

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

UNION ET DÉSILLUSION

PAQUET MYTHE

Union et Désillusion est le Scénario VI 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 VI : Union et Désillusion

L'Île Déserte se trouve au milieu du fleuve Miskatonic, entre deux des ponts qui le traversent et relie le Quartier de la Rivière au centre-ville d'Arkham. La végétation dense de l'île, constituée de lierre, d'épineux et de broussailles gigantesques, la rend peu accueillante. Aucun humain n'y réside, et la faune y est presque inexistante. Des rangées de mystérieux piliers de pierre se dressent bien au-dessus de la cime des arbres en différents endroits de l'île. Bien qu'il existe de nombreuses théories, personne ne sait exactement qui a construit ces piliers de pierre, ni pour quelle raison. Rares sont ceux qui osent s'aventurer sur les rives de l'énigmatique île, et ceux qui le font reviennent avec d'étranges contes : feux de joie dans les bois au plus noir de la nuit, autels de pierre avec de profondes gravures intraduisibles, bois déserts et sans vie, à l'exception des corbeaux noirs et des engoulevants qui regardent avidement les visi-teurs, perchés sur les branches des arbres. Malheureusement pour vous, l'enjeu est trop important pour que vous teniez compte de ces nombreux avertissements.

Vous n'aviez jamais vu les rues d'Arkham aussi calmes et désertes. Une brume grise familière a enveloppé la ville. Elle se densifie et s'épaissit à mesure que vous approchez du fleuve. Vous vous hâtez, peu désireux de croiser qui que ce soit, mort ou vivant, avant d'atteindre le site du rituel. Vous trouvez quelques barques amarrées sur les docks et montez dans l'une d'entre elles. L'eau étant étrangement calme et dénuée de tout courant, ramer jusqu'aux rives de l'île ne devrait être qu'une formalité. Malgré tout, le brouillard est si dense que vous peinez à vous orienter. Bientôt, vous êtes complètement cerné par la brume et ne voyez plus ni la berge du fleuve, ni la côte de l'île. Des formes émergent du brouillard et des ondulations apparaissent à la surface de l'eau. L'œil du guetteur est sur vous.

À cet instant précis, une colonne d'énergie s'élève jusqu'au ciel, l'éclairant comme en plein jour. Les formes se tournent vers ce phare et vous sentez le regard du guetteur se détourner de votre âme. Le rituel a commencé. Vous ramez plus vite, utilisant la lumière pour vous guider. Il est temps pour vous de décider une bonne fois pour toutes si vous êtes là pour aider la Loge du Crépuscule d'Argent, ou pour les arrêter.

C'est un point de non-retour – vous ne pourrez plus changer d'avis après. Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☉ « Nous devons aider la Loge à accomplir son rituel. » Accomplir le rituel devrait contraindre le Guetteur Spectral et l'empêcher de faire plus de mal.
 - ◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont choisi le camp de la Loge.
 - ◆ Continuez à la **Mise en Place**.
- ☉ « Nous devons empêcher la Loge d'accomplir son rituel. » Stopper le rituel devrait couper les attaches du Guetteur Spectral sur le monde des vivants.
 - ◆ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation.
 - ◆ Continuez à la **Mise en Place**.

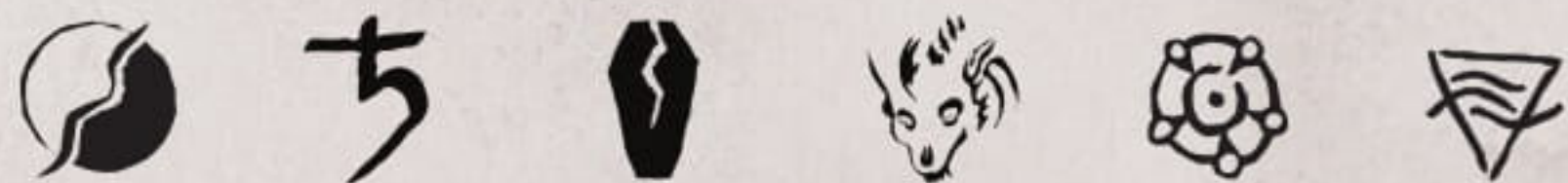
Mode Indépendant

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 4 profils sont « barrés » dans votre Carnet de Campagne.
- ☉ Les investigateurs n'ont pas été initiés au sein du Cercle Restreint, les investigateurs ne trompent pas la Loge, et Josef est bien et bien vivant.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Union et Désillusion*, *Destin Inéluctable*, *Royaume des Morts*, *Prédateurs Spectraux*, *Antiques Fléaux*, et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez de côté les sets de rencontre suivants, hors jeu : *La Congrégation d'Anette*, *Loge du Crépuscule d'Argent*, et *Le Guetteur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez en jeu le Fleuve Miskatonic et la Berge Peu Accueillante. Chaque investigateur commence la partie sur le Fleuve Miskatonic. Ensuite, mélangez les 6 lieux Île Déserte et prenez en deux au hasard que vous mettez en jeu. Mettez les autres de côté, hors jeu. (Voir la suggestion de placement à la page suivante.)
 - ◆ Vérifiez le Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation, les braseros de la Berge Peu Accueillante et des deux lieux Île Déserte sont déjà allumés. Placez un pion Ressource sur chacun de ces lieux afin de le signifier. (Voir « Cercle/Braseros », à la page suivante.)
- ☉ Mettez de côté le lieu Piège à Spectres et la traîtrise Le Regard du Guetteur, hors jeu.
- ☉ Cherchez Anette Mason (*Le Cercle Brisé* #57) et Josef Meiger (*Le Cercle Brisé* #85) dans la collection et mettez-les de côté, hors jeu.
- ☉ Vérifiez la section « Personnes Disparues » du Carnet de Campagne. En fonction des personnages qui sont barrés ou non, effectuez les actions suivantes :
 - ◆ Si Gavriella Mizrah n'est pas barrée, mettez de côté le soutien d'histoire Gavriella Mizrah et placez la carte Histoire Le Sort de Gavriella sous la carte de référence du scénario.
 - ◆ Si Penny White n'est pas barrée, mettez de côté le soutien d'histoire Penny White et placez la carte Histoire Le Sort de Penny sous la carte de référence du scénario.
 - ◆ Si Jerome Davids n'est pas barré, mettez de côté le soutien d'histoire Jerome Davids et placez la carte Histoire Le Sort de Jerome sous la carte de référence du scénario.

- ◊ Si Valentino Rivas n'est pas barré, mettez de côté le soutien d'histoire Valentino Rivas et placez la carte Histoire Le Sort de Valentino sous la carte de référence du scénario.
- ◊ Retirez de la partie les cartes Soutien d'histoire et les cartes Histoire du set de rencontre *Union et Désillusion* restantes.
- 🕒 Selon les circonstances, une version différente des Actes 3 et 4 seront utilisés pour ce scénario. Chaque autre version des Actes 3 et 4 est retirée de la partie.
- ◊ Vérifiez le Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont choisi le camp de la Loge, utilisez l'Acte 3 – « Par-Delà la Brume (v. I) » et l'Acte 4 – « Le Rituel de Contrainte ».
- ◊ Si les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation, que les investigateurs trompent la Loge et que les investigateurs ont été initiés au sein du Cercle Restreint, utilisez l'Acte 3 – « Par-Delà la Brume (v. II) » et l'Acte 4 – « Le Rituel Brisé ».
- ◊ Si les propositions ci-dessus sont fausses, que les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation et qu'au moins deux des propositions suivantes sont vraies : les investigateurs trompent la Loge, les investigateurs ont caché qu'ils connaissaient la congrégation ou les investigateurs ont gardé leurs souvenirs cachés, utilisez l'Acte 3 – « Par-Delà la Brume (v. III) » et l'Acte 4 – « Le Rituel Brisé ».
- ◊ Si les propositions ci-dessus sont fausses et que les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation, utilisez l'Acte 3 – « Par-Delà la Brume (v. IV) » et l'Acte 4 – « Le Rituel Brisé ».
- 🕒 Vérifiez le Carnet de Campagne, placez 1 fatalité sur l'Intrigue 1a pour chaque hérétique qui a été lâchée sur Arkham.
- 🕒 Mélangez toutes les cartes Rencontre restantes pour constituer le deck Rencontre.

Suggestion de Placement des Lieux



Attention : si les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation, la Berge Peu Accueillante et les deux lieux Île Déserte devraient commencer la partie avec chacun un pion Ressource afin de signifier que les braseros de ces lieux sont déjà allumés.

« 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).

Cercle / Braseros

Au cours de ce scénario, vous trouverez des lieux avec des braseros qui peuvent être allumés ou éteints en utilisant l'action **Cercle** de ce lieu. Une capacité **Cercle** n'a d'autre fonction que d'allumer ou d'éteindre le brasero sur ce lieu. Allumer les braseros est une étape importante pour accomplir le rituel de la Loge du Crépuscule d'Argent. Allumer ou éteindre les braseros dépend de votre volonté d'aider la Loge, ou de leur mettre des bâtons dans les roues.

- 🕒 Les tests de compétence des actions Cercle demandent souvent à un investigateur de tester plusieurs compétences à la fois (exemple : « effectuez un test de 🧠+🔥 »). Un tel test est considéré comme étant un test de chacun des types de compétence indiquée. Des cartes portant l'une ou l'autre des icônes de compétence peuvent être attribuées à ce test, et les deux icônes sont considérées comme étant des icônes correspondantes.
- 🕒 Si le brasero d'un lieu est allumé, placez un pion Ressource sur ce lieu pour signifier que le brasero de ce lieu est allumé.
- 🕒 Si le brasero d'un lieu est éteint, retirez un pion Ressource de ce lieu pour signifier que le brasero de ce lieu n'est plus allumé.
- 🕒 Si une action **Cercle** échoue, rien ne se passe.
- 🕒 Un brasero allumé sur un lieu n'a aucun effet direct sur la partie, mais d'autres effets de cartes peuvent faire référence à l'état, allumé ou éteint, du brasero de votre lieu.
- 🕒 Un brasero n'a que deux états : allumé ou éteint. Allumer un brasero qui est déjà allumé n'a aucun effet, de même qu'éteindre un brasero déjà éteint.



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Vous vous rappelez à peine votre course effrénée jusqu'à votre barque. Vous étiez comme en transe, poussé soit par un accès de folie, soit par pur instinct de survie, vous ne sauriez le dire. Un puissant vent qui s'abat sur le fleuve et fait presque chavirer votre embarcation vous fait retrouver votre état normal. Le pilier spectral marquant le site du rituel explose soudain. Des douzaines de spectres et de formes fantomatiques s'envolent à travers les arbres et fondent sur le fleuve. Leurs cris, semblables à des centaines de râles d'agonie simultanés, resteront à jamais gravés dans votre mémoire.

☉ Passez à la **Conclusion 5**.

Conclusion 1 : Le revenant fulmine et se tord de douleur, incapable de s'échapper maintenant que sa connexion au monde des morts est coupée. Carl Sanford s'avance, ouvre un épais grimoire en cuir, et le fantôme – ainsi que tous ses souvenirs – sont aspirés à l'intérieur du livre sans plus de cérémonie.

« Qu'avez-vous fait !? » hurle Anette, flanquée de plusieurs membres de sa congrégation. Le combat les a épuisées, mais vous ne doutez pas une seconde qu'elles donneront leur vie pour protéger leur grande prêtresse.

« Ce que j'ai fait ? Eh bien, j'ai trompé le Diable », répond Sanford, un rictus sinistre aux lèvres. Vous remarquez alors que les mots sur le livre brillent maintenant d'une lueur spectrale. « Keziah a signé le Livre Noir d'Azathoth afin d'apprendre les secrets de l'univers ? Une erreur fatale, si vous voulez mon avis, qui l'a précipitée dans les griffes d'un être bien plus puissant qu'elle. » Il commence à feuilleter les pages et ajoute : « Elle a payé le prix, mais c'est moi qui en récolterai les fruits. »

Anette serre les dents et se tourne vers vous. « Vous pouvez à peine imaginer les secrets que ce monstre détient à présent. Vous croyez réellement qu'il utilisera ce pouvoir pour faire le bien ? » demande-t-elle.

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

☉ « Oui. » Continuez à la **Conclusion 2**. Vous ne pouvez choisir cette option que si les investigateurs ont été initiés au sein du Cercle Restreint, et vous ne pouvez pas la choisir si les investigateur trompent la Loge.

☉ « Non. » Passez à la **Conclusion 3**.

Conclusion 2 : Vous gardez la tête haute et déclarez fièrement votre loyauté. Les autres membres de l'Ordre hochent la tête en guise d'approbation. Carl Sanford guidera l'humanité vers une ère de paix et la protégera de menaces du cosmos. La société mettra peut-être un peu de temps à s'adapter, mais l'humanité ne peut survivre que si ces secrets sont entre les mains de l'Ordre.

Les sorcières se replient dans les bois et vous vous retrouvez seul avec vos frères et sœurs du Cercle Restreint. Vous vous rassemblez autour de votre chef qui commence à lire le Nouveau Credo de l'Ordre du Crépuscule d'Argent et vous parle de ses plans, des êtres supérieurs qui peuplent le cosmos, de l'ascension de l'humanité, de la vie et de la mort, d'Azathoth et de la Fin de Toute Chose. Pas après pas, l'Ordre planifie le futur de la Terre, et vous deviendrez l'un des rouages de ce nouvel ordre mondial.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le véritable travail de la Loge du Crépuscule d'Argent a maintenant commencé.

☉ L'Ordre du Crépuscule d'Argent a gagné la campagne. (Les investigateurs qui sont réellement fidèles à la Loge ont également gagné la campagne.)

Conclusion 3 : Anette a raison, Sanford vous a trompé. C'est cela qu'il cherchait depuis le début. Peut-être qu'il est sincère dans son désir de « protéger l'humanité », mais la vérité est qu'il a plusieurs fois mis en danger la vie des autres pour servir son avidité et son désir de pouvoir. Vous secouez la tête.

« Quel dommage », soupire M. Sanford, « Je pensais que vous étiez plus intelligent que cela. » Vous faites plusieurs pas en arrière, vers l'endroit où les sorcières sont rassemblées. Sanford se tourne vers les autres membres de son Ordre et vous désigne du doigt. « Tuez-les », ordonne-t-il.

« Erynn, couvre-nous ! » lance Anette à la sorcière aux cheveux roux à côté d'elle. La sorcière acquiesce et agite sa baguette de bois devant elle, créant un nuage de brume qui masque votre présence. « Nous devons filer d'ici. Maintenant ! » crie Anette.

Votre fuite reste floue dans votre esprit. Les membres du Crépuscule d'Argent vous poursuivent sans relâche à travers la forêt abandonnée. Vous parvenez tout juste à atteindre les berges avant qu'ils ne vous rattrapent. Vous faites signe à Anette et aux autres de se joindre à vous, mais elle secoue la tête. « Nous nous reverrons bientôt. » Le contour des robes des sorcières commence à se fondre dans le ciel nocturne et elles disparaissent l'une après l'autre dans un tourbillon de ténèbres.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Carl Sanford possède les secrets de l'univers.

☉ Passez à la **Conclusion 8**.

Conclusion 4 : Anette s'approche et fait face à l'enveloppe éthérée du revenant. « Ma sœur ! Nous t'avons rappelée de l'au-delà ! » Le revenant brisé se tourne vers Anette et le reste de sa congrégation retient son souffle.

« Que faites-vous, sombre idiot ? Cet esprit n'est plus une simple sorcière ! » hurle Carl Sanford. Mais il est trop tard. Anette ignore l'avertissement de M. Sanford et continue de s'adresser à la présent spectrale. « Pendant des siècles, nous avons vécu injustice sur injustice. Partage tes secrets avec moi, ma sœur. Ensemble, un seul esprit, un seul corps, une seule âme, nous pouvons prendre un nouveau départ. »

Le fantôme tend son long bras squelettique vers elle. Les sœurs d'Anette laissent échapper un hoquet lorsque leur grande prêtresse fait un pas en avant et s'agenouille devant l'être, s'offrant en personne. Dans un éclair d'énergie, l'âme du spectre pénètre le corps d'Anette. Cette dernière vacille sous la force de l'impact magique et tombe au sol. Son corps convulse mais aucune des sorcières ne s'avance pour l'aider, toutes observent avec un mélange de peur et de fascination. Enfin, Anette se relève, les yeux luisants d'un pouvoir mystique. Quand elle parle, ce n'est pas sa voix qui retentit. « Mes sœurs. Réjouissez-vous car je renaiss », déclare Keziah.

Carl Sanford vous sort de votre hébétude d'un coup de canne. Vous étiez tellement pris par les événements que vous n'aviez pas remarqué que les membres de la Loge s'éclipsaient discrètement en direction de l'orée de la clairière. L'un des membres du Cercle Restreint sort son pistolet et tente de faire feu, mais d'un simple regard, la grande prêtresse fait se flétrir son bras. Il lâche son arme et pousse un dernier râle avant de n'être plus qu'une coquille desséchée qui tombe au sol. « Nous devons vite filer d'ici », annonce Sanford, imperturbable. « Cet être possède un pouvoir sur la vie et la mort elles-mêmes. Il ne tolérera pas notre présence très longtemps. »

Anette – ou plutôt Keziah – se tourne vers vous, les yeux brillants. « Vous m'êtes familier, mon enfant. Venez, venez. N'ayez pas peur. Vous n'avez rien à craindre de moi. » Son sourire est démoniaque et sa voix semblable à des couteaux qui vous lacèrent l'âme. Vous détestez l'admettre, mais Sanford a raison. Vous faites demi-tour et fuyez avec le reste de la Loge, espérant être assez rapide pour échapper à la magie de la sorcière.

Votre fuite reste floue dans votre esprit. Les sorcières et les spectres vous poursuivent sans relâche à travers la forêt abandonnée. Vous parvenez tout juste à atteindre les berges avant qu'ils ne vous rattrapent. Les autres membres de la Loge n'ont pas tous cette chance. Ils se sont éparpillés dans toutes les directions et vous ignorez combien on pu s'enfuir. Vous ne voyez Carl Sanford nulle part mais vous le soupçonnez d'avoir eu un plan de repli pour ce genre d'éventualité.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Anette Mason est possédée par le démon.

☉ Passez à la **Conclusion 8**.

Conclusion 5 : Vérifiez le Carnet de Campagne. Comparez les deux colonnes suivantes et voyez laquelle possède le plus de propositions vraies.

- | | |
|--|--|
| ◆ Le sort des sorcières a été brisé. | ◆ Le sort des sorcières a été lancé. |
| ◆ Les investigateurs ont secouru Josef/Josef est bel et bien vivant. | ◆ Josef a disparu dans la brume. |
| ◆ 1 hérétique ou moins a été lâchée sur Arkham. | ◆ 2 hérétiques ou plus ont été lâchées sur Arkham. |

S'il y a plus de propositions vraies dans la colonne de gauche, continuez à la **Conclusion 6**. S'il y a plus de propositions vraies dans la colonne de droite, continuez à la **Conclusion 7**.

Conclusion 6 : Quand vous recouvrez vos esprits, le vent est tombé et la brume sombre a disparu. Le rituel terminé, l'île a retrouvé son état normal. Mais le rituel a-t-il fonctionné ? Ou a-t-il échoué ? Vous vous frayez un chemin jusqu'au centre de l'île pour découvrir ce qui s'est passé. En arrivant, vous découvrez Anette et sa congrégation grièvement blessées et la Loge victorieuse.

Carl Sanford tient un épais grimoire en cuir dont les pages luisent d'un pouvoir mystique. « Qu'avez-vous fait ! ? » hurle Anette, flanquée de plusieurs membres de sa congrégation. Le combat les a épuisées, mais vous ne doutez pas une seconde qu'elles donneront leur vie pour protéger leur grande prêtresse.

« Ce que j'ai fait ? Eh bien, j'ai trompé le Diable », répond Sanford, un rictus sinistre aux lèvres. Vous remarquez alors que les mots sur le livre brillent maintenant d'une lueur spectrale. « Keziah a signé le Livre Noir d'Azathoth afin d'apprendre les secrets de l'univers ? Une erreur fatale, si vous voulez mon avis, qui l'a précipitée dans les griffes d'un être bien plus puissant qu'elle. » Il commence à feuilleter les pages et ajoute : « Elle a payé le prix, mais c'est moi qui en récolterai les fruits. »

Anette serre les dents et se tourne vers vous. « Écoutez-moi. Vous pouvez à peine imaginer les secrets que ce monstre détient à présent. Vous devez l'arrêter, quel qu'en soit le prix. »

Vous retenez votre langue, mais au fond de vous, vous savez qu'Anette a raison, Sanford vous a trompé. C'est cela qu'il cherchait depuis le début. Peut-être qu'il est sincère dans son désir de « protéger l'humanité », mais la vérité est qu'il a plusieurs fois mis en danger la vie des autres pour servir son avidité et son désir de pouvoir. Avant même que vous n'ayez pu vous tourner contre lui, Sanford se tourne vers les autres membres de son Ordre et vous désigne du doigt. « Ils ne sont plus d'aucune utilité », explique-t-il. « Tuez les tous. »

« Erynn, couvre-nous ! » lance Anette à la sorcière aux cheveux roux à côté d'elle. La sorcière acquiesce et agite sa baguette de bois devant elle, créant un nuage de brume qui masque votre présence. « Nous devons filer d'ici. Maintenant ! » crie Anette.

Votre fuite reste floue dans votre esprit. Les membres du Crépuscule d'Argent vous poursuivent sans relâche à travers la forêt abandonnée. Vous parvenez tout juste à atteindre les berges avant qu'ils ne vous rattrapent. Vous faites signe à Anette et aux autres de se joindre à vous, mais elle secoue la tête. « Nous nous reverrons bientôt. » Le contour des robes des sorcières commence à se fondre dans le ciel nocturne et elles disparaissent l'une après l'autre dans un tourbillon de ténèbres.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Carl Sanford possède les secrets de l'univers.

☞ Passez à la **Conclusion 8**.

Conclusion 7 : Quand vous recouvrez vos esprits, le vent est tombé et la brume sombre a disparu. Le rituel terminé, l'île a retrouvé son état normal. Mais le rituel a-t-il fonctionné ? Ou a-t-il échoué ? Vous vous frayez un chemin jusqu'au centre de l'île pour découvrir ce qui s'est passé. En arrivant, vous découvrez Carl Sanford et le reste de l'Ordre grièvement blessés et Anette et sa congrégation, victorieuses. Anette se tient au centre de la clairière, ses yeux luisant d'un pouvoir mystique. Quand elle parle, ce n'est pas sa voix qui retentit. « Mes sœurs. Réjouissez-vous car je renaiss », déclare Keziah.

Carl Sanford vous sort de votre hébétude d'un coup de canne. Vous étiez tellement pris par les événements que vous n'aviez pas remarqué que les membres de la Loge s'éclipsaient discrètement en direction de l'orée de la clairière. L'un des membres du Cercle Restreint sort son pistolet et tente de faire feu, mais d'un simple regard, la grande prêtresse fait se flétrir son bras. Il lâche son arme et pousse un dernier râle avant de n'être plus qu'une coquille desséchée qui tombe au sol. « Nous devons vite filer d'ici », annonce Sanford, imperturbable. « Cet être possède un pouvoir sur la vie et la mort elles-mêmes. Il ne tolérera pas notre présence très longtemps. »

Anette – ou plutôt Keziah – se tourne vers vous, les yeux brillants. « Vous m'êtes familier, mon enfant. Venez, venez. N'ayez pas peur. Vous n'avez rien à craindre de moi. » Son sourire est démoniaque et sa voix semblable à des couteaux qui vous lacèrent l'âme. Vous détestez l'admettre, mais Sanford a raison. Vous faites demi-tour et fuyez avec le reste de la Loge, espérant être assez rapide pour échapper à la magie de la sorcière.

Votre fuite reste floue dans votre esprit. Les sorcières et les spectres vous poursuivent sans relâche à travers la forêt abandonnée. Vous parvenez tout juste à atteindre les berges avant qu'ils ne vous rattrapent. Les autres membres de la Loge n'ont pas tous cette chance. Ils se sont éparpillés dans toutes les directions et vous ignorez combien on pu s'enfuir. Vous ne voyez Carl Sanford nulle part mais vous le soupçonnez d'avoir eu un plan de repli pour ce genre d'éventualité.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Anette Mason est possédée par le démon.

☞ Continuez à la **Conclusion 8**.

Conclusion 8 : Vous atteignez enfin les rives du Miskatonic et faites le point sur la situation...

☞ Si le deck d'un investigateur contient la carte Boîte à Énigme, retirez-la de son deck.

☞ Vérifiez la section « Personnes Disparues » de votre Carnet de Campagne.

◆ Si Gavriella est vivante, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien Gavriella Mizrah à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Sinon, à côté du profil de Gavriella Mizrah, indiquez que Gavriella est morte.

◆ Si Jerome est vivant, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien Jerome Davids à son deck. Il ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Sinon, à côté du profil de Jerome Davids, indiquez que Jerome est mort.

◆ Si Penny est vivante, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien Penny White à son deck. Elle ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Sinon, à côté du profil de Penny White, indiquez que Penny est morte.

◆ Si Valentino est vivant, n'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien Valentino Rivas à son deck. Il ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur. Sinon, à côté du profil de Valentino Rivas, indiquez que Valentino est mort.

☞ 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 – « Dans les Griffes du Chaos ».

© 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.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE



PROOF OF
PURCHASE
AHC33
Union and
Disillusion