

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

Guide de Campagne LA ROUTE DE CARCOSA

Avez-vous vu le Signe Jaune ?

« Il évoqua l'installation de la dynastie à Carcosa et les lacs qui reliaient Hastur, Aldébaran, et le mystère des Hyades. Il parla de Cassilda et de Camilla, et sonda les nébuleuses profondes de Demhe et le lac de Hali. »

– Robert W. Chambers, « Le Restaurateur de Réputations »

La Route de Carcosa est une campagne d'Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes pour 1 à 4 joueurs. La boîte d'extension deluxe La Route de Carcosa contient deux scénarios : « Baisser de Rideau » et « Le Dernier Roi ». Ces scénarios peuvent être joués indépendamment, ou combinés avec les six paquets Mythe du cycle La Route de Carcosa pour former une grande campagne en huit parties.

Règles Supplémentaires et Clarifications

Nouveau mot-clé : Cachée

Certaines cartes Rencontre de La Route de Carcosa possèdent le mot-clé « Cachée ». Une carte Cachée a une capacité **Révélation** qui l'ajoute secrètement à votre main sans révéler cette carte ni son texte aux autres investigateurs. Tant qu'une carte Cachée est dans votre main, traitez-la comme si elle était dans votre zone de menace. Ses capacités permanentes sont actives et les capacités inscrites dessus peuvent être déclenchées, mais seulement par vous. Une carte Cachée compte dans la taille de votre main mais ne peut en être défaussée par *aucun* moyen, excepté celui inscrit sur la carte. Quand une carte Cachée est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse Rencontre. Elle ne reste pas partie intégrante de votre deck comme les faiblesses. Pour profiter de la meilleure expérience de jeu possible, les joueurs sont encouragés à « jouer le jeu » et à ne rien partager des informations sur toute carte Cachée dans leur main.

Lola et les « Rôles »

Actrice renommée, Lola Hayes peut incarner de nombreux rôles différents. Au début de chaque scénario, après que les investigateurs ont pioché leur main de départ, Lola Hayes doit choisir un rôle (Neutre, Gardien, Chercheur, Truand, Mystique ou Survivant). Lola ne peut jouer des cartes, attribuer des cartes à des tests de compétence ou déclencher des capacités ➡, ⚡ ou ↻ que sur des cartes neutres ou correspondant à son rôle. Cette restriction ne s'applique qu'aux cartes Joueur, pas aux cartes Rencontre ou Faiblesse. Notez que les capacités permanentes et **Forcé** demeurent actives sur les cartes même si leurs classes ne correspondent pas au rôle de Lola.

Doute et Certitude

Certains interludes et conclusions de la campagne La Route de Carcosa demandent aux joueurs d'« inscrire un **Doute** » ou d'« inscrire une **Certitude** » dans leur Carnet de Campagne. Pour ce faire, noircissez l'une des cases à côté des mentions « **Doute** » ou « **Certitude** » en bas du Carnet de Campagne.

Plus tard dans la campagne, certains scénarios peuvent être modifiés selon que les investigateurs ont « plus de **Doutes** que de **Certitudes** » ou « plus de **Certitudes** que de **Doutes** ».

Les investigateurs ont plus de **Doutes** que de **Certitudes** si le nombre de cases noircies face à la mention **Doute** est plus élevé que le nombre de cases noircies à côté de la mention **Certitude** (et vice versa). Le **Doute** et la **Certitude** sont partagés entre tous les investigateurs et non pas liés à l'un d'entre eux en particulier. Le **Doute** et la **Certitude** n'ont aucun effet sur la partie, sauf lorsqu'il y est explicitement fait référence par le Guide de Campagne ou l'effet d'une carte.

Cartes Histoire

Les cartes Histoire sont un nouveau type de cartes introduit dans la campagne *La Route de Carcosa*. Ces cartes ont pour but d'accroître l'aspect narratif du jeu et apparaissent généralement au dos d'une autre carte Scénario. Quand on vous demande de résoudre une carte Histoire, lisez simplement son texte narratif, puis résolvez son texte de jeu s'il y en a un.

Icône d'Extension

Les cartes de la campagne *La Route de Carcosa* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



Mise en Place de la Campagne

Pour débiter la campagne *La Route de Carcosa*, effectuez les étapes suivantes :

1. **Choisir son investigateur.**
2. **Chaque joueur construit son deck d'investigateur.**
3. **Choisir le niveau de difficulté.**
4. **Constituer la réserve du Chaos de la campagne.**

◆ **(Je veux juste voir la pièce) :**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ♠, ☆.

◆ **(Je veux lire les signes) :**

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ♠, ☆.

◆ **(Je veux prononcer le serment) :**

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5 ☠, ☠, ☠, ♠, ☆.

◆ **(Je veux Le Roi en Jaune) :**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5- 6- 8 ☠, ☠, ☠, ♠, ☆.

Vous êtes maintenant prêt à lire le Prologue.

Prologue

Vous retournez le dépliant dans votre main, le feuilletant pour ce qui vous semble être la centième fois. « *La Compagnie Miskatonic présente : Le Roi en Jaune* », annonce le programme. « *Une unique représentation au théâtre Ward d'Arkham. Un drame irrésistible en deux actes, avec une mise en scène signée Nigel Ingram.* » La troupe est petite et l'un des acteurs, crédité à la fin, est simplement appelé « *L'Étranger* ».

Voir une pièce aussi prisée faire tout ce chemin depuis Paris jusqu'à Arkham est un événement en soi, même si ce n'est que pour un seul soir. Durant les semaines précédant la représentation, la pièce avait alimenté toutes les conversations en ville. Elle semblait sans prétention... et pourtant, vous avez l'impression que quelque chose de sinistre est à l'œuvre. Tout commença avec la disparition de l'un des machinistes du théâtre – un gamin d'à peine dix-sept ans, qui manqua l'une des répétitions un soir et n'a plus reparu depuis. Il y eut ensuite, moins de deux semaines avant la représentation, ce musicien dont le cadavre fut retrouvé un pistolet dans la bouche. Mais le plus troublant, c'était ce déséquilibré que les flics avaient ramassé dans le square de l'Indépendance alors qu'il était en train de divaguer et de vociférer à propos du « retour du Roi. » Il fut transporté à l'asile d'Arkham et vous fûtes surpris de découvrir qu'il n'était pas le seul à avoir ce genre d'hallucinations.

À la lumière de ces événements suspects, vos compagnons et vous avez décidé de creuser plus profondément. Bien que vous n'ayez pu établir aucun lien direct entre la pièce et ces événements étranges, plusieurs cas de suicides et de folie ont suivi son sillage, et vous êtes déterminé à découvrir pourquoi.

Les lumières de l'auditorium s'éteignent et un projecteur éclaire la scène. Ce qui suit est très loin de ce à quoi vous vous attendiez. Lent et monotone, le premier acte du Roi en Jaune est d'un pénible ennui. Les décors et les personnages sont convaincants, mais l'histoire tortueuse et insensée n'est ni très amusante, ni très intéressante. Vous commencez à vous demander si les sombres événements qui entourent Le Roi en Jaune ne sont pas que des coïncidences, après tout. Peut-être n'était-ce que votre imagination ; comment un spectacle si trivial et innocent pourrait-il causer un tel chaos ? Vous êtes étonné de constater que le premier acte se termine sans révélation ni rebondissement. Les lumières se rallument pour l'entracte et vous envisagez de quitter prématurément la pièce tout en réprimant un bâillement. Cependant, avant d'avoir pu vous décider, vous vous sentez sombrer... sombrer... dans un profond sommeil.

Si un investigateur a choisi Lola Hayes pour cette campagne : cet investigateur lit le **Prologue de Lola** (à voix haute).

Sinon : passez au **Scénario I : Baisser de Rideau**.

Prologue de Lola : L'acte 1 s'est déroulé sans le moindre incident, comme souvent lors des répétitions. Vous ne pouvez vous empêcher de remarquer l'air dubitatif d'une grande partie du public, et vous vous demandez comment les spectateurs vont réagir à la troublante seconde partie de la pièce. Le rôle de Cassilda est particulièrement ennuyeux pendant la première moitié de la pièce, bien que vous aimiez incarner son charme royal. Vous vous prenez à regretter l'absence de votre ancienne partenaire, Miriam Twain ; d'un seul coup, l'effroi et les regrets que vous aviez ressentis à Paris vous reviennent en mémoire. Avec un soupir, vous vous retirez dans un coin sombre des coulisses pour échapper au bruit des machinistes préparant la prochaine scène. Vous tentez de maîtriser vos émotions et de remplacer vos pensées par celles de Cassilda – ses espoirs, ses peurs, son destin.

À cet instant, vous apercevez l'Étranger qui vous fixe de loin et vous vous mettez à trembler à sa seule vue. Même s'ils continuent de remplacer l'acteur qui joue son rôle avant chaque représentation (et, bien sûr, de nombreuses fois pendant les répétitions), vous savez que cette substitution de dernière minute est la plus épouvantable de toutes. Vous réalisez que vous ne connaissez même pas son nom, et un frisson vous traverse l'échine. Vous seriez-vous malencontreusement jetée dans la gueule du loup ? Vous êtes incapable de détourner les yeux – son regard est implacable. Tout devient noir.

Passez au **Scénario I : Baisser de Rideau**.

Suggestion de Placement des Lieux

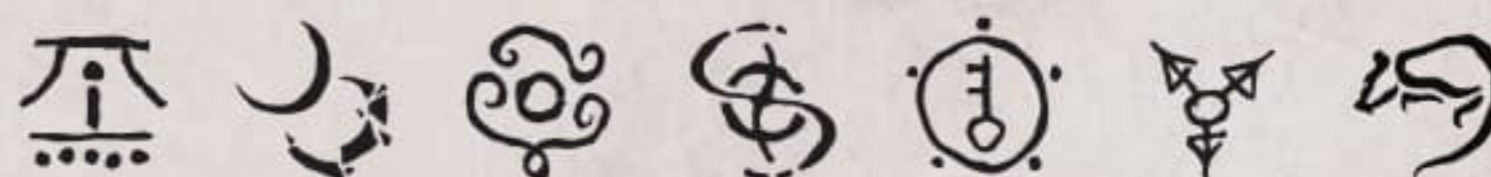


Scénario I : Baisser de Rideau

Vous vous réveillez en sursaut, comme secoué par une force invisible. Vous devez avoir dormi un certain temps car il ne reste plus que quelques spectateurs dans la salle, et aucun acteur sur la scène. Les lumières sont tamisées et le rideau en lambeaux. Vous ne vous rappelez pas qu'il était dans cet état pendant le premier acte. Vous attendez un moment pour être sûr que cela ne fait pas partie du spectacle. Une odeur nauséabonde que vous ne parvenez pas à identifier commence à imprégner l'air. Combien de temps avez-vous dormi ? Secouant vos membres engourdis, vous vous dirigez vers l'un des spectateurs assis et lui demandez l'heure, mais il ne vous répond pas. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous réalisez que vous êtes en train de parler à un cadavre.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Baisser de Rideau*, *Présages Funestes*, *Hallucinations*, *Hantises*, *Culte du Signe Jaune*, *Répandre la Peur* et *Les Rats*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : *L'Homme au Masque Blême*, *Émissaire Royal*, tous les exemplaires de *Porte du Hall d'Entrée* et tous les exemplaires de *Porte des Coulisses*.
- ☉ Mettez en jeu les lieux *Théâtre*, *Hall d'Entrée*, *Balcon* et *Coulisses*. Chaque investigateur commence la partie dans le *Théâtre*.
 - ◆ Si Lola Hayes a été choisie comme investigatrice pour cette campagne, elle commence la partie dans les *Coulisses* à la place.
- ☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

NE PAS LIRE

avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : *Une fois encore, vous vous réveillez en sursaut. Cette fois, ce sont les doigts froids et moites d'une main sur votre épaule qui vous ont réveillé. « Vous allez bien ? », demande le vieil homme en vous aidant à vous relever. Vos souvenirs sont confus. D'après ce dont vous vous souvenez, le théâtre Ward était devenu un endroit cauchemardesque envahi de dangereux fanatiques et d'étranges horreurs. Inquiet, vous jetez un œil aux alentours. Vous vous trouvez sur un trottoir humide à l'extérieur du théâtre. Malgré les événements de la soirée, la ville vous semble tout à fait normale – enfin, normale pour Arkham. La lumière aveuglante de phares vous éblouit et une voiture passe dans la rue, aspergeant le trottoir derrière vous d'eau de pluie souillée. Le vieil homme semble préoccupé par la peur qu'il lit dans vos yeux. « Vous avez été agressé ? Foutus vauriens ! », s'exclame-t-il. « Tendre des embuscades aux gens la nuit à la sortie du théâtre ! Pas une seule rue que ces voyous n'aient rançonnée, je vous l'dis. »*

Vous vous levez, marchez jusqu'aux baies vitrées du théâtre Ward et tentez de regarder à l'intérieur, mais il fait trop sombre pour y voir quoi que ce soit. Le vieil homme vous suit du regard pendant un moment, puis il hausse les épaules et continue sa route. « Eh bien, je vais rentrer. Vous devriez faire de même », déclare-t-il avant de tourner au coin de la rue. Vous le rattrapez prestement afin de l'avertir de ne pas s'approcher du théâtre mais, en tournant au coin de la rue, ce n'est pas sur lui que vous tombez mais sur la silhouette désormais familière de l'Étranger sous son masque blême. Son regard inflexible est posé sur vous. « Qui êtes-vous ? » L'Étranger ne vous répond pas. Au contraire, il fait demi-tour et s'engouffre dans une allée derrière le théâtre. Vous vous lancez à sa poursuite en quête de réponses mais, le temps que vous atteigniez l'allée, l'Étranger a disparu. Une petite note est épinglée au mur, à côté de l'entrée de service. « Ne soyez pas rabat-joie ! Venez à la fête de la troupe du Roi en Jaune. 20h00 à la demeure de Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Tenue correcte exigée. » Vous arrachez la note et l'emportez avec vous, frustré et perdu.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'Étranger vous a à l'œil. Ajoutez la faiblesse L'Homme au Masque Blême au deck de l'investigateur principal (ne compte pas dans la Taille du Deck). Pour le reste de la campagne, chaque fois que le détenteur de L'Homme au Masque

Blême quitte la campagne pour quelque raison que ce soit, choisissez un nouvel investigateur qui devient le détenteur de la faiblesse L'Homme au Masque Blême et ajoutez-la à son deck.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Poursuite de l'Étranger », inscrivez un trait pour chaque fois où L'Homme au Masque Blême a été vaincu durant ce scénario. Pour le reste de la campagne, conservez activement la trace du nombre de fois où L'Homme au Masque Blême est vaincu dans une partie, en inscrivant un trait à chaque fois. Chaque trait inscrit vous mènera un peu plus près de la vérité.

☉ 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.

Conclusion 1 : *Fuyant le théâtre, vous foncez droit au commissariat du Quartier Est. Vous ouvrez la porte à la volée, sous le regard médusé des agents de police et des autres personnes présentes, et vous demandez à voir immédiatement le shérif Engle en insistant sur l'urgence de la situation. Le sergent de garde, indolemment penché sur une pile de dossiers, secoue la tête en vous faisant signe de vous taire et de vous asseoir. L'attente est insoutenable. Chaque seconde semble durer une éternité. Les aiguilles de l'horloge se traînent et vous commencez à pianoter nerveusement sur le bureau. Vous tapez du pied. Vous regardez sans cesse par-dessus votre épaule pour être sûr que le masque blême de l'Étranger n'est pas en train de vous épier par la fenêtre. Enfin, le sergent pose son crayon et se lève en vous appelant. « Très bien, expliquez-moi ce qui est si urgent ? » À peine êtes-vous parvenu à la moitié de votre récit de la soirée qu'il soupire et secoue la tête. « Écoutez, si c'est une sorte de blague, elle n'est pas drôle », dit-il. « Nous avons des agents qui ont patrouillé dans le centre-ville toute la soirée, alors ne me lancez pas de telles foutaises à la figure. » Vous insistez mais le sergent se lève, ouvre la porte et vous ordonne de partir. Il élève la voix. « Vous pensez qu'on n'est pas assez occupé ou quoi ? Fichez le camp ! » Il vous escorte vers la sortie tout en maugréant à propos des « gobe-mouches » dans votre dos.*

Vous savez bien ce que vous avez vu ce soir. Frustré, vous retournez vers le théâtre Ward afin de trouver des preuves à présenter à la police. Vous êtes surpris de constater que la portée d'entrée du théâtre est verrouillée. Vous envisagez de la fracturer lorsque vous apercevez une note sur le mur, près de l'entrée. « Ne soyez pas rabat-joie ! Venez à la fête de la troupe du Roi en Jaune. 20h00 à

la demeure de Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Tenue correcte exigée. » Vous arrachez la note et l'emportez avec vous, espérant que cela vous mènera aux réponses que vous cherchez.

- ☉ Pensez-vous réellement que la police vous aiderait ?
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez tenté de prévenir la police. Inscrivez une **Certitude** dans votre Carnet de Campagne.
- ☉ Si vous avez « volé dans la caisse », indiquez dans votre Carnet de Campagne que la police vous suspecte.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'Étranger vous a à l'œil. Ajoutez la faiblesse L'Homme au Masque Blême au deck de l'investigateur principal (ne compte pas dans la Taille du Deck). Pour le reste de la campagne, chaque fois que le détenteur de L'Homme au Masque Blême quitte la campagne pour quelque raison que ce soit, choisissez un nouvel investigateur qui devient le détenteur de la faiblesse L'Homme au Masque Blême et ajoutez-la à son deck.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Poursuite de l'Étranger », inscrivez deux traits. Pour le reste de la campagne, conservez activement la trace du nombre de fois où L'Homme au Masque Blême est vaincu dans une partie, en inscrivant un trait à chaque fois. Chaque trait inscrit vous mènera un peu plus près de la vérité.
- ☉ 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.

Conclusion 2 : Vous envisagez d'aller trouver la police mais, compte-tenu des horreurs que vous avez vues au théâtre, il y a de bonnes chances qu'on vous prenne pour un fou. Une part de vous continue de se demander s'il ne s'agit pas d'une sorte de farce, mais c'est impossible – tout était trop réel, trop terrifiant. Vous vous demandez quoi faire à présent et vous finissez par rebrousser chemin, remontant précautionneusement le trajet de votre fuite jusqu'au théâtre. La lumière aveuglante des phares des voitures vous éblouit tandis qu'elles passent dans la rue, aspergeant le trottoir derrière vous d'eau de pluie souillée. Vous apercevez bientôt le théâtre Ward, ses lumières vives dominant les rues du centre-ville. Vous pensiez le trouver en ruine mais sa façade semble intacte, identique à ce qu'elle était avant que vous n'entriez pour assister à la représentation du Roi en Jaune, plus tôt dans la soirée. Vous marchez jusqu'aux baies

vitrées du théâtre Ward et tentez de regarder à l'intérieur, mais il fait trop sombre pour y voir quoi que ce soit.

À cet instant, un frisson vous parcourt la nuque et vous avez la désagréable impression d'être observé. Vous faites volte-face et apercevez une ombre qui s'enfuit dans une ruelle. Une nuée de cafards s'agite sur le trottoir et s'engouffre dans son sillage. Vos muscles se crispent et vous vous élancez à sa poursuite, tournant au coin de la rue. Une silhouette familière au masque blême se tient immobile et sereine sur le trottoir.

Son regard inflexible est posé sur vous. « Qui êtes-vous ? » L'Étranger ne vous répond pas. Au contraire, il fait demi-tour et s'engouffre dans une allée derrière le théâtre. Vous vous lancez à sa poursuite en quête de réponses mais, le temps que vous atteigniez l'allée, l'Étranger a disparu. Une petite note est épinglée au mur, à côté de l'entrée de service. « Ne soyez pas rabat-joie ! Venez à la fête de la troupe du Roi en Jaune. 20h00 à la demeure de Constance Dumaine, 1452 Atlantic Avenue. Tenue correcte exigée. » Vous arrachez la note, espérant qu'elle vous mènera aux réponses que vous cherchez.

- ☉ Pensez-vous qu'il était sage de n'avertir personne ?
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez choisi de ne pas aller voir la police. Inscrivez un **Doute** dans votre Carnet de Campagne.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'Étranger vous a à l'œil. Ajoutez la faiblesse L'Homme au Masque Blême au deck de l'investigateur principal (ne compte pas dans la Taille du Deck). Pour le reste de la campagne, chaque fois que le détenteur de L'Homme au Masque Blême quitte la campagne pour quelque raison que ce soit, choisissez un nouvel investigateur qui devient le détenteur de la faiblesse L'Homme au Masque Blême et ajoutez-la à son deck.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Poursuite de l'Étranger », inscrivez deux traits. Pour le reste de la campagne, conservez activement la trace du nombre de fois où L'Homme au Masque Blême est vaincu dans une partie, en inscrivant un trait à chaque fois. Chaque trait inscrit vous mènera un peu plus près de la vérité.
- ☉ 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.

Scénario II : Le Dernier Roi

Si quelqu'un a les réponses aux questions qui bouillonnent dans votre esprit, c'est bien la troupe du Roi en Jaune. C'est avec cette idée en tête que vous revêtez vos plus beaux atours afin de vous rendre au 1452 Atlantic Avenue, où une femme nommée Constance Dumaine organise une fête pour célébrer l'unique représentation de la pièce à Arkham.

Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Dernier Roi*, *Présent d'Hastur*, *Souillures et Immondices*, *L'Étranger* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez en jeu les 6 lieux (Entrée, Cour, Salle de Séjour, Salle de Bal, Salle à Manger et Galerie). Voir ci-contre pour une suggestion de placement. Chaque investigateur commence la partie dans l'Entrée.

☉ Mélangez les 5 soutiens **Passant** représentés ci-contre (Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastian Moreau et Ashleigh Clarke) et placez-en un au hasard dans chaque lieu sauf l'Entrée. Sur chacun de ces soutiens, placez 1 indice, plus 1 indice supplémentaire par investigateur.



❖ *Note : ces cartes sont recto-verso et possèdent une carte Histoire sur leur verso. Afin de profiter de la meilleure expérience de jeu possible, nous vous invitons à ne pas regarder le verso de ces cartes, à moins qu'un effet ne vous le demande.*

☉ Mettez l'ennemi Dianne Devine de côté, hors jeu.

☉ Placez les 5 cartes Histoire « Effroyable Réalité » sous la carte de référence du scénario.



❖ *Note : ces cartes sont recto-verso et possèdent une carte Rencontre sur leur verso. Afin de profiter de la meilleure expérience de jeu possible, nous vous invitons à ne pas regarder le verso de ces cartes à moins qu'un effet ne vous le demande.*

☉ 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, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.

☉ Sélectionnez l'un des pions suivants au hasard : ♣, ♣ ou ♣. Ajoutez 2 exemplaires du pion sélectionné dans la réserve du Chaos.

Suggestion de Placement des Lieux



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte et qu'au moins un investigateur a abandonné : lisez la **Conclusion 1**.







Si aucune conclusion n'est atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus : lisez la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : L'air frais de l'automne vous étreint quand vous quittez le manoir. Il ne fait aucun doute dans votre esprit que les acteurs et l'équipe technique du Roi en Jaune ont été frappés de folie. Peut-être que vous aussi. Vous sentez une part de ténèbres, une présence dans votre esprit qui vous procure une sensation similaire au regard de l'Étranger. Effrayé, vous levez les yeux vers la façade pour la première fois depuis que vous êtes sorti du manoir. Les lieux sont... différents. Les fenêtres de la façade ne sont plus brisées comme elles l'étaient lorsque vous êtes arrivé la première fois. La traînée de sang que vous aviez remarquée sous le porche semble avoir été totalement nettoyée et, à la place de la musique dissonante et corrompue que vous aviez entendue avant d'entrer, les tons apaisants d'un jazz langoureux s'échappent de la cour.







- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités Interrogées », indiquez le nom de chaque personnage que vous avez « interrogé ».
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités tuées », indiquez le nom de chaque ennemi unique **Aliéné** dans la pile de victoire.
- ☉ 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.
- ☉ Pour chaque groupe de 2 indices qui se trouvaient sur le deck Acte quand la partie s'est terminée, choisissez un investigateur qui reçoit 1 point d'expérience supplémentaire. Répartissez ces points d'expérience supplémentaires le plus équitablement possible entre les investigateurs.
- ☉ Lisez l'Interlude I : Le Prix de la Folie.

Conclusion 2 : « Excusez-moi, mais il est très tard », vous signale aimablement un serveur en vous posant une main sur l'épaule. Vous réalisez que vous êtes affalé dans un fauteuil de la salle de séjour du manoir et que vous avez dormi pendant longtemps. La fête semble se terminer. Aucune musique ne résonne dans les couloirs, la nourriture a disparu et il ne reste que quelques invités. « Désirez-vous que je vous apporte votre manteau ? », demande le serveur avec un sourire de convenance. Vous chanceliez en vous appuyant sur les accoudoirs du fauteuil pour vous redresser. Votre tête tourne de manière vertigineuse et votre vision est trouble. Vous assurez que vous allez parfaitement bien, et vous vous dirigez vers l'entrée.

Vous n'apercevez plus aucun des invités que vous cherchiez plus tôt, pas même l'hôtesse Mme Dumaine. Toute trace des folies et des horreurs que vous avez vécues a disparu. Même les bizarreries que vous aviez remarquées avant d'entrer dans le manoir ne sont plus là – les signes de lutte, les fenêtres brisées, la traînée de sang sous le porche... La moindre preuve a été effacée. Mais les événements de cette nuit restent gravés dans votre mémoire, et c'est là que vous trouverez des réponses.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités Interrogées », indiquez le nom de chaque personnage que vous avez « interrogé ».
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités tuées », indiquez le nom de chaque ennemi unique **Aliéné** dans la pile de victoire.
- ☉ 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.
- ☉ Pour chaque groupe de 2 indices qui se trouvaient sur le deck Acte quand la partie s'est terminée, choisissez un investigateur qui reçoit 1 point d'expérience supplémentaire. Répartissez ces points d'expérience supplémentaires le plus équitablement possible entre les investigateurs.
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 1 pion , 1 pion  et 1 pion  dans la réserve du Chaos.
- ☉ Ne lisez pas l'Interlude I : Le Prix de la Folie et passez directement au Scénario III : Les Échos du Passé.

Conclusion 3 : *Quelques jours plus tard, vous vous remémorez la fête à laquelle vous avez assisté au 1452 Atlantic Avenue. Vous ne vous étiez jamais autant amusé ! Et pourtant, vos souvenirs sont brumeux. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que vous oubliez quelque chose d'important. Quelque chose à propos de cette pièce de théâtre que vous aviez vue plus tôt cette même soirée – Le Roi en Jaune. Cette sensation tenace vous taraude à chaque instant. Aussi ardemment que vous tentiez de vous rappeler l'intégralité des événements de la nuit, un gigantesque trou demeure dans votre mémoire. Plus vous essayez de vous souvenir, plus vos inquiétudes grandissent au point de devenir une obsession. Décidant que vous devez absolument savoir ce qui s'est passé cette nuit-là, vous vous dirigez vers le manoir de la Société des Historiens, dans le Quartier Sud. Peut-être que vous pourrez y en apprendre davantage sur la pièce Le Roi en Jaune...*





- ① Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités Interrogées », indiquez le nom de chaque personnage que vous avez « interrogé ». Ensuite, barrez chacun de ces noms dans la mesure où vous avez oublié tous les événements de cette nuit.
- ① Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités tuées », indiquez le nom de chaque ennemi unique **Aliéné** dans la pile de victoire.
- ① 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.
- ① Pour chaque groupe de 2 indices qui se trouvaient sur le deck Acte quand la partie s'est terminée, choisissez un investigateur qui reçoit 1 point d'expérience supplémentaire. Répartissez ces points d'expérience supplémentaires le plus équitablement possible entre les investigateurs.
- ① Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 1 pion , 1 pion  et 1 pion  dans la réserve du Chaos.

① Ne lisez pas l'Interlude I : Le Prix de la Folie et passez directement au Scénario III : Les Échos du Passé.





Interlude I : Le Prix de la Folie

- ① Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :
 - ◆ *Les choses ont l'air de s'être calmées. Peut-être devrions-nous retourner à l'intérieur et pousser nos investigations plus avant.*
Lisez **Le Prix de la Folie 1.**
 - ◆ *Je n'ai pas la moindre confiance en cet endroit. Bloquons les portes et fichons le camp d'ici !*
Lisez **Le Prix de la Folie 2.**
 - ◆ *Si nous laissons ces gens vivre, ces horreurs ne feront que se répéter. Il faut mettre un terme à cette folie. Il faut tous les tuer.*
Lisez **Le Prix de la Folie 3.**





Le Prix de la Folie 1 : *Le changement dans l'air pique votre curiosité. Et si tout cela n'était qu'une construction de votre esprit ? Et si les horreurs qui ont suivi Le Roi en Jaune n'étaient que temporaires ? Les réponses à toutes vos questions doivent se trouver à l'intérieur. Vous ouvrez prudemment la porte du manoir une nouvelle fois. Un jazz rassurant et le bruit d'inoffensifs bavardages s'amplifient lorsque vous passez le seuil. L'odeur alléchante du porc rôti embaume l'air. Comme vous le soupçonniez, les traces de lutte et les étrangetés que vous aviez remarquées auparavant ont disparu sans explication. Puis, alors que vous tournez à l'angle du couloir menant à la salle à manger, vous découvrez l'Étranger en pleine discussion avec un autre homme – grand, moustachu, vêtu d'un élégant costume noir et tenant une canne au pommeau argenté. L'Étranger se tourne vers vous, son regard perçant sonde votre esprit et votre tête se met à tourner, en proie à une douleur insupportable. Avant de réaliser ce que vous faites, vous vous retrouvez en train de fuir cette demeure aussi vite que possible, désorienté par les brumes de la douleur. Vous filez jusqu'à votre véhicule sans reprendre votre souffle et détalez, vos mains tremblantes agrippées au volant.*

- ① Pourquoi diable être retourné à l'intérieur ?
- ① Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *vous vous êtes introduit dans une réunion secrète*. Inscrivez un **Doute** dans votre Carnet de Campagne.
- ① Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.
- ① L'histoire se poursuit dans le scénario III : Les Échos du Passé.

Le Prix de la Folie 2 : *Vous ne pouvez pas compter sur vos sens. Tout n'est qu'artifice, c'est un piège pour vous faire revenir à l'intérieur. Vous n'y serez pas plus en sécurité maintenant qu'auparavant. Luttant contre votre peur, vous commencez à barricader la porte d'entrée du manoir en utilisant certains des lourds bancs de pierre qui bordent l'allée pavée du jardin de devant. Vous espérez que ce sera suffisant, mais vous n'avez pas l'intention de rester dans les parages pour le découvrir. Une fois la barrière de fortune terminée, vous retournez à votre véhicule avant de vous diriger vers le Quartier Sud, où vous espérez trouver des réponses à vos questions.*

- ☉ Ce n'est pas une porte qui va les arrêter.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez fui la réception.
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.
- ☉ L'histoire se poursuit dans le scénario III : Les Échos du Passé.

Le Prix de la Folie 3 : *Vous ne risquez pas de retourner dans cette maison de fous, mais vous ne pouvez pas non plus laisser ces monstruosité en liberté. Vous courez vers le garage resté ouvert en quête de quelques fournitures. Vous trouvez un vieux tuyau, un jerrican d'essence vide et quelques allumettes. Résolu, vous siphonnez l'essence du réservoir de l'Oakland 6-54A de Mme Dumaine, puis vous la répandez sous le porche, dans le garage et le long des murs extérieurs de la demeure. Quelques allumettes suffisent à allumer l'incendie. Depuis le jardin de devant, vous observez un moment le manoir se faire consumer par les flammes. Les sons du brasier qui crépite, du bois qui cède, et les cris des horreurs mourantes emplissent la rue. Satisfait, vous retournez à votre véhicule et foncez vers le Quartier Sud, plein d'une froide détermination.*

- ☉ Vous avez fait ce qu'il fallait... n'est-ce pas ?
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez tué les monstres de la réception. Inscrivez une **Certitude** dans votre Carnet de Campagne.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Personnalités tuées », indiquez le nom des cinq « personnalités » s'ils n'y sont pas déjà inscrits : Constance Dumaine, Jordan Perry, Ishimaru Haruko, Sebastien Moreau et Ashleigh Clarke.
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.
- ☉ L'histoire se poursuit dans le scénario III : Les Échos du Passé.

Et Ensuite ?

Bien que chacun des scénarios du cycle *La Route de Carcosa* puisse être joué indépendamment, ils peuvent être combinés pour former une campagne complète en huit parties. Le prochain scénario de la campagne *La Route de Carcosa* se trouve dans le paquet Mythe *Les Échos du Passé*, et l'histoire se poursuivra au travers des six paquets de ce cycle.

Crédits

Créateurs du jeu : Nate French et Matthew Newman

Conception de l'extension : Matthew Newman

Rédaction : Nate French et Kevin Tomczyk

Relecture : Christine Crabb

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

Conception graphique de l'extension : Andrew Navaro avec Christopher Hosch et Mercedes Opheim

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Illustration de couverture : Cristi Balanescu

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

Carnet de Campagne : *La Route de Carcosa*

INVESTIGATEURS

NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR
INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR
EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE
TRAUMATISMES (physique) (mental)	TRAUMATISMES (physique) (mental)	TRAUMATISMES (physique) (mental)	TRAUMATISMES (physique) (mental)
SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S

Notes de Campagne

Poursuite de l'Étranger

Personnalités Interrogées

Personnalités Tuées

Doute

Certitude

MONSIEUR GÉRARD GAUDIN
présente

INVESTIGATEURS TUÉS ET DÉMENTS

THE KING IN

✧ Le Roi en Jaune ✧

✧ Prologue

✧ Baisser de Rideau

✧ Le Dernier Roi

✧ Le Prix de la Folie

✧ Les Échos du Passé

✧ Le Serment Indicible

✧ Âme Perdue

✧ Le Spectre de la Vérité

✧ Le Masque Blême

✧ Sous les Étoiles Noires

✧ La Pâle Carcosa

✧ Épilogue

Photocopie autorisée à des fins personnelles uniquement. © 2017 FFG.
Carnet de Campagne également disponible en téléchargement sur
FantasyFlightGames.fr



LE ROI EN JAUNE

FIG 35. Éclairées par des soleils jumeaux, les improbables tours de la cité perdue de Carcosa surplombent les rives du lac de Halli, dans les Hyades.