

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

SOUS LES ÉTOILES NOIRES

PAQUET MYTHE

Sous les Étoiles Noires est le Scénario VII 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 VII : Sous les Étoiles Noires

La ville insulaire du Mont Saint-Michel se situe sur la côte au nord-ouest de la France. C'est un lieu magnifique, élégant et énigmatique, tout droit échappé d'un conte de fées – ou en l'occurrence, plutôt d'un conte d'horreur et de folie. À marée basse, une bande de terre qui émerge de la mer permet de rejoindre l'île à pied. Cependant, le temps que vous arriviez, la marée est plus haute que vous ne vous y attendiez. De sombres nuages recouvrent les cieux, et le bruit encore lointain du tonnerre présage de l'arrivée d'une tempête. Vous dénâchez un capitaine qui accepte de vous emmener sur l'île et vous vous préparez au rituel qui va s'y dérouler.

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si Ashleigh Clarke est inscrite sous la mention « Personnalités Interrogées » : lisez **Les Informations d'Ashleigh**.

Sinon, passez à la **Mise en Place**.

Les Informations d'Ashleigh : Vous vous remémorez la nuit où tout a commencé et vos pensées dérivent vers l'hypnotique mélodie qu'Ashleigh chanta cette nuit-là. Étrangement, vous vous souvenez parfaitement des paroles, même après tout ce temps, et sa mélodie entêtante hante votre esprit. « Au-dessus de la ville gronde un terrible orage, et les vagues se brisent sur l'or pur de la cage. Au-dessous de la terre plongent les eaux salées ; l'astre rouge décroît, laissant l'ombre régner » En regardant l'île qui se dresse devant vous, illuminée par les éclairs et assaillie par les vagues tumultueuses, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si la chanson d'Ashleigh ne concernait pas ce moment précis.

☞ Lors de ce scénario, un investigateur a le droit de retirer 1 fatalité d'une intrigue en jeu en tant que capacité déclenchée ⚡. (Limite collective d'une fois par partie.)

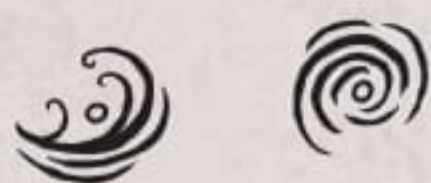
Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Sous les Étoiles Noires*, *Présages Funestes*, *Les Byakhees*, *Les Habitants de Carcosa*, *L'Étranger*, *Sombre Culte* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Attention : certaines cartes du set de rencontre *Sous les Étoiles Noires* existent en plusieurs versions, certaines avec l'icône du set de rencontre *Le Déluge En Dessous* au verso, et d'autres avec l'icône du set de rencontre *Le Tourbillon Au-Dessus* au verso. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☞ Selon le niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne :

☞ **Facile** : -3.

☞ **Difficile** : -6.

☞ **Standard** : -5.

☞ **Expert** : -7.

☞ Triez chaque exemplaire des cartes suivantes en deux piles séparées en fonction du set de rencontre sur leur verso : Intrigue 2a – Que Gronde l'Orage, Intrigue 2c – Le Phénomène Au-Dessus, Chapelle Saint-Aubert et Tour de l'Abbaye.

☞ Vous devez avoir deux piles d'exactly quatre cartes. Chaque pile doit comporter exactly un exemplaire de chacune des cartes indiquées ci-dessus. Les cartes de la première pile doivent arborer l'icône du set de rencontre *Le Déluge En Dessous* au verso. Les cartes de la deuxième pile doivent arborer l'icône du set de rencontre *Le Tourbillon Au-Dessus* au verso.

☞ Retournez chaque pile afin que seule l'icône du set de rencontre *Sous les Étoiles Noires* soit visible. Disposez les deux piles au hasard de manière à ne pas pouvoir les distinguer.

☞ Prenez l'une des deux piles au hasard et retirez-la de la partie. L'autre pile sera utilisée lors de la mise en place de ce scénario. **Ne regardez le verso d'aucune des cartes de ces deux piles.**

☞ Ce scénario ne dispose pas de deck Acte. À la place, il possède deux decks Intrigue. Un deck Intrigue utilise les intrigues 1a, 2a et 3a. L'autre deck Intrigue utilise les intrigues 1c, 2c et 3c (*rappelez-vous bien d'utiliser les versions des intrigues 2a et 2c choisies aléatoirement plus tôt*).

☞ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : les deux cartes Acte (Acte 3a et Acte 3c), Bête d'Aldébaran, chaque exemplaire de *Terreur des Marées*, chaque exemplaire de *Chercheur de Failles*, *Cloître*, *Salle des Chevaliers*, *Tour de l'Abbaye* et *Chapelle Saint-Aubert* (*rappelez-vous bien d'utiliser les versions de la Tour de l'Abbaye et de la Chapelle Saint-Aubert choisies aléatoirement plus tôt*).

☞ Prenez au hasard l'un des deux lieux *Chœur Gothique* et mettez-le de côté. Retirez l'autre version du *Chœur Gothique* de la partie.

☞ Prenez au hasard l'un des deux lieux *Tour Nord*, l'un des deux lieux *Rempart Extérieur* et l'un des deux lieux *Marches Brisées*. Mettez-les en jeu. Retirez de la partie les autres versions de ces lieux. Ensuite, mettez en jeu les lieux restants (*Porte de l'Avancée*, *Grand-Rue* et *Église Abbatiale*). Voir la page suivante pour une suggestion de placement. Chaque investigateur commence la partie à la *Porte de l'Avancée*.

☞ Chaque investigateur cherche une faiblesse de base *Folie*, *Pacte*, *Cultiste* ou *Détective* au hasard dans la collection et l'ajoute à son deck.

☞ 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, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

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

☞ L'investigateur principal ajoute la faiblesse *L'Homme au Masque Blême* (*La Route de Carcosa* #59) à son deck.

☞ N'ajoutez pas de faiblesse supplémentaire dans votre deck comme indiqué lors de cette Mise en Place.

☞ Ashleigh Clarke n'est inscrite ni sous la mention « Personnalités Interrogées », ni sous la mention « Personnalités Tuées ».

Intrigues Duelles

Lors de ce scénario, deux decks Intrigue cohabitent. L'un d'eux représente un moyen pour vous et vos alliés d'ouvrir la route de Carcosa, et mène à l'une des deux cartes Acte mises de côté. L'autre représente un moyen pour Hastur de s'introduire dans notre monde et de sceller le destin de la Terre.

En jouant ce scénario, tant qu'il y a deux decks Intrigue en jeu, les joueurs doivent suivre ces règles supplémentaires :

- ❖ Chaque fois que 1 ou plusieurs fatalités sont placées sur « l'intrigue en cours, » les joueurs ont le droit de choisir sur laquelle des deux intrigues placer ces fatalités.
- ❖ Les fatalités sur les cartes autre que les deux intrigues (comme les ennemis, les lieux ou les soutiens) comptent pour le calcul du seuil de fatalité des deux intrigues.
- ❖ Quand une intrigue avance, **les fatalités présentes sur l'autre intrigue ne sont pas retirées.** Toutes les autres fatalités en jeu sont retirées.
- ❖ Si les seuils de fatalité des deux intrigues sont atteints en même temps lors de l'étape de « vérification du seuil de fatalité » de la phase du Mythe, choisissez une seule des deux intrigues et avancez-la. Ensuite, une fois que vous avez effectué l'avancement de cette intrigue, vérifiez le seuil de fatalité de l'autre intrigue et avancez-la si son seuil de fatalité est toujours atteint.

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) : lisez la **Conclusion 3**.

Conclusion 1 : Vous retenez votre souffle et nagez dans l'eau glacée vers les tours au-dessous. En approchant, vous apercevez des ondulations dans l'eau semblables à des reflets à la surface de la mer. Vous traversez cette démarcation et poussez un cri de surprise en constatant que l'air emplit vos poumons.

- ☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez ouvert la voie d'en bas.
- ☞ Retirez tous les pions ♠, ♣ et ♠ de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠ et 2 pions ♣ dans la réserve du Chaos.
- ☞ Si Ashleigh Clarke (*Les Chansons Meurent Sans Bruit*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».
- ☞ 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 vous émervez des vagues de nuages qui vous entourent et vous volez vers les tours au-dessus. La cité désolée et impénétrable de Carcosa se dresse devant vous. Vous réalisez soudain que vous n'êtes pas en train de flotter mais de tomber, et la force d'attraction s'empare de votre corps.

- ☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous avez ouvert la voie d'en haut.
- ☞ Retirez tous les pions ♠, ♣ et ♠ de la réserve du Chaos. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠ et 2 pions ♣ dans la réserve du Chaos.
- ☞ Si Ashleigh Clarke (*Les Chansons Meurent Sans Bruit*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom dans votre Carnet de Campagne sous la mention « Personnalités Tuées ».
- ☞ 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 *La Route de Carcosa* – « La Pâle Carcosa ».

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 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, les Étoiles Noires suspendues à la voûte céleste au-dessus de vous. Au-delà, après des lieues de vagues-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.

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**

**SOUS LES ÉTOILES
NOIRES**
FFJCHA16
8435407616790