

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

LA PÂLE CARCOSA

PAQUET MYTHE

La Pâle Carcosa est le Scénario VIII 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 VIII : La Pâle Carcosa

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si vous avez ouvert la voie d'en bas : Lisez l'**Introduction 1**.

Si vous avez ouvert la voie d'en haut : Lisez l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : Vous nagez jusqu'au bord de l'eau et vous vous jetez sur le rivage rocheux, reprenant votre souffle. Vous restez ici un instant, totalement exténué. Chacun de vos muscles est endolori. Devant vous s'étend une vaste plaine. Au loin, les étranges tours de la cité difforme s'élèvent dans les nuages. Derrière vous, la surface sombre du lac dont vous avez émergé reflète l'image de deux soleils. En scrutant les abysses, vous n'apercevez aucun signe de la chapelle dont vous venez, du Mont Saint-Michel, ni même de la Terre. Vous êtes à Carcosa – le royaume de la folie dans les étoiles, où Hastur règne en maître.

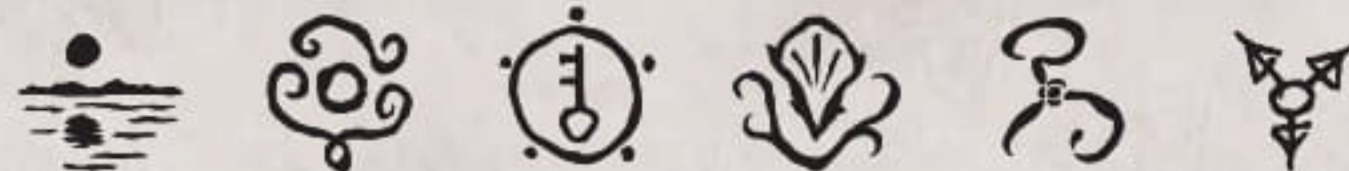
Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 2 : Vous atterrissez sur un bloc d'obsidienne noire entourant une tour sombre. Vous crachez du sang et sentez une douleur fulgurante dans votre ventre, comme si vous vous étiez cassé une côte. Devant vous s'étend une ville étrange et difforme. Ses rues tortueuses et son architecture aberrante semblent n'avoir aucune cohérence. Au loin, un lac sombre reflète l'image de deux soleils. En regardant le ciel, l'abbaye du Mont Saint-Michel apparaît sous la couverture de nuages, sens dessus-dessous. Vous êtes à Carcosa – le royaume de la folie dans les étoiles, où Hastur règne en maître.

Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Pâle Carcosa*, *Hallucinations*, *Culte du Signe Jaune*, *Les Habitants de Carcosa*, *Agents d'Hastur* et *Répandre la Peur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Selon les circonstances, une version différente de l'Acte 2 sera utilisée dans ce scénario. Retirez de la partie chaque autre version de l'Acte 2.

✦ Si la somme de vos **Doutes** et de vos **Certitudes** est inférieure ou égale à 5, utilisez l'Acte 2 – À la Recherche de l'Étranger (v. I)

✦ Si la somme de vos **Doutes** et de vos **Certitudes** est supérieure ou égale à 6 et que vous avez plus de **Doutes** que de **Certitudes**, utilisez l'Acte 2 – À la Recherche de l'Étranger (v. II)

✦ Si la somme de vos **Doutes** et de vos **Certitudes** est supérieure ou égale à 6 et que vous avez plus de **Certitudes** que de **Doutes**, utilisez l'Acte 2 – À la Recherche de l'Étranger (v. III)

✦ Si la somme de vos **Doutes** et de vos **Certitudes** est supérieure ou égale à 6 et que vous avez autant de **Doutes** que de **Certitudes**, vous avez le droit de choisir d'utiliser l'Acte 2 – À la Recherche de l'Étranger (v. II) ou l'Acte 2 – À la Recherche de l'Étranger (v. III)

☉ Mettez en jeu 1 exemplaire pris au hasard de chacune des cartes suivantes : *Plaines Désolées*, *Rues Mornes*, *Ruines de Carcosa* et *Profondeurs de Demhe*. (Voir la page suivante pour une suggestion de placement.) Mettez de côté les autres exemplaires de *Plaines Désolées*, *Rues Mornes*, *Ruines de Carcosa* et *Profondeurs de Demhe*, hors jeu.

☉ Mettez en jeu *Rives du Lac de Hali*, *Sombres Clochers* et *Palais du Roi*. (Voir la page suivante pour une suggestion de placement.)

✦ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si vous avez ouvert la voie d'en bas, chaque investigateur commence la partie sur les *Rives du Lac de Hali*.

✦ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si vous avez ouvert la voie d'en haut, chaque investigateur commence la partie sur les *Sombres Clochers*.

☉ Le détenteur de la faiblesse *L'Homme au Masque Blême* la cherche dans son deck et la met de côté, hors jeu.

☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : *Hastur (Le Roi en Jaune)*, *Hastur (Seigneur de Carcosa)*, *Hastur (Le Roi en Guenilles)* et *Bête d'Aldébaran*.

☉ Vérifiez le nombre de traits inscrits sous la mention « *Poursuite de l'Étranger* » dans votre Carnet de Campagne.

✦ S'il y a 2 traits ou moins, ajoutez 3 fatalités à l'intrigue 1a.

✦ S'il y a entre 3 et 5 traits, ajoutez 2 fatalités à l'intrigue 1a.

✦ S'il y a entre 6 et 8 traits, ajoutez 1 fatalité à l'intrigue 1a.

✦ S'il y a 9 traits ou plus, n'effectuez aucun changement.

☉ Chaque investigateur subit un montant d'horreurs directes égal à la moitié de sa santé mentale, arrondi au nombre inférieur (*ne peut pas être annulé*). Ces horreurs ne peuvent pas entraîner que les investigateurs soient vaincus (voir « *Santé Mentale dans le Royaume de Carcosa* » à la page suivante).

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



Lieux dans La Pâle Carcosa

Aucun des lieux de ce scénario n'a de face non-révlée. Ils entrent donc en jeu avec leur face révélée visible. À la place d'une face non-révlée, le verso de ces lieux consiste en une carte Histoire. Chaque fois qu'un lieu entre en jeu lors de ce scénario (y compris pendant la Mise en Place), placez un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice, comme d'habitude.

Santé Mentale dans le Royaume de Carcosa

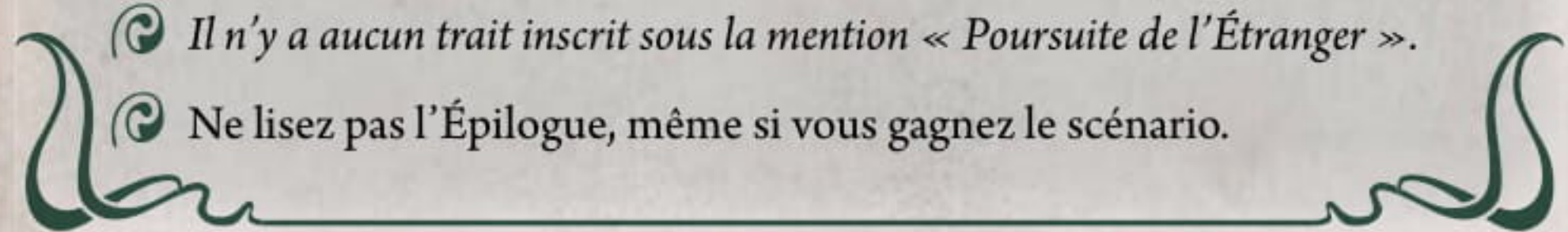
La folie est inévitable dans le royaume tordu et dérangé de Carcosa mais, même avec l'esprit brisé, vos investigations ne s'arrêtent pas là. **Lors de ce scénario, les investigateurs ne sont pas vaincus lorsque leur nombre d'horreurs est supérieur ou égal à leur santé mentale.** Les investigateurs ont le droit de continuer à subir des horreurs en excès par rapport à leur santé mentale. Tant qu'un investigateur a plus d'horreurs sur lui que de santé mentale, sa « santé mentale restante » est considérée comme étant 0.

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, -5, ☠, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ⊙ Lors de la mise en place, choisissez l'une des trois options suivantes : **Doute**, **Certitude**, ou ni l'un ni l'autre.
 - ❖ Si vous avez choisi **Doute**, pour la suite de ce scénario, considérez que vous avez 8 **Doutes** et 0 **Certitude**.
 - ❖ Si vous avez choisi **Certitude**, pour la suite de ce scénario, considérez que vous avez 8 **Certitudes** et 0 **Doute**.
 - ❖ Si vous n'avez choisi ni l'un ni l'autre, pour la suite de ce scénario, considérez que vous avez 0 **Doute** et 0 **Certitude**.
- ⊙ Sélectionnez l'une des options suivantes au hasard :
 - ❖ Vous avez ouvert la voir d'en bas. Ajoutez 2 pions ♠ à la réserve du Chaos.
 - ❖ Vous avez ouvert la voir d'en haut. Ajoutez 2 pions ♠ à la réserve du Chaos.
- ⊙ L'investigateur principal ajoute la faiblesse L'Homme au Masque Blême (*La Route de Carcosa* #59) à son deck.
- ⊙ Il n'y a aucun trait inscrit sous la mention « Poursuite de l'Étranger ».
- ⊙ Ne lisez pas l'Épilogue, même si vous gagnez le scénario.

Suggestion de Placement des Lieux



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Vérifiez votre Carnet de Campagne.

- ☉ Si vous avez plus (ou autant) de **Certitudes** que de **Doutes**, lisez la **Conclusion 4**.
- ☉ Si vous avez plus (ou autant) de **Doutes** que de **Certitudes**, lisez la **Conclusion 5**.

Conclusion 1 : Vous vous tenez debout sur le balcon de la tour de l'abbaye du Mont Saint-Michel, où un vent humide agite vos cheveux. Le Masque Blème repose entre vos mains, dépourvu de la moindre chaleur. Vous ne parvenez pas à le regarder. Tout vous revient en mémoire – comment cela a commencé, comment l'histoire s'est terminée, et tout ce qui s'est passé entre temps. Il ne reste qu'une seule chose à faire. De toutes vos forces, vous jetez le masque au loin et le regardez sombrer dans les vagues tumultueuses en contrebas.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont empêché Hastur de s'échapper de sa prison.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez le nom de chaque investigateur qui a terminé la partie avec au moins 1 exemplaire de la traîtrise Possession dans la main.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques et 2 traumatismes mentaux ; nul ne se remet jamais du temps passé à Carcosa, royaume de la folie.
- ☉ 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 également 5 points d'expérience bonus pour avoir triomphé de lui-même, le plus dangereux des ennemis.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 2 : Un tonnerre d'applaudissements vous réveille. Le public se lève, redoublant d'enthousiasme. Plusieurs spectateurs du premier rang lancent des roses aux acteurs présents sur scène qui saluent le public, un large sourire aux lèvres. Un mal de crâne insidieux tambourine sous vos tempes. Comment êtes-vous revenu ici ? Êtes-vous resté dans le théâtre tout du long ? Qu'en est-il de la réception ? De l'asile ? Des catacombes ? De Carcosa ? Tout cela n'était-il qu'un terrible cauchemar ?

Vous quittez l'auditorium avant que la foule ne se rue vers la sortie. La fatigue et les vertiges atténuent vos sens. Le poids de votre longue enquête pèse sur votre esprit. Le temps d'atteindre le hall d'entrée, vous ne parvenez plus qu'à ramper sur le sol. À cet instant, un homme vêtu d'un élégant costume se baisse et vous saisit par les épaules, vous aidant à vous relever. Vous vous apprêtez à le remercier quand vous réalisez de qui il s'agit. Sa vue vous fait reculer dans un sursaut d'horreur. L'acteur incarnant l'Étranger porte toujours son masque pâle sans visage. Il vous adresse une révérence silencieuse, tourne les talons et quitte le Théâtre Ward par la porte d'entrée.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont empêché Hastur de s'échapper de sa prison.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez le nom de chaque investigateur qui a terminé la partie avec au moins 1 exemplaire de la traîtrise Possession dans la main.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes mentaux ; nul ne se remet jamais du temps passé à Carcosa, royaume de la folie.
- ☉ 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 également 5 points d'expérience bonus pour avoir découvert la vérité derrière *Le Roi en Jaune*.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 3 : Vous vous réveillez dans le chœur gothique de l'abbaye du Mont Saint-Michel. Le bruit de la pluie sur les vitraux a cessé et vous n'entendez plus ni le tonnerre, ni le bruissement des horreurs ailées. Vous êtes visiblement échappé. Vous rampez jusqu'à la porte de l'abbaye et l'ouvrez avec appréhension. Une lumière aveuglante vous éblouit et vous levez la main pour protéger vos yeux de l'éclat du soleil. Vous restez là un instant, à admirer la beauté saisissante du Mont Saint-Michel. Des mouettes survolent l'abbaye sous un ciel sans nuages. Les eaux entourant l'abbaye sont calmes et d'un bleu azur.

« Justement, je vous cherchais ! », s'exclame une voix dans votre dos. Vous faites volte-face dans un sursaut. Un court instant, vous craignez de croiser le regard de l'Étranger et de son Masque Blème ; mais au lieu de cela, le capitaine du bateau qui vous a amené sur le Mont Saint-Michel se tient au sommet de l'escalier, tout sourire. « Êtes-vous prêt à rentrer ? »

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont empêché Hastur de s'échapper de sa prison.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez le nom de chaque investigateur qui a terminé la partie avec au moins 1 exemplaire de la traîtrise Possession dans la main.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques ; nul ne se remet jamais du temps passé à Carcosa, royaume de la folie.
- ☉ 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 également 5 points d'expérience bonus pour avoir découvert la vérité derrière *Le Roi en Jaune*.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Conclusion 4 : Vous vous réveillez dans le chœur gothique de l'abbaye du Mont Saint-Michel. Le bruit de la pluie sur les vitraux a cessé et vous n'entendez plus ni le tonnerre, ni le bruissement des horreurs ailées. Vous avez visiblement échappé au funeste destin de l'île. Vous rampez jusqu'à la porte de l'abbaye et l'ouvrez avec appréhension. Une lumière aveuglante vous éblouit et vous levez la main pour protéger vos yeux de l'éclat des deux soleils. Vous restez là un instant, à observer le lac de Hali et les Étoiles Noires suspendues à la voûte céleste au-dessus de vous. Au-delà, après des lieues d'un océan de nuages tourbillonnants, les hautes tours de Carcosa s'élèvent derrière la lune brisée.

- ☉ Vous avez rencontré un funeste destin, n'est-ce pas ?
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le royaume de Carcosa a fusionné avec notre monde, et Hastur règne sur les deux.
- ☉ Chaque investigateur devient **dément**.
- ☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.

Conclusion 5 : Le reste du monde ne saura jamais que vous avez tenté de le sauver. Les gens vous traitent avec miséricorde, mépris ou dédain, mais vous connaissez la vérité. Ils sont résignés à leur atroce destinée, mais vous tentez jour après jour de leur apporter votre message. Vous devez les mettre en garde contre *Le Roi en Jaune*, Hastur et Carcosa. « Une autre âme perdue », disent-ils, mais ils ne peuvent pas comprendre ce que vous avez traversé pour tenter de les sauver. Vous leur répétez qu'il vient pour les réclamer, mais ils ne vous croient pas. Vous écrivez sur les murs capitonnés de votre cellule des avertissements à propos d'Aldébaran et des étoiles noires, mais les mots s'effacent à mesure que passent les années. Personne n'écouterait jamais vos mises en garde.

- ☉ Vous ne pensiez tout de même pas pouvoir vous échapper, n'est-ce pas ?
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Hastur a mis la main sur vous.
- ☉ Chaque investigateur devient **dément**.
- ☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.

Crédits

Créateurs du jeu : Nate French et Matthew Newman

Conception de l'extension : Matthew Newman

Rédaction et Relecture : Jeremiah J. Shaw

Conception graphique : Mercedes Opheim et Evan Simonet, avec Monica Helland et Christopher Hosch

Conception graphique de l'extension : Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson et Mercedes Opheim

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Direction artistique : Taylor Ingvarsson

Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler

Groupe histoire d'Horreur à Arkham : Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander et Nikki Valens

Narration de « La Route de Carcosa » : Matthew Newman

Responsable de la production : Megan Duehn

Responsable JCE : Mercedes Opheim

Directeur créatif : Andrew Navaro

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Grégoire Lefebvre, Dadajef et Nelow

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Testeurs : David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia "Find all da Clues" Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Chris "Milan" Gerber, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg et Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn

Épilogue

Ne lisez le texte suivant que si les investigateurs ont gagné la campagne.

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si au moins un investigateur était possédé, **seuls ces investigateurs** lisent cet épilogue. Ne le lisez pas à voix haute, sauf si tous les investigateurs étaient possédés.

La préparation a pris des mois, mais vous êtes désormais prêt à révéler au monde votre toute dernière œuvre. Votre première tâche avait été de trouver des investisseurs financiers, bien entendu. Cela ne prit pas très longtemps grâce aux contacts que vous vous étiez faits à Paris. On vous a assuré que la troupe réunie était la meilleure que vous pouviez rassembler avec vos moyens financiers, mais vous travaillez toujours d'arrache-pied pour que tout soit parfait. Cela doit être parfait. L'histoire doit être racontée afin que le monde sache. Vous avez entendu les membres de la troupe murmurer derrière votre dos : des remarques à propos de votre étrange passion, des inquiétudes quant à vos yeux jaunes et perçants. Peu vous importe. Tout ce qui vous intéresse, c'est la représentation. La prononciation des mots. La mélodie de la chanson de Cassilda. La forme du masque de l'Étranger.

Ce sera la plus belle représentation du Roi en Jaune que le monde a jamais vue.

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**

LA PÂLE CARCOSA
FFJCHA17
8435407616813

Notes de Conception

Félicitations pour avoir terminé la campagne *La Route de Carcosa* ! Cette campagne m'est très spéciale car elle se réfère à l'œuvre de Robert W. Chambers et à son recueil de nouvelles, *Le Roi en Jaune*. Ces histoires formèrent ma première incursion dans le Mythe de Cthulhu et j'adore chacune d'entre-elles.

Pour cette campagne, je voulais vraiment retranscrire l'emprise de la folie et de la démence du Roi en Jaune, aussi bien dans la narration que dans les mécanismes du jeu. Je voulais inspirer aux joueurs les mêmes émotions que celles évoquées par Chambers dans ses œuvres. Il y a des références évidentes, bien entendu : la broche d'onyx noir du « Signe Jaune » ou le scénario « Le Spectre de la Vérité », largement inspiré par la nouvelle « La Cour du Dragon », mais ces références ne sont qu'une partie de l'hommage rendu au *Roi en Jaune*.

L'un des outils narratifs les plus célèbres que Chambers utilisait est le concept de « narrateur incertain. » C'est l'idée que vous – le lecteur – ne pouvez pas vous fier à ce que vous lisez. *Le Roi en Jaune* invite le lecteur à douter du narrateur, créant ainsi une dissonance entre l'auteur et le lecteur.

Je voulais explorer ce concept au sein d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Mais comment créer un narrateur incertain dans un jeu de cartes ? Nous avons exploré cette question selon plusieurs angles. Le premier fut d'écrire l'histoire de chaque scénario de manière à ce que les événements vécus par les investigateurs puissent être interprétés de différentes manières. Le théâtre était-il vraiment rempli de cultistes et de créatures terrifiantes ? Ou les investigateurs ont-ils seulement été victimes de leurs propres hallucinations ? Les invités de la réception de Constance Dumaine étaient-ils de véritables monstres, ou de simples convives innocents ? Les investigateurs ont-ils rendu visite à Daniel Chesterfield à l'asile, ou étaient-ils des patients ? Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse à ces questions. C'est aux joueurs eux-mêmes de répondre en fonction de la manière dont ils ont perçu les événements.

Le deuxième angle d'évocation du narrateur incertain fut l'utilisation du **Doute** et de la **Certitude**. Les décisions à prendre amènent les joueurs à se poser des questions sur ce qu'ils lisent pour savoir si cela est réel ou pas, tout comme l'a fait Chambers dans *Le Roi en Jaune*. Ces décisions modifient l'histoire de la campagne en fonction de vos propres croyances. Si vous pensez que les investigateurs sont fous, peut-être est-ce ainsi que les choses tourneront. De plus, cela ajoute de la rejouabilité à la campagne et envoie un message intéressant sur la véritable nature des hallucinations et de la démence.

Maintenant que vous avez achevé la campagne une première fois, je vous invite à la rejouer en gardant ces notes en tête. Il existe de nombreuses manières d'interpréter cette campagne – je ne les ai pas toutes évoquées dans ces lignes. Chaque interprétation s'appuie sur ses propres indices, disséminés au sein de la campagne. Quel sort a réellement subi Nigel Engram ? Quel était « le secret » qui vous a permis de vaincre Hastur ? N'hésitez pas venir partager vos théories en ligne, tout en prenant soin de ne pas gâcher les surprises de la campagne aux autres joueurs !

Nous espérons que vous avez aimé plonger dans les mystères du *Roi en Jaune* et attendons impatiemment de vous retrouver pour la prochaine campagne à venir. Ce sera une véritable **aventure**.