

# LE ROI EN JAUNE

## Un extrait du Arkham Advertiser :

Le metteur en scène Hildred Castaigne apporte dans nos contrées sa vision du «Roi en Jaune», une nouvelle pièce révolutionnaire. La pièce, qui est une pièce d'époque, décrit les drames et les deuils d'une famille noble d'un royaume fictif évoquant un pays méditerranéen. «Le Roi en Jaune» est connu pour les idées fortes mais marginales qu'il véhicule. Ce critique de théâtre, qui a vu les dernières représentations de Paris, évoqua durant l'entracte qu'il fut tenté de quitter la salle après le premier acte, très banal, déçu par le simplisme de la pièce. Cependant, il fut injoignable pour d'autres commentaires par la suite. Selon d'autres informations, les émeutes et les hystéries de collectives ont atteint un paroxysme en Europe. Les autorités sont incapables d'identifier la cause de cet étrange comportement, qui semble avoir été déclenché par des illusions collectives. La couleur jaune semble jouer un rôle significatif dans ce comportement...

Dans cette extension, une tristement célèbre pièce de théâtre intitulée «Le Roi en Jaune» vient de commencer à Arkham. Cette pièce, quand elle est vue ou lue, a un pouvoir mystérieux qui déstabilise l'esprit. Mais qui pourrait croire un phénomène aussi absurde ? C'est aux investigateurs de découvrir la vérité qui se cache derrière «Le Roi en Jaune», et d'arrêter les puissances obscures qui pourraient se réveiller.

## Matériel

### Cette boîte contient les éléments suivants :

- 76 cartes Investigateur
- 19 cartes Objet Commun
- 22 cartes Objet Unique
- 15 cartes Sort
- 13 cartes Malheur
- 7 cartes Effet Magique
- 90 cartes Grand Ancien
- 36 cartes Lieu
- 24 cartes Portail
- 27 cartes Mythe
- 3 cartes Acte
- 1 feuille Héraut (Le Roi en Jaune)
- 10 pions Signe Jaune
- 3 Marqueurs Monstre Émeute

Cette extension a deux modes de jeu : La Représentation Itinérante et La Représentation Permanente. La Représentation Itinérante met en avant les nouvelles cartes, tandis que La Représentation Permanente mélange les nouvelles cartes avec les anciennes, ce qui fait que les représentations «Roi en Jaune» font partie des événements quotidiens de la vie à Arkham. Il y a de plus une variante, «Le Héraut», qui utilise la feuille de Héraut.

## Description du Matériel

La plupart des cartes suivent les mêmes règles que d'habitude. Les nouvelles cartes sont les cartes **Malheur**, les cartes **Effet Magique**, et les cartes **Acte**. La **feuille de Héraut**, les **pions signe jaune**, et les **marqueurs monstre émeute** sont utilisés pour la variante «Héraut» qui rend le jeu plus difficile.



**Cartes Acte :** ces trois cartes sont placées dans un petit paquet par ordre numérique, avec l'Acte I au dessus et l'Acte III au fond. Chaque fois qu'une des six cartes Mythe «Un Nouvel Acte Commence !» est piochée et résolue, la carte

Acte au sommet du paquet entre en jeu. Les cartes Acte I et Acte II indiquent comment les joueurs peuvent les empêcher d'entrer en jeu. Mais l'Acte III ne peut pas être arrêté une fois qu'il a commencé. Si jamais l'Acte III entre en jeu, une grande représentation de charité du Roi en Jaune a lieu à Arkham, rendant les gens fous et détruisant la ville. Dans ce cas, les investigateurs ont immédiatement perdu la partie. Pour jouer sans cette pression supplémentaire, il suffit de retirer les six cartes «Un Nouvel Acte Commence !» du paquet Mythe.



**Cartes Effet Magique :** ces cartes sont placées avec les autres cartes Investigateur spéciales (Acompte, Prêt Bancaire, Malédiction/Bénédictions, etc.). Elles représentent des effets magiques persistants créés par certains sorts du paquet Sort. Quand le sort approprié est lancé, l'investigateur l'ayant lancé prend la carte Effet Magique indiquée par le sort. Par exemple, lancer «Appeler la Flamme d'Azur» permet à l'investigateur de prendre un exemplaire de la carte Effet Magique «Flamme d'Azur». **Les Effets Magiques ne comptent pas comme des objets** et sont généralement défaussés si le sort qui les a créés est restauré ou perdu, mais ils utilisent des «mains» au combat comme un objet ou un sort. La **Résistance Magique** et l'**Immunité Magique s'appliquent** contre les bonus accordés au **test de Combat** par les effets Magiques.

*La matériel suivant ne sert qu'avec la variante «Le Héraut» (expliquée plus loin dans ces règles).*



**La feuille Le Roi en Jaune : la feuille de Héraut** représente une entité surnaturelle puissante préparant la voie pour le Grand Ancien. On peut l'utiliser en conjonction avec n'importe quel Grand Ancien (pas seulement Hastur) et modifier le jeu de la même manière qu'un Grand Ancien. Lors de l'installation, la feuille de Héraut est placée à la gauche de la feuille du Grand Ancien.



**Pions Signe Jaune :** ces pions spéciaux représentent le pouvoir de destruction de l'esprit du Roi en Jaune.



**Cartes Malheur :** ces cartes représentent les habitants importants d'Arkham et qui sont devenus fous en voyant «Le Roi en Jaune». Une carte Malheur entre en jeu à chaque fois qu'un signe jaune est placé sur l'échelle de terreur. Une fois en jeu, ces cartes ont un effet global sur le jeu et on ne peut pas s'en débarrasser. Par exemple, une fois qu'Oliver Thomas entre en jeu, le coût pour sceller les portails est augmenté d'1 pion indice pour le reste de la partie.



**Marqueurs Monstre Émeute :** ces trois marqueurs sont des monstres Rejets. C'est indiqué par le cercle rouge dans le coin inférieur gauche de la face mouvement. On ne met pas les monstres rejets dans la tasse de monstres, car ils entrent en jeu selon des règles particulières. Les émeutes sont placées sur le plateau dans les zones de rues indiquées par leur Lieu de Départ (que l'on trouve sur la face combat de chaque marqueur émeute) quand la carte Malheur Doyle Jeffries entre en jeu. De plus, les monstres Rejeton ne comptent pas dans la limite de monstres et ne vont jamais en Périphérie. Ils ne peuvent pas non plus être réclamés comme trophées de monstre. Quand un investigateur bat une émeute, elle est retirée du jeu et retourne dans la boîte.

## Nouvelles Règles Mode Représentation Itinérante

Dans ce mode de jeu, le «Roi en Jaune» est une pièce de théâtre en tournée qui vient d'arriver à Arkham. Mais lors de sa présence en ville, d'étranges événements entourant la pièce vont attirer l'attention des investigateurs.

**ATTENTION** : cette variante est réservée aux joueurs expérimentés. Le niveau de terreur peut augmenter rapidement et le paquet Acte est une menace constante pour la ville. Tels sont les terribles et subtils effets du Signe Jaune.

### Préparation

On prépare le jeu de base normalement, avec ces étapes supplémentaires lors de l'Étape 6 : **Séparation des Paquets**.

- 6a. On mélange les cartes Investigateur du jeu de base séparément, et on les place dans leurs paquets respectifs. Puis on mélange les nouveaux Sorts, Objets Communs, et Objets Uniques en trois paquets séparés, que l'on place au-dessus de leurs paquets respectifs (les nouveaux Sorts sont par-dessus le paquet original des Sorts, les nouveaux Objets Communs recouvrent le paquet original d'Objets Communs, etc.).
- 6b. On mélange séparément les cartes de base Mythe, Portail et Lieu et on les place dans leurs paquets respectifs. Puis on mélange les nouvelles cartes Portail, Mythe et Lieu en trois paquets séparés, que l'on place au-dessus de leurs paquets respectifs (les nouvelles cartes Mythe sont par-dessus le paquet original du Mythe, les nouveaux Portails recouvrent le paquet original de Portails, etc.).
- 6c. On forme un paquet de cartes Effet Magique que l'on place à côté des autres cartes spéciales Investigateur. Puis on prend les **trois cartes Acte** et on les empile face cachée (on voit le gros chiffre romain) par ordre numérique (l'Acte I est au dessus, suivi par l'Acte II et l'Acte III est tout en dessous) à côté du paquet Mythe.

Puis on passe à l'**Étape 7 : Récupération des Objets Fixes**.

### Déroulement

Avec cette variante, toutes les premières rencontres à Arkham seront nouvelles, tout comme la majorité des rencontres dans un Autre Monde et des cartes Mythe. Les règles, à une exception près, sont les mêmes, ainsi que les conditions de victoire. La seule nouvelle règle concerne les rencontres à Arkham. Quand on a une rencontre dans un lieu d'Arkham, on ne mélange pas le paquet lieu préalablement. On pioche la première carte du paquet, on la résout, et on la place face visible au bas de son paquet. Quand on a joué tout le paquet, on le mélange et on replace les cartes face cachée.

## Mode Représentation Permanente

Dans ce mode de jeu, La pièce «Le Roi en Jaune» fait partie de la vie d'Arkham. La pièce se joue toujours (et les gens continuent à la lire) mais elle n'est pas au centre du jeu.

### Préparation

On prépare le jeu de base normalement, avec ces étapes supplémentaires lors de l'Étape 6 : **Séparation des Paquets**.

- 6a. On mélange les nouveaux **Sorts, Objets Communs, et Objets Uniques** dans leurs paquets respectifs.
- 6b. On mélange les cartes **Mythe, Portail et Lieu** du jeu de base dans leurs paquets respectifs.

- 6c. On forme un paquet avec les cartes **Effet Magique** que l'on place à côté des autres cartes spéciales Investigateur. Puis on prend les trois cartes **Acte** et on les empile face cachée (chiffre romain visible) par ordre numérique (Acte I au dessus, Acte III en dessous) à côté du paquet Mythe. Puis on passe à l'**Étape 7 : Récupération des Objets Fixes**.

### Déroulement

Dans cette variante, la plupart des rencontres à Arkham et dans les Autres Mondes seront familières, mais on y trouvera de temps en temps des rencontres, des événements et des personnages liés à la pièce. Les nouveaux Sorts et Objets sont disponibles, mais on les trouvera moins aisément. Les règles et les conditions de victoire ne changent pas.

## La variante «Héraut»

Dans cette variante, le Roi en Jaune est un être puissant et diabolique, dont l'objectif est de préparer la venue du Grand Ancien. Cela augmente la difficulté du jeu et il faut utiliser le matériel suivant : la **feuille Héraut Roi en Jaune**, les **pions signe jaune**, les **cartes Malheur**, et les **marqueurs monstre émeute**.

### Préparation

On prépare le jeu de base normalement, avec ces étapes supplémentaires lors des **étapes 5 et 6**.

- 5a. On place la **feuille Héraut Roi en Jaune** à la gauche de la feuille du Grand Ancien, puis on place les 10 pions signe jaune dans le coin supérieur gauche de la feuille.
- 6a. On mélange les **cartes Malheur** et on les place face cachée à côtés des paquets Investigateur. On place les **marqueurs monstre émeute** à côté.

### Déroulement

Cette variante utilise les règles et les conditions de victoire normales, avec les ajouts de règles indiqués sur la feuille Héraut Roi en Jaune. Quand le niveau de terreur augmente, les investigateurs doivent choisir entre placer un signe jaune sur l'échelle du destin du Grand Ancien (où il agit comme un pion destin normal) ou sur l'échelle de terreur sur la case que vient de quitter le marqueur de terreur. Les effets des pions signe jaune sont décrits sur feuille de Héraut. Si le Grand Ancien se réveille, on remet la feuille Héraut dans la boîte, elle n'a plus d'effet sur le jeu.

**Entrée en jeu des cartes Malheur** : si les investigateurs placent un signe jaune sur l'échelle de terreur, le premier joueur doit alors piocher une carte Malheur du paquet et la mettre en jeu à côté de la feuille Héraut. Chaque carte Malheur a un effet sur le jeu qui varie selon la carte. Par exemple, Doyle Jeffries génère des émeutes dans les rues d'Arkham, tandis que Velma fait augmenter de 1 le niveau de terreur (ce qui déclenche un autre signe jaune). Quand une carte Malheur entre en jeu, on ne peut plus s'en débarrasser.

**Rencontres et cartes Malheur** : comme les cartes Malheur représentent des gens importants d'Arkham, il est possible que les investigateurs tombent sur la personne (qui est alors folle) lors d'une rencontre ultérieure. Chaque fois qu'une rencontre mentionne une personne qui apparaît sur une des cartes Malheur en jeu, on ignore la rencontre. À la place, l'investigateur perd 1 point de Santé mentale ou de Résistance (c'est le joueur qui choisit). Cela ne s'applique qu'aux rencontres dans les lieux, les effets des cartes Mythe ne sont pas affectés par les cartes Malheur.