

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## LES FILS DU DESTIN

PAQUET MYTHE

Les Fils du Destin est le Scénario III de La Civilisation Oubliée, 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 Civilisation Oubliée afin de former une grande campagne en huit parties.

### Scénario III : Les Fils du Destin

**Introduction 1 :** Ichtaca dort dans votre salon cette nuit. L'esprit tiraillé entre inquiétude et incrédulité, vous ne parvenez pas à dormir. Son histoire est absurde mais vous vous sentez obligé d'y croire malgré tout. Vous avez su que la relique des ruines eztli cachait quelque chose dès que vous avez posé les yeux dessus. Quand vous sortez de votre chambre le lendemain matin, votre « invitée » est assise à la table de votre salle à manger, les bras croisés sur la poitrine. Ses yeux perçants scrutent le moindre de vos mouvements tel un oiseau fixant sa proie. Aucune amabilité n'est échangée. « Où se trouve la relique maintenant ? » demande impatiemment Ichtaca. « Où l'avez-vous emportée ? » Vous lui expliquez que la relique est en sécurité entre de bonnes mains. Elle secoue la tête, les poings serrés de frustration. « Je vous assure que ce n'est pas le cas. »

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont confié la relique à Alejandro ou si Alejandro a trouvé la Relique des Âges : continuez à l'**Introduction 2**.

Si les investigateurs ont confié la relique à Harlan Earnstone : passez à l'**Introduction 3**.

**Introduction 2 :** Laissant pour l'instant de côté vos nombreuses questions, vous appelez votre contact au musée de l'Université Miskatonic. Malgré l'heure matinale, le Dr Horowitz devrait être dans son bureau, se préparant à la longue journée qui l'attend. L'opératrice vous met en relation après une courte attente. Elli vous salue sur un ton inhabituellement sec, d'une voix tremblante. À peine avez-vous mentionné la relique qu'elle s'esclaffe. « Pas vous aussi ! M. Walsted a pratiquement démoli la porte de mon bureau, et deux journalistes m'ont harcelée toute la matinée ! »

Vous lui demandez ce qui ne va pas et elle pousse un long soupir. « La relique a disparu », explique-t-elle. « Aucun des agents de sécurité ne sait ce qui s'est passé. Une minute avant elle était dans sa vitrine, la suivante elle avait disparu. » Elli s'adresse soudain à quelqu'un d'autre, « Un moment s'il vous plaît ! Je suis au téléphone ! » Elle s'excuse patement et raccroche dans la foulée.

Bien évidemment, Alejandro ne répond pas au téléphone et aucun de ses collègues ne l'a vu depuis hier. « Vous me croyez maintenant ? » demande Ichtaca en se levant et en rassemblant ses affaires. « Nous avons perdu assez de temps. Retrouvez la relique et rejoignez-moi ici ce soir. Ne me suivez surtout pas. »

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

◆ « Vous n'irez nulle part avant de m'avoir expliqué ce qui se passe. » Passez à l'**Introduction 4**.

◆ « Comme vous voulez. » Passez à l'**Introduction 5**.

**Introduction 3 :** Laissant pour l'instant de côté vos nombreuses questions, vous appelez le bureau d'Harlan à l'université. Bien que le soleil pointe à peine à l'horizon, vous savez que l'homme est un lève-tôt. L'opératrice vous met en relation après une courte attente. La voix d'Harlan est sèche et hésitante. Il vous coupe la parole sitôt que vous mentionnez la relique. « Non ! » s'exclame-t-il. « Ils écoutent. Ils savent que je la garde ici. Ils ont déjà pris Alejandro. » Vous tentez de le calmer pour qu'il vous explique de quoi il retourne, mais il abrège la conversation. « Je dois y aller. Ils sont là ! – » La ligne est coupée.

Bien évidemment, Alejandro ne répond pas au téléphone et aucun de ses collègues ne l'a vu depuis hier. « Vous me croyez maintenant ? » demande Ichtaca en se levant et en rassemblant ses affaires. « Nous avons perdu assez de temps. Retrouvez la relique et rejoignez-moi ici ce soir. Ne me suivez surtout pas. »

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

◆ « Vous n'irez nulle part avant de m'avoir expliqué ce qui se passe. » Continuez à l'**Introduction 4**.

◆ « Comme vous voulez. » Passez à l'**Introduction 5**.

**Introduction 4 :** Ichtaca serre les dents et s'arrête un instant. Vous vous attendez à ce qu'elle refuse de vous répondre et s'en aille mais, curieusement, elle se radoucit. D'après elle, son peuple a de tout temps protégé la relique des intrus qui souhaitaient l'utiliser à des fins néfastes. Ses propos sont cryptiques, elle parle par énigmes et par images, tout en refusant d'expliquer d'où vient son peuple et comment il a réussi à rester caché aussi longtemps. Quand vous demandez à en savoir plus sur la relique, elle affirme seulement que celle-ci contrôle le flux du temps et qu'il ne faut pas y toucher.

« Elle doit revenir à sa véritable place », explique-t-elle. Son regard est déterminé et inébranlable. « Vous comprenez ? Elle ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Si vous m'aidez à la retrouver, je vous aiderai en retour. Promettez-moi juste de ne pas l'utiliser. »

☞ Souvenez-vous que « vous avez écouté l'histoire d'Ichtaca ».

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

☞ Passez à la **Mise en Place**.

**Introduction 5 :** Avec une vitesse déconcertante, Ichtaca bande son arc richement décoré et vous claque la porte au nez en sortant.

☞ Souvenez-vous que « Ichtaca est partie sans vous ».

☞ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont confié la relique à Harlan Earnstone, continuez à l'**Introduction 6**. Sinon, passez à la **Mise en Place**.

**Introduction 6 :** Une fois Ichtaca partie, vous pesez prudemment ses mots et vous vous souvenez des événements qui ont mené à cette situation. Vous n'avez pas fait confiance à Alejandro concernant la relique des Eztli, et vous avez laissé Ichtaca partir sans poser la moindre question. Êtes-vous en train de devenir paranoïaque ? ...

☞ Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

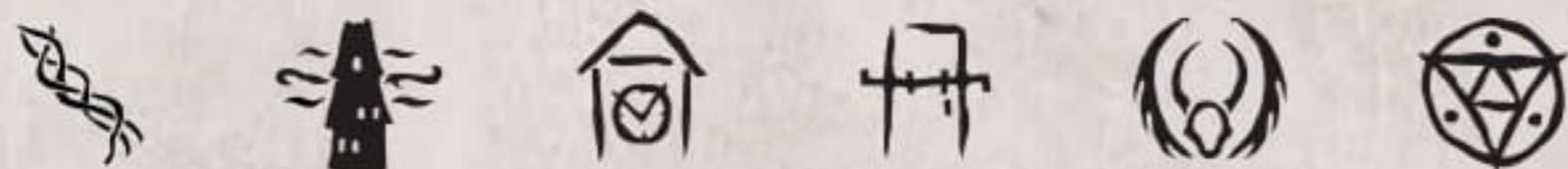
◆ « Nous devrions nous méfier d'eux. » Retirez tous les pions ▲ et ♠ de la réserve du Chaos et remplacez-les par 1 pion ♣. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous suivez votre propre voie. Pour le reste de la campagne, aucun investigateur ne peut inclure Alejandro Vela ou Ichtaca dans son deck. Chaque fois qu'un investigateur se voit offrir la possibilité d'inclure l'un ou l'autre, chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience à la place. Passez à la **Mise en Place**.

◆ « Après tout, je devrais peut-être les écouter... » Continuez à la **Mise en Place**.



## Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Les Fils du Destin*, *Confrérie Pnakotique*, *Les Masques de Minuit*, *Portes Closes*, *Maigres Bêtes de la Nuit* et *Sombre Culte*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Les Masques de Minuit*, ne prenez que les 5 cartes *Traîtrise* (2x *Fausse Piste* et 3x *Ombre Chasseresse*) ainsi que les lieux suivants : *Quartier Nord*, *Centre-Ville (Première Banque d'Arkham)*, *Quartier Est*, *Université Miskatonic* et *Quartier de la Rivière*. Ne prenez pas le reste des cartes *Lieu*, ni les cartes *Acte*, *Intrigue* ou *Référence* du Scénario de ce set.

- ☉ Avant de piocher les mains de départ, cherchez *Alejandro Vela* et la *Relique des Âges* dans la collection et dans le deck de chaque joueur et mettez-les de côté, hors jeu.
- ☉ Mettez en jeu le *Quartier Nord*, le *Centre-Ville*, le *Quartier Est*, l'*Université Miskatonic*, le *Quartier de la Rivière*, le *Restaurant de Velma* et la *Boutique de Curiosités*. Chaque investigateur débute la partie dans le *Quartier de la Rivière*.
- ☉ Mettez de côté l'*Hôtel de Ville*, *Ichtaça (La Gardienne Oubliée)* et le *Journal de l'Expédition*, hors jeu.
- ☉ Ajustez le contenu de chaque deck *Acte* comme indiqué ci-après à la rubrique **Trois Actes, Trois Fils**.
- ☉ Mélangez les cartes *Rencontre* restantes pour former le deck *Rencontre*.



## Mode Indépendant

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

- ☉ Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants : +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Ne modifiez pas le contenu de la réserve du Chaos lors de l'introduction.
- ☉ Choisissez une option :
  - ☉ Les investigateurs ont confié la relique à *Alejandro*.
  - ☉ Les investigateurs ont confié la relique à *Harlan Earnstone*.
- ☉ Vous ne possédez aucun équipement.

## Trois Actes, Trois Fils

Ce scénario contient trois decks *Acte* différents – un deck « a/b », un deck « c/d » et un deck « e/f ». Chacun de ces decks *Acte* est construit séparément en suivant l'ordre numérique, comme d'habitude. Lors du scénario, les trois decks *Acte* seront en jeu et les joueurs auront le droit de choisir quels actes avancer et lesquels ignorer. Les textes des trois actes sont considérés comme actifs à tout moment. Vous n'aurez peut-être pas le temps d'accomplir les trois tâches, alors choisissez judicieusement quelles pistes suivre.

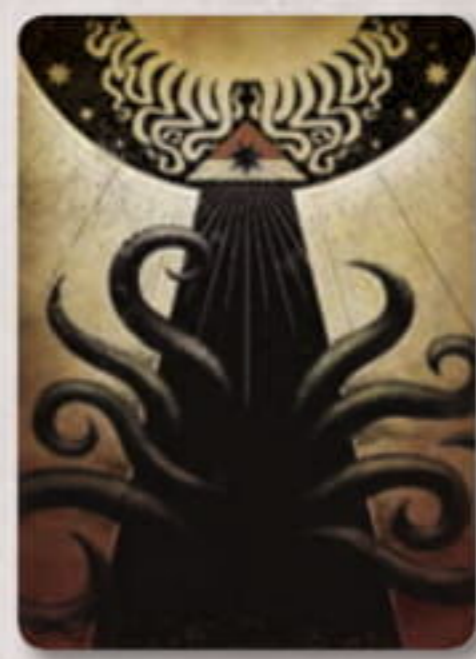
Le contenu de chaque deck *Acte* est modifié en fonction des circonstances suivantes :

- ☉ Ajustez le contenu du deck « a/b » de la manière suivante :
  - ☉ Vérifiez votre *Carnet de Campagne*. Si *Alejandro* a retrouvé la *Relique des Âges* ou si les investigateurs ont confié la relique à *Alejandro*, retirez les cartes *Acte* suivantes du deck « a/b » : *Harlan est en Danger !*, les deux exemplaires de *La Malédiction d'Harlan* et l'un des deux exemplaires de *À l'Exposition*, pris au hasard.
  - ☉ Si les investigateurs ont confié la relique à *Harlan Earnstone*, retirez les cartes *Acte* suivantes du deck « a/b » à la place : *La Relique a Disparu !*, les deux exemplaires de *À l'Exposition* et l'un des deux exemplaires de *La Malédiction d'Harlan*, pris au hasard.
- ☉ Les investigateurs doivent choisir l'une des options suivantes et ajuster le contenu du deck « c/d » en conséquence :
  - ☉ Si vous souhaitez aller voir la police pour l'informer de la disparition d'*Alejandro*, retirez les cartes *Acte* suivantes du deck « c/d » : *À la Recherche d'Alejandro*, les deux exemplaires de *Des Amis Haut Placés* et l'un des deux exemplaires de *Au Poste*, pris au hasard.
  - ☉ Si vous préférez chercher *Alejandro* vous-même, retirez les cartes *Acte* suivantes du deck « c/d » à la place : *Service des Personnes Disparues*, les deux exemplaires de *Au Poste* et l'un des deux exemplaires de *Des Amis Haut Placés*, pris au hasard.
- ☉ Ajustez le contenu du deck « e/f » de la manière suivante :
  - ☉ Si « vous avez écouté l'histoire d'Ichtaça », retirez les cartes *Acte* suivantes du deck « e/f » : *L'Épreuve de la Chasseresse*, les deux exemplaires de *La Grotte des Ténèbres* et l'un des deux exemplaires de *Étranges Reliques*, pris au hasard.
  - ☉ Si « Ichtaça est partie sans vous », retirez les cartes *Acte* suivantes du deck « e/f » à la place : *L'Enquête de la Gardienne*, les deux exemplaires de *Étranges Reliques* et l'un des deux exemplaires de *La Grotte des Ténèbres*, pris au hasard.





## Disposition conseillée pour « Les Fils du Destin »





## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

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

**Conclusion 1 :** Vous rentrez chez vous et faites le point sur la situation. Votre enquête au cœur de la ville a révélé l'existence d'une cabale secrète à Arkham. De ce que vous avez vu, ses membres s'appellent eux-mêmes la Fraternité et ils semblent en savoir plus que vous sur la relique des Eztli et la précédente expédition d'Alejandro. Leurs méthodes sont discrètes et leurs motivations vous échappent toujours. Cependant, un élément important a été mis en lumière.

« Ils cherchent un endroit appelé le Nexus de N'kai », déclare Ichtaca. Une carte d'Amérique Centrale est dépliée sur la table devant vous ; le trajet de l'expédition précédente y est indiqué. « J'ai entendu parler de cet endroit, mais je ne connais pas son emplacement exact. » Une fois encore, votre mystérieuse guide semble en savoir plus qu'elle ne veut bien le dire.

Sans autre piste à suivre, vous n'avez pas le choix. Une fois de plus, vous allez devoir vous aventurer en territoire inconnu à la recherche de réponses... mais quelqu'un en reviendra-t-il cette fois ?

☉ Vérifiez quels actes ont été complétés lors du scénario.

◆ Si l'Acte 3b a été complété, indiquez dans votre Carnet de Campagne que les investigateurs ont trouvé la relique perdue. Si la Relique des Âges ne faisait pas déjà partie du deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur doit choisir de l'inclure dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Pour le reste de la campagne, chaque fois que le possesseur de la Relique des Âges quitte la campagne pour quelque raison que ce soit, choisissez un autre investigateur et ajoutez la relique à son deck.

◆ Si le deck Acte « a/b » est toujours en jeu, indiquez dans votre Carnet de Campagne que la relique a disparu. Si la Relique des Âges fait partie du deck d'un investigateur, retirez-la de son deck pour le reste de la campagne.

◆ Si l'Acte 3d a été complété, indiquez dans votre Carnet de Campagne que les investigateurs ont secouru Alejandro. Si Alejandro Vela ne faisait pas déjà partie du deck d'un investigateur, n'importe quel investigateur a le droit de l'inclure dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

◆ Si le deck Acte « c/d » est toujours en jeu, indiquez dans votre Carnet de Campagne qu'Alejandro a disparu. Si Alejandro Vela fait partie du deck d'un investigateur, retirez-le de son deck pour le reste de la campagne.

◆ Si l'Acte 3f a été complété, indiquez dans votre Carnet de Campagne que les investigateurs ont tissé un lien avec Ichtaca. N'importe quel investigateur a le droit d'inclure Ichtaca (La Gardienne Oubliée) dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

◆ Si le deck Acte « e/f » est toujours en jeu, indiquez dans votre Carnet de Campagne qu'Ichtaca est dans les Ténèbres. N'ajoutez pas Ichtaca (La Gardienne Oubliée) au deck d'un investigateur.

☉ L'investigateur principal reçoit la carte Journal de l'Expédition et a le droit de l'inclure dans son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet 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. Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience supplémentaire pour chaque carte Acte 1 complétée lors de ce scénario, car vous avez entrevu les machinations de la Fraternité.

☉ Continuez à Rééquipement.

## Rééquipement

Il est désormais clair que vous allez devoir vous aventurer une fois de plus dans la jungle pour résoudre le mystère caché derrière la Relique des Âges. Chaque investigateur a la possibilité de choisir de l'équipement supplémentaire à ajouter à sa liste d'équipement. Dans le Carnet de Campagne, sous la mention « Équipement » de chaque investigateur, indiquez l'équipement que chaque investigateur choisit d'emporter. (Remarque : les Provisions, les Médicaments et l'Essence peuvent être sélectionnés à plusieurs reprises en inscrivant plusieurs fois leur nom et en dépensant le nombre correspondant de points d'équipement à chaque fois.)

☉ Avant de quitter Arkham, ce serait peut-être une bonne idée de faire une petite visite à l'hôpital Sainte-Marie.

◆ Chaque investigateur qui possède une faiblesse Empoisonné dans son deck a le droit de dépenser 3 points d'expérience pour retirer cette faiblesse de son deck.

◆ Chaque investigateur a le droit de dépenser 5 points d'expérience pour enlever un seul point de traumatisme physique ou mental de sa carte Investigateur.

☉ Chaque investigateur a le droit de dépenser des points d'équipement pour acheter un ou plusieurs éléments de la liste ci-après. La quantité de points d'équipement disponibles pour chaque investigateur dépend du nombre d'investigateurs dans la campagne :

**1 investigateur :** 8 points d'équipement ;

**2 investigateurs :** 5 points d'équipement chacun ;

**3 investigateurs :** 4 points d'équipement chacun ;

**4 investigateurs :** 3 points d'équipement chacun.

☉ Équipement disponible :

◆ **Provisions** (1 point d'équipement par unité) : de l'eau et de la nourriture pour une personne. Incontournable pour tout voyage.

◆ **Médicaments** (2 points d'équipement par unité) : pour lutter contre les maladies, les infections et les venins.

◆ **Essence** (1 point d'équipement par unité) : suffisamment pour un long voyage en voiture.

◆ **Duvet** (2 points d'équipement) : pour tenir chaud la nuit.

◆ **Gourde** (2 points d'équipement) : à remplir dans les ruisseaux et les rivières.

◆ **Boussole** (2 points d'équipement) : pour vous guider lorsque vous êtes irrémédiablement perdu.

◆ **Jumelles** (2 points d'équipement) : pour vous aider à observer des lieux éloignés.

◆ **Craie** (2 points d'équipement) : pour écrire sur de la pierre.

◆ **Canif** (2 points d'équipement) : trop petit pour être utilisé comme arme, mais facile à dissimuler.

◆ **Pioche** (2 points d'équipement) : pour briser les surfaces rocheuses.

## À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *La Civilisation Oubliée* – « Par-delà les Limites ».

© 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 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.



**EDGE**



PREUVE  
D'ACHAT

LES FILS  
DU DESTIN  
FFJCHA20  
8435407619487