Horreur à Arkham
Le Jeu de Cartes

La Face Cachée de la Lune
Paquet Mythe

La Face Cachée de la Lune est le Scénario 3A 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 III-A : La Face Cachée de la Lune

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

- Si *au moins un investigateur a été capturé,* continuez à l'**Introduction 1**.
- Si *aucun investigateur n'a été capturé,* passez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : *Pendant les jours qui suivent, vous apprenez à connaître vos geôliers sans découvrir où se dirige la galère noire. Il semble que les Corsaires qui vous ont pourchassés et attrapés ne sont que les agents, voire les esclaves, d'entités bien plus maléfiques : une race de créatures ressemblant vaguement à des grenouilles blanchâtres dépourvues d'yeux, et dont la peau huileuse est dissimulée sous d'amples vêtements de soie. Vous notez que ces êtres ont tendance à rester sous le pont et qu'aucun n'a jamais daigné interagir avec vous. Malgré le vêtement qui les dissimule, leur simple vue vous donne la nausée. S'ils sont bien les maîtres des Corsaires, cela ne présage rien de bon pour vous. Vous êtes gardés à l'écart de Virgil, et vous supposez même qu'il se trouve sur un autre navire.*

Des jours passent. Vous n'avez aucun moyen de mesurer le temps qui s'est écoulé depuis votre capture. Vous avez été bien nourris ; du moins, si être forcés d'avaler du porridge insipide dans un bol d'argile sale peut être considéré comme tel. Votre principale préoccupation vient du vaisseau lui-même. Bien qu'il soit toujours en mouvement, vous ne sentez plus le roulis caractéristique des vagues et n'entendez plus le son de l'océan ni le cri des mouettes. En fait, vous n'entendez presque plus rien : les ordres occasionnels de l'une des bêtes montant de la cale et les réponses des Corsaires, mais pas de bruits marins, pas de vent dans les voiles, rien.

La panique vous envahit. Et si vous étiez en route pour quelque étrange port d'où aucun retour n'est possible ? Se pourrait-il que le navire ait vogué hors de la planète ? Vous devez faire quelque chose. Fuir à tout prix. Vous essayez désespérément de mettre au point un plan d'action, mais en vain. Les patrouilles incessantes des Corsaires vous en empêchent et, quand bien même vous vous échapperiez, où iriez-vous ?

Alors que vous commencez à perdre espoir, un visage familier apparaît depuis le pont supérieur. C'est le capitaine du navire que vous aviez engagé à Dylath-Leen : un homme d'âge mûr, bedonnant, avec une barbe broussailleuse et de longs cheveux coiffés en chignon au-dessus de sa tête. Il observe les environs, réalise que vous êtes seuls et se rue à vos côtés. « Je suis désolé, mes amis », murmure-t-il. « Je n'avais aucune idée d'avec qui je faisais affaire. J'ai été dupé, je vous le jure. Je ne savais pas qu'ils… je ne le savais pas… » Il rougit de culpabilité et se tait. Vous n'êtes pas certains d'avoir tout compris, mais il semble en partie responsable de votre capture. Malgré cela, il est votre unique chance de vous échapper. Vous lui accordez donc votre pardon à condition qu'il vous vienne en aide. Il réfléchit un instant, scrute les alentours, et hoche finalement la tête en tranchant vos liens avec son couteau incurvé.

Jamais la liberté n'avait paru aussi douce. Vous détendez vos muscles endoloris et rassemblez vos affaires : il n'y a pas de temps à perdre. Continuant de scruter les alentours, votre libérateur murmure : « Nous pourrions peut-être emprunter un canot de sauvetage sur le pont supérieur, mais y parvenir ne sera pas une mince affaire. S'ils nous repèrent… » Ses mots restent coincés dans sa gorge, d'où dépasse subitement une longue lame dentelée. Il émet un sinistre gargouillis et s'effondre au sol en crachant du sang. Derrière lui, un Corsaire adresse un sourire sadique à ses prochaines victimes : vous.

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

- Si *au moins un investigateur n'a pas été capturé,* continuez à l'**Introduction 2**.
- Sinon, passez à la **Mise en Place**.

Introduction 2 : *Vous n'avez pas beaucoup d'options si vous souhaitez sauver les prisonniers des Corsaires : vous devez naviguer jusqu'à la Lune et les secourir vous-même avant qu'ils ne deviennent les esclaves des bêtes qui y demeurent. « Ce sont d'infâmes créatures qui servent un maître encore pire », explique Randolph pendant vos préparatifs. « Des villes portuaires comme Dylath-Leen ont déjà traité avec elles auparavant, mais peu connaissent leur véritable nature car elles se camouflent pour la cacher. »*

Peut-être que le capitaine qui vous a convoyés aux quatre coins des Contrées du Rêve a déjà fait affaire avec ces bêtes par le passé. Ou peut-être pas. Mais pour préserver votre santé mentale, mieux vaut laisser de côté vos soupçons de trahison.

« Et comment navigue-t-on jusqu'à la Lune ? » demandez-vous, confus. Vous commencez à être habitués aux étrangetés des Contrées du Rêve depuis des semaines que vous explorez ses villes, ses campagnes et d'autres régions plus étranges encore. Mais même en sachant que les lois de la physique et de l'astronomie ne s'appliquent pas ici, vous avez du mal à imaginer un bateau voguant dans l'espace.

« Ce sera un long voyage », prévient Randolph. « Aux confins des océans se trouvent les Piliers de Basalte de l'Ouest. Entre ces colonnes, l'océan plonge par-dessus le rebord du monde. Si nous naviguons dans le précipice entre elles, nous pourrons traverser le vide de l'espace lui-même. »

Vous ne devriez pas être surpris que le monde des Contrées du Rêve soit plat ; après tout, tout ici est fantaisiste. Vous demeurez cependant incrédules. « J'ai déjà emprunté cette route », continue Randolph en devinant votre scepticisme. « Mais je crains qu'il s'agisse d'un aller simple cette fois, surtout sans équipage. Nous aurons peut-être besoin de trouver un autre moyen d'atteindre Kadath l'Inconnue. Êtes-vous prêts ? »

Vous scrutez l'horizon où la mer et le ciel se rencontrent. Quelque part, on a besoin de votre aide. Plus encore, la preuve que vous cherchez se trouve peut-être au-delà de la mer, sur le rebord de ce monde. Vous vous préparez à embarquer.

Passez à la **Mise en Place**.

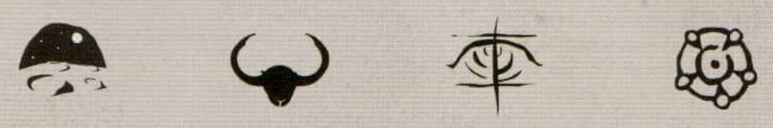
Mode Indépendant

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, ☠, ☠, ☠, ▲, ◆, ◆, ✱, ★.
- Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :
  - *Tous les investigateurs ont été capturés* et *Randolph a été capturé.* Choisissez cette option pour une difficulté accrue.
  - *Aucun investigateur n'a été capturé* et *Randolph n'a pas été capturé.* Choisissez cette option pour une expérience de jeu plus facile.

Mise en Place

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Face Cachée de la Lune, Les Corsaires, Malédiction du Rêveur* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Mettez en jeu la Ville des Bêtes Lunaires, le Temple du Lézard Lunaire, la Forêt Lunaire et Le Cratère Noir.
  - Mettez chaque autre lieu de côté, hors jeu.
- Vérifiez votre Carnet de Campagne.
  - Si au moins 1 investigateur a été capturé, mettez en jeu la Galère des Bêtes Lunaires, face révélée visible. Ce lieu n'a pas de face non-révélée ; à la place, il y a une carte Histoire au verso. *(Pour une meilleure expérience de jeu, ne lisez pas le texte au verso à moins que l'on ne vous le demande.)*
  - Chaque investigateur qui a été capturé commence la partie dans la Galère des Bêtes Lunaires. Pour chaque investigateur qui commence la partie dans la Galère des Bêtes Lunaires, placez 2 indices supplémentaires *(pris dans la réserve de pions)* dessus.
  - Chaque autre investigateur commence la partie dans la Forêt Lunaire.
- Vérifiez votre Carnet de Campagne.
  - Si *Randolph a été capturé*, cherchez Randolph Carter *(Rêveur Expérimenté)* dans le deck de chaque investigateur et mettez-le de côté, hors jeu.
- Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : l'ennemi Lézard Lunaire, le soutien d'histoire Virgil Gray *(Vraiment Inspiré)*, le soutien d'histoire Le Capitaine et la faiblesse Faux Réveil.
- Placez 1 fatalité sur chaque carte Investigateur. Ces fatalités représentent le niveau d'alerte actuel de chaque investigateur (voir Niveau d'Alerte, ci-dessous). Elles ne comptent pas comme des fatalités et ne sont pas comptabilisées lors du calcul du seuil de fatalité de l'intrigue en cours.
- Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Niveau d'Alerte

La mise en place de ce scénario demande aux joueurs de placer 1 fatalité sur chaque carte Investigateur pour représenter son « niveau d'alerte » actuel. Tandis que les investigateurs essayent d'échapper à l'emprise des Bêtes Lunaires, leurs niveaux d'alerte respectifs peuvent monter ou descendre en fonction de leurs actions ou de leurs décisions. Un niveau d'alerte élevé signifie que vous êtes sur le point d'être découvert, ce qui diminue significativement vos chances de vous échapper.

Si un effet augmente d'un certain montant le niveau d'alerte d'un investigateur, placez autant de fatalités sur sa carte Investigateur pour le représenter. À l'inverse, si un effet diminue d'un certain montant le niveau d'alerte d'un investigateur, enlevez autant de fatalités de sa carte Investigateur.

Même si le niveau d'alerte est représenté par des pions Fatalité, ce ne sont pas des fatalités et ils ne comptent pas comme telles lors du calcul du seuil de fatalité de l'intrigue.

Le niveau d'alerte d'un investigateur n'a aucun effet en lui-même, mais il peut altérer ou fortifier les effets d'autres cartes Rencontre.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : *Malgré tous vos efforts, vos poursuivants sont trop nombreux pour que vous parveniez à vous échapper sans vous faire repérer. Vous êtes acculés et capturés. Virgil tente de résister mais Randolph se rend, conscient que toute résistance est futile. Vous êtes emmenés dans un temple au large dôme situé sur la face cachée de la Lune, et forcés de vous agenouiller devant l'une des Bêtes Lunaires. Elle est vêtue de robes grises et d'épais turbans, mais vous pouvez voir son véritable visage : sa peau est moite, suintante, ses lèvres baveuses et bulbeuses. « Magnifique », dit-elle à son homme de main. « Notre maître sera satisfait. » Derrière vous, flanqués de tous côtés par une rangée de créatures battant frénétiquement des ailes, les Corsaires vous coupent toute retraite. Vous devinez les prémices d'un voyage déplaisant.*

La Bête Lunaire ordonne à ses esclaves de vous hisser sur les créatures ailées. « Amenez ces misérables aux puits sacrificiels », décrète-t-elle. « Ils doivent être jugés pour hérésie. Le Lézard Lunaire se repaîtra d'eux cette nuit. »

« Quoi ? Oh non, ce n'est pas bon. » Randolph serre les dents.

Un bref éclair de lumière vous aveugle et vous vous réveillez. Vous êtes assis sur un lit inconnu mais confortable. Une vague de soulagement vous envahit. Avez-vous fini par émerger de ce rêve sans fin ? Le froid du vide vous étreint alors, et vous réalisez où vous vous trouvez vraiment. Au lieu de quatre murs et d'un plafond, vous n'apercevez que l'infini du cosmos avec ses étoiles brillantes. Galaxies et Nébuleuses semblent vous observer avec une implacable cruauté. Votre lit flotte le long de fins fils d'argent. Le chat de Virgil est assis à vos pieds. « Vous n'êtes pas réveillé », dit le chat noir. « Pas encore. »

Un autre éclair lumineux. La Bête Lunaire ordonne à ses esclaves de vous hisser sur les créatures ailées. « Amenez ces misérables au Grand Prêtre dans le Désert Glacé », décrète-t-elle. « Ils doivent être jugés pour hérésie. »

« Pas d'inquiétudes, mes amis », murmure Randolph. « Vous avez entendu ? Le Désert Glacé est la région où se trouve Kadath l'Inconnue. Avec un peu de chance, ils vont nous rapprocher de notre destination… » Randolph est interrompu par la Bête Lunaire, qui le saisit et le jette à ses pieds.

« Pas toi. Je te connais. Tu seras un bon présent. Un dessert pour le Lézard Lunaire. Viens. » Elle emporte Randolph sous vos yeux. Ses cris résonnent sur les murs du temple et ne finissent par s'estomper que lorsqu'il est entraîné dans le sous-sol. Enfin, prenant son envol grâce à ses effroyables ailes membraneuses, votre monture vous emporte dans le vide de l'espace.

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs ont été emportés dans le Désert Glacé.*
- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Randolph n'a pas survécu au voyage.* Si le deck d'un investigateur contenait Randolph Carter *(Rêveur Expérimenté) (Les Dévoreurs de Rêves #59)*, retirez cette carte de ce deck pour le reste de la campagne.
- L'investigateur principal reçoit la faiblesse Faux Réveil *(Les Dévoreurs de Rêves #233)*. Ajoutez cette carte au deck de l'investigateur principal (ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur).
- 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.
- Si vous jouez *La Quête Onirique* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, passez au **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**.
- 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 3B : Point de Non-Retour**, passez à ce scénario.
  - … et que vous avez déjà joué le **Scénario 3B : Point de Non-Retour**, passez à l'**Interlude III : Les Grands Anciens**.

Conclusion 1 : *Tandis que le bateau blanc glisse en silence vers la Terre, son capitaine fredonne une chanson douce et mélodique que les rameurs reprennent en chœur. Vous semblez connaître aussi ce langage, bien que vous ne l'ayez jamais entendu auparavant. Vous évoquez votre destination, mais l'homme à la barbe continue sa ritournelle sans vous répondre. Vous le suppliez de vous aider dans votre recherche de Kadath l'Inconnue, convaincu qu'il s'agit de la chose la plus importante. « Vous ne devriez pas déranger les dieux », prévient l'homme en arrêtant de chanter. « Ils sont bien plus grands que vous ou moi. Ne voyez-vous pas la folie de votre ambition ? » Vous l'implorez une fois de plus, lui expliquant que vous devez ramener une preuve de l'existence des Contrées du Rêve et que vous ne pourrez pas rentrer chez vous sans l'aide des dieux. « Cela serait-il si terrible ? Regardez autour de vous. »*

Vous obéissez à la requête du capitaine et découvrez une scène d'une telle beauté qu'elle vous laisse sans voix. La mer en contrebas brille sous la lumière de la lune tel un océan de diamants. Vous distinguez à l'horizon les côtes cristallines, les campagnes luxuriantes, les vallées paisibles et les jardins vert émeraude. L'air est frais et sec quand vous descendez sous les nuages. Le doux parfum des fleurs sur la berge attenante emplit votre cœur. Jamais vous n'aviez côtoyé une beauté aussi vraie *durant toutes vos années dans le monde « réel ».*

Rester ici ne serait peut-être pas si mal, après tout. Vous y avez déjà passé des semaines, non, des mois. Il y a certes eu des moments difficiles, mais pourriez-vous vraiment retourner au train-train de votre existence après avoir vécu toutes ces choses dans ce monde merveilleux ?

Enfin, tout au nord, vous l'apercevez. Juste au-dessus de la ligne d'horizon, ou peut-être par-delà les limites de la Terre. Un sommet blanc au milieu d'un ciel d'azur qui se reflète dans la lumière lunaire. L'homme à la barbe suit votre regard. « Ainsi soit-il », soupire-t-il. Il change de cap et s'engage derrière un oiseau céleste dont le plumage rappelle le ciel vibrant. « Nous voguons vers la demeure des dieux eux-mêmes. »

- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs ont voyagé vers le Désert Glacé.*
- Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Randolph a survécu au voyage.*
- 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.
- Inscrivez 3 traits à côté de la mention « Preuve de Kadath » dans votre Carnet de Campagne.
- Si vous jouez *La Quête Onirique* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, passez au **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**.
- 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 3B : Point de Non-Retour**, passez à ce scénario.
  - … et que vous avez déjà joué le **Scénario 3B : Point de Non-Retour**, passez à l'**Interlude III : Les Grands Anciens**.

Interlude III : Les Grands Anciens

Ne lisez cet interlude que si vous jouez *La Quête Onirique* et *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en huit parties interconnectées.

Ne lisez pas cet interlude avant d'avoir terminé à la fois les scénarios 3A : La Face Cachée de la Lune et 3B : Point de Non-Retour.

Les Grands Anciens 1 : Suite au scénario 3A, les rêveurs sont en route pour le Désert Glacé où se trouve Kadath l'Inconnue…

Vous êtes tirés de votre rêverie par une tête poilue. Vous baissez les yeux et découvrez le chat noir en train de vous observer. « Hé, je vois que vous avez fait des progrès. » Vous n'êtes pas certains de pouvoir appeler ça ainsi. Vous êtes bel et bien en route pour le Désert Glacé, mais vous ignorez toujours la localisation exacte de Kadath et vous n'avez aucune idée de ce que vous ferez quand vous serez là-bas.

Vérifiez votre Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) et lisez la section ci-dessous qui correspond à votre situation, puis passez au texte en dessous. Si aucune section ne correspond, passez-les toutes.

Si *les rêveurs s'affaiblissent* :

« Ouah ! » s'exclame soudain le chat. « Vous n'avez vraiment pas l'air bien, vous savez ? » Il vous observe d'un air détaché mais curieux. Vous lui demandez ce que cela signifie. « Vous l'ignorez ? Vous avez l'air malade. Mangez-vous assez ? Enfin, peu importe. Vous pouvez marcher, n'est-ce pas ? C'est bien suffisant. »

Selon le niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos de *La Quête Onirique* (Campagne A) : facile (–3), standard (–4), difficile (–5), expert (–7).

Si *vous l'avez bien cherché* :

« Ne vous occupez pas de moi. Je voulais juste m'assurer que vous étiez toujours en vie. » Vous commencez à expliquer vos ennuis au chat noir, mais il penche la tête avec un regard amusé. « Tiens. C'est marrant. Ai-je donné l'impression que j'accordais la moindre importance à ce que vous dites ? Je ne pense *pas. Allez. Laissez-moi être plus clair : je veux juste m'assurer que vous êtes en état d'accomplir votre devoir. Je me fiche bien de ce que vous* ressentez. *» Le chat vous regarde fixement. « Bonne chance tout de même. Vous en aurez besoin. » Il bondit dans la pénombre et disparaît.*

Passez le reste de cet interlude. Continuez soit au **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, soit au **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**.

Si *Randolph n'a pas survécu au voyage* et que *le chat noir est à la recherche de la vérité* :

« Où est… c'est quoi son nom, déjà ? » demande le chat noir en cherchant Randolph. Vous essayez de lui expliquer ce qui est arrivé, mais vous n'arrivez pas à trouver les mots. « N'en dites pas plus. J'ai compris. » Le chat soupèse la situation, semblant ne pas accorder énormément d'importance au terrible destin de Randolph. « Eh bien, j'imagine que ce que j'étais venu vous dire n'a plus vraiment d'intérêt », conclut-il énigmatiquement.

Dans les deux Carnets de Campagne, barrez *le chat noir est à la recherche de la vérité.*

Vous demandez au chat noir s'il sait où trouver Kadath. « En quelque sorte », répond-il. « J'ai eu une vision de votre arrivée à Kadath il y a quelque temps. J'ai vu beaucoup d'images de tout ceci, à vrai dire. Mais… eh bien, les choses ne se déroulent pas exactement pareil. Ou peut-être ne les ai-je pas vues *de la même manière. Qu'importe : je pense que vous êtes sur la bonne voie. Après tout, c'est la seule qu'il nous reste. J'en sais un peu plus sur ce que vous allez découvrir ici mais j'ai peur que, si je vous en parle, vous voyiez vous aussi la situation différemment. Ne vous inquiétez pas. Vous vous débrouillez bien. Allez à Kadath. Trouvez la terre des Grands Anciens. Le reste se mettra en place quand vous arriverez… si vous ne faites pas tout rater. Ces êtres auxquels vous allez être confrontés, ceux dont je ne souhaite pas prononcer les noms, ils ne menacent pas que les Contrées du Rêve mais le tissu même de l'existence. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je dois y aller. »*

- Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si *le chat noir a eu un pressentiment,* il bondit dans le vide de l'espace avant que vous n'ayez le temps d'ajouter quoi que ce soit.
- Sinon, le chat noir vous propose de transmettre un message à vos compagnons. L'investigateur principal doit décider (choisir une option) :
  - Parler à vos compagnons des menaces auxquelles vous faites face ; le chat noir reviendra sitôt ce message transmis. Cela pourrait faire peser un lourd fardeau sur les épaules de vos amis. Dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez que *le chat noir a évoqué Nyarlathotep.*
  - Dire à vos compagnons que tout va bien ; le chat noir restera avec eux une fois ce message transmis. Cela pourrait rendre votre quête un peu plus difficile. Dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez que *le chat noir a évoqué Atlach-Nacha.*
- Continuez à **Les Grands Anciens 2**.

Les Grands Anciens 2 : Suite au scénario 3B, les investigateurs ont atteint une zone d'ombre cosmique située entre les mondes…

Un miaulement grave attire votre attention sur une toile voisine. En l'atteignant, vous découvrez le chat noir englué dans des fils particulièrement collants et qui se débat en vain pour se libérer. Même avec ses griffes acérées, il semble avoir bien du mal. Vous vous précipitez pour le dégager et il bondit depuis vos bras jusqu'à une plate-forme en contrebas, unique séparation entre lui et un vide infini. Le chat feule pendant un moment, puis se redresse de toute sa hauteur. « Je ne crois pas vous avoir demandé de m'aider ? » grommelle-t-il. « Bon, vous avez réussi à traverser la Mer d'Asphalte, après tout. Maintenant, regardez autour de vous. Vous voyez toutes ces toiles ? » Vous n'auriez pas pu les manquer, même si vous l'aviez voulu ; vous êtes cernés de toutes parts par des toiles qui forment de périlleuses passerelles au-dessus de l'éther. « C'est un pont entre votre monde et les Contrées du Rêve. S'il venait à être achevé, les deux royaumes fusionneraient. Compris ? À moins que vous vouliez que le monde entier ressemble à l'hôpital où dorment vos amis, vous allez devoir arrêter ça à tout prix. Rien d'autre ne compte. Rien. »

Vérifiez votre Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B) et lisez chaque section ci-dessous qui correspond à votre situation, puis passez au texte en dessous. Si aucune section ne correspond, passez-les toutes.

Si *les investigateurs possèdent la Clé d'Argent* :

« Au fait, vous avez toujours cette clé ? » demande le chat. Vous fouillez parmi vos possessions à la recherche de la clé trouvée dans l'Innommable et vous la lui montrez. « Donnez-moi ça », ordonne le félin, qui bondit pour vous l'arracher des mains avec ses dents avant que vous n'ayez pu protester. « Me regardez pas comme ça. Vos autres amis en ont plus besoin que vous. »

Dans le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B), barrez *les investigateurs possèdent la Clé d'Argent.* Inscrivez-le à la place dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A).

Si La Clé d'Argent est actuellement dans le deck d'un investigateur, retirez-la. N'importe quel investigateur de *La Quête Onirique* (Campagne A) peut choisir d'ajouter La Clé d'Argent à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.

Si *le chat noir est à la recherche de la vérité* :

Le chat noir s'arrête de parler, comme s'il remarquait la présence de Randolph pour la première fois. Il tourne autour de lui plusieurs fois, l'air agité. Pour sa part, Randolph semble particulièrement troublé par la présence du félin. Il fait même un pas en arrière lorsque ce dernier s'approche trop près. « Que se passe-t-il ? Je n'ai jamais causé de tort à l'un des vôtres », énonce-t-il. « Ai-je fait quoi que ce soit pour vous offenser ? »

« Votre seule existence m'offense », répond le chat avec hargne. Il revient vers vous, tout en gardant un œil sur Randolph. « Je pense que je sais ce qui se passe, à présent. Oui, tout fait sens. Je sais qui interfère avec mes visions. Ne faites pas confiance à cette chose *», vous prévient-il en décrivant un cercle pour ne pas perdre le jeune homme blond de vue. « Je dois me préparer. Je reviendrai au moment opportun. »*

Passez le reste de cet Interlude. Dans les deux Carnets de Campagne, indiquez que *le chat noir connaît la vérité.*

« Oh, avant que j'oublie : vos amis ont presque atteint leur destination. Si tout se passe comme je l'ai prévu, ils arriveront à se libérer par eux-mêmes. Entre-temps, ils m'ont demandé de vous prévenir que… »

Vérifiez votre Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) et lisez la section ci-dessous qui correspond à votre situation.

Une fois que la section correspondante a été lue, continuez soit au **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, soit au **Scénario 4B : Tisseuse du Cosmos**.

Si *le chat noir a évoqué Nyarlathotep* :

« … l'être qu'ils affrontent est celui aux milliers, peut-être même à une infinité de masques. Celui qu'on appelle **NYARLATHOTEP**. *Il est trompeur, manipulateur et rusé. C'est probablement lui qui les a piégés dans les Contrées du Rêve. Pourquoi ? Je l'ignore. Si vous voulez qu'ils survivent, ils vont probablement avoir besoin de mon aide. Vous vous en tirerez bien sans moi ? » Le chat noir n'attend pas votre réponse ; sans un mot, il saute dans l'éther en contrebas et disparaît.*

- Vérifiez les deux Carnets de Campagne.
  - Si aucun des deux Carnets de Campagne n'a *le chat noir est à vos côtés* d'inscrit, ne faites rien. Indiquez dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) que *le chat noir est à vos côtés.* Ajoutez 1 pion à la réserve du Chaos de chacune des deux campagnes.
  - Si le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B) a *le chat noir est à vos côtés* d'inscrit, barrez-le et inscrivez-le à la place dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A). Remplacez 1 pion de la réserve du Chaos de chacune des deux campagnes par 1 pion .
  - Si le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) a *le chat noir est à vos côtés* d'inscrit, ne faites rien.

Si *le chat noir a évoqué Atlach-Nacha* :

« … la créature qui tisse ce pont que je viens de mentionner ne ressemble à rien de ce que vous avez pu rencontrer. **ATLACH-NACHA** *est le nom que l'on murmure dans les recoins les plus sombres des Contrées du Rêve. Elle est la maîtresse et la génitrice de toutes les araignées qui grouillent dans le coin. De toutes les araignées tout court, en fait. Vous allez avoir besoin de moi pour l'arrêter. »*

- Vérifiez les deux Carnets de Campagne.
  - Si aucun des deux Carnets de Campagne n'a *le chat noir est à vos côtés* d'inscrit, ne faites rien. Indiquez dans le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B) que *le chat noir est à vos côtés. Ajoutez* 1 pion à la réserve du Chaos de chacune des deux campagnes.
  - Si le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) a *le chat noir est à vos côtés* d'inscrit, barrez-le et inscrivez-le à la place dans le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B). Remplacez 1 pion de la réserve du Chaos de chacune des deux campagnes par 1 pion .
  - Si le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B) a *le chat noir est à vos côtés* d'inscrit, ne faites rien.

À Suivre…

L'histoire continue dans les deux derniers paquets Mythe du cycle *Les Dévoreurs de Rêves – « La Demeure des Dieux » et « 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 Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.