

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

POUR LE BIEN COMMUN

PAQUET MYTHE

Pour le Bien Commun est le Scénario V 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 V : Pour le Bien Commun

Introduction 1 : Depuis que vous avez côtoyé la mort sur la Colline du Pendu, la situation n'a fait qu'empirer à Arkham. Dans les jours qui suivirent, les rapports concernant des « apparitions de fantômes » se sont multipliés et il y a même eu d'autres disparitions. Une fine couche de brume recouvre désormais les rues de la ville à toute heure du jour et de la nuit. Dès que le soleil commence à se coucher chaque soir, les habitants verrouillent leurs portes. Même s'ils ne réalisent pas vraiment pourquoi, peu de gens osent s'aventurer dehors à la nuit tombée. Certains commerces ont même fermé leurs portes au client la journée sous prétexte de « mauvaises conditions météorologiques ». La situation devient hors de contrôle.

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

- ☉ Si les investigateurs sont membres de la Loge, continuez à l'**Introduction 2**.
- ☉ Si les investigateurs sont des ennemis de la Loge, passez à l'**Introduction 3**.
- ☉ Si les investigateurs n'ont rien appris sur les plans de la Loge, passez à l'**Introduction 4**.
- ☉ Si les investigateurs ont disparu et n'ont jamais été retrouvés, passez à l'**Introduction 5**.

Introduction 2 : La créature qui est apparue au gala de charité de la Loge n'est visiblement pas liée au manoir de Josef Meiger, ce qui signifie que les horreurs que vous avez vécues pourraient n'être que le début de quelque chose de pire. Il est temps de faire votre rapport à la Loge du Crépuscule d'Argent. Ils pourront peut-être vous aider à interpréter les informations que vous avez réunies et vous dire quel devrait être votre prochain mouvement. Avec leur aide, vous pourrez peut-être sauver Arkham...

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les investigateurs trompent la Loge, lisez l'encadré ci-dessous. Sinon, n'en tenez pas compte.

...bien que vous la suspectiez de poursuivre d'autres intérêts. La Loge en sait clairement plus sur ce qui se produit qu'elle ne veut bien l'admettre. De sinistres desseins se cachent sous le vernis de la Loge et vous avez bien l'intention de découvrir lesquels.

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 3 : La créature qui est apparue au gala de charité de la Loge n'est visiblement pas liée au manoir de Josef Meiger, ce qui signifie que les horreurs que vous avez vécues pourraient n'être que le début de quelque chose de pire. Vous ignorez encore comment, mais vous êtes sûr que cette créature est liée à la Loge du Crépuscule d'Argent, d'une manière ou d'une autre. Il est peut-être temps de leur rendre une petite visite... avec ou sans leur permission.

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 4 : Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous demander si vous n'avez pas manqué quelque chose d'important dans la demeure de Josef Meiger. Les quatre disparitions qui ont eu lieu lors du gala de charité ne peuvent pas être une coïncidence. Si ces personnes ont rencontré une créature comme celle que vous avez vue dans le cimetière, les horreurs que vous avez vécues pourraient n'être que le début de quelque chose de pire. Vous ignorez encore comment, mais vous êtes sûr que ces événements sont liés à la Loge du Crépuscule d'Argent, d'une manière ou d'une autre. Il est peut-être temps de leur rendre une petite visite... avec ou sans leur permission.

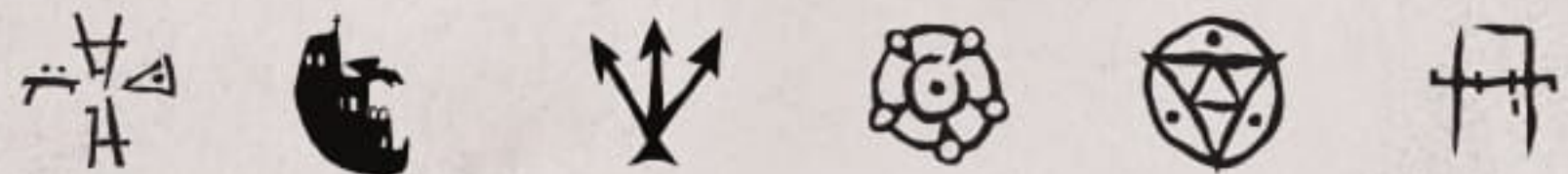
Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 5 : Trop de disparitions ont eu lieu dans la demeure de Josef Meiger pour que cela ne soit qu'une coïncidence : d'abord, les quatre disparitions qui ont eu lieu lors du gala de charité, ensuite, celles du dîner la semaine suivante. Si ces personnes ont rencontré une créature comme celle que vous avez vue dans le cimetière, les horreurs que vous avez vécues pourraient n'être que le début de quelque chose de pire. Vous ignorez encore comment, mais vous êtes sûr que ces événements sont liés à la Loge du Crépuscule d'Argent, d'une manière ou d'une autre. Il est peut-être temps de leur rendre une petite visite... avec ou sans leur permission.

Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Pour le Bien Commun*, *Cité des Péchés*, *Loge du Crépuscule d'Argent*, *Antiques Fléaux*, *Sombre Culte* et *Portes Closes*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Vérifiez le Carnet de Campagne. Si les investigateurs sont membres de la Loge, effectuez ce qui suit :

◆ Quand vous constituez le deck Acte, utilisez l'Acte 1a – « Un Accueil Chaleureux » et retirez de la partie l'Acte 1a – « Infiltrer la Loge ».

◆ Mettez en jeu les versions des Portes de la Loge, du Vestibule et de la Cave de la Loge avec le sous-titre (*Nous Vous Attendions*). Retirez de la partie les autres versions de ces lieux.

◆ Cherchez les cartes suivantes dans les sets de rencontre réunis et retirez-les de la partie : 3 exemplaires de l'Acolyte, 1 exemplaires du Magicien de l'Ordre, 2 exemplaires du Chevalier du Cercle Restreint et 1 exemplaire du Gardien de Cellule.

- ☉ Sinon, effectuez ce qui suit :

◆ Quand vous constituez le deck Acte, utilisez l'Acte 1a – « Infiltrer la Loge » et retirez de la partie l'Acte 1a – « Un Accueil Chaleureux ».

◆ Mettez en jeu les versions des Portes de la Loge, du Vestibule et de la Cave de la Loge avec le sous-titre (*Réservé aux Membres*). Retirez de la partie les autres versions de ces lieux.

◆ Cherchez les cartes suivantes dans les sets de rencontre réunis et retirez-les de la partie : 3 exemplaires du Néophyte de la Loge, 1 exemplaires du Gardien des Secrets, 2 exemplaires du Chevalier du Vide Extérieur et 1 exemplaire du Géolier de la Loge.





- ☉ Mettez en jeu les Catacombes de la Loge et le Lounge. Chaque investigateur commence la partie aux Portes de la Loge (*Voir la suggestion de placement des lieux à la page suivante*.) Mettez de côté chaque autre lieu, hors jeu (Bibliothèque, Chambre Forte, Sanctuaire Intérieur et les 2 lieux Porte du Sanctuaire).

- ☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : le soutien Boîte à Énigme, l'ennemi Bête Invoquée, le soutien August Lindquist et l'ennemi double-face Nathan Wick.

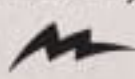
- ☉ Mettez de côté 1 pion ♠, 1 pion ♡, 1 pion ♣ et 1 pion ♠, hors jeu. Ces pions sont pris dans votre collection, pas dans votre réserve du chaos. Ces pions sont des clés. (*Voir « Clés » à la page suivante*.)


- ☉ Mélangez toutes les cartes Rencontre restantes pour constituer le deck Rencontre.

Clés

La mise en place de ce scénario demande aux joueurs de mettre de côté 1 pion , 1 pion , 1 pion  et 1 pion  en tant que clés. Ces clés ne sont jamais placées dans la réserve du chaos et ne fonctionnent pas comme des pions Chaos habituels. À la place, ils représentent des clés que les investigateurs peuvent récupérer et utiliser lors du scénario.

Les clés peuvent entrer en jeu par différents effets de carte et sont, en général, placées sur un ennemi, un lieu ou un soutien d'histoire. Les clés peuvent être récupérées de l'une des trois manières suivantes :

- ☞ Si un lieu avec une clé sur lui n'a pas d'indice, un investigateur peut prendre le contrôle de sa clé en tant que capacité .
- ☞ Si un ennemi avec un clé sur lui quitte le jeu, l'investigateur qui a fait quitter le jeu à cet ennemi doit prendre le contrôle de la clé. (Si l'ennemi quitte le jeu par tout autre moyen, placez sa clé sur son lieu.)
- ☞ Certains effets de carte peuvent permettre aux investigateurs de prendre le contrôle d'une clé d'une autre façon.








Quand un investigateur prend le contrôle d'une clé, il place cette clé sur sa carte Investigateur. Si un investigateur qui contrôle au moins 1 clé est éliminé, placez chacune de ses clés sur son lieu. Un investigateur peut donner n'importe quel nombre de ses clés à un autre investigateur dans le même lieu que lui en tant que capacité .

Suggestion de Placement des Lieux



Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez pas 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 doivent décider (choisir une option) :
 - ◆ Les investigateurs sont membres de la Loge.
 - ◆ Les investigateurs ne sont pas membres de la Loge.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Vous parvenez à fuir le bâtiment et vous vous enfuyez à pieds. Pendant que vous courez, vous pouvez entendre un grondement tonitruant provenant du manoir. Plusieurs autres personnes se précipitent par la porte d'entrée, trop occupées à fuir pour remarquer votre présence. L'une hurle à ses compagnons : « Fuyez et rassemblez-vous sur l'Île Déserte ! Nous devons accomplir le rituel de contrainte, avec ou sans le mécanisme ! »

« Et pour le gardien ? » demande un homme devant les portes.

« Peu importe », répond-elle. « Filez ! »

C'est à cet instant précis que les cris commencent. Une gerbe de sang éclabousse une fenêtre du sous-sol. La panique s'empare de ceux qui ont réussi à sortir et ils fuient à toutes jambes.

Vous ne vous arrêtez pas pour regarder en arrière. Vous courez jusqu'à ce que le bâtiment disparaisse derrière l'épaisse brume grisâtre, jusqu'à ce que vous n'entendiez plus les hurlements de ceux qui sont restés à l'intérieur, jusqu'à ce que vos jambes ne puissent plus bouger.

Est-ce que c'est à ce genre de « sacrifices » que croit la Loge du Crépuscule d'Argent ? Et qu'est-ce que ce rituel de contrainte qu'ils cherchent à effectuer sur l'Île Déserte ?

- ☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le gardien du piège a émergé.
- ☞ 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.
- ☞ Ne lisez pas l'**Interlude III : Le Cercle Restreint** et passez directement au **Scénario VI : Union et Désillusion**.

Conclusion 1 : Vous êtes comme attiré à l'intérieur de la boîte et chaque fibre de votre corps commence à se tendre. Cependant, avant que la boîte ait pu accomplir son office, son couvercle est brusquement claqué par une main ridée. Vous faites un pas en arrière et tombez au sol ; vos forces vous ayant abandonnées. Quand vous recouvrez le contrôle de vos sens, vous voyez Carl Sanford debout devant vous, aussi imperturbable qu'à l'accoutumée. « Je vois que vous avez réussi à ouvrir le mécanisme sans vaincre le gardien. Quelle chance », déclare-t-il. Il examine la boîte attentivement, ôtant la clé et la pièce qu'il reconnaît immédiatement. « J'avais le pressentiment que vous seriez un atout pour la Loge, mais j'ignorais à quel point. Il est peut-être temps de vous initier aux vérités qui se cachent derrière notre organisation. Je sens que vous êtes destiné à accomplir de grandes choses. » Contre toute attente, M. Sanford vous rend la boîte à énigme et les composants qui permirent de la déverrouiller. « Suivez-moi. Nous avons beaucoup de choses à nous dire. »

- ☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont découvert comment ouvrir la boîte à énigme. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Boîte à Énigme à 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.
- ☞ Continuez à l'**Interlude III : Le Cercle Restreint**.

Conclusion 2 : Vous êtes comme attiré à l'intérieur de la boîte et chaque fibre de votre corps commence à se tendre. Cependant, avant que la boîte ait pu accomplir son office, vous parvenez à refermer son couvercle. Vous tremblez de manière incontrôlable mais vos sens finissent lentement par revenir à la normale. Cette boîte est plus dangereuse que ce que vous imaginiez. Entre les mains de la Loge, elle aurait pu devenir une arme puissante, bien que vous ne sachiez pas exactement ce qu'ils comptaient en faire. À cet instant, vous entendez plusieurs membres de la loge approcher. Vous déplacez rapidement l'une des bibliothèques et vous vous cachez derrière avant qu'ils n'entrent dans la pièce. « Tu es sûr que tu as entendu quelque chose ici ? Je ne vois personne », dit l'un d'eux.

« Hum... » répond l'autre en inspectant la pièce à la recherche de signes d'intrusion. « Ce n'était sans doute rien. »

« Pas grave, nous sommes tous un peu sur les nerfs depuis que la boîte à piège a disparu. Viens, nous ne devons pas être en retard pour la cérémonie. Cette nuit est une nuit importante. » Leurs pas s'estompent tandis qu'ils rebrousse

chemin. Les mots de l'homme résonnent un instant dans votre tête. Que voulait-il dire par une nuit importante ? Cela pourrait être aussi important que la boîte à énigme qu'ils tentaient d'ouvrir. Vous suivez discrètement les deux hommes qui s'enfoncent plus profondément dans les tunnels sous la Loge. Vous luttez pour ne pas perdre leur trace tout en essayant de rendre vos pas aussi silencieux que possible sur le sol de pierre du couloir. Enfin, ils franchissent une large porte ornée du blason aux trois flèches du Crépuscule d'Argent. Vous pouvez entendre des incantations rituelles provenant de l'intérieur. Vous approchez doucement et placez votre oreille contre la porte pour entendre ce qui s'y dit.

« Frères et sœurs », commence un vieil homme, « merci à vous d'être venus à ce rassemblement sacré. L'heure que nous attendions est désormais toute proche. » Vous reconnaissez cette voix ; c'est celle de Carl Sanford, le président de la Loge du Crépuscule d'Argent. « Pendant des décennies, l'Ordre du Crépuscule d'Argent a recherché des savoirs susceptibles d'élever l'humanité. Nous nous sommes défendus contre des menaces qui voulaient anéantir jusqu'à nos existences. Nous avons tout sacrifié pour cette cause sacrée. Aujourd'hui, l'une de ces menaces terrorise notre ville, et une fois encore nous devons faire ce qui doit être fait afin de la protéger. » La foule approuve d'un murmure. « Cette nuit, nous accomplirons le rituel que nous avons débuté il y a de cela plusieurs nuits au centre de l'Île Déserte. Cette nuit, nous capturerons le revenant et apprendrons ce qu'il sait. Nous ne devons pas laisser les secrets d'AZATHOTH être perdus au profit de ceux qui voudraient nuire à l'humanité.

Le culte répond avec un hymne monotone et vous en profitez pour fuir la Loge avant d'être découvert. La conspiration que vous avez dévoilée vous laisse avec plus de questions que de réponses. Si le revenant dont parlait M. Sanford est ce que vous pensez qu'il est, le capturer protégera sûrement Arkham comme il le prétend. Mais quels savoirs espèrent-ils en tirer ?... et que diable peut bien être un « AZATHOTH » ?

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont découvert comment ouvrir la boîte à énigme. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Boîte à Énigme à 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.

☞ Ne lisez pas l'**Interlude III : Le Cercle Restreint** et passez directement au **Scénario VI : Union et Désillusion**.

Conclusion 3 : La bête qui a surgi de la boîte était un gardien brutal qui a tout massacré sur son passage. Vous êtes parvenu à tuer la créature, mais à quel prix ? De nombreux membres de la Loge ont été sauvagement tués par la créature avant que vous ne la neutralisiez. Pire, le mécanisme d'où elle est sortie a été complètement détruit. Vous ne savez pas si c'est l'émergence de la créature, ou sa mort, qui a causé la destruction de la boîte, mais dans les deux cas, c'est une perte regrettable. « Cela n'a pas fonctionné comme prévu », constate l'un des membres de l'Ordre vêtu d'une robe tandis que vous examinez les restes de la boîte à énigme.

« Tu parles d'un euphémisme », répond une autre. Elle pose une main sur votre épaule et vous arrache en douceur à la contemplation du mécanisme détruit. « Venez, c'est une cause perdue », dit-elle.

Son partenaire ignore votre présence et se tourne vers elle, stoïquement. « Nous devons nous rendre sur l'Île Déserte et accomplir le rituel de contrainte sans le mécanisme. » Elle acquiesce et vous jette un dernier regard avant que les derniers membres de la Loge ne fuient le bâtiment.

Est-ce que c'est à ce genre de « sacrifices » que croit la Loge du Crépuscule d'Argent ? Et qu'est-ce que ce rituel de contrainte que ses membres cherchent à effectuer sur l'Île Déserte ?

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le gardien du piège a émergé et a été vaincu.

☞ 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.

☞ Ne lisez pas l'**Interlude III : Le Cercle Restreint** et passez directement au **Scénario VI : Union et Désillusion**.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
Le Cercle Brisé – « Union et Désillusion ».

Interlude III : Le Cercle Restreint

Le Cercle Restreint 1 : Vous avez été amené au cœur du sanctuaire intérieur, là où seuls les membres les plus hauts dans la hiérarchie de la Loge sont autorisés. M. Sanford vous explique que l'Ordre du Crépuscule d'Argent est bien plus ancien, et plus important, que sa couverture publique, la Loge du Crépuscule d'Argent, et que leurs savoirs s'étendent au royaume du mystique et de l'occulte. « Pendant des décennies, l'Ordre du Crépuscule d'Argent a recherché des savoirs susceptibles d'élever l'humanité. Nous nous sommes défendus contre des menaces qui voulaient anéantir jusqu'à nos existences. Nous avons tout sacrifié pour cette cause sacrée. Aujourd'hui, l'une de ces menaces terrorise notre ville, et nous seuls pouvons l'arrêter. Vous savez de quelle créature je parle. » Vous acquiescez.

« Voici ce que nous savons : ce sont les sorcières qui ont amené cette abomination sur Arkham. Nous avons tenté d'arrêter leur rituel, mais nous en avons malheureusement été incapables. Elle est désormais libre, et nous devons finir ce que nous avons commencé avant que les sorcières ne fassent de même. Mais d'abord, j'ai cru comprendre que vous aviez également des informations pour nous. S'il vous plaît, montrez-nous ce que vous avez trouvé. Il est important de collaborer pleinement afin de faire la lumière sur cette situation. »

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☞ Donner tout ce qu'ils ont trouvé à M. Sanford. Continuez à **Le Cercle Restreint 2**.

☞ Lui dire que vous n'avez rien à lui montrer. (Vous mentez.) Passez à **Le Cercle Restreint 3**.

Le Cercle Restreint 2 : Vous montrez à M. Sanford les éléments que vous avez découverts. « Hum... Oui, je vois. C'est bien ce que je soupçonnais », murmure-t-il en examinant les objets.

☞ Barrez tous les souvenirs inscrits sous la mention « souvenirs découverts » dans votre Carnet de Campagne.

☞ Vérifiez le Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont secouru Josef et si les investigateurs ont parlé de la congrégation à la Loge, continuez à **Le Cercle Restreint 4**. Sinon, passez à **Le Cercle Restreint 5**.

Le Cercle Restreint 3 : Vous ne faites pas confiance à Carl Sanford pour garder les preuves que vous avez récoltées. Qui sait ce qu'il compte faire avec ? Dans les mains du président de la Loge du Crépuscule d'Argent, le moindre de ces objets pourrait devenir une arme mortelle. Vous mentez et l'informez que vos investigations se sont révélées infructueuses. Il serre la mâchoire et vous scrute un moment, ses yeux bleus et froids vous transperçant comme des poignards. « Voilà qui est très décevant. Mais peut-être est-ce ma faute ; je n'aurais pas dû imposer un si lourd fardeau à un néophyte de notre Ordre. »

M. Sanford se lève et les autres membres de l'Ordre l'imitent. Il se tourne vers les autres membres du Cercle Restreint : « Très bien, nous n'avons plus de temps à perdre. Le rituel doit être accompli sans tarder. Nous devons nous rendre dans le même lieu que la dernière fois : le pilier central de l'Île Déserte, là où la barrière entre les mondes est la plus ténue. Il est probable que l'anomalie nous poursuive là-bas, donc soyez prudents. » Il se tourne à nouveau vers vous. « Votre aide est également la bienvenue, évidemment. Le mécanisme que vous détenez est la clé pour capturer le revenant. Vous devrez l'utiliser de la manière appropriée quand le moment sera venu. Vous comprenez ? » Vous hochez la tête à cette affirmation, respirez un grand coup pour calmer vos nerfs et vous préparez à vous rendre sur l'Île Déserte ; un voyage vers la mort elle-même.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont gardé cachés leurs souvenirs.

☞ Continuez au **Scénario VI : Union et Désillusion**.

Le Cercle Restreint 4 : Carl Sanford esquisse un sourire et se lève. « Vous avez prouvé que vous étiez un soutien loyal de notre Ordre. Je crois qu'il est temps pour vous d'intégrer notre Cercle Restreint. » Vous approchez et vous agenouillez devant M. Sanford. Ce dernier ouvre grand les bras et déclare : « Moi, Carl Sanford, vous élève à la dignité de Chevalier du Cercle Restreint. Relevez-vous, chevalier, et soyez fier. Vous êtes désormais un membre de l'élite des gardiens de l'humanité, protecteurs de la vérité au service de l'Ordre du Crépuscule d'Argent. » Un autre membre de l'Ordre vous apporte une robe bleue que vous revêtez solennellement. « Je suis sûr que de nombreuses questions brûlent vos lèvres. Nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous, mais vous méritez d'obtenir des réponses. Que voulez-vous savoir ? »

Vous avez le droit de poser jusqu'à trois questions à Carl Sanford avant que sa patience n'atteigne ses limites. Choisissez et lisez jusqu'à trois des encadrés suivants, dans l'ordre de votre choix. Ensuite, continuez à **Le Cercle Restreint 6**.

« Qu'est-ce que cette créature ? »

« Il s'agit d'un puissant revenant, resté ici alors qu'il périt il y a longtemps. Les sorcières ne peuvent l'avoir invoqué qu'en bénéficiant d'une forte connexion à l'être qu'il fut autrefois. », explique M. Sanford. « Je ne vois qu'une personne qui corresponde : Keziah Mason elle-même. »

« Que voulez-vous à cette créature ? »

« En premier lieu, nous devons l'arrêter afin qu'elle ne puisse plus faire de mal à qui que ce soit. C'est le plus important. Une fois capturée, nous devrions être en mesure d'apprendre ses secrets sans mettre quiconque en danger. »

« Que veulent les sorcières à cette créature ? »

« Je pense qu'elles veulent apprendre ses secrets et tirer profit de son pouvoir », soupire-t-il en se grattant le menton. « Peut-être permettre à l'une des leurs d'être possédée par l'esprit et d'acquérir un pouvoir sur la vie et la mort elles-mêmes. »

« Étiez-vous au courant pour la créature avant le gala de charité ? »

« En vérité, oui », admet M. Sanford. « Mais nous ignorions qu'elle viendrait à nous. Après avoir interrompu le rituel d'invocation des sorcières, nous avons enquêté sur la brume spectrale qui perdura pendant plusieurs jours. Nous avons visiblement trop attiré son attention sur nous et elle fut attirée par notre présence. Ce qui n'était pas forcément une mauvaise chose au final. »

« Où se trouvent les quatre personnes qui ont disparu pendant le gala de charité ? »

« Dieu seul le sait », soupire M. Sanford. « Emportés par le revenant, je suppose. Ou dévorés par la brume. » Il fait une courte pause, puis ajoute : « J'imagine que s'ils sont toujours vivants, ils ne doivent pas être loin du revenant. Pour le meilleur comme pour le pire, l'anomalie semble se cantonner à son entourage immédiat. »

Vérifiez le Carnet de Campagne. Vous ne pouvez poser cette question que si les investigateurs ont survécu à l'étreinte du gnetteur.

« ... Pourquoi me regardez-vous comme ça ? »

M. Sanford se racle la gorge. « Je... Non, ce n'est rien », ment-il.

Le Cercle Restreint 5 : Carl Sanford confie les objets à un autre membre du Cercle Restreint qui les saisit soigneusement et les emporte à l'étage. « Merci pour votre aide. Nous sommes plus forts ensemble que séparément, ne trouvez-vous pas ? »

M. Sanford se lève et les autres membres de l'Ordre l'imitent. Il se tourne vers les autres membres du Cercle Restreint : « Très bien, nous n'avons plus de temps à perdre. Le rituel doit être accompli sans tarder. Nous devons nous rendre dans le même lieu que la dernière fois : le pilier central de l'Île Déserte, là où la barrière entre les mondes est la plus ténue. Il est probable que l'anomalie nous poursuive là-bas, donc soyez prudents. » Il se tourne à nouveau vers vous. « Votre aide est également la bienvenue, évidemment. Le mécanisme que vous détenez est la clé pour capturer le revenant. Vous devrez l'utiliser de la manière appropriée quand le moment sera venu. Vous comprenez ? » Vous hochez la tête à cette affirmation, respirez un grand coup pour calmer vos nerfs et vous préparez à vous rendre sur l'Île Déserte ; un voyage vers la mort elle-même.

Continuez au **Scénario VI : Union et Désillusion**.

Le Cercle Restreint 6 : M. Sanford se lève et les autres membres de l'Ordre l'imitent. Il se tourne vers les autres membres du Cercle Restreint, vous inclus : « Très bien, nous n'avons plus de temps à perdre. Le rituel doit être accompli sans tarder. Nous devons nous rendre dans le même lieu que la dernière fois : le pilier central de l'Île Déserte, là où la barrière entre les mondes est la plus ténue. Il est probable que l'anomalie nous poursuive là-bas, donc soyez prudents. » Il se tourne vers vous en particulier. « Le mécanisme que vous détenez est la clé pour capturer le revenant. Je compte sur vous pour l'utiliser de la manière appropriée quand le moment sera venu. » Vous et les autres membres du cercle hochez la tête à cette affirmation. Vous respirez un grand coup pour calmer vos nerfs et vous préparez à vous rendre sur l'Île Déserte ; un voyage vers la mort elle-même.

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont été initiés au sein du Cercle Restreint.

Continuez au **Scénario VI : Union et Désillusion**.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
Le Cercle Brisé – « Union et Désillusion ».

