

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LE SALAIRE DU PÉCHÉ

PAQUET MYTHE

Le Salaire du Péch  est le Sc nario IV de la campagne *Le Cercle Bris *, une campagne d'*Horreur   Arkham : le Jeu de Cartes*. Vous pouvez jouer   ce sc nario en mode Ind pendant, ou le combiner avec les autres extensions du cycle *Le Cercle Bris * afin de former une grande campagne en huit parties.

Sc nario IV : Le Salaire du P ch 

Depuis votre rencontre avec le fant me de la Maison de la Sorci re, vous avez  t  forc  de reconsid rer tout ce que vous saviez   propos de la vie et de la mort. Keziah Mason est morte il y a plus de deux cents ans, mais son esprit demeure dans la brume spectrale ; la m me brume que vous avez vue dans le manoir de Josef Meiger. Quand vous tentez d'analyser tous ces  v nements, une question hante votre esprit : le spectre de Keziah est-il la cause, ou la cons quence de la brume ? La maladie ou bien le sympt me ?

Plus vous creusez dans l'histoire de la sorcellerie   Arkham et de la pers cution qui en a d coul , moins vous parvenez   trouver le sommeil. Nuit apr s nuit, vous  tes assailli par des r ves ; des r ves de mort et de d cr pitude, de culpabilit  et de p ch . Un mal ronge cette ville, un mal qui est longtemps rest  cach  dans les t n bres du pass  d'Arkham. Mais le pire, c'est que votre enqu te est au point mort. Si seulement vous pouviez retrouver la congr gation de sorci res que vous avez vue cette fameuse nuit, vous pourriez peut- tre en apprendre plus sur Keziah Mason ou sur ce mal ind termin .

Vous reprenez votre routine matinale lorsqu'un petit article du journal d'aujourd'hui attire votre attention : « Des fant mes aper us sur la Colline du Pendu ? Des habitants du quartier r sidentiel d clarent avoir vu des formes humaines au c ur d'un  pais brouillard  manant du Ruisseau du Pendu... » Cela ne peut pas  tre une co ncidence tout de m me ?

Vous r alisez ensuite que si vous cherchez des sorci res, le meilleur endroit pour en trouver est six pieds sous terre, l  o  les femmes reconnues comme sorci res  taient ex cut es pendant toutes ces ann es. Aller chercher des spectres de sorci res dans un cimetierre n'est peut- tre pas l'id e la plus brillante que vous ayez jamais eue, mais, de toute mani re, vous n' tes plus certain d' tre en s curit  en ville.

Mise en Place

  R unissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Salaire du P ch *, *La Congr gation d'Anette*, *Cit  des P ch s*, *Destin In luctable*, *Royaume des Morts*, *Esprits Pi g s* et *Pratiques Occultes*. Ces sets sont reconnaissables aux ic nes suivantes :



  Mettez de c t  le set de rencontre *Le Guetteur*, hors jeu. Ce set est reconnaissable   l'ic ne suivante :



  Prenez au hasard l'un des deux lieux La Potence, l'un des deux lieux Tombes des H r tiques, l'un des deux lieux Mansarde de la Chapelle et l'un des deux lieux Crypte de la Chapelle et mettez-les en jeu. Retirez de la partie chaque autre version de La Potence, des Tombes des H r tiques, de la Mansarde de la Chapelle et de la Crypte de la Chapelle. Ensuite, mettez en jeu les Pr s Hant s, la Chapelle Abandonn e et le Ruisseau du Pendu (voir la suggestion de placement au verso).

  Ces lieux ont des faces r v l es au recto comme au verso. L'une de faces poss de le trait **Spectral** et l'autre non. Quand vous mettez en jeu ces lieux, utilisez la face r v l e sans le trait **Spectral**.

  Chaque investigateur commence la partie dans le Ruisseau du Pendu.

  Mettez de c t  les quatre soutiens Toile Spectrale, hors jeu.

  M langez les six ennemis H r tique et mettez-en quatre de c t , pris au hasard. Retirez de la partie les deux autres exemplaires. Ces cartes sont recto-verso et poss dent une carte Histoire sur leur verso. Afin de profiter de la meilleure exp rience de jeu possible, nous vous invitons   ne pas regarder le verso de ces cartes.

  Ce sc nario utilise deux decks Rencontre s par s.

  S parez chaque carte restante ayant le trait **Spectral** et m langez-les ensemble pour constituer le deck Rencontre spectral (voir « Le Deck Rencontre Spectral », ci-dessous).

  M langez toutes les cartes non-**Spectral** restantes ensemble pour constituer le deck Rencontre standard.

Mode Ind pendant

Si vous jouez en mode Ind pendant et ne souhaitez vous r f rer   aucune autre mise en place/conclusion, utilisez les informations ci-dessous lorsque vous mettez en place et jouez ce sc nario.

  Constituez la r serve du Chaos en utilisant les pions suivants : +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .

  Il y a trois souvenirs inscrits sous la mention « souvenirs d couverts ».

Le Deck Rencontre Spectral

Lors de la mise en place de ce sc nario, vous constituez deux decks Rencontre : un deck Rencontre « standard » et un deck Rencontre « spectral ». En g n ral, quand un investigateur est cens  interagir avec le deck Rencontre, cet investigateur doit utiliser le deck Rencontre standard.

Cependant,   un certain stade lors de ce sc nario, les lieux seront retourn s pour afficher leur face **Spectral**. Tant qu'un investigateur est sur un lieu ayant le trait **Spectral**, cet investigateur doit syst matiquement utiliser le deck Rencontre spectral   la place du deck Rencontre standard, sauf si le contraire est sp cifiquement indiqu . Cela inclut : piocher des cartes du deck Rencontre, chercher dedans, regarder dedans, r v ler, ou toute autre interaction avec le deck Rencontre (ou la pile de d fausse Rencontre). Cela concerne  galement les capacit s qui se d clenchent lorsque le deck Rencontre tombe   court de cartes. Si un effet d signe sp cifiquement le deck Rencontre standard ou le deck Rencontre spectral, il fait r f rence au deck sp cifi  ind pendamment du lieu de l'investigateur.

Chacun des deux decks Rencontre poss de sa propre pile de d fausse. Quand une carte ayant le trait **Spectral** devrait  tre d fauss e, elle est plac e dans la pile de d fausse Rencontre du deck Rencontre spectral. Toutes les autres cartes Rencontre sont d fauss es dans la pile de d fausse du deck Rencontre standard.

Attention : lors de ce sc nario, lorsque vous retournez un lieu pour afficher son autre face, on ne consid re pas que vous avez « r v l  » le nouveau lieu.

Suggestion de Placement des Lieux



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont abandonné : lisez la **Conclusion 1**.

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus : lisez la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : De pâles rayons de lumière percent enfin à travers la brume et celle-ci reflue. De ce fait, la Colline du Pendu retrouve son aspect originel. Aucun autre spectre en colère ne surgit pour vous hanter et les sorcières qui les ont invoqués se sont de nouveau repliées dans les ombres. Vous espérez que vos actions auront suffi pour empêcher le reste d'Arkham de succomber à cette horreur.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *X* hérétiques ont été lâchées sur Arkham. *X* est le nombre d'ennemis Hérétique en jeu. (Si vous êtes à l'Acte 1, indiquez que 4 hérétiques ont été lâchées sur Arkham.)

◆ Si *X* est inférieur ou égal à 3, inscrivez *Poignée de Brume Spectrale* sous la mention « souvenirs découverts ».

☉ 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 : Résigné quant à votre sort, vous tombez à genou. La brume s'écarte. Le temps semble ralentir tandis que le guetteur en émerge. Sa

silhouette spectrale glisse sur le sol, s'approchant de vous avec la lenteur et la régularité du tic-tac d'une pendule. Vous fermez les yeux, incapable de regarder votre assassin en face. Vos doigts s'enfoncent dans vos paumes et vous vous arc-boutez.

Un moment passe.

Quand vous ouvrez enfin les yeux, la créature a disparu, de même que la brume spectrale.

... Auriez-vous été épargné ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont survécu à l'étreinte du guetteur.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *X* hérétiques ont été lâchées sur Arkham. *X* est le nombre d'ennemis Hérétique en jeu. (Si vous êtes à l'Acte 1, indiquez que 4 hérétiques ont été lâchées sur Arkham.)

◆ Si *X* est inférieur ou égal à 3, inscrivez *Poignée de Brume Spectrale* sous la mention « souvenirs découverts ».

☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire *X* des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *Le Cercle Brisé* - « Pour le Bien Commun ».