

# 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 »

## Mise en place de la Campagne

🔮 Choisir son investigateur.

🔮 Chaque joueur construit son deck d'investigateur.

🔮 Choisir le niveau de difficulté.

🔮 Constituer la réserve du Chaos de la campagne :

⚡ **Facile** : +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, 🦴, 🦴, 🦴, 🌀, ☆

⚡ **Standard** : +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 🦴, 🦴, 🦴, 🌀, ☆

⚡ **Difficile** : 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, 🦴, 🦴, 🦴, 🌀, ☆

⚡ **Expert** : 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, 🦴, 🦴, 🦴, 🌀, ☆



# La Route de Carcosa

## 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 Engram. » 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 **Lola Hayes** est investigatrice, elle lit le **Prologue de Lola** à voix haute.

**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.*

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

# La Route de Carcosa

## Scénario 1 : 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

#### 🌀 Sets de rencontre :

*Baisser de Rideau, Présages Funestes, Hallucinations, Hantises, Culte du Signe Jaune, Répandre la Peur et Les Rats.*



🌀 **Mis de côté** : Les ennemis **L'Homme au Masque Blême** et **Émissaire Royal**, et tous les exemplaires des lieux **Porte du Hall d'Entrée** et **Porte des Couloirs**.

🌀 **Mis en jeu** : Les lieux **Théâtre**, **Hall d'Entrée**, **Balcon** et **Couloirs**. Chaque investigateur commence la partie dans le **Théâtre**.

⚡ Si **Lola Hayes** est investigatrice, elle commence la partie dans les **Couloirs** à la place.

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

## Ne pas lire avant la fin du scénario

**Aucune conclusion :** 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 oeil 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 ! », sexclame-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.

🌀 **Carnet de Campagne :** L'Étranger vous a à l'œil. Ajoutez la faiblesse **L'Homme au Masque Blême** au deck de l'investigateur principal. Quand son détenteur quitte la campagne, un nouvel investigateur en devient le détenteur.

🌀 **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, inscrivez un trait à chaque fois où **L'Homme au Masque Blême** est vaincu. Chaque trait inscrit vous mènera un peu plus près de la vérité.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes 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 porte 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?

🔗 **Carnet de Campagne :**

*Vous avez tenté de prévenir la police. Inscrivez une **Certitude**.*

🔗 **Carnet de Campagne :**

*Si vous avez « volé dans la caisse », la police vous suspecte.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *L'Étranger vous a à l'œil. Ajoutez la faiblesse **L'Homme au Masque Blême** au deck de l'investigateur principal. Quand son détenteur quitte la campagne, un nouvel investigateur en devient le détenteur.*

🔗 **Carnet de Campagne :** *Sous la mention **Poursuite de l'Étranger**, inscrivez deux traits. Pour le reste de la campagne, inscrivez un trait à chaque fois où **L'Homme au Masque Blême** est vaincu. Chaque trait inscrit vous mènera un peu plus près de la vérité.*

🔗 **Expérience :** *Somme des Victoire X des cartes 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 quelle 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 quelle vous mènera aux réponses que vous cherchez.*

🔖 Pensez-vous qu'il était sage de n'avertir personne?

🔖 **Carnet de Campagne :**

*Vous avez choisi de ne pas aller voir la police. Inscrivez un **Doute**.*

🔖 **Carnet de Campagne :** *L'Étranger vous a à l'œil. Ajoutez la faiblesse **L'Homme au Masque Blême** au deck de l'investigateur principal. Quand son détenteur quitte la campagne, un nouvel investigateur en devient le détenteur.*

🔖 **Carnet de Campagne :** *Sous la mention **Poursuite de l'Étranger**, inscrivez deux traits. Pour le reste de la campagne, inscrivez un trait à chaque fois où **L'Homme au Masque Blême** est vaincu. Chaque trait inscrit vous mènera un peu plus près de la vérité.*

🔖 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

# La Route de Carcosa

## 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

#### 🔮 Sets de rencontre :

*Le Dernier Roi, Présent d'Hastur, Souillures et Immondices, L'Étranger et Antiques Fléaux.*



🔮 **Mis en jeu** : Les six lieux **Entrée**, **Cour**, **Salle de Séjour**, **Salle de Bal**, **Salle à Manger** et **Galerie**. Chaque investigateur commence la partie dans l'**Entrée**.

🔮 **Mis en jeu** : Un soutien **Passant** pris au hasard parmi **Constance Dumaine**, **Jordan Perry**, **Ishimaru Haruko**, **Sebastien Moreau** et **Ashleigh Clarke** sur chaque lieu sauf sur l'**Entrée**. Sur chacun de ces soutiens, placez **1 indice**, **plus 1 indice supplémentaire par investigateur**. Ne pas regarder le côté verso Histoire de ces soutiens.

🔮 **Mis de côté** : L'ennemi **Dianne Devine**.

🔮 Placez les 5 cartes Histoire **Effroyable Réalité** sous la carte de référence du scénario. Ne pas regarder le verso Rencontre de ces cartes.

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

## Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion, au moins un investigateur a abandonné :

Lisez la **Conclusion 1**.

Aucune conclusion, 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.*

🔗 **Carnet de Campagne** : Sous la mention **Personnalités Interrogées**, indiquez le nom de chaque personnage que vous avez « interrogé ».

🔗 **Carnet de Campagne** : Sous la mention **Personnalités tuées**, indiquez le nom de chaque ennemi unique **Aliéné** dans la pile de victoire.

🔗 **Expérience** : Somme des Victoire X des cartes 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.

**🔗 Carnet de Campagne** : Sous la mention **Personnalités Interrogées**, indiquez le nom de chaque personnage que vous avez « interrogé ».

**🔗 Carnet de Campagne** : Sous la mention **Personnalités tuées**, indiquez le nom de chaque ennemi unique **Aliéné** dans la pile de victoire.

**🔗 Expérience** : Somme des Victoire X des cartes 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.

**🔗 Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions ,  et . Ensuite, ajoutez 1 pion , 1 pion  et 1 pion .

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



# La Route de Carcosa

## Interlude 1 : Le Prix de la Folie

🌀 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 insoutenable. 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.*

🌀 Pourquoi diable être retourné à l'intérieur ?

🌀 **Carnet de Campagne** : *Vous vous êtes introduit dans une réunion secrète.*  
Inscrivez un **Doute**.

🌀 **Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions 🎲, 🎲 et 🎲.  
Ensuite, ajoutez 2 pions 🎲.

🌀 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.

🔮 **Carnet de Campagne :** *Vous avez fui la réception.*

🔮 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ♠️, ♣️ et ♠️. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠️.

🔮 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 ?

🔮 **Carnet de Campagne :** *Vous avez tué les monstres de la réception.*  
Inscrivez une **Certitude**.

🔮 **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.**

🔮 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ♠️, ♣️ et ♠️.  
Ensuite, ajoutez 2 pions ♠️.

🔮 L'histoire se poursuit dans le **Scénario III : Les Échos du Passé.**

## La Route de Carcosa

### 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.*

**🔑 Carnet de Campagne :** Si **Sebastien Moreau** est inscrit sous **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

### 🔮 Sets de rencontre :

*Les Échos du Passé, Culte du Signe Jaune, Hallucinations, Les Masques de Minuit, Portes Closes et Sombre Culte*



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 Chasserresse**).

🔮 **Retiré de la partie** : Un lieu **Société des Historiens Rez-de-chaussée**, un lieu **Société des Historiens Premier Étage** et un lieu **Société des Historiens Deuxième Étage**, pris au hasard.

🔮 **Mis en jeu** : Le lieu **Hall**, les deux exemplaires du lieu **Couloirs Silencieux**, et les six lieux **Société des Historiens** restants. Chaque investigateur commence la partie dans le **Hall**.

🔮 **Mis de côté** : Le lieu **Bibliothèque Cachée**, l'ennemi **Conjurateur Possédé**, et les soutiens **M. Peabody**, **La Cape en Lambeaux** et **Broche d'Onyx Noir**.

🔮 Selon le nombre de joueurs dans la partie :

⚡ S'il y a 1 joueur dans la partie, aucun changement n'est effectué.

⚡ S'il y a 2 joueurs dans la partie, générez un ennemi **Chercheur de Carcosa** dans un lieu **Société des Historiens Deuxième Étage**.

⚡ S'il y a 3 joueurs dans la partie, générez deux ennemis **Chercheur de Carcosa** dans deux lieux **Société des Historiens Deuxième Étage** différents.

⚡ S'il y a 4 joueurs dans la partie, générez trois ennemis **Chercheur de Carcosa** dans trois lieux **Société des Historiens Premier Étage** ou **Deuxième Étage** différents.

🔮 **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.

## Ne pas lire avant la fin du scénario

**Aucune conclusion :** 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 Chestereld, 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...*

🌀 **Carnet de Campagne :** *Vous avez pris la broche en onyx.* Inscrivez une **Certitude**. Pour le reste de la campagne, un investigateur doit ajouter la **Broche d'Onyx Noir** à son deck.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si **Sebastien Moreau (Hystérie Sauvage)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🌀 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ♠️, ♣️ et ♠️. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠️.

**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 Chestereld, 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...*

🌀 **Carnet de Campagne :** *Vous avez laissé la broche en onyx.* Inscrivez un **Doute**.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si **Sebastien Moreau (Hystérie Sauvage)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🌀 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ♠️, ♣️ et ♠️. Ensuite, ajoutez 2 pions ♠️.

**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 Chestereld, 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.*

**🔮 Carnet de Campagne** : *Vous avez détruit le conjurateur.*  
Un investigateur peut ajouter **La Cape en Lambeaux** à son deck.

**🔮 Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**🔮 Carnet de Campagne** : Si **Sebastien Moreau** (*Hystérie Sauvage*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

**🔮 Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions ,  et .

Ensuite, ajoutez 2 pions .

**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 de 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.

**🔮 Carnet de Campagne** : Les adorateurs du signe ont trouvé la marche à suivre.

**🔮 Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience supplémentaire** pour avoir perçu les machinations du Roi en Jaune.

**🔮 Carnet de Campagne** : Si **Sebastien Moreau (Hystérie Sauvage)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

**🔮 Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions ,  et . Ensuite, ajoutez 1 pion , 1 pion , et 1 pion .



## La Route de Carcosa

### Scénario IV : Le Serment Indicible

🌀 **Carnet de Campagne** : Si les adorateurs du signe ont trouvé la marche à suivre, lisez l'**Introduction 1**. Sinon, lisez l'**Introduction 2**.

**Introduction 1** : « Réveille-toi, Daniel. » Les mots résonnent dans votre esprit tandis que vous faites les cent pas dans cette chambre miteuse en essayant de trouver un sens à ce que vous venez de vivre. Vous vous êtes réveillé en sursaut dans l'après-midi, le corps tremblant et les draps imbibés de sueur. Bien que vous ayez sommeillé plus de huit heures, vous vous sentez encore plus fatigué que la veille. Vous apercevez votre reflet dans le miroir joutant la commode. Vos yeux sont rouges et cernés. Vous vous demandez si vous avez réellement dormi.

*Qui peut bien être ce Daniel ? La chambre dont vous avez rêvé ressemblait à une prison, mais cet homme – Daniel – avait l'air cinglé, comme s'il avait totalement perdu l'esprit. Une conclusion s'impose à vous : un asile. Sachant que vous ne trouverez plus le sommeil ici, vous vous dirigez vers l'Asile d'Arkham en espérant que votre intuition soit la bonne.*

Continuez à l'**Introduction 3**.

**Introduction 2** : Vous avez passé les quelques jours suivants à exploiter les preuves réunies en espérant dénicher des informations concernant Daniel Chestereld, l'un des machinistes de la précédente représentation du Roi en Jaune. À votre connaissance, il est le seul survivant de la troupe. Les autres – du moins, ceux dont vous avez pu trouver une trace – ont tous disparu ou sont morts peu après la première représentation, de manières diverses et variées dont le seul point commun semble être leur caractère morbide. Accidents insolites. Suicides. Disparitions.

*Il semble que Daniel soit la seule piste qu'il vous reste pour continuer votre enquête. D'après les archives que vous avez trouvées, il aurait été interné à l'Asile d'Arkham il y a de nombreuses années. Il ne semble pas y avoir plus de détails concernant le sort de Daniel. Vous n'êtes pas sûr qu'il soit encore en vie. Peut-être a-t-il été libéré après sa guérison. Vous auriez préféré éviter cela, mais il semble n'y avoir qu'un seul moyen de le découvrir. Vous rassemblez vos affaires et vous vous dirigez vers l'Asile d'Arkham, dans le centre-ville.*

Continuez à l'**Introduction 3**.

**Introduction 3** : Vous pénétrez dans l'asile et vous vous arrêtez pour parler au réceptionniste, malgré votre impatience à explorer cette maison de fous. Il paraît tout d'abord incrédule lorsque vous lui parlez du Roi en Jaune et de Daniel mais, devant votre insistance, il fouille dans ses tiroirs et finit par en extirper un austère dossier de couleur blanche. À l'intérieur se trouve une foule d'informations concernant les patients de l'asile – rapports médicaux, évaluations psychiatriques, ce genre de choses. Vous reconnaissez quelques visages au fur et à mesure qu'il tourne les pages. « Daniel... Daniel Chestereld, c'est bien cela ? Il est sous la supervision du docteur Mintz. Mais vous ne pouvez pas le rencontrer : seul le personnel autorisé a accès à son niveau ». Vous insistez et tentez de négocier afin de pénétrer dans l'aile des patients, sachant que Daniel doit détenir la clé pour comprendre ce qui se passe réellement.

Le réceptionniste vous adresse un sourire compatissant et semble changer d'avis. Il fait signe aux gardes de sécurité derrière vous. « Oh, bien sûr, bien sûr », déclare-t-il avec toute l'honnêteté d'un vendeur à la sauvette. « Je vais vous arranger une entrevue avec le docteur Mintz, ainsi vous pourrez lui parler de Daniel. Ces gentlemen vont vous escorter. » Soulagé d'avoir bientôt les réponses à vos questions, vous suivez les gardes jusqu'à l'aile des patients de l'Asile d'Arkham...

🔗 **Carnet de Campagne** : Si **Constance Dumaine** est inscrite sous **Personnalités Interrogées**, lisez **Les Informations de Constance**. Sinon, passez à la **Mise en Place**.

**Les Informations de Constance** : Vous vous remémorez ce que Constance vous a dit lorsque vous lui avez parlé pendant son satané dîner. Le metteur en scène, Nigel Ingram, avait demandé à l'ensemble de l'équipe de prononcer une sorte de serment. Au début, Constance avait pris cela pour la lubie d'un artiste excentrique : une curieuse cérémonie que M. Ingram effectuait pour renforcer les liens entre les membres de l'équipe. Elle prétendait d'ailleurs que cela avait fonctionné : après avoir prononcé le serment, Constance et les autres membres de la troupe s'étaient sentis bien plus confiants et pleins d'ardeur. Peut-être Daniel avait-il vécu la même chose durant la précédente représentation du Roi en Jaune. Vous devez lui en toucher un mot.

🔗 Chaque investigateur place la carte du dessus de son deck face cachée dans sa zone de jeu, sans la regarder. Traitez cette carte comme un soutien **Courage** ayant un coût de 0, aucune icône et 2 de santé mentale. Défaussez cette carte si elle quitte le jeu pour quelque raison que ce soit.

Continuez à la **Mise en Place**.

## Mise en place

### 🔮 Sets de rencontre :

*Le Serment Indicible, Présent d'Hastur, Les Habitants de Carcosa, Hallucinations, Saletés et Immondices et Agents d'Hastur*



🔮 Mettez chaque ennemi **Monstre** des sets de rencontre réunis dans une pile séparée. (Il doit y avoir 7 ennemis **Monstre** au total.)

🔮 Mettez chaque ennemi **Aliéné** des sets de rencontre réunis dans une pile séparée. (Il doit y avoir 7 ennemis **Aliéné** au total.)

🔮 **Retiré de la partie** : Un exemplaire des lieux **Couloirs de l'Asile (Aile Est)** et **Couloirs de l'Asile (Aile Ouest)**, pris au hasard.

🔮 **Mis en jeu** : Les exemplaires restants du lieu **Couloirs de l'Asile**. Chaque investigateur commence la partie dans le lieu **Couloirs de l'Asile** de son choix.

🔮 **Mis de côté** : Le soutien / ennemi **Danier Chesterfield**, et tous les exemplaires du lieu **Cellule d'Isolement**.

🔮 **Mis en jeu** : Les lieux **Cantine, Cuisines, Promenade, Jardin, Infirmerie** et **Couloir du Sous-sol**.

🔮 **Réserve du Chaos** : Selon le niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos :

- ⚡ Facile : -2
- ⚡ Standard : -3
- ⚡ Difficile : -4
- ⚡ Expert : -5

🔮 **Carnet de Campagne** : Selon les circonstances suivantes, une version différente de l'**Acte 2** sera utilisée. Chaque autre version est retirée de la partie.

⚡ Si vous avez pris la broche en onyx,  
utilisez l'**Acte 2 – « Les Vrais Méchants » (v. I)**

⚡ Sinon,  
utilisez l'**Acte 2 – « Les Vrais Méchants » (v. II)**

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

## Ne pas lire avant la fin du scénario

Avant de résoudre toute autre conclusion, les investigateurs vaincus lisent le paragraphe **Investigateur Vaincu** d'abord.

**Investigateur vaincu** : « Docteur Mintz, le patient a été traité et est maintenant prêt à vous voir. » L'infirmière Heather ouvrit le classeur sur le bureau et prit un moment pour passer en revue les dossiers des patients.

« Des changements dans l'état du patient ? », demanda le docteur d'une voix monotone. Simple habitude. Tous deux savaient que les patients ne guérissaient pas.

« Aucun. Les hallucinations du patient subsistent. Il demande à voir le Directeur et maintient qu'il n'était ici qu'un simple visiteur. Il divague également à propos de la pièce de théâtre qui a été jouée l'autre jour : Le Roi en Jaune. »

« Et ses autres crimes ? L'incident au théâtre ? Les événements du 1452 Atlantic Avenue ? »

« Il croit avoir été attaqué et s'être simplement défendu. » Sa voix était pleine de compassion. Comment quelqu'un avait-il pu sombrer si vite dans la folie ? Le dossier du patient ne mentionnait aucun antécédent d'instabilité mentale. « Comment expliquer cela, docteur ? »

« Qui peut le dire ? » Le docteur Mintz poussa un soupir et se leva, attrapant le dossier sur son bureau. « Mon travail n'est pas de comprendre, mais de soigner. Peut-être que mes traitements expérimentaux fonctionneront sur celui-là. » L'infirmière tressaillit et réprima un frisson. Elle savait comment finissaient ces traitements, et elle doutait que quoi que ce soit fonctionne.

🌀 Chaque investigateur qui a été vaincu devient **dément**. S'il n'y a plus assez d'investigateurs pour continuer la campagne, **celle-ci est terminée et les joueurs ont perdu**.

🌀 Si une autre conclusion a été atteinte, les investigateurs restants la lisent.

🌀 Si aucune conclusion n'a été atteinte, lisez la **Conclusion 1**.

**Conclusion 1** : ...Et ainsi s'acheva la folie du Roi en Jaune.

🔮 **Carnet de Campagne** : Le Roi a réclamé ses victimes.

🔮 S'il n'y a plus assez d'investigateurs pour continuer la campagne, **celle-ci est terminée et les joueurs ont perdu**. Sinon, la campagne continue.

🔮 **Carnet de Campagne** : Si vous avez pris la broche en onyx, choisissez un nouvel investigateur qui récupère la broche. Cet investigateur doit inclure la faiblesse **Broche d'Onyx Noir** dans son deck.

🔮 **Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

🔮 **Carnet de Campagne** : Si **Constance Dumaine (Un Peu Trop Sociable)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔮 **Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions 🟡, 🟣 et 🟠.  
Ensuite, ajoutez 2 pions 🟡.

🔮 Ignorez l' **Interlude II : Âme Perdue** et passez directement au **Scénario V : Le Spectre de la Vérité**.

**Conclusion 2** : (chaque investigateur vaincu doit d'abord lire **Investigateur Vaincu**)  
*Vous êtes cerné par les aides-soignants et les gardes de sécurité. Vous n'avez d'autre choix que de vous battre pour vous frayer un chemin vers la liberté. Tandis que vous vous ruez vers la sortie, plusieurs patients voient là une opportunité et se mettent à attaquer les gardes avec une folie furieuse. L'infirmière Heather hurle et bat en retraite, et vous profitez de tout ce tapage pour vous enfuir. Vous êtes couvert de bleus mais de nouveau libre. Vous mettez un moment à vous remettre de vos blessures, mais vous n'avez pas le temps de vous appesantir là-dessus.*

🔮 **Carnet de Campagne** : Les investigateurs ont été attaqués en fuyant l'Asile.

🔮 Chaque investigateur subit **1 traumatisme physique** en affrontant les gardes de l'Asile.

🔮 **Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

🔮 **Carnet de Campagne** : Si **Constance Dumaine (Un Peu Trop Sociable)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔮 **Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions 🟡, 🟣 et 🟠.  
Ensuite, ajoutez 2 pions 🟡.

🔮 Continuez à l' **Interlude II : Âme Perdue**.

**Conclusion 3** : (chaque investigateur vaincu doit d'abord lire **Investigateur Vaincu**)

*Entre la distraction du personnel de l'asile et les patients qui courent dans tous les sens, vous parvenez à vous éclipser sans être remarqué. Vous vous enfoncez profondément dans le jardin derrière l'asile, où une immense clôture couverte de fil barbelé est tout ce qui vous sépare du monde extérieur. Le temps presse, et vous devez fuir le plus loin possible avant que les gardes ne reviennent et ne vous repèrent. Utilisant une camisole de force trouvée à l'intérieur pour couvrir les barbelés, vous escaladez prestement la clôture et détalez à toutes jambes une fois de l'autre côté.*

🔖 **Carnet de Campagne** : Les investigateurs se sont échappés de l'Asile.

🔖 **Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

🔖 **Carnet de Campagne** : Si **Constance Dumaine (Un Peu Trop Sociable)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔖 **Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions ,  et .  
Ensuite, ajoutez 2 pions .

🔖 Continuez à l' **Interlude II : Âme Perdue**.

# La Route de Carcosa

## Interlude II : Âme Perdue

Si un investigateur a abandonné alors que la version Soutien de **Daniel Chesterfield** était sous son contrôle, continuez à **Daniel a Survécu**.

Sinon, si la version Ennemi de **Daniel Chesterfield** était en jeu quand le scénario s'est terminé, continuez à **Daniel était Possédé**.

Sinon, continuez à **Daniel n'a pas Survécu**.

**Daniel n'a pas Survécu** : *Vous décidez de faire profil bas quelque temps à la Pension de Ma, jusqu'à ce que les événements de l'asile se tassent. Vous mettez ce délai à profit pour rédiger des notes détaillées sur les péripéties que vous avez vécues jusqu'ici, y compris votre bref entretien avec Daniel. Il a parlé du Roi en Jaune comme s'il s'agissait d'un être réel, et il l'a même nommé « Hastur. » Il marmonnait, divaguait et répétait sans cesse d'autres phrases. Vous doutez de parvenir un jour à les oublier. « Il nous a fait prononcer le Serment. » « Le Prix a été payé. » « Ils ouvrent la route de Carcosa. » Vous repensez pendant des heures au dernier avertissement de Daniel : « Ne prononcez pas Son nom. » Ses derniers instants repassent en boucle dans votre esprit.*

🔮 Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

⚡ Possession ? Serment ? Il doit y avoir une autre explication à tout ceci. Continuez à **Ignorer l'Avertissement**.

⚡ Nous devons prendre l'avertissement de Daniel au sérieux, et ne surtout pas prononcer le nom du Roi en Jaune. Continuez à **Tenir Compte de l'Avertissement**.

**Daniel a Survécu** : Vous décidez de faire profil bas quelque temps à la Pension de Ma et vous cachez Daniel aux autorités, bien que vous ne sachiez pas exactement combien de temps vous pourrez rester à Arkham avec un patient échappé de l'asile. Daniel est imprévisible, tantôt hagard et perdu dans le vague, tantôt hurlant comme si sa vie était en jeu. Il lui faut plusieurs jours pour réaliser qu'il n'est plus interné, ce qui le fait d'autant plus paniquer. « Il vient pour moi, il vient pour moi ! », répète-t-il parfois durant plusieurs heures. Enfin, au cours d'une nuit particulièrement douce et étoilée, Daniel parvient à se calmer suffisamment longtemps pour s'ouvrir à vous. « Le Roi en Jaune n'est pas une simple pièce de théâtre », explique-t-il. « C'est un être nommé Hastur, et Il m'a déjà réclamé. Mais vous, vous avez encore du temps, vous n'êtes pas possédé. Vous n'avez pas prononcé le Serment. Quoi qu'il advienne, ne prononcez jamais Son nom. Ne vous abandonnez pas à Lui. » Vous le questionnez à propos des étranges événements survenus en ville, ainsi que sur les créatures et les cultistes que vous avez rencontrés. « Ils tentent de trouver Carcosa », annonce-t-il simplement. Vous reconnaissez le nom de la cité fictive de la pièce, celle où règne Le Roi en Jaune. « Ils veulent libérer Hastur de sa prison. Mais vous ! – Vous pouvez ouvrir la route de Carcosa avant eux ! Vous pouvez emprisonner Hastur pour de bon ! » Il s'agrippe désespérément à vous. « Vite, avant que l'Étranger ne découvre nos plans ! »

Quelques heures plus tard, Daniel est de nouveau incohérent et hagard. Vous décidez d'aller marcher un moment pour vous aérer l'esprit et assimiler toutes ces nouvelles informations. Vous ne savez pas trop quoi faire de ses déclarations. Avant d'avoir pu prendre une décision sur la marche à suivre, vous rentrez à la pension et découvrez la porte de votre chambre fracturée. Daniel repose par terre, le visage blême et les membres relâchés. À en juger par les traces autour de son cou, il semble avoir été étranglé.

**🔗 Expérience** : Chaque investigateur reçoit **2 points d'expérience supplémentaires** pour avoir entraperçu les machinations du Roi en Guenilles.

**🔗** Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

**⚡** Possession ? Serment ? Il doit y avoir une autre explication à tout ceci. Continuez à **Ignorer l'Avertissement**.

**⚡** Nous devons prendre l'avertissement de Daniel au sérieux, et ne surtout pas prononcer le nom du Roi en Jaune. Continuez à **Tenir Compte de l'Avertissement**.

**Daniel était Possédé** : Vous décidez de faire profil bas quelque temps à la Pension de Ma, jusqu'à ce que les événements de l'asile se tassent. Vous mettez ce délai à profit pour rédiger des notes détaillées sur les péripéties que vous avez vécues jusqu'ici, y compris votre bref entretien avec Daniel. Il a parlé du Roi en Jaune comme s'il s'agissait d'un être réel, et il l'a même nommé « Hastur. » Il marmonnait, divaguait et répétait sans cesse d'autres phrases. Vous doutez de parvenir un jour à les oublier. « Il nous a fait prononcer le Serment. » « Le Prix a été payé. » « Ils ouvrent la route de Carcosa. »

La troisième nuit, en regagnant votre chambre, vous découvrez que la porte a été fracturée. Vous entrez avec précaution, pensant que la police est peut-être sur vos traces. Ou pire, l'Étranger. Mais vous avez la surprise d'y découvrir le corps de Daniel Chestereld à la place. Il repose sur le sol, les yeux écarquillés, une expression de douleur sur le visage. Il est bel et bien mort. Ses yeux jaunâtres sont injectés de sang et il serre un exemplaire du Roi en Jaune entre ses mains. Vous arrachez l'ouvrage au cadavre rigide afin de l'examiner. Daniel a annoté chaque page. La majorité de ses notes est incompréhensible, mais quelques passages semblent plus lucides. Près de la première mention de la cité fictive de Carcosa, Daniel a griffonné :

\* Carcosa est réelle  
Ne les laissez pas ouvrir la route

À l'endroit où Cassilda parle du roi en guenilles, Daniel a écrit :

Hastur est le roi en guenilles  
prisonnier de sa prison stellaire  
enfermez-le et arrêtez cette folie !

Vous êtes submergé de questions. Comment Daniel s'est-il évadé de l'asile ? Comment est-il mort ? Et pourquoi a-t-il de nouveau forme humaine ? Il n'y a pas de temps à perdre. Vous nettoyez la chambre, ramassez vos affaires et fuyez. Les mots de Daniel, quand il vous a supplié, repassent en boucle dans votre esprit.

🌀 Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

⚡ Possession ? Serment ? Il doit y avoir une autre explication à tout ceci.  
Continuez à **Ignorer l'Avertissement**.

⚡ Nous devons prendre l'avertissement de Daniel au sérieux, et ne surtout pas prononcer le nom du Roi en Jaune.  
Continuez à **Tenir Compte de l'Avertissement**.

**Ignorer l'avis** : Vous vous débattez pendant des heures avec les informations que vous avez collectées sur Le Roi en Jaune. *Qu'est-ce qui est vrai ? Qu'est-ce qui est réel ? Vous seul pouvez démêler le vrai du faux dans toute cette folie.*

🔖 **Carnet de Campagne** : Vous avez ignoré l'avertissement de Daniel.

🔖 **Carnet de Campagne** : Inscrivez deux **Doutes**.

🔖 Continuez au **Scénario V : Le Spectre de la Vérité**.

**Tenir Compte de l'avis** : Vous vous débattez pendant des heures avec les informations que vous avez collectées sur Le Roi en Jaune. *Qu'est-ce qui est vrai ? Qu'est-ce qui est réel ? Vous seul pouvez démêler le vrai du faux dans toute cette folie.*

🔖 **Carnet de Campagne** : Vous avez tenu compte de l'avertissement de Daniel.

🔖 **Carnet de Campagne** : Inscrivez deux **Certitudes**.

🔖 **Expérience** : Chaque investigateur reçoit **1 point d'expérience supplémentaire** pour avoir entraperçu les machinations du Roi en Guenilles.

🔖 Pour le reste de la campagne, chaque fois qu'un investigateur **prononce le nom de HASTUR à voix haute** pendant un scénario, cet investigateur doit immédiatement **subir 1 horreur**.

🔖 Continuez au **Scénario V : Le Spectre de la Vérité**.

# La Route de Carcosa

## Scénario V : Le Spectre de la Vérité

📖 **Carnet de Campagne** : Si le Roi a réclamé ses victimes, lisez l'**Introduction 1**. Sinon, lisez l'**Introduction 2**.

**Introduction 1** : Plusieurs mois ont passé depuis que la pièce *Le Roi en Jaune* a été jouée au Théâtre Ward. Vos compagnons et vous avez investigué sur les étranges incidents qui ont eu lieu dans son sillage. Ce que vous avez découvert devrait vous dissuader de continuer, mais l'appel de la vérité est trop fort. Il semble que vous ne soyez pas les premiers à enquêter sur les étranges événements qui entourent *Le Roi en Jaune*. Un autre groupe d'investigateurs avait également effectué des recherches à ce sujet. Quelques jours à peine après la représentation à Arkham, ils furent été internés à l'asile, fulminant sans cesse sur le retour du Roi et sur les « monstres » qui les avaient attaqués. Quelque part, cela ne vous surprend pas. Leur sort ne fait que vous conforter dans l'idée que vous êtes sur la bonne voie... et dans la certitude qu'il vaudrait mieux arrêter tant qu'il en est encore temps.

Vous avez mis la main sur les dossiers que ces investigateurs avaient constitués avant leur internement, et repris la piste là où ils l'avaient laissée. Ils avaient interrogé plusieurs membres de la troupe du *Roi en Jaune* et découvert des informations vitales. Leurs recherches contiennent également des notes sur leur visite à la Société des Historiens d'Arkham et des comptes rendus des événements à l'asile, y compris leurs interactions avec un patient nommé « Daniel Chestereld ». Après une nuit passée à compiler et comparer les informations, vous tombez dans un profond sommeil. Dans vos rêves, vous êtes assailli par des visions de Carcosa – ses étoiles noires, ses soleils jumeaux, ses lunes brisées et ses tours torsadées.

Continuez au **Rêve 1**. Ne vous perdez pas.

**Introduction 2** : Plusieurs semaines ont passé depuis les événements à l'asile et vous n'avez rien appris de nouveau sur Le Roi en Jaune ou sur Carcosa. Vous avez écumé la ville à la recherche des personnes mentionnées par Daniel – celles qui tentent « d'ouvrir la route de Carcosa » – mais vous avez fait chou blanc. Soit la piste s'est refroidie, soit ces gens ont quitté Arkham. Ou peut-être que Daniel était réellement fou et que vous vous contentez de le suivre plus profondément dans le terrier du lapin blanc. Chaque nuit, votre sommeil est agité par des visions saisissantes de Carcosa – ses étoiles noires, ses soleils jumeaux, ses lunes brisées et ses tours torsadées.

Continuez au **Rêve 1**. Ne vous perdez pas.

**Rêve 5** : Vous contemplez le miroir et votre reflet vous renvoie un mystérieux regard. « Attendez une seconde, ce n'est pas le **Rêve 1** », dites-vous.

Continuez au **Rêve 1**.

**Rêve 4** : Les braises et la fumée flottent dans la nuit noire. Le hurlement de créatures en train de brûler vous emplit de la sensation du devoir accompli. Ils semblent presque... humains, diriez-vous. Mais vous savez que ce n'est pas vrai.

Chaque investigateur subit **1 traumatisme mental**. Continuez au **Rêve 6**.

**Rêve 8** : Vous contemplez le miroir et l'Étranger vous contemple en retour. Son regard pénètre dans votre esprit. Le miroir vole en éclats.

**🔮 Carnet de Campagne** : S'il y a 3 traits ou moins sous la mention **Poursuite de l'Étranger**, continuez au **Rêve 9**. Sinon, continuez au **Rêve 10**.

**Rêve 12** : Vous contemplez le vitrail, curieux. Quelle est la forme de cette ombre le long de la fenêtre ? Quelle est la signification derrière cet étrange motif ?

**🔮 Carnet de Campagne** : Inscrivez un **Doute**. Continuez au **Rêve 13**.

**Rêve 2 :** *Constance vous prend la main et vous emmène sur la piste de danse. « Viens, ne sois pas timide. C'est une nuit propice à la danse ! À la fête ! »*

**🔮 Carnet de Campagne :** *Si le Roi a réclamé ses victimes, continuez au **Rêve 8**. Sinon, si vous vous êtes introduit dans une réunion secrète, continuez au **Rêve 3**. Sinon, si vous avez tué les monstres de la réception, continuez au **Rêve 4**. Sinon, continuez au **Rêve 6**.*

**Rêve 9 :** *Vous poursuivez l'Étranger dans des coursives froides et sombres constituées de centaines de milliers de corps squeleiques. Les crânes observent votre course, leur bouche esquissant des sourires moqueurs sur votre passage. L'Étranger se retrouve face à un solide mur d'ossements où des mains de squelettes l'agrippent et le tirent à travers le mur. Leurs rires moqueurs montent en un horrible crescendo.*

Continuez au **Rêve 13**.

**Rêve 1 :** *Vous tombez dans les abysses sans fond du lac de Hali. Des créatures inconcevables à l'origine inconnue rodent dans les ténèbres alentours. Hastur vous surplombe, magnifique et pourtant entravé dans sa prison de folie, manipulant votre pénible déclin de son unique bras tendu.*

Chaque investigateur reçoit **la faiblesse Âme Perdue** Mélangez un exemplaire de cette faiblesse dans le deck de chaque investigateur. Continuez au **Rêve 2**.

**Rêve 6 :** *Les lumières du théâtre s'éteignent et un projecteur éclaire la scène. « Bienvenue mesdames et messieurs ! », s'exclame la créature. Ses nombreux tentacules dépassent de la scène, montent jusqu'aux poutres et débordent dans les allées. Elle baisse le rideau et le tissu rouge déchiré tombe sur sa forme boursoufflée.*

**🔮 Carnet de Campagne :** *Si la police vous suspecte, continuez au **Rêve 7**. Sinon, continuez au **Rêve 8**.*

**Rêve 7 :** *Vous vous retrouvez à l'intérieur du commissariat de police d'Arkham, tentant désespérément d'expliquer au sergent en faction ce qui s'est passé au Théâtre Ward. Il se moque de vous et refuse de vous croire. « Nous savons ce qu'il en est vraiment », dit-il avant de vous passer une paire de menottes aux poignets. « Vous êtes en état d'arrestation pour vol. Les gars, emm'nez-le. » Plusieurs autres policiers vous encerclent, coupant toute retraite. Ignorant vos protestations, ils vous conduisent au bas d'un escalier en béton et vous jettent dans une cellule. « Un peu de temps derrière les barreaux devrait vous faire chanter une autre chanson », lance le sergent. Il claque la porte derrière lui, vous laissant seul avec vos pensées. Comment l'ont-ils découvert ? Comment peuvent-ils le savoir ?*

Choisissez un investigateur. L'investigateur choisi reçoit **la faiblesse Paranoïa**. Mélangez 1 exemplaire de cette faiblesse dans le deck de cet investigateur. Continuez au **Rêve 8**.

**Rêve 10 :** *Vous pourchassez l'Étranger sous une pluie battante jusqu'à un escalier en pierre brisée. Des lumières clignotent dans le lointain. Un vortex de nuages noirs tourbillonnants surgit au-dessus de vous, menaçant d'engloutir le monde entier. L'homme masqué se précipite au travers d'une vaste série de portes en haut des escaliers, et vous restez sur ses talons. En levant la tête, vous apercevez une représentation familière sur un vitrail. « Magnifique, n'est-ce pas ? », demande calmement l'Étranger.*

🔮 Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

⚡ « Comment tout ceci pourrait-il être beau à vos yeux ? »

Continuez au **Rêve 11**.

⚡ « Que suis-je en train de regarder, au juste ? »

Continuez au **Rêve 12**.

**Rêve 3 :** « Ah, si ce n'est pas notre prestigieux invité », déclare l'homme à la moustache et à la canne à pommeau d'argent. Il attrape une bouteille de vin sur le comptoir et vous tend un verre. « J'ai entendu dire que vous aviez montré de l'intérêt pour notre petite production », ajoute-t-il en souriant. « Dites-moi : comment trouvez-vous l'acte 2, jusqu'ici ? »

Continuez au **Rêve 6**.

**Rêve 13** : *La voix de Daniel vous parvient. « Ils sont en train d'ouvrir la route de Carcosa. »*

Continuez au **Réveil**.

**Rêve 11** : *Vous évitez de regarder le vitrail. Si cet homme maléfique le considère comme magnifique, c'est probablement un piège pour vous embrouiller l'esprit. Vous serrez le poing jusqu'à ce que vos phalanges blanchissent, et vous vous préparez à affronter l'Étranger.*

🌀 **Carnet de Campagne** : Inscrivez une **Certitude**. Continuez au **Rêve 13**.

**Réveil** : *Vous émergez d'un rêve qui avait l'air si réel, en panique et couvert de sueur. Cela ne peut pas continuer ainsi. Il ne vous reste plus qu'une seule option si vous voulez poursuivre votre enquête. Vous devez trouver ce Nigel Engram, metteur en scène du Roi en Jaune et architecte de toute cette folie. Lui seul possède les réponses que vous cherchez. Vous faites vos bagages : direction Paris, la Ville Lumière.*

🌀 **Carnet de Campagne** : Si **Jordan Perry** est inscrit sous la mention **Personnalités Interrogées**, lisez **Les Informations de Jordan**. Sinon, passez à la **Mise en Place**.

**Les Informations de Jordan** : *Selon M. Jordan Perry, qui a financé plusieurs mises en scène du Roi en Jaune à travers le monde, Nigel Engram était un homme excentrique, passionné à l'extrême. La rumeur disait qu'il n'avait jamais dirigé aucune autre pièce avant de découvrir Le Roi en Jaune. Jordan l'avait rencontré pour la première fois dans un café de Montparnasse, « L'Agneau Perdu ». Ce sera votre première destination : M. Engram s'y trouvera peut-être...*

🌀 Chaque investigateur commence la partie avec **3 ressources supplémentaires**. Chaque investigateur commence la partie à **Montparnasse** à la place du lieu de départ normal.  
Continuez à la **Mise en Place**.

## Mise en place

### 🔮 Sets de rencontre :

*Le Spectre de la Vérité, Présages Funestes, Les Byakhees, L'Étranger, Agents d'Hastur et Les Masques de Minuit*



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**).

### 🔮 Carnet de Campagne :

Si vous avez plus (ou autant) de **Doutes** que de **Certitudes** :

⚡ Retirez les 2 exemplaires de la traîtrise **Soleils Jumeaux** et les 3 exemplaires de la traîtrise **Ombre Chasseresse**.

⚡ Utilisez l'**Acte 1 – La Conspiration Parisienne (v. I)**.

L'autre version de l'**Acte 1** est retirée de la partie.

### 🔮 Carnet de Campagne :

Si vous avez plus de **Certitudes** que de **Doutes** :

⚡ Retirez les 2 exemplaires de la traîtrise **Sous les Étoiles Noires** et les 2 exemplaires de la traîtrise **Fausse Piste**.

⚡ Utilisez l'**Acte 1 – La Conspiration Parisienne (v. II)**.

L'autre version de l'**Acte 1** est retirée de la partie.

🔮 **Mis en jeu** : Un des deux lieux **Montmartre**, un des deux lieux **Opéra Garnier** et un des deux lieux **Le Marais**, pris au hasard. Retirez de la partie les autres versions de ces lieux.

🔮 **Mis en jeu** : Les lieux restants **Montparnasse, Gare d'Orsay, Grand Guignol, Canal Saint-Martin, Cimetière du Père Lachaise, Notre-Dame et Jardins du Luxembourg**. Chaque investigateur commence la partie à la **Gare d'Orsay**.

🔮 **Mis de côté** : L'ennemi **L'Organiste**.

Les exemplaires restants de la faiblesse **Âme Perdue**.

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

## Ne pas lire avant la fin du scénario

**Aucune conclusion :** *Vous vous égarez dans la ville en fuyant pour sauver votre peau. Vos pieds se meuvent sans votre accord. Le battement des ailes membraneuses et les cris stridents des créatures au-dessus de votre tête vous font redoubler d'effort. Vous vous retrouvez bientôt dans une impasse – une cour bordée de vieilles et hautes maisons. Jetant un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous vous trouvez nez à nez avec de nombreuses créatures ailées qui vous barrent la route. Elles sont perchées sur les portails et les balcons alentours, à l'affût de votre mort. Se déplaçant avec une froide assurance, l'homme en noir ouvre le portail en fer et pénètre dans la cour. Son visage brille dans les ténèbres. Ses yeux transpercent votre âme. Un court instant, vous le reconnaissez pour ce qu'il est vraiment. C'est la dernière chose dont vous vous souvenez de cette nuit.*

🌀 **Carnet de Campagne :** *Vous n'avez pas échappé au regard du spectre.*

🌀 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions 🗡️, 🗡️ et 🗡️.

Ensuite, ajoutez 2 pions 🗡️.

🌀 **Carnet de Campagne :** Si **Jordan Perry (Une Présence Imposante)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**Conclusion 1 :** *Vous ne pouvez que supposer que cette maison appartient bien à Nigel Engram, le metteur en scène du Roi en Jaune. Au moins, vous avez localisé votre cible, ce qui est un léger soulagement pour votre santé mentale. Vous vous sentez comme un chien guidé par sa laisse dont le sort est entre les mains d'un maître cruel qui vous a laissé trop longtemps dans le noir. Vous mettez de côté ces pensées lugubres et frappez à la porte de M. Engram. Aucune réponse, mais une nuée de pies s'envole bruyamment du toit. Vous essayez de pousser la poignée, espérant ne pas avoir à recourir à des méthodes plus radicales ; à votre grande surprise, la porte n'est pas verrouillée.*

*À l'intérieur, la maison de Nigel est un vrai capharnaüm de notes, de vieux livres et d'étranges diagrammes. Sur la table basse du salon se trouve une vieille carte défraîchie. Elle porte de nombreuses traces de pliures et ses bords sont usés. On dirait une carte fragmentaire des catacombes qui se trouvent sous Paris, ou tout du moins d'une partie des catacombes. La nourriture du cellier est vieille et avariée. Personne ne vit plus ici depuis des années. Pourtant, l'encre sur les murs du salon semble toute fraîche. Sur chaque pouce de la tapisserie, les mêmes mots se répètent encore et encore :*

*Il est déjà là.*

🔮 **Carnet de Campagne :** *Vous avez trouvé la demeure de Nigel.*

🔮 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ♠️, ♣️ et ♠️.  
Ensuite, ajoutez 2 pions ♠️.

🔮 **Carnet de Campagne :** Si **Jordan Perry (Une Présence Imposante)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔮 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**Conclusion 2 :** *Vous ne pouvez que supposer que cette maison appartient bien à Nigel Engram, le metteur en scène du Roi en Jaune. Au moins, vous avez localisé votre cible, ce qui est un léger soulagement pour votre santé mentale. Vous vous sentez comme un chien guidé par sa laisse dont le sort est entre les mains d'un maître cruel qui vous a laissé trop longtemps dans le noir. Vous mettez de côté ces pensées lugubres et frappez à la porte de M. Engram. Aucune réponse, mais une nuée de pies s'envole bruyamment du toit. À votre grande surprise, la porte s'ouvre.*

*Sur le seuil se tient un homme de grande taille portant une petite moustache brune. Une canne familière, au pommeau d'argent, repose contre l'un des murs près du portemanteau. « C'est vous », dit-il. « Venez. Je vous attends depuis longtemps. » Il fait demi-tour et se dirige vers la cuisine. Vous pouvez entendre le sifflement d'une théière sur le feu, comme s'il savait que vous alliez arriver.*

*Vous entrez dans la demeure, incertain quant à la marche à suivre. Cet homme à l'air gentil ne correspond pas à ce que vous vous attendiez à trouver. À l'intérieur, la maison de Nigel est un vrai capharnaüm de notes, de vieux livres et d'étranges diagrammes. Sur la table basse du salon se trouve une vieille carte défraîchie. Elle porte de nombreuses traces de pliures et ses bords sont usés. On dirait une carte fragmentaire des catacombes qui se trouvent sous Paris, ou tout du moins d'une partie des catacombes. M. Engram revient avec du thé chaud et une assiette de fromage et de biscuits. « J'imagine que vous êtes ici pour trouver la route de Carcosa ? », demande-t-il d'un air enthousiaste. Vous secouez la tête, mais il semble ne pas le remarquer. Il fait les cent pas dans la pièce en parlant à toute vitesse. « Il m'a dit que vous deviez arriver bientôt. Que je devais effectuer... les préparatifs. » Nigel se tourne vers vous en atteignant une porte en bois à l'autre bout de la pièce. Ses yeux brillent. « Ne vous inquiétez pas, tout est prêt. La voie est pavée. » Il ouvre la porte de son bureau et pénètre à l'intérieur, vous laissant le soin d'interpréter ses paroles cryptiques. Vous attendez quelques instants qu'il revienne mais, au bout de plusieurs minutes, vous commencez à vous inquiéter. À ce moment-là, vous remarquez que le fromage qu'il vous a apporté est couvert de moisissures. « M. Engram ? », appelez-vous en toquant timidement à la porte de son bureau. Pas de réponse. Vous ouvrez la porte et découvrez son cadavre pendu au ventilateur du plafond. À en juger par son état de décomposition, cela fait plusieurs semaines qu'il est mort.*

🔮 **Carnet de Campagne** : Vous avez trouvé Nigel Engram. Chaque investigateur subit **1 traumatisme mental** suite au choc de cette découverte. Chaque investigateur reçoit également **2 points d'expérience supplémentaires** pour avoir entraperçu les machinations du Roi en Guenilles.

🔮 **Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions 🗡️, 🗡️ et 🗡️.  
Ensuite, ajoutez 2 pions 🗡️.

🔮 **Carnet de Campagne** : Si **Jordan Perry (Une Présence Imposante)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔮 **Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

*Conclusion 3 : Le soleil se lève à nouveau sur Paris, et vous avez perdu la trace de la mystérieuse silhouette. Frustré de votre échec, vous retournez à votre hôtel pour dormir et récupérer des horreurs des dernières nuits. Vos rêves éveillés reviennent – des rêves de Carcosa, du Roi en Guenilles et de la silhouette indistincte que vous avez pourchassée à travers les rues de Paris. En vous réveillant, vous découvrez que vous n'êtes plus dans votre chambre d'hôtel.*

🔮 **Carnet de Campagne** : Vous n'avez pas réussi à trouver Nigel.

🔮 **Réserve du Chaos** : Retirez tous les pions 🗡️, 🗡️ et 🗡️.  
Ensuite, ajoutez 2 pions 🗡️.

🔮 **Carnet de Campagne** : Si **Jordan Perry (Une Présence Imposante)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔮 **Expérience** : Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

# La Route de Carcosa

## Scénario VI : Le Masque Blême

🔗 **Carnet de Campagne** : Si vous n'avez pas échappé au regard du spectre ou si vous n'avez pas réussi à trouver Nigel, lisez l'**Introduction 1**.

Si vous avez trouvé la demeure de Nigel ou si vous avez trouvé Nigel Engram, lisez l'**Introduction 2**.

**Introduction 1** : Vous êtes tiré du sommeil par l'air vicié sentant le renfermé et par la poussière qui vous irrite la gorge. Vous êtes allongé sur une dalle de pierre froide dans ce qui semble être un sombre couloir souterrain. Comment êtes-vous arrivé jusqu'ici ? Et d'ailleurs, où se trouve « ici » exactement ? Un frisson vous parcourt le corps et vos poils se hérissent. Vous vous mettez debout et tentez de prendre la mesure de la situation. Les murs et les plafonds sont recouverts d'ossements et, où que vous regardiez, des crânes à la bouche ouverte semblent vous observer.

🔗 **Carnet de Campagne** : Vous vous êtes réveillé dans les catacombes. Si Ishimaru Haruko est inscrite sous la mention **Personnalités Interrogées**, lisez **Les Informations d'Haruko**. Sinon, passez à la **Mise en Place**.

**Introduction 2** : *Le contenu de la maison de Nigel Engram ne répond à aucune de vos questions sur Le Roi en Jaune mais vous donne une idée de votre prochaine piste. La vieille carte déchirée trouvée sur la table basse représente une section des infâmes catacombes de Paris. Une pièce en particulier a été entourée au crayon et annotée : « La clé pour ouvrir la Route se trouve ici ! » Vous ravalez vos peurs et vous vous dirigez vers l'entrée des catacombes, rue de la Tombe-Issoire.*

### **🔐 Carnet de Campagne :**

*Vous avez pénétré dans les catacombes de votre plein gré.*

Si Ishimaru Haruko est inscrite sous la mention **Personnalités Interrogées**, lisez

**Les Informations d'Haruko.**

Sinon, passez à la **Mise en Place.**

**Les Informations d'Haruko** : *En franchissant l'arche la plus proche, vous apercevez un symbole familier gravé dans le crâne d'un mouton : une série de demi-cercles concentriques alignés avec de drôles de runes. Deux lignes ondulées descendent du tracé jusqu'à la mâchoire du crâne. Vous reconnaissez le dessin qu'Haruko vous a montré. Vous demandant ce qu'il fait là, vous observez le crâne plus en détail. À peine avez-vous touché l'intérieur de la mâchoire que la bouche s'ouvre d'un coup. Les os tombent au sol et les murs dévoilent un nouveau passage.*

**🔐** Souvenez-vous que « vous avez ouvert un passage secret. »

Continuez à la **Mise en Place.**

## Mise en place

### 🔮 Sets de rencontre :

*Le Masque Blême, Les Goules, Hantises et Un Froid Mordant.*



🔮 **Mis de côté :** Les lieux **Tombe des Ombres** et **Passage Bloqué**. Il s'agit des faces révélées de deux lieux **Les Catacombes**.

### 🔮 Carnet de Campagne :

⚡ Si vous vous êtes réveillé dans les catacombes, prenez un lieu **Les Catacombes** (autre que les deux déjà mis de côté) au hasard et mettez-le en jeu, face **Catacombes** visible. Ce lieu est considéré comme « le lieu de départ ». Placez un pion ressource sur ce lieu afin de le différencier des autres. **N'y placez pas encore les investigateurs.**

⚡ Si vous avez pénétré dans les catacombes de votre plein gré, mettez en jeu **La Porte de l'Enfer** (il s'agit de la face révélée d'un lieu **Les Catacombes**), face **Catacombes** visible. Ce lieu est considéré comme « le lieu de départ ». Placez un pion ressource sur ce lieu afin de le différencier des autres. **N'y placez pas encore les investigateurs.**

🔮 **Mis de côté :** Les autres lieux pour constituer un « deck Catacombes », selon les règles suivantes :

⚡ Mélangez ensemble la **Tombe des Ombres**, le **Passage Bloqué** et 3 autres lieux **Les Catacombes**, face **Catacombes** visible, afin de constituer la base (les 5 cartes du dessous) du deck Catacombes.

⚡ Ensuite, placez tous les autres lieux **Les Catacombes** au-dessus dans un ordre aléatoire. Les cartes du deck Catacombes ne doivent exposer que leur face **Catacombes**, afin que les joueurs ne puissent pas les différencier.

🔮 Chaque investigateur commence la partie dans le lieu de départ. Déclenchez l'effet **Forcé** de ce lieu quand il est révélé.

🔮 Si « vous avez ouvert un passage secret », choisissez un lieu **Les Catacombes** adjacent au lieu de départ et révélez-le.

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

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

## Disposition des Lieux Adjacents dans les Catacombes

Lors de ce scénario, les lieux sont disposés selon un plan préétabli où les nouveaux lieux issus du deck Catacombes apparaissent à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous des lieux existants lorsqu'ils sont révélés. Un lieu qui est mis en jeu à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous d'un autre lieu doit être placé à côté de ce lieu de la manière décrite, sans aucun autre lieu entre les deux.

Un lieu qui se trouve ainsi placé à côté d'un autre lieu est considéré comme lui étant **adjacent**. Les lieux sont adjacents orthogonalement (gauche, droite, dessus, dessous), pas en diagonale. Durant ce scénario, les lieux adjacents sont considérés comme étant connexes l'un à l'autre.

Vous ne pouvez pas mettre un lieu en jeu si un autre lieu est déjà placé à cet endroit. Si vous avez le choix entre plusieurs emplacements possibles pour un lieu du deck Catacombes et que l'un des emplacements est déjà occupé par un lieu existant, vous ne pouvez pas choisir cet emplacement. Vous devez choisir un emplacement libre, si possible. Si tous les emplacements spécifiés sont occupés par des lieux existants, l'effet **Forcé** échoue et aucun nouveau lieu **Les Catacombes** n'est mis en jeu.

## Ne pas lire avant la fin du scénario

**Aucune conclusion :** *Un agent de police vous réveille en vous secouant et vous aide à vous remettre sur pied. Vous avez l'impression d'être passé sous un train. La douleur est intolérable. L'homme vous braque sa torche sur le visage et vous pose des questions en français. Hébété, vous avez du mal à répondre. Il pointe l'escalier du doigt et vous traîne hors des catacombes. Vous titubez dans la rue de la Tombe-Issoire et parcourez lentement le chemin jusqu'à un hôtel où vous pourrez passer la nuit.*

*Après quelques jours de recherches, la signification de l'étrange motif aperçu dans les catacombes vous échappe toujours. Vous avez l'impression d'avoir été envoyé à la chasse au dahu. Vous êtes sur le point d'abandonner quand vous apercevez un vieux livre jaune sur la table. Vous découvrez avec surprise qu'il s'agit d'un script intégral du Roi en Jaune. Sur la couverture, le motif dont vous essayez de percer la signification depuis plusieurs nuits est dessiné à l'encre noire. Qui l'a placé là ? Et comment est-il entré dans votre chambre d'hôtel ? Quoi qu'il en soit, vous savez ce qu'il vous reste à faire. La pièce recèle des secrets – elle en contient tout du long – mais, pour l'instant, vous avez soigneusement évité de lire l'Acte II. Quelle folle superstition. Ses mots ne peuvent pas vous faire plus de mal que les créatures et les fanatiques que vous avez croisés jusqu'ici. Tremblant de tous vos membres, vous ouvrez le livre à la deuxième partie et commencez à lire.*

🔮 **Carnet de Campagne :** *Vous connaissez l'emplacement de la porte.*

🔮 Chaque investigateur doit choisir s'il souhaite ou non lire l'Acte II du *Roi en Jaune*. Au moins un investigateur doit lire l'Acte II.

⚡ **Carnet de Campagne :** indiquez les noms des investigateurs qui ont lu l'Acte II. Chaque investigateur qui a lu l'Acte II cherche une faiblesse de base **Folie** ou **Pacte** au hasard dans la collection et l'ajoute à son deck.

⚡ **Expérience :** Chaque investigateur qui a lu l'Acte II reçoit **2 points d'expérience supplémentaires** pour avoir entraperçu les machinations du Roi en Guenilles.

🔮 **Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions 🗡️, 🎲 et 🌟.

Ensuite, ajoutez 2 pions 🌟 dans la réserve du Chaos.

🔮 **Carnet de Campagne :** Si **Ishimaru Haruko** (*La Peau sur les Os*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔮 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**Conclusion 1 :** *Le crâne calciné est la clé de tout. Vous en êtes sûr. Vous avez employé tous les moyens possibles pour étudier le motif qu'il arbore, mais la réponse vous échappe toujours. Vous avez montré le crâne à des experts, à des occultistes, à des professeurs. Vous vous êtes même surpris à lui parler une fois ou deux. Exaspéré, vous placez le crâne sur votre table de chevet et tentez de trouver le sommeil pour la première fois depuis votre sortie des catacombes. En vous endormant, vous ne parvenez pas à chasser la vision du motif gravé sur le front du crâne.*

*Vous vous réveillez avec une inspiration subite et foncez au Louvre, le célèbre musée parisien contenant des milliers de peintures, de dessins et de trouvailles archéologiques. Vous passez des jours à explorer le musée – chaque œuvre, chaque collection, chaque petit objet d'art qui pourrait vous révéler la signification de ce motif. Finalement, vous tombez sur un tableau représentant une magnifique ville insulaire assaillie par une tempête. Des vagues s'écrasent contre les murailles de pierre de la ville, menaçant d'engloutir l'île tout entière. Des éclairs zèbrent le ciel autour du clocher de l'abbaye qui surplombe le village. Une nuée de nuages noirs recouvre le ciel. Et sur le vitrail de l'abbaye, vous apercevez la copie conforme du motif du crâne calciné que vous tenez entre vos mains. Le titre de cette œuvre : « La Route est Ouverte ».*

**🔮 Carnet de Campagne :** *Vous connaissez l'emplacement de la porte.*

**🔮 Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ,  et .  
Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.

**🔮 Carnet de Campagne :** Si **Ishimaru Haruko (La Peau sur les Os)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

**🔮 Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**Conclusion 2 :** *Vous tombez sans discontinuer à travers l'abîme infini. Aucun air ne ralentit votre descente ni ne s'engouffre dans vos cheveux. Cet endroit n'est pas réel. Finalement, vous traversez une porte invisible et entrez dans un autre monde. Au-dessus et au-dessous de vous surgissent deux lignes d'horizon, l'une reflétant l'autre. Un tourbillon de nuages noirs et de vagues s'amoncelle entre les deux. Vous observez les deux côtés – la ville familière et son étrange reflet. Cela pourrait-il être la route de Carcosa ? Un passage entre les réalités ? Le lieu où deux mondes convergent ? Si tel est le cas, tout ce qu'il vous reste à faire est de trouver l'endroit où la porte apparaît sur Terre. Vous tombez dans le vortex en dessous.*

*Un agent de police vous réveille en vous secouant et vous aide à vous remettre sur pied. Vous avez l'impression d'être passé sous un train. La douleur est intolérable. L'homme vous braque sa torche sur le visage et vous pose des questions en français. Vos yeux s'écarquillent à mesure que vous reprenez conscience. Vous libérez votre bras de la poigne du policier déboussolé. « Il faut que j'y aille, maintenant ! »*

**🌀 Carnet de Campagne :** *Vous connaissez l'emplacement de la porte.*  
Inscrivez deux traits sous la mention **Poursuite de l'Étranger**.

**🌀 Réserve du Chaos :** Retirez tous les pions ,  et .

Ensuite, ajoutez 2 pions  dans la réserve du Chaos.

**🌀 Carnet de Campagne :** Si **Ishimaru Haruko (La Peau sur les Os)** est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

**🌀 Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.



## La Route de Carcosa

### 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 dénîchez un capitaine qui accepte de vous emmener sur l'île et vous vous préparez au rituel qui va s'y dérouler.*

#### 🌀 **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

### 🔮 Sets de rencontre :

*Sous les Étoiles Noires, Présages Funestes, Les Byakhees, Les Habitants de Carcosa, L'Étranger, Sombre Culte et Antiques Fléaux.*



Certaines cartes de *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.



### 🔮 Réserve du Chaos : Selon le niveau de difficulté, ajoutez le pion :

- ⚡ Facile: -3.
- ⚡ Standard: -5.
- ⚡ Difficile: -6.
- ⚡ 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 de quatre cartes. Les cartes d'une des piles ont l'icône du set de rencontre *Le Déluge En Dessous*. Les cartes de l'autre pile ont l'icône du set de rencontre *Le Tourbillon Au-Dessus*.

⚡ 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**, mais deux decks **Intrigue**. L'un utilise les **intrigues 1a, 2a et 3a**, et l'autre les **intrigues 1c, 2c et 3c**.

♣ **Mis de côté** : Les deux cartes **Acte 3a** et **Acte 3c**. L'ennemi **Bête d'Aldébaran**, Chaque exemplaire de **Terreur des Marées** et de **Chercheur de Failles**. Les lieux **Cloître**, **Salle des Chevaliers**, **Tour de l'Abbaye** et **Chapelle Saint-Aubert**.

♣ **Mis de côté** : L'un des deux lieux **Chœur Gothique**, pris au hasard. L'autre version est retiré de la partie.

♣ **Mis en jeu** : L'un des deux lieux **Tour Nord**, l'un des deux lieux **Rempart Extérieur** et l'un des deux lieux **Marches Brisées**, pris au hasard. Retirez de la partie les autres versions de ces lieux.

♣ **Mis en jeu** : Les lieux restants **Porte de l'Avancée**, **Grand-Rue** et **Église Abbatiale**. 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.

## 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 :

⚡ Quand des fatalités sont placées sur « l'intrigue en cours », les joueurs choisissent sur laquelle des deux intrigues les placer.

⚡ Les fatalités sur les cartes autre que les deux intrigues 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, après avoir 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.

## Ne pas lire avant la fin du scénario

**Aucune conclusion :** Lisez la **Conclusion 3**.

**Conclusion 1 :** *Vous reprenez 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.*

🔖 **Carnet de Campagne :** *Vous avez ouvert la voie d'en bas.*

🔖 **Réserve du Chaos :**

Retirez tous les pions 🗡️, 🏹 et 🌟. Ensuite, ajoutez 2 pions 🗡️ et 2 pions 🏹.

🔖 Si **Ashleigh Clarke** (*Les Chansons Meurent Sans Bruit*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔖 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**Conclusion 2 :** *Vous vous émerveillez 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.*

🔖 **Carnet de Campagne :** *Vous avez ouvert la voie d'en haut.*

🔖 **Réserve du Chaos :**

Retirez tous les pions 🗡️, 🏹 et 🌟. Ensuite, ajoutez 2 pions 🗡️ et 2 pions 🌟.

🔖 Si **Ashleigh Clarke** (*Les Chansons Meurent Sans Bruit*) est dans la pile de victoire, inscrivez son nom sous la mention **Personnalités Tuées**.

🔖 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes dans la pile de victoire.

**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 ?

🌀 **Carnet de Campagne :** *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.**



# La Route de Carcosa

## Scénario VIII : La Pâle Carcosa

### 📖 **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

🌀 **Sets de rencontre** : *La Pâle Carcosa, Hallucinations, Culte du Signe Jaune, Les Habitants de Carcosa, Agents d'Hastur et Répandre la Peur.*



🌀 **Carnet de Campagne** : Selon les circonstances, une version différente de l'Acte 2 sera utilisée. Retirez de la partie chaque autre version.

⚡ 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**, utilisez l'Acte 2 – À la Recherche de l'Étranger (v. III).

🌀 **Mis en jeu** : Un exemplaire pris au hasard de chacun des lieux **Plaines Désolées, Rues Mornes, Ruines de Carcosa** et **Profondeurs de Demhe**. Mettez de côté les autres exemplaires de ces cartes.

🌀 **Mis en jeu** :

Les lieux **Rives du Lac de Hali, Sombres Clochers** et **Palais du Roi**.

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

🌀 **Mis de côté** : Les ennemis **Hastur (Le Roi en Jaune), Hastur (Seigneur de Carcosa), Hastur (Le Roi en Guenilles)** et **Bête d'Aldébaran**.

🔮 **Carnet de Campagne** : Vérifiez le nombre de traits inscrits sous la mention **Poursuite de l'Étranger**.

- ⚡ 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.

🔮 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 révlée 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.

## Ne pas lire avant la fin du scénario

Aucune conclusion :

**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 Blême 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.*

🌀 **Carnet de Campagne :**

*Les investigateurs ont empêché Hastur de s'échapper de sa prison.*

🌀 **Carnet de Campagne :** Indiquez 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.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes 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.*

### 🌀 **Carnet de Campagne :**

*Les investigateurs ont empêché Hastur de s'échapper de sa prison.*

🌀 **Carnet de Campagne :** Indiquez 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.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes 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 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 Blême ; 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 ? »*

### 🌀 **Carnet de Campagne :**

*Les investigateurs ont empêché Hastur de s'échapper de sa prison.*

🌀 **Carnet de Campagne :** Indiquez 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.

🌀 **Expérience :** Somme des Victoire X des cartes 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 ?*

♡ **Carnet de Campagne :** *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 ?

♡ **Carnet de Campagne :** *Hastur a mis la main sur vous.*

♡ Chaque investigateur devient **dément**.

♡ **Les investigateurs ont perdu la campagne.**



# La Route de Carcosa

## Épilogue

🌀 **Ne lisez la suite que si les investigateurs ont gagné la campagne.**

🌀 **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.*

