis de côté. Quand un lieu est échangé avec un autre qui est déjà en jeu, il prend sa place. Tous les pions, attachements, investigateurs, ennemis et autres cartes dans l'ancien lieu sont désormais considérés comme étant dans le nouveau lieu (les cartes attachées restent attachées par exemple). Aucun élément de jeu n'est considéré comme s'étant déplacé lors d'un tel échange.



Suggestion de Placement des Lieux



Le Monde des Mortels

Note : la mise en place du scénario n'utilise que les sept lieux sans le trait **Spectral**. Les lieux avec le trait **Spectral** doivent être mis de côté.

Interlude I : Rapport sur les Disparus

Ne lisez pas cet interlude à moins qu'on ne vous le demande.

Vérifiez la section « Personnes Disparues » du Carnet de Campagne. Lisez les sections suivantes, dans l'ordre, pour chacun des personnages dont le profil n'est pas barré.

Si le profil de Gavriella Mizrah n'est pas barré et qu'il n'y a pas d'indice sur le Hall d'Entrée, lisez le texte suivant :

Le hall d'entrée du manoir est somptueusement décoré, mais vous trouvez suspect que la balustrade en bois du grand escalier ait été récemment réparée, et visiblement dans l'urgence. Pendant que personne ne regarde, vous suivez la rampe dans un sens, puis dans l'autre, jusqu'à trouver ce que vous cherchez : plusieurs éclats de bois, peut-être délogés par l'impact d'une balle. Vous montez à nouveau l'escalier et vous vous positionnez à l'endroit où il aurait fallu se tenir pour tirer d'un tel angle. Vous observez les environs, et une faible lueur près d'une des plantes décoratives du premier étage attire votre attention. Là, vous tenez une piste : une douille de calibre 45. Des coups de feu ont bel et bien été tirés dans le hall d'entrée – mais si tel est le cas, comment se fait-il que personne n'ait entendu les détonations ?

Sous la mention « Personnes Disparues », à côté du profil de Gavriella Mizrah, indiquez que les investigateurs sont sur la piste de Gavriella.

Si le profil de Jerome Davids n'est pas barré et qu'il n'y a pas d'indice sur le Bureau, lisez le texte suivant :

Le bureau de Josef Meiger est étrangement bien rangé, pour quelqu'un qui vient de perdre son secrétaire personnel. Peut-être est-il un maniaque de l'ordre... ou peut-être la pièce a-t-elle été nettoyée pour cacher les preuves de quelque méfait. Vous ne trouvez rien d'intéressant dans les dossiers de Josef. Après quelques recherches, vous réalisez qu'il reste un endroit que vous n'avez pas fouillé : la poubelle. Fourrager parmi les ordures finit par porter ses fruits. Tout au fond, vous découvrez un petit carnet appartenant à Jerome Davids, probablement jeté négligemment par l'équipe de nettoyage. Vous regardez la dernière page. Jerome y a inscrit une série de noms, peut-être transcrits d'après les dossiers de Josef. Vous ignorez ce que cette liste signifie, mais elle doit être importante.

Sous la mention « Personnes Disparues », à côté du profil de Jerome Davids, indiquez que les investigateurs sont sur la piste de Jerome.

Si le profil de Penny White n'est pas barré et qu'il n'y a pas d'indice sur le Balcon, lisez le texte suivant :

Le balcon à l'extérieur de la chambre de Josef Meiger surplombe les rues pluvieuses et les tours lugubres de French Hill. Selon les témoins, Penny a été vue pour la dernière fois entrant dans la chambre de Josef, probablement pour y faire le ménage ou afin d'aller chercher un effet personnel appartenant à Josef. Le mégot de cigarette sur le sol du balcon raconte une histoire différente. Penny est venue ici pour faire une pause et, à en juger par l'état de fatigue du reste de l'équipe, une pause bien méritée. Si elle s'est retrouvée en danger, pourrait-elle avoir grimpé ou sauté du balcon ? Vous vous penchez sur la rambarde : possible, mais peu probable. Une chute pareille lui aurait brisé une jambe, ou pire. Elle aurait plutôt eu l'idée de se réfugier à l'intérieur du manoir, où elle aurait pu appeler à l'aide... seulement, personne ne l'a vue ressortir de la chambre. Quelque chose ne tourne pas rond. Vous mettez le mégot de cigarette dans la poche de votre manteau, espérant qu'il s'agisse bien d'une piste et non d'un cul-de-sac.

Sous la mention « Personnes Disparues », à côté du profil de Penny White, indiquez que les investigateurs sont sur la piste de Penny.

Si le profil de Valentino Rivas n'est pas barré et qu'il n'y a pas d'indice sur la Salle de Billard, lisez le texte suivant :

Il n'est pas très difficile de remonter la piste de Valentino. En tant qu'invité d'honneur (et principale animation de la soirée, d'après ce que vous avez entendu), il y avait toujours du monde autour de lui. Cela rend l'histoire du « il a disparu pendant qu'on ne regardait pas » d'autant plus incroyable. Dans la salle de billard où Valentino a été vu pour la dernière fois, vous interrogez Adam Gensler, l'homme qui jouait avec lui juste avant sa disparition. « Écoutez, j'ai déjà dit tout ce que je savais à la police et aux journalistes », explique-t-il en se tortillant d'impatience. « Tino et moi jouions au billard, je l'ai quitté des yeux un moment, et l'instant d'après il avait disparu », insiste-t-il d'un air fâché avant de retourner à sa partie. « Et où est cette fichue boule numéro un ? » mugit-il. Ce n'est peut-être rien, mais il semblerait que Valentino ne soit pas la seule chose qui ait disparu lors de cette soirée.

Sous la mention « Personnes Disparues », à côté du profil de Valentino Rivas, indiquez que les investigateurs sont sur la piste de Valentino.

Une fois que vous avez lu toutes les sections concernées, avancez à l'Acte 1b.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) et que vous étiez à l'Acte 1 à la fin du scénario : lisez la Conclusion 2.

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) et que vous étiez à l'Acte 2 à la fin du scénario : lisez la Conclusion 3.

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) et que vous étiez à l'Acte 3 à la fin du scénario : lisez la Conclusion 1.

Conclusion 1 : Vous émergez dans le patio pour vous retrouver cerné par des hommes sinistres vêtus de longs imperméables. Plusieurs d'entre eux glissent une main dans la poche de leur manteau : un avertissement plutôt clair pour prévenir tout geste brusque. Avant qu'aucune menace n'ait pu être mise à exécution, le silence est brisé par une voix glaciale. « Messieurs, nous n'avons nul besoin de cela. » Les hommes s'écartent pour laisser passer un vieil homme que vous reconnaissez comme étant Carl Sanford, le président de la Loge du Crépuscule d'Argent. Malgré le danger de la situation, il a l'air parfaitement détendu. L'absence totale de peur dans sa posture et ses actions témoigne d'une confiance née d'un pouvoir substantiel. Ses gardes du corps reculent de quelques pas afin de vous laisser parler en privé avec M. Sanford.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs se sont échappés du monde spectral.
- ☉ 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.
- ☉ Continuez à l'**Interlude II : Le Prix du Progrès**.

Conclusion 2 : Vous vous ruez hors du manoir et la brise nocturne vous étreint. Votre enquête vous a laissé exténué et étrangement paranoïaque. Quelque chose à propos de ces événements vous paraît singulier, mais vous ne sauriez dire pourquoi. Les invités paraissaient détendus, mais le personnel était suant et nerveux et les membres de la Loge semblaient eux aussi particulièrement tendus. Vous avez senti plus d'une fois leur regard se poser

sur vous, épiant le moindre de vos mouvements. Pour un peu, vous croiriez presque que la Loge du Crépuscule d'Argent vous tient à l'œil. Dans tous les cas, vous n'avez rien pu découvrir concernant les disparitions, et vous doutez d'y parvenir un jour. Peut-être n'était-ce rien, après tout.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs n'ont rien appris sur les plans de la Loge.
- ☉ 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.
- ☉ Ignorez l'**Interlude II : Le Prix du Progrès** et continuez directement au **Scénario III : Le Nom Secret**.

Conclusion 3 : Vous fuyez vers le hall d'entrée du manoir, mais le mur de brume spectrale vous bloque la voie. Des visages et des bras fantomatiques émergent du brouillard, hurlant et se tordant de douleur. Vous faites demi-tour et vous vous retrouvez face au visage vide du Guetteur sous son capuchon. Avant de comprendre ce qui vous arrive, son corps éthéré tournoie et fend les airs comme s'il était composé de brume. La créature se reconstitue juste devant vous et sa main noircie vous attrape à la gorge, vous décollant du sol avec une force surhumaine. Vous vous débattez à coups de pieds et enfoncez vos ongles dans la main qui vous étrangle, luttant avec la férocité d'un animal acculé... mais en vain. La dernière chose que vous voyez est la lueur rouge des yeux de la chose au moment où elle s'insinue dans votre esprit.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont disparu et n'ont jamais été retrouvés.
- ☉ Chaque investigateur qui a abandonné 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 qui n'a pas abandonné est **tué**. S'il n'y a plus assez d'investigateurs dans la réserve d'investigateurs disponibles pour continuer la campagne, celle-ci est terminée et les joueurs ont perdu. Chaque joueur dont l'investigateur a été tué doit choisir un nouvel investigateur dans la réserve des investigateurs disponibles.
- ☉ Ignorez l'**Interlude II : Le Prix du Progrès** et continuez directement au **Scénario III : Le Nom Secret**.

Interlude II : Le Prix du Progrès

Si au moins un des investigateurs possède le trait **Crépuscule d'Argent**, lisez **Le Prix du Progrès 1**.

Sinon, lisez **Le Prix du Progrès 2**.

Le Prix du Progrès 1 : « Ah, c'est vous. Je n'imaginai pas vous voir ici, mais j'aurais peut-être dû », déclare M. Sanford avec un soupçon de surprise dans la voix. « Je regrette que vous ayez été mêlé à cette triste affaire. Je n'avais pas l'intention de vous impliquer dans tout ceci. » Vous fronchez les sourcils, suspectant que le hasard n'a rien à voir là-dedans. Vous lui demandez ce qu'il va advenir de ceux qui sont toujours piégés à l'intérieur. « Le progrès de l'humanité requiert des sacrifices », annonce-t-il d'un air impassible. « Dommage que celui-ci ait dû être un sacrifice de sang, mais le chagrin est un faible prix à payer en échange des bénéfices de notre travail. »

Passez à **Le Prix du Progrès 3**.

Le Prix du Progrès 2 : « Je regrette que nous nous rencontrions dans des circonstances aussi... tragiques », déclare cavalièrement M. Sanford. Vous fronchez les sourcils, suspectant que le hasard n'a rien à voir là-dedans. Vous lui demandez ce qu'il va advenir de ceux qui sont toujours piégés à l'intérieur. « Le progrès de l'humanité requiert des sacrifices », annonce-t-il d'un air impassible. « Dommage que celui-ci ait dû être un sacrifice de sang, mais le chagrin est un faible prix à payer en échange des bénéfices de notre travail. »

Continuez à **Le Prix du Progrès 3**.

Le Prix du Progrès 3 : Vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour écouter M. Sanford déblatérer sur la notion de sacrifice. Vous cherchez des réponses. Vous lui demandez des explications, mais le vieil homme vous interrompt d'un regard. « Oui, oui. Vous parlez de l'incident de la semaine dernière. Ce fut la première manifestation des créatures, et l'arrivée de la sombre brume que vous avez vue à l'intérieur. » Il se tourne vers la porte d'entrée du manoir et s'éclaircit la gorge. « La Loge n'est pas impliquée dans les disparitions qui ont eu lieu ce soir-là », explique-t-il après une courte pause. « Mais nous ne pouvions pas vraiment aller voir la police et leur dire qu'une créature constituée de brume avait enlevé quatre personnes dans la demeure de M. Meiger, n'est-ce pas ? Nous avons donc décidé de prendre les choses en main. Nous soupçonnions que la chose avait été guidée vers la foule, et nous avons donc recréé les circonstances de l'incident afin de comprendre ce qui était arrivé – de connaître ses motivations. » La décision d'organiser une autre soirée dans la demeure de M. Meiger si tôt après les disparitions prend désormais tout son sens à vos yeux. Bien que vous répugnerez à l'admettre, le plan mis en œuvre par la Loge n'est pas dénué d'une certaine logique. Mais vous n'appréciez pas particulièrement le fait d'avoir été utilisé comme appât. Qui sait combien d'innocents ont été mis en danger ? Même si le but est noble, valait-il le sacrifice ?

« J'espère que vous comprenez que notre organisation n'aspire qu'au meilleur pour l'humanité. Il existe de dures vérités au-delà de nos cinq sens », ajoute M. Sanford, l'air sérieux. « Si nous voulons survivre et prospérer, nous devons nous adapter. Nous devons apprendre. Nous devons comprendre. C'est ce que notre ordre cherche à atteindre : une meilleure compréhension du monde qui nous entoure. Un but qui mérite d'être poursuivi, ne croyez-vous pas ? »

☉ Vérifiez les ennemis **Crépuscule d'Argent** dans la pile de victoire et sous le Hall d'Entrée.

◆ Si Josef Meiger est dans la pile de victoire, continuez à **Le Prix du Progrès 4**.

◆ Si Josef Meiger est sous le Hall d'Entrée, passez à **Le Prix du Progrès 5**.

◆ Si aucune des propositions ci-dessus n'est vraie et qu'il y a autant ou plus d'ennemis **Crépuscule d'Argent** dans la pile de victoire que sous le Hall d'Entrée, continuez à **Le Prix du Progrès 4**.

◆ Si aucune des propositions ci-dessus n'est vraie et qu'il y a plus d'ennemis **Crépuscule d'Argent** sous le Hall d'Entrée que dans la pile de victoire, passez à **Le Prix du Progrès 6**.

Le Prix du Progrès 4 : Avant que vous n'ayez pu répondre, l'un des hommes de Sanford sort du manoir derrière vous. Il rengaine une longue lame argentée et s'adresse à M. Sanford : « Aucun signe de Josef à l'intérieur, monsieur. » L'homme vous observe avec suspicion sans que sa main ne quitte la garde de son épée. Sa posture vous rappelle celle d'un chevalier, stoïque et soumis à une discipline de fer.

« Je vois », répond Sanford. Il ferme les yeux et prend une profonde inspiration avant de continuer. « Une grande perte pour notre ordre, mais nous l'avions anticipé. Rassemblez les possessions de la Loge qui se trouvent à l'intérieur de la demeure, et je m'occupe du reste. » Le chevalier acquiesce et retourne à l'intérieur. Les yeux bleus et froids de Carl se tournent à nouveau vers vous. « Quant à vous, je dois vous demander de quitter cet endroit immédiatement. Vous avez fait assez de mal comme cela. » Avant que vous ne puissiez protester, il ordonne à ses hommes de vous escorter hors de la propriété et vous n'avez d'autre choix que d'obtempérer.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Josef a disparu dans la brume.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs sont des ennemis de la Loge.

☉ L'histoire continue dans le **Scénario III : Le Nom Secret**.

Le Prix du Progrès 5 : Vous réfléchissez posément aux paroles de M. Sanford. Vous pensez qu'il dit la vérité, mais vous n'êtes pas certain que la fin justifie ses moyens. Avant que vous ne puissiez répondre, Josef fait un pas en avant. « Je pense que nos nouveaux camarades comprennent la valeur du travail d'équipe », dit-il poliment, debout à vos côtés. « Ils auraient pu s'enfuir seuls, mais ils sont restés pour s'assurer que les membres de la Loge soient mis à l'abri. Nous sommes assurément faits du même bois. »

« Le courage n'est pas la même chose que le sacrifice, Josef », énonce Carl Sanford avec patience. « Auront-ils la volonté de faire ce qui est juste pour toute l'humanité ? » Le vieil homme se tourne vers vous, ses yeux froids brillant à la lueur de la lune. Il approche calmement et vous tend la main. « Quoi qu'il en soit, vous avez affronté en première ligne le danger qui nous menace tous. Rejoignez-nous, et nous le combattons ensemble. En unissant nos connaissances, nous pouvons protéger Arkham de ce danger. »

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont secouru Josef.

☞ Chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du fonctionnement interne de la Loge du Crépuscule d'Argent.

☞ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

◆ « Je refuse de prendre part à tout cela. » Passez à **Le Prix du Progrès 7**.

◆ « C'est d'accord. » Passez à **Le Prix du Progrès 8**.

◆ « C'est d'accord. » (Mais vous n'en pensez pas un mot.) Passez à **Le Prix du Progrès 9**.

Le Prix du Progrès 6 : Vous réfléchissez posément aux paroles de M. Sanford. Vous pensez qu'il dit la vérité, mais vous n'êtes pas certain que la fin justifie ses moyens. Avant que vous ne puissiez répondre, Josef Meiger émerge de la demeure derrière vous, flanqué de deux gardes vêtus de costumes hors de prix. L'un d'eux porte une longue lame argentée. L'autre observe attentivement la situation, gardant une main sur la crosse de l'arme qu'il porte à la ceinture. Josef vous reconnaît et s'adresse à vous sèchement. « Vous vous êtes mêlé de ce qui ne vous regardait pas », menace-t-il en vous fixant de ses yeux sombres.

« Taisez-vous, Josef », l'interrompt Carl Sanford. Le vieil homme s'approche calmement et vous tend la main. « Vous avez affronté en première ligne le danger qui nous menace tous. Rejoignez-nous, et nous le combattons ensemble. En unissant nos connaissances, nous pouvons protéger Arkham de ce danger.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Josef est bel et bien vivant.

☞ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

◆ « Je refuse de prendre part à tout cela. » Continuez à **Le Prix du Progrès 7**.

◆ « C'est d'accord. » Passez à **Le Prix du Progrès 8**.

◆ « C'est d'accord. » (Mais vous n'en pensez pas un mot.) Passez à **Le Prix du Progrès 9**.

Le Prix du Progrès 7 : M. Sanford se renfrogne et retire sa main tendue, les sourcils froncés. « Je vois. Je ne peux pas dire que cela ne me déçoit pas, car je pensais que vous seriez suffisamment perspicace pour voir l'intérêt de travailler en équipe. Mais je me rends compte, à présent, que ma confiance était mal placée. » Il soupire et son regard se pose sur le manoir de Josef derrière vous. « Très bien. La Loge s'occupera seule de ce problème. Restez dans votre ignorance. Mais je vous préviens : ne vous mettez pas en travers de notre chemin. Vous n'aimeriez pas m'avoir comme ennemi. » Avant que vous ne puissiez protester, il ordonne à ses hommes de vous escorter hors de la propriété et vous n'avez d'autre choix que d'obtempérer.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs sont des ennemis de la Loge.

☞ L'histoire continue dans le **Scénario III : Le Nom Secret**.

Le Prix du Progrès 8 : Vous serrez la main de M. Sanford. Sa poigne est froide mais forte. Les autres membres de la Loge semblent se détendre tout autour de vous. « Nous accomplirons de grandes choses ensemble, mes amis », dit Sanford. « De grandes choses, sans aucun doute. »

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs sont membres de la Loge. Ajoutez 1 pion  à la réserve du chaos pour le reste de la campagne.

☞ L'histoire continue dans le **Scénario III : Le Nom Secret**.

Le Prix du Progrès 9 : Vous serrez la main de M. Sanford. Sa poigne est froide mais forte. Les autres membres de la Loge semblent se détendre tout autour de vous. « Nous accomplirons de grandes choses ensemble, mes amis », dit Sanford. « De grandes choses, sans aucun doute. » Mais du coin de l'œil, vous voyez l'un des sbires de la Loge raffermir sa prise sur la crosse de son arme.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs sont membres de la Loge. Ajoutez 1 pion  à la réserve du chaos pour le reste de la campagne.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs trompent la Loge.

☞ L'histoire continue dans le **Scénario III : Le Nom Secret**.

NE PAS LIRE SAUF SI VOUS ÊTES « PRIS EN CHASSE »

Vous êtes tiré de votre rêverie par la sensation de quelque chose qui rampe sur votre poitrine et d'une main glacée qui se referme sur votre gorge, serrant jusqu'à vous priver de souffle et à écraser votre trachée. Seulement voilà, il n'y a rien ; à peine un courant d'air frais qui traverse la pièce depuis la fenêtre ouverte. Le vent, perçant et sifflant, longe l'ouverture et pénètre dans l'intimité de votre maison. On dirait les notes dissonantes d'une horrible flûte : une musique entêtante et abrutissante qui vous emplit d'une inexplicable terreur. Vous vous précipitez vers la fenêtre et la fermez d'un claquement sec, les mains tremblantes. Pourtant, les notes dissonantes résonnent toujours faiblement autour de vous. Cela ne peut pas être réel, pensez-vous. Pas ici, pas maintenant. Mais le déni n'est pas une solution.

Un frisson glacial vous parcourt à nouveau l'échine. Une fine brume grise s'insinue dans la pièce en passant sous la porte d'entrée et par les fissures autour de la fenêtre. Elle rampe sur le sol et vient s'entortiller autour de vos chevilles, vous faisant trembler de plus belle. Vous courez jusqu'à la chambre, claquez la porte et la verrouillez. Cela ne vous octroie que quelques secondes de répit avant que l'envahisseur ne reprenne son assaut. Encore et encore, une puissante force cogne contre le battant, faisant trembler toute la pièce. Vous vous appuyez contre la porte, essayant de la maintenir fermée. À chaque coup, de la brume sombre s'insinue à travers les fissures qui apparaissent dans le bois. Dans un dernier craquement, la porte s'effondre. Vous tombez, non pas sur le sol mais sur un nuage de brume depuis lequel des centaines de bras spectraux vous attrapent, vous déchirent, vous démembrant.

NON ! – Cela ne peut pas être vrai. Vous êtes là, en train de lire ce texte. Une vague de soulagement vous submerge lorsque vous réalisez que tout est dans votre tête. Mais même ainsi, les mots tourmentent votre esprit avec des visions de morts macabres. Vous voilà debout devant votre fenêtre, à scruter une sombre brume qui n'est pas là. Et si le texte essayait de vous dire quelque chose ? Peut-être... non, c'est impossible.

« Réel ou imaginaire, votre destin approche de toute manière. »

Carnet de Campagne : *Le Cercle Brisé*

INVESTIGATEURS

NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR
INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR
EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE
TRAUMATISME (Physique) (Mental)	TRAUMATISME (Physique) (Mental)	TRAUMATISME (Physique) (Mental)	TRAUMATISME (Physique) (Mental)
SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S			

Notes de Campagne

Souvenirs Découverts

- Prologue
- L'Heure des Sorcières
- Aux Portes de la Mort (Acte 1)
- ~ Rapport sur les Disparus
- Aux Portes de la Mort (Actes 2-3)
- ~ Le Prix du Progrès
- Le Nom Secret
- Le Salaire du Péché
- Pour le Bien Commun
- ~ Le Cercle Restreint
- Union et Désillusion
- Dans les Griffes du Chaos
- ~ Coup du Sort
- Devant le Trône Noir
- ~ Épilogue

INVESTIGATEURS TUÉS ET DÉMENTS

NO. 13

POLICE DEPARTMENT

CITY OF ARKHAM

REPORT OF MISSING PERSON N F I D E

ING NEWS —

e Enters
d Week

Nathaniel Rhodes
Elected to US Senate

TEN PAGES

FOUR MISSING
WHEREABOUTS UNKNOWN

Residents of French Hill are still in a
tizzy

The Arkham

YOUR D

ARKHAM

Personnes Disparues

Gabriella Mizrah



Jerome Davids



Penny White



Valentino Divas



hilly gervins papamoc
b. m. w. e. d. p. r. e. s. b. e. s. a.
f. a. l. l. e. n. k.

Icônes des Sets de Rencontre



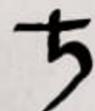
Agents d'Azathoth



Aux Portes de la Mort



Cité des Péchés



Destin Inéluctable



*Disparitions dans la
Demeure du Crépuscule*



Esprits Piégés



L'Heure des Sorcières



La Congrégation d'Anette



Le Guetteur



Loge du Crépuscule d'Argent



Pratiques Occultes



Prédateurs Spectraux



Royaume des Morts

Et Ensuite ?

Bien que chacun des scénarios du cycle *Le Cercle Brisé* puisse être joué indépendamment, ils peuvent être combinés pour former une campagne complète en neuf parties. Le prochain scénario de la campagne *Le Cercle Brisé* se trouve dans le paquet Mythe *Le Nom Secret*, et l'histoire se poursuivra au travers des six paquets de ce cycle.

Crédits

Conception et développement de l'extension : Matthew Newman

Rédaction du scénario et relecture : Christine Crabb

Rédaction de la partie technique et relecture : B. D. Flory

Responsable des jeux de cartes : Mercedes Opheim

Groupe histoire d'Horreur à Arkham : Dane Beltrami et Nikki Valens

Responsable de l'histoire : Katrina Ostrander

Conception graphique de l'extension : Neal W. Rasmussen

Coordinateur de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Direction artistique : Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler

Responsable de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable de développement produit senior : Chris Gerber

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Éditeur : Andrew Navaro

Remerciements spéciaux à Jon Zierden – personne n'aime une bonne base conique comme toi.

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Grégoire Lefebvre, Dadajef et Nelow

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Testeurs : David Attali, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal "Dead to Me" Chang, Marcia Colby, Stephen "Money Bags" Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell'Agnese, Alex DeNagy, Justin Engelking, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Annete Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Preston "The Real Preston" Stone, Michael Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Jeremy "Ghost Busta" Zwirn

Un grand merci également à nos bêta-testeurs.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE



PROOF OF
PURCHASE

AHC29
The Circle
Undone