

HORREUR À ARKHAM

LE JEU DE CARTES

LES ÉCHOS DU PASSÉ

PAQUET MYTHE

Les Échos du Passé est le Scénario III 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 III : Les Échos du Passé

Une douleur sourde résonne sous votre crâne tandis que vous roulez à travers les rues pluvieuses d'Arkham afin de rejoindre votre prochaine destination. La menace de l'Étranger plane sur vous et vous jetez régulièrement des coups d'œil dans votre rétroviseur, craignant d'apercevoir le visage inexpressif de son masque qui hante votre esprit. Mais vous ne voyez rien d'autre que la nuit noire et brumeuse, et la route déserte derrière vous.

Comme elles l'ont souvent fait ces dernières heures, vos pensées vagabondent à nouveau vers Le Roi en Jaune, la cité de Carcosa et ses habitants. Quel était le message caché dans cette affreuse pièce de théâtre ? Que signifiait toute cette folie ? Un détail insignifiant perçu lors des discussions au manoir de Mme Dumaine vous revient en mémoire – la représentation de ce soir de la pièce maudite *Le Roi en Jaune* n'était pas la première à se dérouler à Arkham. Il y en avait eu au moins une autre, mise en scène par le même homme : Nigel Ingram.

Il existe un endroit à Arkham où sont archivés tous les événements importants survenus en ville : le manoir de la Société des Historiens, dans le Quartier Sud. S'il subsiste le moindre témoignage de la précédente représentation du Roi en Jaune, la Société des Historiens doit en avoir une trace. Vous trouverez peut-être dans ces dossiers les réponses aux questions qui vous hantent.

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si Sebastien Moreau est inscrit sous la mention « Personnalités Interrogées » : lisez **Les Informations de Sebastien**.

Sinon, passez à la **Mise en Place**.

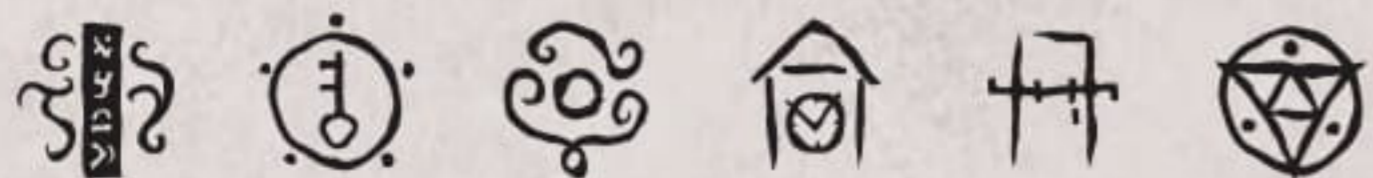
Les Informations de Sebastien : Vous vous remémorez ce que Sebastien vous a appris lors du dîner. La pièce *Le Roi en Jaune* a été jouée à Arkham il y a des décennies, bien avant que le théâtre Ward ne soit construit. Selon Sebastien, il n'est guère surprenant que les gens ne s'en souviennent pas – en fait, le but de la représentation de ce soir était, entre autres, de faire découvrir *Le Roi en Jaune* à un public plus large. La Société des Historiens a sûrement conservé une trace de ce précédent spectacle, surtout s'il fut suivi d'événements similaires à ceux de cette nuit. Peut-être trouverez-vous des coupures de journaux ou d'autres articles décrivant ce qui s'est passé à cette époque.

Après avoir mis le Hall en jeu lors de la mise en place, placez 1 indice dessus.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Les Échos du Passé*, *Culte du Signe Jaune*, *Hallucinations*, *Les Masques de Minuit*, *Portes Closes* et *Sombre Culte*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Quand vous réunissez les cartes du set de rencontre *Les Masques de Minuit*, ne prenez que les 5 cartes *Traîtrise* (2x *Fausse Piste* et 3x *Ombre Chasseresse*). Ne prenez pas les cartes *Lieu*, *Acte*, *Intrigue* ou *Référence* du Scénario de ce set.

Prenez au hasard un lieu Société des Historiens *Rez-de-chaussée*, un lieu Société des Historiens *Premier Étage* et un lieu Société des Historiens *Deuxième Étage*. Retirez ces lieux de la partie sans regarder leur face révélée.

Mettez en jeu les lieux suivants : Hall, les deux exemplaires de Couloirs Silencieux, et les 6 lieux Société des Historiens restants. (Voir ci-dessous pour une suggestion de placement.) Chaque investigateur commence la partie dans le Hall.

Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : Bibliothèque Cachée, Conjurateur Possédé, M. Peabody, La Cape en Lambeaux et Broche d'Onyx Noir.

Selon le nombre de joueurs dans la partie :

◆ S'il y a exactement 1 joueur dans la partie : aucun changement n'est effectué.

◆ S'il y a exactement 2 joueurs dans la partie : cherchez 1 exemplaire du Chercheur de Carcosa dans les sets de rencontre réunis. Générez-le dans un lieu Société des Historiens *Deuxième Étage*.

◆ S'il y a exactement 3 joueurs dans la partie : cherchez 2 exemplaires du Chercheur de Carcosa dans les sets de rencontre réunis. Générez chacun d'entre eux dans un lieu Société des Historiens *Deuxième Étage* différent.

◆ S'il y a exactement 4 joueurs dans la partie : cherchez 3 exemplaires du Chercheur de Carcosa dans les sets de rencontre réunis. Générez chacun d'entre eux dans un lieu Société des Historiens *Premier Étage* ou *Deuxième Étage* différent.

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si vous avez fui la réception : vous arrivez plus tôt à la Société des Historiens ; chaque investigateur peut effectuer 1 action supplémentaire lors de son premier tour de la partie.









Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Suggestion de Placement des Lieux



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.
- ☉ *Sebastien Moreau n'est inscrit ni sous la mention « Personnalités Interrogées », ni sous la mention « Personnalités Tuées ».*
- ☉ *Vous n'avez pas fui la réception.*





NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : Vous parvenez tout juste à fuir le bâtiment avec le corps et l'esprit intacts. Lisez la **Conclusion 4**.





Conclusion 1 : *Il n'existe pas de coïncidence dès lors qu'il s'agit du Roi en Jaune. Vous ne doutez pas un instant que l'objet que vous avez trouvé est important. Vous décidez de l'emporter avant de pousser plus avant vos investigations. La dernière note que vous trouvez concernant la mise en scène originelle du Roi en Jaune est l'évaluation psychiatrique d'un certain Daniel Chesterfield, un machiniste qui perdit l'esprit après l'ultime représentation. Il semble qu'il ait été admis à l'asile après la fin de la production. Peut-être qu'il y est encore...*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez pris la broche en onyx. Inscrivez-y également une **Certitude**. Pour le reste de la campagne, un investigateur doit ajouter la Broche d'Onyx Noir à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'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.
- ☉ Si Sebastien Moreau (*Hystérie Sauvage*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.

Conclusion 2 : *Cette enquête rendrait n'importe qui paranoïaque. Attribuer une importance démesurée à tout et n'importe quoi pourrait se révéler dangereux. Vous êtes sûr que cette broche est sans intérêt : peut-être s'agit-il seulement d'un accessoire utilisé lors de la première pièce. Vous la laissez de côté et poursuivez vos investigations. La dernière note que vous trouvez concernant la mise en scène originelle du Roi en Jaune est l'évaluation psychiatrique d'un certain Daniel Chesterfield, un machiniste qui perdit l'esprit après l'ultime représentation. Il semble qu'il ait été admis à l'asile après la fin de la production. Peut-être qu'il y est encore...*







- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez laissé la broche en onyx. Inscrivez-y également un **Doute**.
- ☉ 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.
- ☉ Si Sebastien Moreau (*Hystérie Sauvage*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.

Conclusion 3 : *La silhouette tombe au sol et son corps commence à fondre tandis qu'elle se tord de douleur. Elle hurle et siffle, et une lueur jaune émane de sa bouche et de derrière ses yeux. « Daniel », articule la chose de sa voix rauque. « Cherchez Daniel... Daniel Chesterfield, le machiniste, il se souvient ! » Une autre voix, profondément enfouie sous les paroles du conjurateur, murmure doucement d'un ton mélodique. « Trouvez-le... Lui aussi a prononcé le serment... Le serment qui a scellé notre destin à tous... ! » Sur ces derniers mots, la peau de l'homme se détache de ses os et il s'écroule sur le sol.*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez détruit le conjurateur. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter La Cape en Lambeaux à son deck. Cette carte ne compte dans la Taille du Deck de l'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.
- ☉ Si Sebastien Moreau (*Hystérie Sauvage*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.

Conclusion 4 : *Les événements de la nuit vous laissent exténué. Vous n'avez rien trouvé dans le manoir de la Société des Historiens qui puisse vous aider dans votre enquête. Qui qu'aient été ces intrus, ils devaient chercher les mêmes informations que vous. Bouleversé, vous vous dirigez vers le lit le plus proche que vous trouvez – à la Pension de Ma, située non-loin de la Société des Historiens. L'aube vous surprend alors que vous atteignez la pension. La poignée de porte et les fougères du porche sont couvertes de rosée. Vous avez la chance de trouver une chambre libre pour la journée, et vous vous écroulez de fatigue.*

Soudain, vous tombez. Au-dessus et tout autour de vous, une lumière aveuglante flamboie tel un brasier. Des maux de tête et des visions colorées vous assaillent. Votre peau commence à roussir au contact des flammes. Un abîme s'ouvre sous vos pieds et vous engloutit tout entier. Vous vous retrouvez dans une cellule à l'odeur méphitique, humide et dépourvue de fenêtres. Un homme est recroquevillé dans un coin de la pièce, tremblant à cause du froid, de sa situation désespérée, ou peut-être des deux. « Pas de masque », marmonne-t-il encore et encore, « pas de masque, pas de masque... » Vous tentez de vous approcher de lui mais, avant que vous ne puissiez l'atteindre, le loquet métallique de la porte sa cellule s'ouvre et vous entendez une voix l'appeler. « Daniel, il est l'heure », dit-elle. « Daniel, réveille-toi. Réveille-toi, Daniel. » Et vous vous réveillez.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les adorateurs du signe ont trouvé la marche à suivre.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience supplémentaire pour avoir perçu les machinations du Roi en Jaune.
- ☉ Si Sebastien Moreau (*Hystérie Sauvage*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».
- ☉ Retirez tous les pions ,  et  de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 1 pion , 1 pion  et 1 pion  dans la réserve du Chaos.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
La Route de Carcosa – « Le Serment Indicible. »

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

LES ÉCHOS DU PASSÉ
FFJCHA12
8435407616714