

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LE SERMENT INDICIBLE

PAQUET MYTHE

Le Serment Indicible est le Scénario IV de la campagne *La Route de Carcosa*, 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 *La Route de Carcosa* afin de former une grande campagne en huit parties.

Scénario IV : Le Serment Indicible

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les adorateurs du signe ont trouvé la marche à suivre : lisez l'**Introduction 1**.

Sinon, lisez l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : « Réveille-toi, Daniel. » Les mots résonnent dans votre esprit tandis que vous faites les cent pas dans cette chambre miteuse en essayant de trouver un sens à ce que vous venez de vivre. Vous vous êtes réveillé en sursaut dans l'après-midi, le corps tremblant et les draps imbibés de sueur. Bien que vous ayez somméillé plus de huit heures, vous vous sentez encore plus fatigué que la veille. Vous apercevez votre reflet dans le miroir juxtant la commode. Vos yeux sont rouges et cernés. Vous vous demandez si vous avez réellement dormi.

Qui peut bien être ce Daniel ? La chambre dont vous avez rêvé ressemblait à une prison, mais cet homme – Daniel – avait l'air cinglé, comme s'il avait totalement perdu l'esprit. Une conclusion s'impose à vous : un asile. Sachant que vous ne trouverez plus le sommeil ici, vous vous dirigez vers l'Asile d'Arkham en espérant que votre intuition soit la bonne.

Continuez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : Vous avez passé les quelques jours suivants à exploiter les preuves réunies en espérant dénicher des informations concernant Daniel Chesterfield, l'un des machinistes de la précédente représentation du Roi en Jaune. À votre connaissance, il est le seul survivant de la troupe. Les autres – du moins, ceux dont vous avez pu trouver une trace – ont tous disparu ou sont morts peu après la première représentation, de manières diverses et variées dont le seul point commun semble être leur caractère morbide. Accidents insolites. Suicides. Disparitions.

Il semble que Daniel soit la seule piste qu'il vous reste pour continuer votre enquête. D'après les archives que vous avez trouvées, il aurait été interné à l'Asile d'Arkham il y a de nombreuses années. Il ne semble pas y avoir plus de détails concernant le sort de Daniel. Vous n'êtes pas sûr qu'il soit encore en vie. Peut-être a-t-il été libéré après sa guérison. Vous auriez préféré éviter cela, mais il semble n'y avoir qu'un seul moyen de le découvrir. Vous rassemblez vos affaires et vous vous dirigez vers l'Asile d'Arkham, dans le centre-ville.

Continuez à l'**Introduction 3**.

Introduction 3 : Vous pénétrez dans l'asile et vous vous arrêtez pour parler au réceptionniste, malgré votre impatience à explorer cette maison de fous. Il paraît tout d'abord incrédule lorsque vous lui parlez du Roi en Jaune et de Daniel mais, devant votre insistance, il fouille dans ses tiroirs et finit par en extirper un austère dossier de couleur blanche. À l'intérieur se trouve une foule d'informations concernant les patients de l'asile – rapports médicaux, évaluations psychiatriques, ce genre de choses. Vous reconnaissez quelques visages au fur et à mesure qu'il tourne les pages. « Daniel... Daniel Chesterfield, c'est bien cela ? Il est sous la supervision du docteur Mintz. Mais vous ne pouvez pas le rencontrer : seul le personnel autorisé a accès à son niveau ». Vous insistez et tentez de négocier afin de pénétrer dans l'aile des patients, sachant que Daniel doit détenir la clé pour comprendre ce qui se passe réellement.

Le réceptionniste vous adresse un sourire compatissant et semble changer d'avis. Il fait signe aux gardes de sécurité derrière vous. « Oh, bien sûr, bien sûr », déclare-t-il avec toute l'honnêteté d'un vendeur à la sauvette. « Je vais vous arranger une entrevue avec le docteur Mintz, ainsi vous pourrez lui parler de Daniel. Ces gentlemen vont vous escorter. » Soulagé d'avoir bientôt les réponses à vos questions, vous suivez les gardes jusqu'à l'aile des patients de l'Asile d'Arkham...

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si Constance Dumaine est inscrite sous la mention « Personnalités Interrogées » : lisez **Les Informations de Constance**.

Sinon, passez à la **Mise en Place**.

Les Informations de Constance : Vous vous remémorez ce que Constance vous a dit lorsque vous lui avez parlé pendant son satané dîner. Le metteur en scène, Nigel Engram, avait demandé à l'ensemble de l'équipe de prononcer une sorte de serment. Au début, Constance avait pris cela pour la lubie d'un artiste excentrique : une curieuse cérémonie que M. Engram effectuait pour renforcer les liens entre les membres de l'équipe. Elle prétendait d'ailleurs que cela avait fonctionné : après avoir prononcé le serment, Constance et les autres membres de la troupe s'étaient sentis bien plus confiants et pleins d'ardeur. Peut-être Daniel avait-il vécu la même chose durant la précédente représentation du Roi en Jaune. Vous devez lui en toucher un mot.

☉ Chaque investigateur place la carte du dessus de son deck face cachée dans sa zone de jeu, sans la regarder. Traitez cette carte comme un soutien **Courage** ayant un coût de 0, aucune icône et 2 de santé mentale. Défaussez cette carte si elle quitte le jeu pour quelque raison que ce soit.

Continuez à la **Mise en Place**.



Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Serment Indicible*, *Présent d'Hastur*, *Les Habitants de Carcosa*, *Hallucinations*, *Souillures et Immondices* et *Agents d'Hastur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez chaque ennemi **Monstre** des sets de rencontre réunis dans une pile séparée. (Il doit y avoir 7 ennemis **Monstre** au total.)
- ☉ Mettez chaque ennemi **Aliéné** des sets de rencontre réunis dans une pile séparée. (Il doit y avoir 7 ennemis **Aliéné** au total.)
- ☉ Prenez au hasard 1 exemplaire des Couloirs de l'Asile (*Aile Est*) et 1 exemplaire des Couloirs de l'Asile (*Aile Ouest*). Retirez ces cartes de la partie. Mettez les Couloirs de l'Asile restants en jeu. Chaque investigateur commence la partie dans le lieu Couloirs de l'Asile de son choix.
- ☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : Daniel Chesterfield et tous les exemplaires de la Cellule d'Isolement.
- ☉ Mettez en jeu les lieux suivants : Cantine, Cuisines, Promenade, Jardin, Infirmerie et Couloir du Sous-sol. (Voir ci-contre pour une suggestion de placement.)

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Sélectionnez l'un des pions suivants au hasard : ♣, ♠ ou ♣. Ajoutez 2 exemplaires du pion sélectionné dans la réserve du Chaos.
- ☉ *Constance Dumaine n'est inscrite ni sous la mention « Personnalités Interrogées », ni sous la mention « Personnalités Tuées ».*
- ☉ *Vous n'avez pas pris la broche en onyx.*
- ☉ Ne lisez pas l'Interlude II – Âme Perdue.

- ☉ Selon le niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne :

- ☉ **Facile** : -2.
- ☉ **Standard** : -3.
- ☉ **Difficile** : -4.
- ☉ **Expert** : -5.

- ☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Selon les circonstances suivantes, une version différente de l'Acte 2 sera utilisée dans ce scénario. Chaque autre version de l'Acte 2 est retirée de la partie.

- ☉ *Si vous avez pris la broche en onyx*, utilisez l'Acte 2 – « Les Vrais Méchants » (v. I)
- ☉ Sinon, utilisez l'Acte 2 – « Les Vrais Méchants » (v. II)

- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

« Bannie »

Certaines cartes Joueur doivent être bannies quand elles sont utilisées. Quand une carte est bannie, elle est retirée de la partie et renvoyée dans votre collection. Au cours d'une campagne, une carte qui a été bannie doit être achetée avec vos points d'expérience (entre les scénarios) si vous souhaitez l'inclure à nouveau dans votre deck. Si bannir 1 ou plusieurs cartes réduit votre deck sous la valeur de Taille du Deck de votre investigateur, lorsque vous achetez des cartes entre deux scénarios, vous devez en acheter de manière à ce que la taille légale du deck soit maintenue (en achetant des cartes de cette manière, vous avez le droit d'acheter des cartes de niveau 0 pour un coût de 0 expérience jusqu'à ce qu'une taille de deck légale soit atteinte).

Suggestion de Placement des Lieux



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Avant de résoudre n'importe quelle autre conclusion, si au moins 1 investigateur a été vaincu : Les investigateurs vaincus lisent d'abord **Investigateur Vaincu**.

Investigateur Vaincu : « Docteur Mintz, le patient a été traité et est maintenant prêt à vous voir. » L'infirmière Heather ouvrit le classeur sur le bureau et prit un moment pour passer en revue les dossiers des patients.

« Des changements dans l'état du patient ? », demanda le docteur d'une voix monotone. Simple habitude. Tous deux savaient que les patients ne guérissaient pas.

« Aucun. Les hallucinations du patient subsistent. Il demande à voir le Directeur et maintient qu'il n'était ici qu'un simple visiteur. Il divague également à propos de la pièce de théâtre qui a été jouée l'autre jour : Le Roi en Jaune. »

« Et ses autres crimes ? L'incident au théâtre ? Les événements du 1452 Atlantic Avenue ? »

« Il croit avoir été attaqué et s'être simplement défendu. » Sa voix était pleine de compassion. Comment quelqu'un avait-il pu sombrer si vite dans la folie ? Le dossier du patient ne mentionnait aucun antécédent d'instabilité mentale. « Comment expliquer cela, docteur ? »

« Qui peut le dire ? » Le docteur Mintz poussa un soupir et se leva, attrapant le dossier sur son bureau. « Mon travail n'est pas de comprendre, mais de soigner. Peut-être que mes traitements expérimentaux fonctionneront sur celui-là. » L'infirmière tressaillit et réprima un frisson. Elle savait comment finissaient ces traitements, et elle doutait que quoi que ce soit fonctionne.

☉ Chaque investigateur qui a été vaincu devient **dément**. S'il n'y a plus assez d'investigateurs pour continuer la campagne, celle-ci est terminée et les joueurs ont perdu.

☉ Si une autre conclusion a été atteinte, les investigateurs restants lisent cette conclusion.

☉ Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : lisez la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : ... Et ainsi s'acheva la folie du Roi en Jaune.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Roi a réclamé ses victimes.

☉ S'il n'y a plus assez d'investigateurs pour continuer la campagne, celle-ci est terminée et les joueurs ont perdu. Sinon, la campagne continue. (Chaque joueur dont l'investigateur est devenu dément doit choisir un nouvel investigateur dans la réserve d'investigateurs disponibles.)

☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si vous avez pris la broche en onyx, choisissez un nouvel investigateur qui récupère la broche. Cet investigateur doit inclure la faiblesse Broche d'Onyx Noir dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur.

☉ 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 Constance Dumaine (*Un Peu Trop Sociable*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».

☉ Retirez tous les pions ♠, ♣ et ♠ de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠ dans la réserve du Chaos.

☉ Ignorez l'Interlude II : Âme Perdue et passez directement au Scénario V : Le Spectre de la Vérité.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
La Route de Carcosa – « Le Spectre de la Vérité. »

Conclusion 2 (chaque investigateur vaincu doit d'abord lire Investigateur Vaincu) : Vous êtes cerné par les aides-soignants et les gardes de sécurité. Vous n'avez d'autre choix que de vous battre pour vous frayer un chemin vers la liberté. Tandis que vous vous ruez vers la sortie, plusieurs patients voient là une opportunité et se mettent à attaquer les gardes avec une folie furieuse. L'infirmière Heather hurle et bat en retraite, et vous profitez de tout ce tapage pour vous enfuir. Vous êtes couvert de bleus mais de nouveau libre. Vous mettez un moment à vous remettre de vos blessures, mais vous n'avez pas le temps de vous appesantir là-dessus.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont été attaqués en fuyant l'Asile.

☉ Chaque investigateur subit 1 traumatisme physique en affrontant les gardes de l'Asile.

☉ 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 Constance Dumaine (*Un Peu Trop Sociable*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».

☉ Retirez tous les pions ♠, ♣ et ♠ de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠ dans la réserve du Chaos.

☉ Continuez à l'Interlude II : Âme Perdue.

Conclusion 3 (chaque investigateur vaincu doit d'abord lire Investigateur Vaincu) : Entre la distraction du personnel de l'asile et les patients qui courent dans tous les sens, vous parvenez à vous éclipser sans être remarqué. Vous vous enfoncez profondément dans le jardin derrière l'asile, où une immense clôture couverte de fil barbelé est tout ce qui vous sépare du monde extérieur. Le temps presse, et vous devez fuir le plus loin possible avant que les gardes ne reviennent et ne vous repèrent. Utilisant une camisole de force trouvée à l'intérieur pour couvrir les barbelés, vous escaladez prestement la clôture et déalez à toutes jambes une fois de l'autre côté.

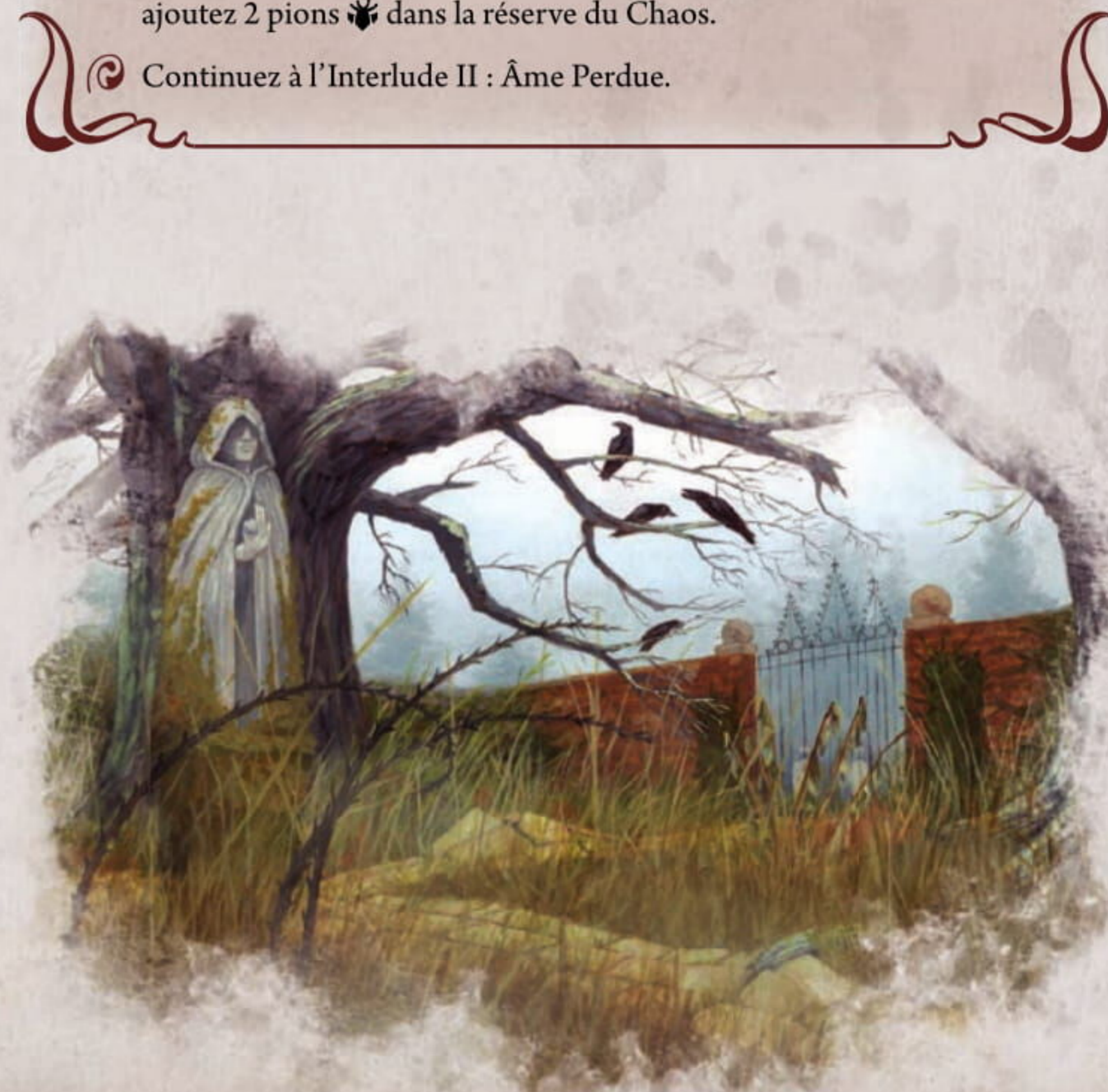
☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs se sont échappés de l'Asile.

☉ 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 Constance Dumaine (*Un Peu Trop Sociable*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».

☉ Retirez tous les pions ♠, ♣ et ♠ de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠ dans la réserve du Chaos.

☉ Continuez à l'Interlude II : Âme Perdue.



Interlude II : Âme Perdue

Si la version **Allié** de Daniel Chesterfield était en jeu quand le scénario s'est terminé, continuez à **Daniel a Survécu**.

Si la version **Aliéné** de Daniel Chesterfield était en jeu quand le scénario s'est terminé, continuez à **Daniel était Possédé**.

Si aucune version de Daniel Chesterfield n'était en jeu quand le scénario s'est terminé, continuez à **Daniel n'a pas Survécu**.

Daniel a Survécu : Vous décidez de faire profil bas quelque temps à la Pension de Ma et vous cachez Daniel aux autorités, bien que vous ne sachiez pas exactement combien de temps vous pourrez rester à Arkham avec un patient échappé de l'asile. Daniel est imprévisible, tantôt hagard et perdu dans le vague, tantôt hurlant comme si sa vie était en jeu. Il lui faut plusieurs jours pour réaliser qu'il n'est plus interné, ce qui le fait d'autant plus paniquer. « Il vient pour moi, il vient pour moi ! », répète-t-il parfois durant plusieurs heures. Enfin, au cours d'une nuit particulièrement douce et étoilée, Daniel parvient à se calmer suffisamment longtemps pour s'ouvrir à vous. « Le Roi en Jaune n'est pas une simple pièce de théâtre », explique-t-il. « C'est un être nommé Hastur, et Il m'a déjà réclamé. Mais vous, vous avez encore du temps, vous n'êtes pas possédé. Vous n'avez pas prononcé le Serment. Quoi qu'il advienne, ne prononcez jamais Son nom. Ne vous abandonnez pas à Lui. » Vous le questionnez à propos des étranges événements survenus en ville, ainsi que sur les créatures et les cultistes que vous avez rencontrés. « Ils tentent de trouver Carcosa », annonce-t-il simplement. Vous reconnaissez le nom de la cité fictive de la pièce, celle où règne Le Roi en Jaune. « Ils veulent libérer Hastur de sa prison. Mais vous ! – Vous pouvez ouvrir la route de Carcosa avant eux ! Vous pouvez emprisonner Hastur pour de bon ! » Il s'agrippe désespérément à vous. « Vite, avant que l'Étranger ne découvre nos plans ! »

Quelques heures plus tard, Daniel est de nouveau incohérent et hagard. Vous décidez d'aller marcher un moment pour vous aérer l'esprit et assimiler toutes ces nouvelles informations. Vous ne savez pas trop quoi faire de ses déclarations. Avant d'avoir pu prendre une décision sur la marche à suivre, vous rentrez à la pension et découvrez la porte de votre chambre fracturée. Daniel repose par terre, le visage blême et les membres relâchés. À en juger par les traces autour de son cou, il semble avoir été étranglé.

☉ Chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience supplémentaires pour avoir entraperçu les machinations du Roi en Guenilles.

☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☞ Possession ? Serment ? Il doit y avoir une autre explication à tout ceci. Continuez à **Ignorer l'Avertissement**.
- ☞ Nous devons prendre l'avertissement de Daniel au sérieux, et ne surtout pas prononcer le nom du Roi en Jaune. Continuez à **Tenir Compte de l'Avertissement**.

Daniel n'a pas Survécu : Vous décidez de faire profil bas quelque temps à la Pension de Ma, jusqu'à ce que les événements de l'asile se tassent. Vous mettez ce délai à profit pour rédiger des notes détaillées sur les péripéties que vous avez vécues jusqu'ici, y compris votre bref entretien avec Daniel. Il a parlé du Roi en Jaune comme s'il s'agissait d'un être réel, et il l'a même nommé « Hastur. » Il marmonnait, divaguait et répétait sans cesse d'autres phrases. Vous doutez de parvenir un jour à les oublier. « Il nous a fait prononcer le Serment. » « Le Prix a été payé. » « Ils ouvrent la route de Carcosa. » Vous repensez pendant des heures au dernier avertissement de Daniel : « Ne prononcez pas Son nom. » Ses derniers instants repassent en boucle dans votre esprit.

☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☞ Possession ? Serment ? Il doit y avoir une autre explication à tout ceci. Continuez à **Ignorer l'Avertissement**.
- ☞ Nous devons prendre l'avertissement de Daniel au sérieux, et ne surtout pas prononcer le nom du Roi en Jaune. Continuez à **Tenir Compte de l'Avertissement**.

Daniel était Possédé : Vous décidez de faire profil bas quelque temps à la Pension de Ma, jusqu'à ce que les événements de l'asile se tassent. Vous mettez ce délai à profit pour rédiger des notes détaillées sur les péripéties que vous avez vécues jusqu'ici, y compris votre bref entretien avec Daniel. Il a parlé du Roi en Jaune comme s'il s'agissait d'un être réel, et il l'a même nommé « Hastur. » Il marmonnait, divaguait et répétait sans cesse d'autres phrases. Vous doutez de parvenir un jour à les oublier. « Il nous a fait prononcer le Serment. » « Le Prix a été payé. » « Ils ouvrent la route de Carcosa. »

La troisième nuit, en regagnant votre chambre, vous découvrez que la porte a été fracturée. Vous entrez avec précaution, pensant que la police est peut-être sur vos traces. Ou pire, l'Étranger. Mais vous avez la surprise d'y découvrir le corps de Daniel Chesterfield à la place. Il repose sur le sol, les yeux écarquillés, une expression de douleur sur le visage. Il est bel et bien mort. Ses yeux jaunâtres sont injectés de sang et il serre un exemplaire du Roi en Jaune entre ses mains. Vous arrachez l'ouvrage au cadavre rigide afin de l'examiner. Daniel a annoté chaque page. La majorité de ses notes est incompréhensible, mais quelques passages semblent plus lucides. Près de la première mention de la cité fictive de Carcosa, Daniel a griffonné :

** Carcosa est réelle
Ne les laissez pas ouvrir la route*

À l'endroit où Cassilda parle du roi en guenilles, Daniel a écrit :

*Hastur est le roi en guenilles
prisonnier de sa prison stellaire
enfermez-le et arrêtez cette folie !*

Vous êtes submergé de questions. Comment Daniel s'est-il évadé de l'asile ? Comment est-il mort ? Et pourquoi a-t-il de nouveau forme humaine ? Il n'y a pas de temps à perdre. Vous nettoyez la chambre, ramassez vos affaires et fuyez. Les mots de Daniel, quand il vous a supplié, repassent en boucle dans votre esprit.

☉ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☞ Possession ? Serment ? Il doit y avoir une autre explication à tout ceci. Continuez à **Ignorer l'Avertissement**.
- ☞ Nous devons prendre l'avertissement de Daniel au sérieux, et ne surtout pas prononcer le nom du Roi en Jaune. Continuez à **Tenir Compte de l'Avertissement**.

Ignorer l'Avertissement : Vous vous débattez pendant des heures avec les informations que vous avez collectées sur Le Roi en Jaune. Qu'est-ce qui est vrai ? Qu'est-ce qui est réel ? Vous seul pouvez démêler le vrai du faux dans toute cette folie.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez ignoré l'avertissement de Daniel.

☉ Inscrivez deux **Doutes** dans votre Carnet de Campagne.

☉ Continuez au Scénario V : Le Spectre de la Vérité.

Tenir Compte de l'Avertissement : Vous vous débattez pendant des heures avec les informations que vous avez collectées sur Le Roi en Jaune. Qu'est-ce qui est vrai ? Qu'est-ce qui est réel ? Vous seul pouvez démêler le vrai du faux dans toute cette folie.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez tenu compte de l'avertissement de Daniel.

☉ Inscrivez deux **Certitudes** dans votre Carnet de Campagne.

☉ Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience supplémentaire pour avoir entraperçu les machinations du Roi en Guenilles.

☉ Pour le reste de la campagne, chaque fois qu'un investigateur prononce le nom de HASTUR à voix haute pendant un scénario (ou pendant la mise en place d'un scénario), cet investigateur doit immédiatement subir 1 horreur.

☉ Continuez au Scénario V : Le Spectre de la Vérité.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *La Route de Carcosa* – « Le Spectre de la Vérité. »

EDGE



© 2017 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 France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. 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.

PREUVE
D'ACHAT

LE SERMENT INDICIBLE
FFJCHA13
8435407616738