Horreur à Arkham
Le Jeu de cartes

La Demeure des Dieux
Paquet Mythe

La Demeure des Dieux est le Scénario 4A de la campagne *La Quête Onirique*, une campagne d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*. Vous pouvez jouer à ce scénario en mode Indépendant, ou le combiner avec les autres extensions du cycle *Les Dévoreurs de Rêves* afin de former une grande campagne en quatre ou en huit parties.

Scénario IV-A : La Demeure des Dieux

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

- Si *les investigateurs ont été emportés dans le Désert Glacé*, continuez à l'**Introduction 1**.
- Si *les investigateurs ont voyagé vers le Désert Glacé*, continuez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : *Il faut plusieurs heures à votre monture pour atteindre sa destination. Vous n'osez pas trop gigoter pour vous libérer car la chute vous tuerait à coup sûr. De plus, c'est peut-être votre unique chance de trouver Kadath. Les créatures passent sous des arches d'ombres tissées, au-dessus de mers céruléennes qui scintillent au clair de lune et à travers de vastes étendues brumeuses. Vous atteignez enfin un continent septentrional où même votre intrépide capitaine ne s'était jamais aventuré, à cause des bêtes colossales tapies dans les profondeurs du sombre océan qui l'entoure ; un danger mortel pour tout navire qui oserait s'y engager.*

Votre monture survole un paysage désolé fait de neige et de glace avant d'atterrir. Au loin, à travers les chutes de neige, vous apercevez vaguement la forme d'un bâtiment muni d'un dôme. L'une des créatures ailées vous montre la direction de la ruine, vous enjoignant à avancer. Les autres restent tranquillement autour de vous, silencieux, empêchant toute tentative de fuite. De toute manière, vous n'aviez pas l'intention de fuir. Vous allez trouver et escalader le pic menant à Kadath l'Inconnue, ou vous mourrez en essayant.

Passez à la **Mise en Place**.

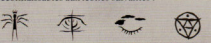
Introduction 2 : *Le Bateau Blanc vogue sans effort à travers l'éther. En chemin, il passe sous des arches d'ombres tissées, au-dessus de mers céruléennes qui scintillent au clair de lune et à travers de vastes étendues brumeuses. Vous atteignez enfin un continent septentrional où même votre intrépide capitaine ne s'était jamais aventuré, à cause des bêtes colossales tapies dans les profondeurs du sombre océan qui l'entoure ; un danger mortel pour tout navire qui oserait s'y engager. Le capitaine amarre le bateau volant au milieu d'un paysage désolé de neige et de glace. Plusieurs rayons de lune émergent de la coque blanche du navire, formant une passerelle vers la toundra en dessous. Au loin, à travers les chutes de neige, vous apercevez vaguement la forme d'un bâtiment muni d'un dôme. « Bienvenue sur l'Infernal Plateau de Leng », énonce le vieux capitaine avec un soupir regret dans la voix. « Vous ne trouverez ici ni joie ni paix. Seulement la mort. Je vous supplie une fois encore de renoncer à votre quête et de rentrer vers des terres plus accueillantes. Êtes-vous réellement certain de vouloir débarquer ici ? »*

Vous acquiescez. Le capitaine soupire et répond. « Je vois. Le Bateau Blanc n'ira pas plus loin dans ce lieu maudit. Vous allez devoir vous débrouiller seul à présent. Je vous souhaite bon voyage et bonne chance, ami voyageur. » Vous traversez le pont de rayons de lune jusqu'à l'âpre étendue au-dessous. Vous allez trouver et escalader le pic menant à Kadath l'Inconnue, ou vous mourrez en essayant.

Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Demeure des Dieux*, *Agents de Nyarlathotep*, *Malédiction du Rêveur*, *Murmures d'Hypnos* et *Sombre Culte*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Mettez en jeu les lieux suivants : Plateau de Leng, Désert Glacé, Monastère de Leng, Portes d'Onyx et Le Château d'Onyx *(voir la suggestion de placement des lieux ci-dessous)*.
  - Chaque investigateur commence la partie au Plateau de Leng.
  - Mettez de côté les 6 lieux Tour Abandonnée, hors jeu.
- Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : Grand Prêtre qu'on ne Peut Décrire, les 5 exemplaires de Nyarlathotep, les 4 exemplaires du Chaos Chuchotant, les 2 exemplaires d'Une Multitude de Formes et La Brume Rampante.
- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Suggestion de Placement des Lieux

Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez vous référer à aucune autre mise en place/conclusion, utilisez les informations ci-dessous lorsque vous mettez en place et jouez ce scénario.

- Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants : +1, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- *Le chat noir n'est pas à vos côtés.*
- *Randolph a survécu au voyage.*
- *Les investigateurs ont voyagé vers le Désert Glacé*
- Il n'y a pas de trait inscrit à côté de la mention « Preuve de Kadath ».

Stop !

À ce point, vous êtes prêt à commencer à jouer *La Demeure des Dieux*. Ne lisez ni l'interlude ni les règles ci-dessous. Il vous sera demandé de vous y référer plus tard au cours du scénario.

Interlude de Scénario : Grand Dessein

Ne lisez cet interlude que lorsqu'on vous le demande.

Grand Dessein 1 : *Vous vous aventurez toujours plus haut dans la montagne en direction du nord. Perçant le firmament, une pâle lumière brille depuis le sommet d'un grand pic noir et vous savez que vous approchez de la fin de votre quête. Vous passez un nombre incalculable d'heures à escalader les versants enneigés jusqu'à atteindre finalement les marches interdites menant à la grande salle du château. Ce dernier est érigé au milieu d'un précipice qui surplombe le continent tout entier, et même l'océan au-delà. La vue est à couper le souffle. D'innombrables tours entêtnêtres vous toisent, baignées dans un tourbillon de neige et de grêle. Vous vous frayez un chemin à travers la couche de neige devant le château jusqu'à ce qu'elle laisse place à une surface d'onyx poli. Le froid mordant s'atténue jusqu'à n'être plus qu'un murmure. Une profonde obscurité vous baigne entièrement. Bientôt, plus rien n'existe que l'écho de vos pas qui résonnent sur le sol d'onyx et l'imposant silence de la grande salle. Bien que vous n'ayez traversé aucune porte, vous réalisez que vous êtes maintenant dans l'antichambre des Grands Anciens. Vous pensiez trouver des gardes, des serviteurs des dieux, voire ces puissants êtres en personne, mais vous êtes seul face à votre solitude et à vos angoisses aussi mordantes que le vent à l'extérieur. Vous continuez d'avancer jusqu'à atteindre enfin l'autre bout de la salle. Là, entre deux piliers d'onyx… rien. Rien du tout.*

Il n'y a pas de dieux ici. Cet endroit est abandonné depuis des siècles.

Virgil est tétanisé. « Je… je ne comprends pas. »

- Révélez Le Château d'Onyx et placez chaque investigateur dans La Grande Salle située sur sa face révélée.
- Retirez de la partie chaque lieu autre que La Grande Salle.
- Vérifiez votre Carnet de Campagne.
  - Si *Randolph a survécu au voyage*, continuez au **Grand Dessein 2**.
  - Si *Randolph n'a pas survécu au voyage*, passez au **Grand Dessein 3**.

Grand Dessein 2 : *Vous vous tournez vers Randolph en quête de réponses. Il a été votre guide à travers toute cette folie et a sans doute une idée de ce qui se passe. « Enfin », dit-il en balayant la salle de ses yeux écarquillés. « Nous avons atteint la demeure des Grands Anciens, sur laquelle nul mortel n'est censé poser le regard. Nous savions que c'était interdit, pourtant nous y voilà ; notre quête est accomplie. » Il se tourne vers Virgil. « Cela en valait-il la peine, monsieur ? Avez-vous trouvé la preuve que vous cherchiez ? »*

Virgil recule d'un pas. « De quoi parlez-vous, Randolph ? N'était-ce pas là votre idée ? C'est vous qui nous avez incités à entreprendre cette quête. »

Randolph sourit et pose sa main sur l'épaule de Virgil. « Certes. Mais je ne suis pas Randolph Carter. » Il ramène son autre bras en arrière et, avant que vous ne puissiez réagir, transperce la poitrine de Virgil avec une lame d'onyx acérée. Son corps inanimé tombe sur le sol poli, les yeux à jamais figés d'horreur. L'être qui n'a jamais été Randolph Carter se tourne vers vous, son ombre prenant une myriade de formes tandis qu'elle s'étend sur le sol. « Contemplez votre juste récompense ! » grondent ses nombreuses voix.

- Si le deck d'un investigateur contient Randolph Carter *(Rêveur Expérimenté) (Les Dévoreurs de Rêves #59)*, retirez-le de ce deck pour le reste de la campagne.
- Vérifiez votre Carnet de Campagne.
  - Si *le chat noir est à vos côtés*, passez au **Grand Dessein 4**.
  - Sinon, passez au **Grand Dessein 5**.

Grand Dessein 3 : *À cet instant, une voix dans votre dos brise le silence et ajoute encore à votre confusion. « Virgil Gray. Vous êtes venu ici pour rencontrer les Grands Anciens, sur lesquels nul mortel n'est censé poser le regard. » La voix est celle d'un homme grand et mince, vêtu de robes décorées à la manière des anciens pharaons et au front couronné d'un pschent doré qui luit faiblement dans les ténèbres. « Qu'espériez-vous trouver ? »*

« Êtes-vous l'un des dieux qui demeurent dans ce château ? » demande Virgil en approchant de cet être. « Pourquoi cet endroit est-il si sombre et si désert ? »

La figure majestueuse laisse échapper une expression de mécontentement qui fait chavirer sa contenance un court instant. « Les dieux que vous cherchez ont fui ce château de Kadath l'Inconnue pour une autre demeure sur une autre terre, une contrée si merveilleuse qu'ils en ont oublié comment être des dieux. Maîderez-vous à réparer cette erreur ? » demande-t-il. Avant que Virgil ne puisse répondre, l'être ramène son bras en arrière et lui transperce la poitrine avec une lame d'onyx acérée. Son corps inanimé tombe sur le sol poli, les yeux à jamais figés d'horreur. L'être se tourne vers vous, son ombre prenant une myriade de formes tandis qu'elle s'étend sur le sol. « Non », grondent ses nombreuses voix. « Ce n'est pas assez. »

- Vérifiez votre Carnet de Campagne.
  - Si *le chat noir est à vos côtés*, continuez au **Grand Dessein 4**.
  - Sinon, passez au **Grand Dessein 5**.

Grand Dessein 4 : *Le chat noir est resté perché sur votre épaule pendant toute la durée de la scène, observant de ses yeux froids et impassibles. C'est comme s'il l'avait lue de nombreuses fois auparavant mais la voyait jouée pour la première fois. « Je suis désolé, Virgil », dit-il sans avoir l'air affligé le moins du monde.*

Continuez au **Grand Dessein 5**.

Grand Dessein 5 : *Le Chaos Rampant se divise en une multitude d'ombres qui s'évanouissent dans l'air froid et humide.*

- Prenez aléatoirement 1 + 1 ☠ exemplaires de l'ennemi Nyarlathotep mis de côté sans les regarder, et mélangez-les dans le deck Rencontre. Retirez de la partie chaque autre exemplaire de Nyarlathotep.
- Mélangez la pile de défausse Rencontre, La Brume Rampante et tous les exemplaires d'Une Multitude de Formes et du Chaos Chuchotant dans le deck Rencontre.
- Mélangez les lieux Tour Abandonnée mis de côté, prenez-en 4 au hasard et mettez-les en jeu. Ces lieux doivent entourer La Grande Salle en étant placés chacun sur l'une des directions cardinales : nord, est, sud et ouest *(voir schéma à la page suivante)*.
- Jusqu'à la fin du scénario, chaque Tour Abandonnée est référencée selon sa position par rapport à La Grande Salle, de la manière suivante :
  - Le lieu au-dessus de La Grande Salle est appelé « la Tour Nord ».
  - Le lieu à droite de La Grande Salle est appelé « la Tour Est ».
  - Le lieu en dessous de La Grande Salle est appelé « la Tour Sud ».
  - Le lieu à gauche de La Grande Salle est appelé « la Tour Ouest ».

Suggestion de Placement des Lieux pour les Actes 4 & 5

Tour Nord

Tour Blanchepierre
Lieux
Exploré
Tant que cette carte est en jeu, chaque fois que vous vous déplacez vers cette carte, vous pouvez dépenser une Clef à pointe d'argent pour ignorer les obstacles et l'ennemi qui se trouvent sur votre chemin.
Tant que vous vous déplacez vers cette carte, vous ne pouvez pas dépenser des ressources pour ignorer les obstacles.
Tant que vous vous déplacez vers cette carte, vous ne pouvez pas dépenser des Clefs pour ignorer les obstacles.
Tant que vous vous déplacez vers cette carte, vous ne pouvez pas ignorer les obstacles.
Tant que vous vous déplacez vers cette carte, vous ne pouvez pas ignorer les ennemis.
Tant que vous vous déplacez vers cette carte, vous ne pouvez pas ignorer les obstacles et

Conclusion 2 : *Il ne reste rien de la présence qui assaillait votre esprit, et vous vous retrouvez de nouveau seul face à vous-même. Les vastes salles du château d'onyx ne renferment aucune preuve autre que le désespoir et l'affliction. Mais au moins, elles ne sont plus hantées par l'être qui vous a attiré ici. Vous comprenez à présent le but de tout ceci : pénétrer dans votre esprit, appréhender votre forme et se réveiller à vos côtés. Pour devenir à la fois maître des rêves et de la réalité. Le chat noir, quoi qu'il fût en réalité, l'avait perçu dans ses visions. Vous transportez le corps de Virgil à l'extérieur et l'enterrez sur le pic enneigé de Kadath, près du château. Votre quête est accomplie. Vous n'avez aucune raison de demeurer ici plus longtemps. Vous pouvez enfin quitter les Contrées du Rêve… si c'est ce que vous souhaitez réellement.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les rêveurs ont banni Nyarlathotep.*
- Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 5 points d'expérience bonus pour avoir stoppé les machinations de Nyarlathotep une fois pour toutes.
- Chaque investigateur subit 2 traumatismes mentaux suite à la bataille entre fiction et réalité qui a eu lieu dans ses propres rêves.
- Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :
  - *Se réveiller*, passez à la **Conclusion 3**.
  - *Rester à la surface des Contrées du Rêve*, passez à la **Conclusion 4**.
  - *S'aventurer dans le Monde Souterrain pour trouver vos compagnons.* Vous ne pouvez choisir cette option que s'il est indiqué dans votre Carnet de Campagne que *les rêveurs connaissent un autre chemin.* Passez à la **Conclusion 5**.

Conclusion 3 : *Vous vous réveillez en sursaut, abasourdi par l'intensité du long rêve que vous venez de faire. Pourtant, quand vous essayez de vous le remémorer, peu de choses vous reviennent. Tout est confus, comme des souvenirs vieux de plusieurs décennies. Seules demeurent quelques bribes du rêve. Un château noir. Un bateau voguant dans l'espace. Un escalier. Un chat noir. Vous vous souvenez d'avoir accompli une quête importante, mais vous seriez incapable de vous rappeler laquelle même si votre vie en dépendait.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les rêveurs se sont réveillés.*
- Si vous jouez *La Quête Onirique* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont gagné la campagne !
- Si vous jouez *La Quête Onirique* et *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en huit parties interconnectées…
  - … et que vous n'avez pas encore joué le **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**, passez à ce scénario.
  - … et que vous avez déjà joué le **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**, passez à l'**Épilogue** *(qui se trouve sur le feuillet de Tisseuse du Cosmos).*

Conclusion 4 : *Vous ponsez aux nombreux voyages que vous avez effectués dans les Contrées du Rêve et aux choses fabuleuses que vous avez vues : les forêts mystiques, les somptueux palais, les océans céruléens. De telles choses existent-elles dans le monde réel ? Pourriez-vous vraiment retourner à une vie banale après avoir vécu tout ceci ? Peut-être feriez-vous mieux de rester. Vous pouvez quitter cette infâme terre de Leng et retourner vers des contrées plus accueillantes. Vous pourriez vivre dans le Royaume Intemporel de Céléphaïs, où les sources de bonheur ne manquent pas et où vous ne vieilliriez jamais. Ou peut-être résider parmi les chats de la plaisante ville d'Ulthar, où tout a débuté. Ou encore explorer les frontières des Contrées du Rêve et découvrir toutes les merveilles qu'elles ont à offrir. Vous avez fait votre choix. Impossible de revenir dans le monde de l'éveil : vous ne voulez pas partir d'ici.*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les rêveurs sont restés dans les Contrées du Rêve pour toujours.*
- Si vous jouez *La Quête Onirique* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont gagné la campagne… mais ils ont disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.
- Si vous jouez *La Quête Onirique* et *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en huit parties interconnectées…
  - … et que vous n'avez pas encore joué le **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**, passez à ce scénario.
  - … et que vous avez déjà joué le **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**, passez à l'**Épilogue** *(qui se trouve sur le feuillet de Tisseuse du Cosmos).*

Conclusion 5 : *Vous repensez à ce que le chat noir vous a dit sur le voyage de vos compagnons. Bien que vous n'ayez aucune envie de quitter la surface des Contrées du Rêve, vous avez peut-être une chance d'aider vos amis. Vous redescendez le versant nord des pics de Leng et retournez aux ruines surmontées d'un dôme, où vous avez affronté le grand prêtre de Nyarlathotep. Là, au centre de la pièce, s'ouvre le gouffre béant qui mène dans les profondeurs insondables du Monde Souterrain. Vous compagnons s'y trouvent… quelque part… n'est-ce pas ?*

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les rêveurs sont retournés au monastère.*
- Si vous n'avez pas encore joué le **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**, passez à ce scénario.
- Si vous avez déjà joué le **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**, passez à l'**Épilogue** *(qui se trouve sur le feuillet de Tisseuse du Cosmos).*

© 2019 Fantasy Flight Games. Horreur à Arkham, Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodée, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

FANTASY FLIGHT GAMES

LCG

PROOF OF PURCHASE
AHC43
Where the Gods Dwell