Horreur à Arkham
Le Jeu de cartes

Renouveau
La Route de Carcosa

Renouveau – La Route de Carcosa est une extension pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* qui modifie et développe la campagne *La Route de Carcosa*. Cette extension contient plusieurs sets de rencontre inédits, des intercalaires pour classer votre collection et de nouvelles cartes Joueur que vous pourrez utiliser pour personnaliser vos decks Investigateur.

Comment utiliser cette extension

Débutez normalement une campagne de *La Route de Carcosa* (ou un scénario indépendant) en utilisant les instructions de mise en place du Guide de Campagne de *La Route de Carcosa*. Cependant, lorsque vous mettez en place un scénario en utilisant cette extension, cherchez la nouvelle carte Scénario intitulée « **Renouveau [nom du scénario]** » et suivez également les instructions de mise en place supplémentaires indiquées.

Chacune de ces nouvelles cartes Scénario est incluse dans l'un des sets de rencontre suivants, qui modifient et développent le scénario originel.

Renouveau – Baisser de Rideau

Renouveau – Le Dernier Roi

Renouveau – Les Échos du Passé

Renouveau – Le Serment Indicible

Renouveau – Le Spectre de la Vérité

Renouveau – Le Masque Blême

Renouveau – Sous les Étoiles Noires

Renouveau – La Pâle Carcosa

Ces sets de rencontre contiennent de nouveaux défis et de nouvelles versions d'anciennes cartes. Lorsque l'on vous demande de réunir l'un de ces sets de rencontre, suivez les instructions de la nouvelle carte Scénario – certaines de ces cartes remplaceront d'anciennes cartes tandis que d'autres seront mises de côté ou mélangées dans le deck Rencontre.

Exemple : lorsque vous effectuez la mise en place de Baisser de Rideau en utilisant cette extension, cherchez la carte intitulée « Renouveau – Baisser de Rideau » et suivez ses instructions de mise en place supplémentaires.

Cette extension contient également cinq sets de rencontre entièrement nouveaux conçus pour remplacer cinq sets de rencontre utilisés dans la campagne *La Route de Carcosa*.

Antiques Fléaux	→	***Fléaux Illusoires***
Répandre la Peur	→	***Peur Névrotique***
Agents d'Hastur	→	***Envoyés d'Hastur***
Souillures et Immondices	→	***Réalité Déliquescente***
Hallucinations	→	***Hallucinations Dérangeantes***

- *Fléaux Illusoires* remplace le set de rencontre *Antiques Fléaux* de la boîte de base.
- *Peur Névrotique* remplace le set de rencontre *Répandre la Peur* de la boîte de base.
- *Envoyés d'Hastur* remplace le set de rencontre *Agents d'Hastur* de la boîte de base.
- *Réalité Déliquescente* remplace le set de rencontre *Souillures et Immondices* de *La Route de Carcosa*.
- *Hallucinations Dérangeantes* remplace le set de rencontre *Hallucinations* de *La Route de Carcosa*.

Lorsqu'on vous demande de rassembler l'un de ces sets de rencontre, il remplace le set de rencontre d'origine. Retirez ce dernier de la partie et utilisez le nouveau set comme indiqué ci-dessus.

Renouveau
Baisser de Rideau

Effectuez la mise en place comme indiqué dans le Guide de Campagne *La Route de Carcosa*, en tenant compte des exceptions suivantes :

- Quand vous réunissez les sets de rencontre, réunissez également les nouveaux sets de rencontre pour *Renouveau – Baisser de Rideau* indiqués ci-dessous :

- Constituez le deck Acte en utilisant les six exemplaires de l'Acte 2a – « L'Étranger ».

(Suite au verso.)

Exemple : les instructions de mise en place de cette carte indiquent que les joueurs doivent remplacer le set de rencontre Hallucinations *par le set de rencontre* Hallucinations Dérangeantes *et le set de rencontre* Répandre la Peur *par le set de rencontre* Peur Névrotique.

Variante : afin d'ajouter du chaos et de la rejouabilité, vous pouvez mélanger ensemble l'ancien et le nouveau set de rencontre, puis prendre au hasard un certain nombre de cartes pour créer un nouveau set de rencontre. Le nombre de cartes dans le set doit être identique à celui du set originel (3 cartes pour *Antiques Fléaux* + *Fléaux Illusoires*, 7 cartes pour *Répandre la Peur* + *Peur Névrotique*, 6 cartes pour Souillures *et Immondices* + *Réalité Déliquescente*, 6 cartes pour *Hallucinations* + *Hallucinations Dérangeantes* et 4 cartes pour *Agents d'Hastur* + *Envoyés d'Hastur*).

Liste d'Exploits

La liste ci-dessous est une liste d'exploits que vous pouvez chercher à accomplir lorsque vous jouez la campagne *La Route de Carcosa*. Ces exploits ne peuvent être accomplis qu'en utilisant les sets de rencontre de *Renouveau – La Route de Carcosa*. Chaque fois que vous accomplissez l'un de ces exploits, noircissez la case adjacente. Tous les réussir sera votre ultime défi !

☐ **Avertissement formel :** vainquez trois fois L'Émissaire Royal lors d'une seule partie de *Baisser de Rideau*.

☐ **Premiers pas :** dans *Le Dernier Roi*, interrogez les personnalités suivantes :

- ☐ Constance Dumaine
- ☐ Jordan Perry
- ☐ Ishimaru Haruko
- ☐ Sebastien Moreau
- ☐ Ashleigh Clarke

- ☐ **Gâcher la fête :** vainquez la version ***Aliéné*** de Dianne Devine dans *Le Dernier Roi*.
- ☐ **Pour les regards indiscrets :** ajoutez la Bibliothèque Cachée à la pile de victoire dans *Les Échos du Passé*.
- ☐ **Un nid de coucou :** abandonnez avec Daniel Chesterfield sous le contrôle d'un investigateur dans *Le Serment Indicible*.
- ☐ **Jetez un coup d'œil à ça ! :** effectuez l'action Discussion avec l'Incarnation de la Folie dans *Le Serment Indicible*.
- ☐ **Le Chemin de la Mort :** utilisez votre Broche d'Onyx Noir pour trouver un raccourci dans *Le Masque Blême*.
- ☐ **Jeu de devinettes :** avancez à la dernière intrigue d'un deck Intrigue avant d'avancer la première intrigue de l'autre deck Intrigue dans *Sous les Étoiles Noires*.
- ☐ **C'est Hastur qui me l'a demandé :** vainquez Hastur dans *La Pâle Carcosa* alors que vous avez une traîtrise Possession dans votre main.
- ☐ **Dis mon nom :** après avoir *tenu compte de l'avertissement de Daniel*, prononcez le nom d'HASTUR au moins sept fois à voix haute au cours d'un même scénario (ou de sa mise en place).
- ☐ **Reviens ici :** gagnez la campagne *La Route de Carcosa* en n'ayant jamais terminé un scénario avec L'Homme au Masque Blême en jeu.
- ☐ **La Route est fausse :** gagnez la campagne *La Route de Carcosa* en ayant 8 **Doutes**.
- ☐ **La Route est vraie :** gagnez la campagne *La Route de Carcosa* en ayant 8 **Certitudes**.
- ☐ **La Route est mienne :** gagnez la campagne *La Route de Carcosa* en ayant un total de **Doutes** et de **Certitudes** inférieur à 2.
- ☐ **Fixer les limites :** gagnez la campagne *La Route de Carcosa* avec au moins trois Ultimatums activés.
- ☐ **Expertise de Carcosa :** gagnez la campagne *La Route de Carcosa* en difficulté Expert.

Variante Optionnelle : les Ultimatums

Cette variante peut être utilisée pour ajouter un niveau supplémentaire de difficulté et d'amusement à votre expérience de jeu. Avant de mettre en place la campagne ou un scénario indépendant, les investigateurs peuvent sélectionner autant d'ultimatums qu'ils souhaitent dans la liste suivante. Chaque ultimatum est une restriction, une limitation ou une règle supplémentaire qui rend la partie plus difficile. Vous n'êtes pas obligé de choisir un ultimatum en particulier et le choix du ou des ultimatums à utiliser doit être un choix unanime au sein des investigateurs du groupe. Tous les ultimatums choisis sont permanents pour la durée du scénario/de la campagne.

La liste suivante propose quelques ultimatums que nous avons conçus, mais libre à vous de les utiliser comme source d'inspiration pour concevoir les vôtres.

Ultimatum de l'Indicible Nom : en mode campagne uniquement ; si vous avez *tenu compte de l'avertissement de Daniel* dans votre Carnet de Campagne, chaque fois que vous prononcez le nom d'HASTUR à voix haute pendant un scénario (ou lors de sa mise en place), en plus de subir 1 horreur, subissez également 1 traumatisme mental.

Ultimatum de l'Irrévocabilité : en mode campagne uniquement ; si un investigateur est vaincu par des dégâts, il est tué. S'il est vaincu par des horreurs, il devient dément.

Ultimatum de la Survivance : en mode campagne uniquement ; si un investigateur est tué ou devient dément, son joueur est éliminé de la campagne et ne peut pas continuer à jouer en incarnant un autre investigateur.

Ultimatum de l'Échec : ajoutez un pion ☠2 supplémentaire à la réserve du chaos pour toute la durée du scénario/de la campagne.

Ultimatum des Promesses Non Tenues : retirez le pion ✨ de la réserve du chaos pour toute la durée du scénario/de la campagne.

Ultimatum de l'Induction : les decks des investigateurs ne peuvent contenir que des cartes de niveau 0. Les investigateurs ne peuvent pas recevoir ni dépenser d'expérience.

Ultimatum du Désastre : ajoutez 1 faiblesse de base aléatoire supplémentaire au deck de départ de chaque investigateur.

Ultimatum de l'Effroi : n'ignorez pas la phase du Mythe lors du premier round de chaque partie.

Ultimatum de l'Agonie : quand ils assignent des dégâts et des horreurs, les investigateurs doivent assigner autant de dégât/horreur que possible à une seule carte avant que les dégâts/horreurs en excès ne puissent être assignés à une autre carte.

Ultimatum du Chaos : le deck de départ de 30 cartes non spécifiques, non faiblesses de chaque investigateur doit être constitué en choisissant les cartes au hasard parmi toutes les options possibles dans la collection du joueur.

Ultimatum de l'*Highlander* : le deck de chaque investigateur ne peut inclure qu'un seul exemplaire de chaque carte, par titre (à moins que plusieurs exemplaires d'une même carte ne soient requis par les exigences de construction du deck de cet investigateur).

Nouvelles Faiblesses

Chacune des 3 nouvelles faiblesses de cette extension possède le mot-clé Cachée qui est expliqué dans l'extension *La Route de Carcosa*. Ces faiblesses fonctionnent comme les autres cartes Rencontre ayant le mot-clé Cachée sauf qu'elles sont placées dans la pile de défausse de votre investigateur et non dans la pile de défausse Rencontre lorsqu'elles sont défaussées.

Icône d'Extension

Les cartes issues de *Renouveau – La Route de Carcosa* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte :

***Note :** certaines cartes de cette extension sont des versions alternatives de cartes issues de la campagne* La Route de Carcosa. *Afin d'empêcher les joueurs de les distinguer, le recto de ces cartes porte les mêmes mentions légales, numéro de set de rencontre, icône d'extension et numéro de collection que la version originale. Le verso contient les informations de set réelles de la carte.*

Crédits

Conception et développement de l'extension : Matthew Newman
Producteur : Calli Oliverius
Rédaction et relecture : B.D. Flory
Responsable des jeux de cartes : Mercedes Opheim
Groupe histoire d'Horreur à Arkham : Dane Beltrami et Kara Centell-Dunk
Conception graphique de l'extension : Neal W. Rasmussen
Coordinateur de la conception graphique : Joe D. Olson
Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch
Direction artistique : Preston Stone
Responsable de la direction artistique : Tony Bradt
Coordinateurs de l'assurance qualité : Andrew Janeba et Zach Tewalthomas
Responsables de la production : Jason Glawe et Dylan Tierney
Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg
Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz
Responsable de développement produit senior : Chris Gerber
Concepteur exécutif : Corey Konieczka
Chef de studio : Andrew Navaro
Version française par Edge Entertainment
Traduction : Jérémy Fouques
Relecture : Grégoire Lefebvre, Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Testeurs :
John Atkinson, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Alex Byers, Eric Foertsch, Geoff Hankes, Michael Hill, Brian Lewis, Jamie Lewis, Glenn Mondro, Annete Nepomuceno, Daniel Running.

© 2019 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.

PROOF OF PURCHASE
AHC36
Return to The Path to Carcosa