Horreur à Arkham
Le Jeu de Cartes

Le Nom Secret

PAQUET MYTHE

Le Nom Secret est le Scénario III 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 III : Le Nom Secret

Vérifiez le Carnet de Campagne.

- Si *les investigateurs sont membres de la Loge*, continuez à l'**Introduction 1**.
- Si *les investigateurs sont des ennemis de la Loge*, passez à l'**Introduction 4**.
- Si *les investigateurs n'ont rien appris sur les plans de la Loge*, passez à l'**Introduction 5**.
- Si *les investigateurs ont disparu et n'ont jamais été retrouvés*, passez à l'**Introduction 6**.

Introduction 1 : *Le bureau de l'étage de la Loge du Crépuscule d'Argent est confortable, bien qu'exigu. Le sol est couvert d'un somptueux tapis et l'éclairage est chaleureux. Des canapés confortables et des petites tables rondes sont disposés dans la pièce et les portraits désabusés de membres de la Loge sont alignés sur les murs. Carl Sanford, président de la Loge, est assis en face de vous, sirotant tranquillement le verre de Merlot qu'il tient dans sa main ridée.*

« La Loge du Crépuscule d'Argent cherche à acquérir des connaissances susceptibles d'améliorer notre compréhension de l'univers », explique M. Sanford. Il fait une courte pause le temps d'avaler une gorgée de vin. « La créature que vous avez aperçue dans la demeure de Josef Meiger ; son apparition n'est pas la seule chose étrange qui a eu lieu à Arkham ces derniers temps. Dites moi : avez-vous récemment vécu quelque chose qui pourrait être lié à ces événements ?

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- *Parler à la Loge des sorcières rencontrées dans les bois.* Continuez à l'**Introduction 2**.
- *Lui dire que vous n'avez rien vu de ce genre. (Vous mentez.)* Passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : *Vous parlez à M. Sanford de votre expérience de la semaine précédente ; votre réveil au milieu de la forêt, l'étrange brume qui s'étendait à travers les arbres, les sorcières et leur sortilège. Il se penche en avant et écoute attentivement votre explication des étranges événements de cette nuit. Malgré vos souvenirs nébuleux, vous parvenez à terminer votre histoire. Le vieil homme réfléchit à vos paroles. « Intéressant », dit-il enfin. « Je connais cette congrégation. Elle est dirigée par une sorcière appelée Anette Mason. Leur magie n'est pas à prendre à la légère. Elles ont percé des arcanes mystiques qui permettent de manipuler les énergies de l'univers. Ce sont des savoirs dangereux à posséder ; je crois qu'elles tiennent ces savoirs d'une puissante sorcière ayant fui Salem il y a plus de deux siècles. Est-ce que le nom de "Keziah" vous est familier ? »*

Vous acquiescez. Tout le monde à Arkham a déjà entendu au moins une fois l'histoire de la sorcière dont le fantôme est censé hanter la vieille « Maison de la Sorcière » à French Hill. La plupart pensent qu'elle n'est que pure invention ; un conte de fée destiné à effrayer les enfants et à les tenir éloignés de la maison en ruines. À en juger par le ton sérieux et le regard d'acier de M. Sanford, ce n'est pas le cas. « Peut-être que cette Anette est une véritable descendante de Keziah, ou peut-être qu'elle utilise juste son nom. Quoi qu'il en soit, je pense que ces événements sont liés. En conséquence, j'ai une tâche à vous confier au nom de la Loge du Crépuscule d'Argent. » Carl Sanford se lève, utilisant sa canne pour appuyer sa prestance plus que sa personne. Vous l'imitez, prêt à faire ce que qui doit être fait pour aller au fond de ce mystère.

« Nous avons besoin d'autant d'informations que possible sur cette congrégation. S'il y a un endroit où nous pourrons trouver des réponses, c'est bien la maison où vécut Keziah pendant des années. » Vous acquiescez ; il y a trop de questions qui nécessitent une réponse. Quel était ce sortilège lancé par les sorcières dans les bois ? Quelles sont leurs motivations ? Et quel est leur lien avec la créature qui a enlevé ces quatre âmes infortunées ? Vous serrez la main de M. Sanford et prenez la direction de la Maison de la Sorcière.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs ont parlé de la congrégation à la Loge.*

Ajoutez 1 pion ◬ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 3 : *Vous secouez la tête. Vous ne savez pas si les événements qui se sont déroulés dans les bois sont liés, ni même s'ils ont réellement eu lieu ; une part de vous pense toujours qu'il s'agissait d'un étrange rêve. Les yeux froid de M. Sanford restent fixés sur vous, comme s'il était capable de lire à travers vous. « Très bien », dit-il. « Juste par curiosité, est-ce que le nom de "Keziah Mason" vous est familier ? »*

Vous acquiescez. Tout le monde à Arkham a déjà entendu au moins une fois l'histoire de la sorcière dont le fantôme est censé hanter la vieille « Maison de la Sorcière » à French Hill. La plupart pensent qu'elle n'est que pure invention ; un conte de fée destiné à effrayer les enfants et à les tenir éloignés de la maison en ruines. À en juger par le ton sérieux et le regard d'acier de M. Sanford, ce n'est pas le cas. Il se tourne vers un vieux grimoire posé sur une table attenante. Ce dernier est ouvert à une page couverte d'étranges inscriptions et de glyphes ésotériques. « Je crois que la créature que vous avez rencontrée dans la demeure de Josef est liée à Keziah et aux savoirs secrets qu'elle possédait. Voyez vous-même. » Vous prenez l'ouvrage et examinez attentivement la page.

Si au moins un des investigateurs est un Mystique (◬), lisez l'encadré ci-dessous. Sinon, tout cela n'est que du charabia à vos yeux ; ignorez cet encadré.

> (◬) : *Les inscriptions sur le livre forment les bases d'une sorte de sort ou de rituel. Cela implique de faire appel aux morts – d'implorer leurs pouvoirs, leurs secrets, ou peut-être leur aide. Mais qui implorait qui ? Et pour quelle raison ?*

« En conséquence, j'ai une tâche à vous confier au nom de la Loge du Crépuscule d'Argent. » Carl Sanford se lève, utilisant sa canne pour appuyer sa prestance plus que sa personne. Vous l'imitez, prêt à faire ce que qui doit être fait pour aller au fond de ce mystère.

« Nous avons besoin d'autant d'informations que possible sur cette congrégation. S'il y a un endroit où nous pourrons trouver des réponses, c'est bien la maison où vécut Keziah pendant des années. » Vous acquiescez ; il y a trop de questions qui nécessitent une réponse. Peut-être y a-t-il un lien avec le sort lancé par les sorcières dans les bois, après tout ? Si tel est le cas, quelles étaient leurs motivations ? Et qu'est-ce que cela a à voir avec la créature qui a enlevé ces quatre âmes infortunées ? Vous serrez la main de M. Sanford et prenez la direction de la Maison de la Sorcière.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs ont caché qu'ils connaissaient la congrégation.*

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 4 : *Après votre confrontation avec le président de la Loge du Crépuscule d'Argent, vous décidez de vous rendre au manoir de la Société des Historiens d'Arkham, dans le Quartier Sud. Vous êtes sûr que les événements de la semaine dernière dans les bois ont un lien avec la créature qui a enlevé ces quatre âmes infortunées. Ce n'est qu'un pressentiment – une idée qui vous trotte à l'arrière du crâne, vous implorant de passer à autre chose – mais vous avez la conviction que tout est lié. Vous ignorez juste comment.*

À la Société des Historiens, une érudite vous accueille et vous demande si elle peut vous aider. Vous lui donnez une description sommaire des informations que vous recherchez ; suffisamment précises pour lui indiquer où chercher, mais assez vagues pour ne pas laisser transparaître vos motivations. « J'ignore pourquoi vous enquêtez sur d'aussi morbides affaires, mais les dossiers que vous cherchez devraient être dans la bibliothèque du deuxième étage », répond-elle.

Vous la remerciez et vous vous dirigez vers le deuxième étage où vous commencez à compulser les ouvrages relatifs à la sorcellerie à Arkham. À la fin du XVIIe siècle, Arkham fut l'une des villes de Nouvelle Angleterre prises dans la frénésie de la chasse aux sorcières. Les accusations de sorcellerie jaillissaient de partout et nombre des accusées furent brûlées ou pendues, qu'elles aient été coupables ou innocentes. Mais il y eut une sorcière dont l'infamie était au-dessus du lot et dont les pouvoirs mystiques ne furent jamais remis en question : Keziah Mason.

Vous reconnaissez ce nom comme étant celui d'un fantôme censé hanter la vieille Maison de la Sorcière à French Hill. Vous aviez toujours considéré qu'elle n'était que pure invention ; un conte de fée destiné à effrayer les enfants et à les tenir éloignés de la maison en ruines. Mais les dossiers de la Société des Historiens indiquent que Keziah a réellement existé et qu'elle était une puissante sorcière ayant fui Salem il y a plus de deux siècles.

La véritable sorcellerie ne vous est pas inconnue. Si Keziah Mason a quelque chose à voir avec la congrégation que vous avez rencontrée dans les bois, vous devez découvrir le lien qui existe entre elles. Vous quittez le manoir et prenez la direction de French Hill où la Maison de la Sorcière vous attend…

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 5 : *Votre piste menant au gala de charité de la Loge du Crépuscule d'Argent s'est révélée être un cul-de-sac, mais les prédictions d'Anna Kaslow sont toujours gravées dans votre esprit. Vous ne parvenez pas à vous ôter de la tête qu'il vous manque une pièce du puzzle ; quelque chose que vous pourriez utiliser pour éviter le terrible destin prédit par la voyante. Vous tournez à nouveau votre attention vers la congrégation de sorcières que vous avez rencontrée dans les bois la semaine dernière. Vous décidez de vous rendre au manoir de la Société des Historiens d'Arkham dans le Quartier Sud. Il y a peut-être des éléments que vous avez négligés et qui pourraient mettre en lumière leur identité ou leurs motivations.*

À la Société des Historiens, une érudite vous accueille et vous demande si elle peut vous aider. Vous lui donnez une description sommaire des informations que vous recherchez ; suffisamment précises pour lui indiquer où chercher, mais assez vagues pour ne pas laisser transparaître vos motivations. « J'ignore pourquoi vous enquêtez sur d'aussi morbides affaires, mais les dossiers que vous cherchez devraient être dans la bibliothèque du deuxième étage », répond-elle.

Vous la remerciez et vous vous dirigez vers le deuxième étage où vous commencez à compulser les ouvrages relatifs à la sorcellerie à Arkham. À la fin du XVIIe siècle, Arkham fut l'une des villes de Nouvelle Angleterre prises dans la frénésie de la chasse aux sorcières. Les accusations de sorcellerie jaillissaient de partout et nombre des accusées furent brûlées ou pendues, qu'elles aient été coupables ou innocentes. Mais il y eut une sorcière dont l'infamie était au-dessus du lot et dont les pouvoirs mystiques ne furent jamais remis en question : Keziah Mason.

Vous reconnaissez ce nom comme étant celui d'un fantôme censé hanter la vieille Maison de la Sorcière à French Hill. Vous aviez toujours considéré qu'elle n'était que pure invention ; un conte de fée destiné à effrayer les enfants et à les tenir éloignés de la maison en ruines. Mais les dossiers de la Société des Historiens indiquent que Keziah a réellement existé et qu'elle était une puissante sorcière ayant fui Salem il y a plus de deux siècles.

La véritable sorcellerie ne vous est pas inconnue. Si Keziah Mason a quelque chose à voir avec la congrégation que vous avez rencontrée dans les bois, vous devez découvrir le lien qui existe entre elles. Vous quittez le manoir et prenez la direction de French Hill où la Maison de la Sorcière vous attend…

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 6 : *Vous punaisez l'article de journal sur votre mur avec le reste des preuves que vous avez rassemblées. Quoiqu'il se soit passé au manoir de Josef Meiger, cela s'étend. Il y a d'abord eu les quatre disparitions le vingt-deux novembre lors du gala de charité annulé de la Loge du Crépuscule d'Argent. Et là, des gens ont à nouveau disparu après un nouvel événement du même genre dans cette même demeure. La Loge est-elle impliquée ? Pour quelle autre raison auraient-ils déplacé ce dîner dans la propriété de M. Meiger ?*

Ce n'est pas votre seul sujet d'inquiétude. D'étranges apparitions se sont produites partout en ville : des spectres, une brume grisâtre et une silhouette bossue et encapuchonnée dont l'identité est âprement débattue en société. Le nom qui est sur toutes les lèvres est celui de Keziah Mason, le fantôme qui est censé hanter la vieille Maison de la Sorcière. Vous avez toujours considéré qu'elle n'était que pure invention ; un conte de fée destiné à effrayer les enfants et à les tenir éloignés de la maison en ruines. Mais avec toutes ces disparitions et les étranges apparitions qui se sont produites en ville, vous n'en êtes plus si sûr. Il y a peut-être du vrai derrière ces vieilles histoires de fantômes après tout.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Nom Secret, Cité des Péchés, Destin Inéluctable, Royaume des Morts, Pratiques Occultes* et *Les Rats*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :

- Mettez en jeu les Couloirs Vermoulus, la Chambre de Walter Gilman et les trois lieux Porte Décrépite. Chaque investigateur commence la partie dans les Couloirs Vermoulus. *(Voir la suggestion de placement ci-dessous.)*
- Mettez de côté les sept lieux « Endroits Inconnus » en tant que « deck Endroits Inconnus » séparé. Pour ce faire :
  - Mélangez le lieu Endroits Inconnus affichant sur sa face révélée Ruines de la Maison de la Sorcière avec trois autres lieux Endroits Inconnus pris au hasard, afin de former la base du deck Endroits Inconnus, face non-révélée visible.
  - Ensuite, placez les trois autres lieux Endroits Inconnus aléatoirement au-dessus. Les sept cartes du deck Endroits Inconnus ne doivent montrer que leur face non-révélée afin que les joueurs ne puissent pas déterminer derrière laquelle se trouvent les Ruines de la Maison de la Sorcière.
- Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : Nahab, Site du Sacrifice, Chambre de Keziah, Le Livre Noir, les deux exemplaires d'Étrange Géométrie et les deux exemplaires de Présence Fantomatique.
- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Suggestion de Placement des Lieux

Mode Indépendant

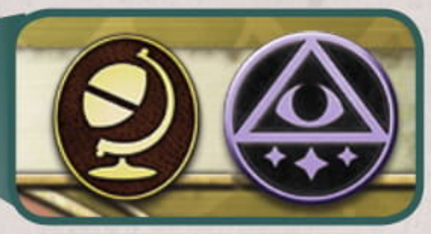
Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez vous référer à aucune autre mise en place/conclusion, utilisez les informations ci-dessous lorsque vous mettez en place et jouez ce scénario.

- Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants : +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ◆, ✱, ✱, ★.
- *Les investigateurs sont des ennemis de la Loge.*

Cartes Multi-classes

Certaines nouvelles cartes Joueur de ce paquet Mythe appartiennent à plus d'une des classes d'investigateur : Gardien (✪), Chercheur (◉), Truand (◈), Mystique (▲) ou Survivant (✚).

Ces cartes sont identifiables grâce à leur couleur dorée et à la présence de plusieurs icônes de classe au lieu d'une seule. Une carte multi-classes peut être incluse dans le deck Investigateur d'un investigateur qui a accès à *l'une ou l'autre* des classes de la carte.



Exemple : le Parchemin des Secrets est une carte multi-classes de niveau 0 qui comporte à la fois l'icône Chercheur et l'icône Mystique. Elle compte donc comme une carte Chercheur de niveau 0 et comme une carte Mystique de niveau 0. Ce n'est pas une carte neutre. Tout investigateur qui a accès aux cartes Chercheur de niveau 0 ou aux cartes Mystique de niveau 0 peut inclure le Parchemin des Secrets dans son deck. Par exemple, Diana Stanley peut inclure le Parchemin des Secrets dans son deck même si elle n'a pas accès aux cartes Chercheur.

Si un investigateur a un accès limité à l'une des classes d'une carte multi-classes, cette carte occupe l'une des places limitées, même si cet investigateur à un accès illimité à l'autre classe de cette carte.

Exemple : Carolyn Fern peut inclure jusqu'à 15 cartes Chercheur et/ou Mystique. La Lame Enchantée est à la fois une carte Gardien et une carte Mystique. Si Carolyn inclut la Lame Enchantée dans son deck, elle comptera parmi les 15 cartes Mystique, même si Carolyn peut inclure n'importe quel nombre de cartes Gardien dans son deck.

NE PAS LIRE
avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : *Des bribes de visions emplissent votre mémoire tandis que vous êtes traîné sur le parquet sale. Une cérémonie abjecte – la maison – Nahab – un chant rythmique – le vortex noir tournoyant – de sombres festivités – le Chaos Primordial – les pleurs d'un enfant – le trou béant dans votre poitrine.*

- Continuez à la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : *Vous vous réveillez sur une pelouse boueuse au pied de l'escalier de bois bancal menant à la porte d'entrée de la Maison de la Sorcière. Chaque fibre de votre être est emplie de regrets. Vous savez que vous n'avez pas réussi à empêcher quelque chose de terrible, bien que vous ignoriez quoi exactement. Ce que vous avez vu et entendu dans la Maison de la Sorcière ne correspond pas avec ce lieu et ce temps. Au moins, vous avez appris plusieurs choses à propos de Keziah Mason, la sorcière qui vivait autrefois dans cette vieille bâtisse abandonnée. Le corps endolori et l'esprit diminué, vous allez devoir en rester là pour l'instant et vous contenter des informations que vous avez récoltées. Jamais vous n'oserez franchir à nouveau le seuil de cette demeure infernale.*

- 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.
  - Si Brown Jenkin a été vaincu au moins une fois lors de ce scénario, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus.
  - Si Nahab a été vaincue au moins une fois lors de ce scénario, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience bonus.
- Vérifiez le deck Acte.
  - Si vous étiez à l'Acte 1 à la fin du scénario, n'indiquez rien de plus.
  - Si vous étiez à l'Acte 2 à la fin du scénario, dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Journal de Gilman*. De plus, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Le Livre Noir à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Si un investigateur choisit d'inclure Le Livre Noir dans son deck, ajoutez 1 pion 💀 à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
  - Si vous étiez à l'Acte 3 à la fin du scénario, dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Journal de Gilman* et *Formule de Keziah*. De plus, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Le Livre Noir à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Si un investigateur choisit d'inclure Le Livre Noir dans son deck, ajoutez 1 pion 💀 à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

Conclusion 2 : *Quand vous revenez à vous, vous êtes étendu sur le parquet de la chambre de Walter Gilman. Il n'y a plus aucune trace des viles pratiques de Keziah, ni du rat barbu et griffu, et que vous savez maintenant être le « familier » de Keziah. Alors que vous êtes sur le point de vous relever, un reflet dans un coin de la pièce attire votre regard. Rampant sous le lit de Gilman, vous parvenez à saisir l'objet. C'est un vieux crucifix en nickel, semblable à ceux que vous avez aperçus dans la chambre du réparateur de métiers à tisser. Vous le glissez dans votre poche avant de quitter cette affreuse chambre et ses étranges angles. Vous avez appris tout ce que vous pouviez sur Keziah Mason, la sorcière qui vivait autrefois dans cette vieille bâtisse abandonnée. Vous craignez que même si vous ne remettez jamais les pieds dans cette maison, elle continuera de hanter vos cauchemars et vos pensées.*

- Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du mystérieux passé d'Arkham.
- Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Journal de Gilman*, *Formule de Keziah* et *Crucifix Usagé*.
- N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Le Livre Noir à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Si un investigateur choisit d'inclure Le Livre Noir dans son deck, ajoutez 1 pion 💀 à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *Le Cercle Brisé – « Le Salaire du Péché »*.

©2018 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

PROOF OF PURCHASE
AHC30
The Secret Name