

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## Guide de Campagne LES DÉVOREURS DE RÊVES

### Le Monde de l'Éveil n'est qu'une Réalité Parmi d'Autres

« Dans son sommeil léger, il descendit les soixante-dix marches qui mènent à la caverne de la flamme et fit part de son projet aux prêtres barbues, Nasht et Kaman-Thah. Les prêtres secouèrent leurs têtes barbues surmontées d'une tiare et jurèrent que ce serait la mort de son âme. »

– H.P. Lovecraft, La Quête Onirique de Kadath l'Inconnue

Les Dévoreurs de Rêves consiste en deux campagnes d'Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes. La boîte d'extension deluxe Les Dévoreurs de Rêves contient un scénario pour chacune de ces deux campagnes : « Par-delà le Mur du Sommeil » et « Cauchemar Éveillé ». Chacun de ces scénarios peut être joué indépendamment, ou combiné avec trois des six paquets Mythe du cycle Les Dévoreurs de Rêves pour former une campagne en quatre parties. Ces scénarios peuvent également être combinés avec les six paquets Mythe du cycle Les Dévoreurs de Rêves pour former une grande campagne unifiée en huit parties.

### Attendez !

**Ne choisissez pas votre investigateur et ne constituez pas votre deck Investigateur pour le moment.** Lisez d'abord le prologue à la page 3. Il vous sera demandé de choisir votre investigateur et de constituer votre deck Investigateur une fois le prologue terminé.

### Règles Supplémentaires et Clarifications

#### Alerte

Chaque fois qu'un investigateur échoue à un test de compétence lorsqu'il tente d'échapper à un ennemi avec le mot-clé Alerte, après avoir appliqué tous les résultats du test de compétence, cet ennemi effectue une attaque contre l'investigateur ayant tenté de s'échapper. Un ennemi ne s'incline pas après avoir effectué une attaque consécutive au mot-clé Alerte. Cette attaque a lieu que l'ennemi soit engagé ou non avec l'investigateur qui tente de lui échapper.

#### Myriade

Un investigateur a le droit d'inclure dans son deck jusqu'à trois exemplaires (par titre) d'une carte Joueur avec le mot-clé Myriade, au lieu de la limite normale de deux exemplaires. De plus, quand vous achetez une carte Myriade pour votre deck, vous avez le droit d'acheter jusqu'à deux exemplaires supplémentaires de cette carte (du même niveau) sans payer de coût en expérience.

#### Cartes Histoire

Les cartes Histoire ont pour but d'accroître l'aspect narratif du jeu et apparaissent généralement au dos d'une autre carte Scénario. Quand on vous demande de résoudre une carte Histoire, lisez simplement son texte narratif, puis résolvez son texte de jeu.





## Liée

Les cartes avec le mot-clé Liée sont reliées à une autre carte Joueur. Elles n'ont pas de niveau et ne sont donc pas disponibles lors de la construction de votre deck. En revanche, la carte à laquelle elles sont liées (et qui est indiquée entre parenthèses à côté du mot-clé) pourra invoquer la carte liée dans la partie.

Si votre deck contient une carte qui invoque une ou plusieurs cartes liées, ces cartes liées doivent être mises de côté au début de chaque partie.

Si une faiblesse avec le mot-clé Liée est ajoutée au deck, à la main, à la zone de menace ou à la zone de jeu d'un investigateur, elle ne reste pas dans le deck de cet investigateur pour le reste de la campagne (contrairement aux autres faiblesses). Elle doit être mise de côté au début de chaque partie comme les autres cartes Liée.

*Exemple : Espoir, Zèle et Augure possèdent le mot-clé « Liée (Miss Doyle) ». Cela signifie que chacune de ces cartes est liée à la carte Miss Doyle. Les cartes Espoir, Zèle et Augure n'ont pas de niveau et ne peuvent pas être incluses dans votre deck quand vous le construisez. Cependant, Miss Doyle invoque chacune de ces cartes quand elle est jouée. Un joueur qui possède Miss Doyle dans son deck doit donc mettre de côté Espoir, Zèle et Augure au début de chaque partie. Ces cartes ne font pas partie du deck de cet investigateur et ne comptent dans la taille de son deck.*

## Nuée X

Un ennemi avec le mot-clé Nuée X est en réalité une meute d'ennemis agissant ensemble. Après avoir mis en jeu un ennemi avec le mot-clé Nuée X, placez sans les regarder les X cartes du dessus de votre deck face cachée sous cet ennemi, en tant que cartes de nuée. L'ennemi sous lequel elles se trouvent est appelé « ennemi hôte ». Certains effets de cartes Scénario peuvent également demander à un joueur d'ajouter des cartes de nuée à un ennemi. Pour ce faire, procédez de la même manière. Une carte de nuée ne peut pas être ajoutée à une autre carte de nuée, seule la carte hôte peut se voir ajouter des cartes de nuée.

- ☉ En cas de doute sur l'investigateur qui est censé ajouter des cartes de nuée, c'est l'investigateur principal qui s'en charge.
- ☉ Dans la majorité des cas, chaque carte de nuée sous l'ennemi hôte agit comme un exemplaire distinct de cet ennemi. Chaque carte de nuée a les mêmes valeurs et le même texte que sa carte hôte. *(Par exemple, si un investigateur est engagé avec un ennemi hôte ayant 2 cartes de nuée sous lui, cet investigateur est engagé avec 3 ennemis en tout.)*
- ☉ Chaque carte de nuée agit séparément quand les ennemis attaquent lors de la phase des Ennemis. Une fois que l'ennemi hôte et toutes ses cartes de nuée ont attaqué lors de cette étape, inclinez-les tous.

☉ Chaque carte de nuée peut être attaquée et subir des dégâts séparément, mais l'ennemi hôte ne peut pas être vaincu tant qu'il a encore au moins une carte de nuée sous lui. Quand une carte de nuée est vaincue, tout dégât en excès peut être infligé à une autre carte de nuée sous le même ennemi hôte, ou à l'ennemi hôte lui-même s'il ne reste que lui. *(Par exemple, Tony Morgan utilise un Derringer .41 pour attaquer un Zoog Discret avec 2 cartes de nuée. L'attaque inflige 2 dégâts. Le premier point de dégât vainc 1 des 2 cartes de nuée ; le point en excès peut donc être infligé à l'autre carte de nuée, qui est également vaincue.)*

☉ Chaque fois qu'une carte de nuée quitte le jeu, placez-la sous le deck de son propriétaire. Si vous ne vous rappelez plus qui en est le propriétaire, vous avez le droit de la regarder pour déterminer à qui elle appartient.

☉ L'ennemi hôte et toutes ses cartes de nuée se déplacent, engagent et s'inclinent comme une seule entité. *(Par exemple, si vous échappez à un ennemi hôte ou à n'importe laquelle de ses cartes de nuée, vous les inclinez tous et devenez désengagé de toutes ces cartes.)*

## Nouvelles Faiblesses

Cette extension contient quatre nouvelles faiblesses de base – Égocentrique, Narcolepsie, Kleptomanie et Votre Pire Cauchemar – comportant la mention « Multijoueur uniquement ». Ces faiblesses ne sont ajoutées à la réserve de faiblesses de base disponibles que lorsqu'il y a plusieurs investigateurs dans la partie.

## Cachée

Une carte Rencontre ou une faiblesse avec le mot-clé Cachée a une capacité **Révélation** qui l'ajoute secrètement à votre main sans révéler cette carte ni son texte aux autres investigateurs.

- ☉ Tant qu'une carte Traîtrise avec le mot-clé Cachée est dans votre main, traitez-la comme si elle était dans votre zone de menace. Ses capacités permanentes sont actives et les capacités inscrites dessus peuvent être déclenchées, mais seulement par vous.
- ☉ Tant qu'une carte Ennemi avec le mot-clé Cachée est dans votre main, cet ennemi n'est pas considéré comme étant engagé avec vous ou dans votre zone de menace et il n'attaque pas, sauf si le contraire est spécifié. Cependant, ses capacités permanentes sont actives et les capacités inscrites dessus peuvent être déclenchées, mais seulement par vous.
- ☉ Une carte Cachée compte dans la taille de votre main mais ne peut en être défaussée par aucun moyen, excepté celui inscrit sur la carte. Quand une carte Cachée est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse appropriée.

Pour profiter de la meilleure expérience de jeu possible, les joueurs sont encouragés à « jouer le jeu » et à ne rien partager des informations sur les cartes Cachées dans leur main.



## Icône d'extension

Les cartes du cycle *Les Dévoreurs de Rêves* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



## Prologue

*Vendredi 15 février 1925*

Quelque chose de bizarre se trame à Arkham, Massachusetts.

En temps normal, cela n'aurait rien eu de surprenant pour les habitants de cette morne ville de Nouvelle-Angleterre. En effet, Arkham a toujours été le théâtre d'événements pour le moins étranges ; surnaturels, diraient certains. Cependant, la nature particulière de ce qui se déroule actuellement est tout sauf ordinaire.

Tout a commencé avec la parution du dernier numéro des Contes de Jamais Plus. Un écrivain du nom de Virgil Gray y décrit un voyage qu'il aurait effectué durant ses rêves et prétend qu'il ne s'agit pas d'une œuvre de fiction. Il évoque un long escalier en spirale, un pilier de feu conscient dégageant une chaleur insupportable, un arbre venu de la lune et un étrange chat doué de parole... entre autres choses tout aussi difficiles à croire. Mais ce n'est pas cette histoire fantastique qui a attiré votre attention. Peu après la publication du récit, les Contes de Jamais Plus commencèrent à recevoir et à publier des lettres de personnes ayant lu l'histoire de Virgil et clamant avoir vécu la même expérience. Bientôt, l'Annonceur d'Arkham s'empara de l'affaire et la nouvelle de l'existence de ces étranges phénomènes arriva jusqu'aux oreilles d'experts.

Virgil Gray accepta de se soumettre à une thérapie à l'asile local, où nombre de ceux qui avaient partagé les psychoses de l'écrivain furent également invités. La théorie dominante chez les universitaires était que le profond réalisme de ses rêves empêchait Virgil de distinguer la fiction de la réalité, délires qu'il communiqua à d'autres sous forme d'hystérie collective à travers ses récits. Vous n'êtes toujours pas convaincu. Après tout, il y a tant de choses que nous ignorons concernant le simple fait de rêver. Les experts médicaux ont des théories à foison sur ce qui se passe dans notre cerveau lorsque nous dormons. Récemment, des sommités comme Sigmund Freud ont émis l'hypothèse que les rêves sont la manifestation des désirs, peurs et obsessions de notre subconscient. Pour leur part, les diseuses de bonne aventure croient que les rêves peuvent être décorés et interprétés afin de découvrir le passé ou de prédire l'avenir du rêveur. Mais même si ces théories sont avérées, comment plusieurs personnes – d'horizons très variés – pourraient-elles vivre les mêmes expériences à travers leurs

rêves ? Et si notre conception moderne du sommeil était erronée ? Et s'il existait vraiment un lieu vers lequel notre conscience voyage lorsque nous dormons ; une contrée du rêve qui existe par-delà notre monde de l'éveil ?

Vos compagnons et vous avez décidé de lever le voile sur cet étrange phénomène. Si d'autres personnes en ville peuvent rejoindre un autre monde dans leurs rêves, peut-être en êtes-vous également capables. Vous avez recréé à la perfection les circonstances du voyage de Virgil. Si tout se déroule comme prévu, la moitié d'entre vous voyagera vers ces « Contrées du Rêve » et en reviendra. Les autres resteront dans le monde de l'éveil pour étudier le cycle de sommeil de leurs compagnons et s'assurer que rien ne tourne mal...

Ce cycle consiste en deux campagnes séparées de quatre scénarios chacune – A et B.

La campagne A est intitulée *La Quête Onirique* et est constituée des scénarios 1A, 2A, 3A et 4A. Cette campagne raconte l'histoire des investigateurs qui ont voyagé vers le monde onirique.

La campagne B est intitulée *La Toile des Songes* et est constituée des scénarios 1B, 2B, 3B et 4B. Cette campagne raconte l'histoire des investigateurs qui sont restés dans le monde de l'éveil.

Les scénarios de ce cycle peuvent être joués de trois manières différentes : comme l'une ou l'autre des campagnes en quatre parties décrites ci-dessus (soit A, soit B), ou comme une campagne en huit parties interconnectées (à la fois A et B) dans laquelle un groupe de 1 à 4 joueurs prend le contrôle de deux groupes séparés d'investigateurs et alternent entre eux.

☉ Si vous jouez *La Quête Onirique* en tant que campagne en quatre parties :

- ◆ Lisez la **Mise en Place de la Campagne A** à la page 4. Après chaque scénario, passez au scénario A suivant comme indiqué par la conclusion du scénario. Ne jouez pas les quatre scénarios B ; cette campagne se suffit à elle-même.

☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* en tant que campagne en quatre parties :

- ◆ Lisez la **Mise en Place de la Campagne B** à la page 9. Après chaque scénario, passez au scénario B suivant comme indiqué par la conclusion du scénario. Ne jouez pas les quatre scénarios A ; cette campagne se suffit à elle-même.

☉ Si vous jouez *Les Dévoreurs de Rêves* en tant que campagne en huit parties :

- ◆ Chaque joueur doit construire un deck Investigateur différent pour chaque campagne, en choisissant un investigateur pour participer à la campagne A et un autre pour participer à la campagne B. (Pour ajouter une touche de chaos, les joueurs peuvent également sélectionner les investigateurs au hasard.)



- ◆ Notez bien que chaque campagne possède sa propre réserve du Chaos, comme décrit dans ses instructions de mise en place. Cependant, nul besoin de constituer les deux réserves simultanément. Utilisez la section « Réserve du Chaos » de chaque Carnet de Campagne pour enregistrer le contenu de chaque réserve du Chaos ; vous pourrez ainsi passer facilement de l'une à l'autre.
- ◆ Vous pouvez à présent passer soit au **scénario 1A : Par-delà le Mur du Sommeil** à la page 5, soit au **scénario 1B : Cauchemar Éveillé** à la page 10 (vous choisissez). Après chaque scénario, suivez les instructions de la conclusion pour déterminer quand alterner entre les deux groupes. Des décisions prises par l'un des groupes peuvent parfois affecter l'autre groupe.

## Jouer Les Dévoreurs de Rêves avec Deux Groupes

Bien qu'il ne s'agisse pas du mode de jeu principal, il est possible de jouer la campagne *Les Dévoreurs de Rêves* avec deux groupes distincts de 1 à 4 joueurs chacun, un groupe jouant la campagne A et l'autre la campagne B. Dans ce format, utilisez les règles de mise en place pour la campagne en huit parties interconnectées avec les exceptions suivantes :

- ⌚ Après chaque scénario, chaque groupe doit attendre que l'autre groupe termine le scénario portant le même numéro avant de continuer. Ensuite, les deux groupes passent au scénario numéroté suivant de leur campagne, en passant d'abord par un interlude s'ils en reçoivent l'instruction. (*Par exemple, une fois que le groupe A a terminé le scénario 1A, il doit attendre que l'autre groupe finisse le scénario 1B avant de poursuivre.*)
- ⌚ Les interludes doivent être lus en même temps par les deux groupes, chaque groupe prenant les décisions qui relèvent de sa campagne.
- ⌚ Pour une meilleure expérience de jeu, ne dites rien de votre campagne à l'autre groupe – ainsi, les joueurs pourront ensuite entreprendre la seconde campagne et découvrir par eux-mêmes l'autre facette de l'histoire.

## Mise en Place de la Campagne A

Pour débiter la campagne *La Quête Onirique*, effectuez les étapes suivantes :

1. Choisir le ou les investigateur(s).
2. Chaque joueur assemble son deck Investigateur.
3. Choisir le niveau de difficulté.
4. Constituer la réserve du Chaos de la campagne.

◆ Facile (*Je veux juste suivre l'histoire*) :

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♠, ♣, ♥, ♠, ☆.

◆ Standard (*Je veux un défi à relever*) :

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♣, ♥, ♠, ☆.

◆ Difficile (*Je veux vivre un véritable cauchemar*) :

0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♣, ♥, ♠, ☆.

◆ Expert (*Je veux l'Horreur à Arkham*) :

0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♣, ♥, ♠, ☆.

Vous êtes maintenant prêt à débiter le **Scénario 1A : Par-delà le Mur du Sommeil**.





## Scénario 1A : Par-delà le Mur du Sommeil

Dans l'ordre des joueurs, chacun choisit un des paragraphes de rêves correspondant à son investigateur parmi ceux présentés ci-dessous et le lit à voix haute. Les rêves « neutres » peuvent être choisis par n'importe quel investigateur. Chaque investigateur doit choisir un rêve différent, si possible. Ensuite, passez à la **Mise en Place**.

☉ Rêve de Gardien (♣) : vous marchez sur une colline sépulcrale plongée dans l'obscurité et baignée d'un brouillard qui semble étouffer tous les sons alentour. Vous ignorez ce qui gît sous la terre, mais cela semble plus vieux que ce monde et cela vous observe. Vous n'osez pas vous tourner vers le tertre mais, sachant qu'il est impossible de quitter ce lieu, vous l'arpentez sans fin. Vous distinguez des ombres tordues qui vont et viennent dans les buissons voisins et disparaissent dès que vous dirigez votre torche vers elles. Vous commencez à courir, mais êtes stoppé net par un bruit sourd provenant de derrière vous. Vous vous retournez et le brouillard s'écarte, révélant enfin le pied de la colline où une lourde porte d'ardoise usée par le temps semble vous appeler.

◆ Cherchez une carte ♣ dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de Chercheur (♠) : serrant plusieurs livres entre vos bras, vous vous pressez dans les couloirs d'une université que vous reconnaissez à peine, au milieu d'autres étudiants et de membres du personnel de la faculté. Incapable de dire comment vous avez pu oublier la date de votre examen, vous savez pourtant que le redoublement vous guette si vous n'arrivez pas très vite dans la salle. Bizarrement, vous ne vous rappelez même plus le sujet ni la matière, mais vous savez que le semestre s'achève. Ce n'est pourtant pas votre genre de manquer les cours ou d'oublier d'étudier. Les autres étudiants ricanent sur votre passage. Vous atteignez enfin le bout du couloir, où la porte de la classe se dresse devant vous d'une manière inquiétante.

◆ Cherchez une carte ♠ dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de Truand (♦) : vous retenez le sourire qui vous monte aux lèvres en examinant vos cartes. Valet de carreau et reine de pique, de quoi faire la meilleure quinte possible. Votre pile de jetons grandit à chaque main, et ce tour ne fera pas exception. Les mises se succèdent jusqu'à ce qu'il ne reste plus que vous et l'homme au costume blanc assis en face. « Vous êtes sûr ? » vous nargue-t-il en croisant les mains. Vous poussez tous vos jetons au centre de la table et révélez votre quinte au roi. « Quel dommage. » Il dévoile une paire de deux. « On dirait bien que vous avez tout perdu. » Vous protestez, arguant que votre main est bien meilleure ; mais quand vous l'examinez, les cartes ont changé. Les figures ont désormais des formes monstrueuses, sans yeux mais pourvues de nombreuses bouches et de tentacules en guise de bras. « 9♥-10♣-D♦-C♠-N♠ », disent les cartes. Vous restez bouche bée tandis que l'on vous chasse de la table pour vous raccompagner jusqu'à la porte.

◆ Cherchez une carte ♦ dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de Mystique (♠) : vous traversez un chemin enchanté plein de couleurs et de vie. Des traînées de lumière flottent dans les airs et dansent à votre approche. À chacun de vos pas, la végétation qui borde le chemin s'atrophie en dépit des lois de la nature. Les plantes qui fleurissaient dans votre sillage se fanent désormais lorsque vous passez. Les lierres se flétrissent et meurent. Les lueurs se moquent de votre ignorance, mais vous ne ralentissez pas pour autant. Dès que vous posez les yeux sur un arbre sain, ses feuilles commencent à tomber. L'herbe autrefois vivace est désormais sèche, brune et cassante. Mais vous êtes déterminé à atteindre l'autre côté de cette forêt, dusse-t-elle tout entière en mourir. Enfin, le sentier s'achève abruptement devant une belle porte en bois finement ciselée dans le tronc d'un immense séquoia.

◆ Cherchez une carte ♠ dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de Survivant (♣) : vous fuyez à travers un couloir étroit aux murs de bois couverts de lierre. Quelque chose vous traque dans l'obscurité. Vous êtes trop terrifié pour vous retourner et poser les yeux sur votre poursuivant... mais vous savez que s'il vous attrape, votre vie prendra fin. Il vous transpercera le cœur, vous sucera le sang et dévorera vos entrailles. C'est cette certitude qui vous pousse à courir plus vite que jamais. Vous ne pouvez pas le laisser vous rattraper. Vous ne pouvez pas le laisser vous dévorer. Soudain, vous apercevez une issue : une solide porte en bois entourée d'un mur de lierre.

◆ Cherchez une carte ♣ dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de Criminel : le beuglement des sirènes résonne dans les rues derrière vous. Ils vous rattrapent. Ils sont sur vos talons depuis le début mais vous avez toujours eu une longueur d'avance... jusqu'à maintenant. Vous vous engouffrez dans une ruelle et une lueur rouge vous suit. Ils vont vous capturer. Vous mettre dans une cage et jeter la clé. Votre liberté, votre mode de vie, tout ce que vous êtes, tout ce que vous aimez : ils vont vous l'enlever. Et pourquoi ? Parce que vous avez refusé de jouer selon leurs règles ? De quel droit ? Vous tournez à un angle juste avant que ces brutes ne vous attrapent et apercevez une entrée dans un bâtiment en briques.

◆ Cherchez une carte **Criminel** ou **Illicite** dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de Vagabond : vous errez à travers un champ de fleurs, poussé par une douce brise printanière. Une voie de chemin de fer traverse la prairie et, lorsque vous arrivez devant les rails, une cacophonie de vapeur et de métal se fait entendre. Le train passe et vous agrippez une échelle fixée à un vieux wagon couvert de rouille. L'intérieur luxueux du train est à l'opposé de son apparence externe : des tapis persans décorent les murs, des escaliers de marbre mènent vers des hauteurs vertigineuses et un lustre en cristal inonde la pièce d'une lumière aveuglante. Une porte richement décorée se dresse au-dessous, son treillis doré figurant un renard dans une forêt.

◆ Vous avez le droit de remplacer une faiblesse de base de votre deck par une faiblesse de base différente prise au hasard. Si vous le faites, subissez 1 traumatisme de votre choix.



☉ Rêve de **Chasseur** : vous traquez votre proie jusqu'à une maison décrépite aux couloirs sentant la poussière et le moisi. La créature que vous pourchassez est une abomination d'un autre monde. Sa présence menace l'existence même de l'humanité. Vous apercevez son étrange silhouette qui franchit l'une des portes de l'étage. Elle ne peut plus s'échapper ; elle est à votre merci. Mais quand vous pénétrez dans son antre, vous ne trouvez qu'un miroir sale et craquelé qui vous renvoie votre propre reflet, las et troublé. Où l'abomination a-t-elle bien pu aller ? Vous êtes certain de l'avoir vue se retrancher ici, et pourtant... Vous retournez vers l'entrée et tombez nez à nez avec une porte qui n'était pas là auparavant.

◆ Cherchez une carte **Arme** dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de **Médecin** ou d'**Assistant** : vous êtes devant un cercueil fermé. Des gens en deuil vêtus de noir sont alignés à vos côtés, attendant vos derniers mots. Les larmes aux yeux, vous posez une main sur la bière. Le bois, dur et froid, semble mort sous votre paume. Ils avaient confiance en vous. Ils comptaient sur vous. Et au moment où ils en avaient le plus besoin, vous leur avez failli. Le cercueil froid, la famille et les amis endeuillés – tout ceci est de votre faute. Mais quand vous soulevez le couvercle, il n'y a pas de corps à l'intérieur : seulement un long puits en pierre menant vers un profond souterrain. Une des personnes en deuil vous pousse soudain en avant et vous basculez par-dessus le rebord du cercueil, plongeant dans l'abîme au-dessous. Vous atterrissez douloureusement sur le côté. Vous vous relevez et constatez qu'il n'existe qu'une seule issue : une arche de pierre menant à un tout autre endroit...

◆ Choisissez un autre investigateur. Il commence ce scénario avec 2 ressources supplémentaires et 1 carte supplémentaire dans sa main de départ.

☉ Rêve de **Miskatonic** ou d'**Érudit** : vous vous trouvez dans une vieille bibliothèque abandonnée, au milieu de connaissances ancestrales. Des centaines de milliers de livres sont alignés sur les rayonnages qui vous entourent et montent jusqu'au néant surplombant la scène. Les couloirs sombres sentent le papier moisi et la cire fondue. Vous prenez l'un des épais ouvrages sur une étagère et commencez à lire. Bien que vous ne puissiez déchiffrer aucun mot, vous êtes totalement absorbé par l'histoire. Le monde qui vous entoure perd toute son importance à mesure que le temps passe. Plus rien ne compte que les déliés de l'encre écarlate ; rien n'a de sens comparé à ces vérités brutes. Tout autour de vous, la bibliothèque commence à brûler. Au moment où les flammes vous atteignent, vous êtes comme appelé par une porte menant hors de la pièce et qui se dresse au milieu du brasier, intacte.

◆ Cherchez une carte **Livre** dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve de **Vétéran** : vous êtes au fond d'une tranchée pleine de suie. Tout autour, le bruit tonitruant de la guerre fait rage encore et encore, sans jamais s'arrêter. Les cadavres remplissent les tranchées : des amis, des frères d'armes qui ont perdu la vie pour rien, loin de chez eux. Par-dessus le rebord de la tranchée, vous observez la terre désolée et stérile où une mort certaine

vous attend, et qui n'était autrefois qu'une campagne verdoyante. C'est là que vous l'apercevez : une porte en bois, dressée au milieu des gravats et des décombres. Vous savez qu'il s'agit de la seule échappatoire. Serrant votre fusil, vous escaladez la tranchée et vous vous ruez vers elle à travers un déluge de balles et d'explosions qui soulèvent la terre tout autour de vous.

◆ Cherchez jusqu'à 2 cartes **Tactique** et/ou **Ravitaillement** dans votre deck. Vous commencez le scénario avec ces cartes supplémentaires dans votre main de départ.

☉ Rêve de **Voyageur** : vous progressez péniblement à travers un marécage, de l'eau croupie jusqu'aux épaules. Des roseaux immenses poussent tout autour de vous et des nuées d'insectes iridescents volettent dans l'air fétide. À chaque pas, vos pieds s'enfoncent un peu plus dans la vase qui menace de vous avaler. Vous sentez quelque chose de froid et gluant frôler vos jambes et vous pressez le pas vers la terre ferme ; mais plus vous luttez, plus vous vous enfoncez. En un clin d'œil, vous êtes englouti par la fange ; pourtant, vous continuez de tomber toujours plus bas. Finalement, vous atterrissez sur le sol en pierre d'une pièce close éclairée par la faible lueur bleutée d'étranges hiéroglyphes. Les symboles forment les contours complexes d'une porte dorée : celle de la crypte que vous cherchiez.

◆ Cherchez une carte **Voyageur** ou **Relique** dans votre deck et jouez-la (en payant son coût).

☉ Rêve neutre : vous vous tournez et retournez dans tous les sens sans parvenir un seul instant à trouver le sommeil. Un malaise et de sombres pensées emplissent votre esprit : des sensations d'échec, d'incompétence, de perte. Votre front est couvert de sueur. Qu'importe votre position : le lit est soit trop froid, soit trop chaud. Au bout d'un moment, las de la situation, vous décidez de vous lever pour aller vous passer de l'eau sur le visage. C'est à ce moment-là que vous réalisez que la disposition de votre chambre a changé et que la porte de la salle de bain a été remplacée par un grand battant d'onyx et de marbre.

◆ Vous commencez ce scénario avec 2 ressources supplémentaires.

☉ Rêve neutre : vous êtes assis sous le patio derrière ce qui semble être la maison de votre enfance. Mais quelque chose cloche. Vous ne reconnaissez pas les membres de votre famille... les plantes au fond du jardin sont agencées différemment... et le ciel est empli de cadavres en décomposition ; il pleut littéralement des morceaux de corps démembrés. Votre fausse famille observe calmement la pluie de cadavres en discutant de la météo comme si tout était parfaitement normal. La conversation se poursuit tandis que l'averse de pieds et de mains sur votre toit s'intensifie et qu'un torrent de torses mutilés fait s'affaisser le grenier. Vous vous ruez à l'extérieur en slalomant à travers la pluie macabre et courez vers la lisière de la propriété. Au moment où vous entendez la maison s'effondrer dans votre dos, vous atteignez un lieu familier et commencez à enlever les membres arrachés qui y sont empilés. Vous dégagez avec soulagement la vieille porte en bois du cellier.

◆ Vous commencez ce scénario avec 1 carte supplémentaire dans votre main de départ.



## Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Par-delà le Mur du Sommeil*, *Agents de Nyarlathotep*, *Les Zoogs*, *Malédiction du Rêveur*, *Contrées du Rêve* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez en jeu les Soixante-Dix Marches (*Du Sommeil Léger*) et La Caverne de la Flamme. Chaque investigateur commence la partie dans les Soixante-Dix Marches (*Du Sommeil Léger*).
- ☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : Randolph Carter (*Rêveur Expérimenté*), Travailleur Gug, les cartes Ennemi double-face (Nasht et Kaman-Thah) et chaque lieu restant.

◆ Note : Nasht et Kaman-Thah sont recto verso et possèdent une carte Histoire sur leurs versos. Afin de profiter de la meilleure expérience de jeu possible, nous vous invitons à ne pas regarder le verso de ces cartes, à moins qu'un effet ne vous le demande.



- ☉ Ce scénario débute sans deck Rencontre en jeu. Mettez de côté toutes les cartes Rencontre restantes en un seul tas. Elles seront mélangées plus tard pour former le deck Rencontre. (Voir « Marches du Sommeil » ci-dessous.)

## Marches du Sommeil

Au début de ce scénario, il n'y a pas de deck Rencontre. Cela signifie que les investigateurs ne peuvent en aucune façon utiliser des capacités qui interagissent avec le deck Rencontre. (Exemple : les effets qui vont chercher des cartes dans le deck Rencontre, qui piochent des cartes du deck Rencontre ou qui permettent de regarder les cartes du deck Rencontre échouent systématiquement.)

De plus, l'Acte 1a possède le texte : « Ne piochez pas de cartes du deck Rencontre lors de la phase du Mythe. »

À un certain moment du scénario, il sera demandé aux investigateurs de constituer le deck Rencontre et ce texte ne sera plus actif. À partir de là, les investigateurs pourront de nouveau interagir normalement avec le deck Rencontre.

## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus :** Vous êtes tiré de l'inconscience par un vieux chat balafré. « Hé. Tout va bien, humain ? »

Vous vous souvenez que vous êtes en train de rêver et, d'un seul coup, un chat qui parle ne vous semble plus si étrange. Vous vous relevez péniblement et nettoyez la crasse sur vos vêtements. « Vous avez de la chance de ne pas avoir été blessé avant notre arrivée », lance une voix humaine. C'est celle d'un homme blond affublé d'une veste de voyage marron et adossé à un arbre. « Ces bois ne font pas de cadeaux aux âmes sensibles. » Le chat balafré s'approche de l'homme, qui se penche pour le caresser.

Vous demandez à l'homme où vous vous trouvez et comment vous êtes arrivé là, mais il vous coupe la parole. « Je vous expliquerai tout en temps utile. Pour l'instant, nous devons suivre le chemin menant à Ulthar. C'est un lieu relativement sûr. Là, vous pourrez vous remettre de toutes vos épreuves. » Il se tourne vers le chat et prononce une formule dans une langue étrange – une sorte de mot de passe, à votre avis – mais le félin se contente d'avancer vers une haie où plusieurs de ses congénères sont rassemblés. « T'as qu'à l'faire toi même », répond-il.

« Ne faites pas attention aux chats », dit doucement l'homme tandis que les intéressés lèvent le camp. « Ce sont des alliés précieux, mais aussi des créatures indépendantes qui n'ont nul besoin de nous. Quand nous atteindrons Ulthar, vous aurez peut-être la chance d'en rencontrer d'autres. Mais commençons par le début. » Ensemble, vous quittez l'orée du bois enchanté.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont été sauvés par Randolph Carter.
- ☉ N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Rêveur Expérimenté*) (*Les Dévoreurs de Rêves* #59) à son deck. Cette carte 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 à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.



☉ 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 1B : Cauchemar Éveillé**, passez à ce scénario.

◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 1B : Cauchemar Éveillé**, passez à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.

**Conclusion 1 :** *Les créatures se parlent par couinements et, au bout d'un moment, une douzaine d'entre elles se retirent en direction du grand arbre derrière le sentier battu. Elles reviennent peu après en tenant toute une variété de perdrix, de cailles et de faisans dans leurs bouches. Vous avez désormais la certitude que vous devenez fou. Et pourtant, le spectacle continue. Les créatures déposent timidement leurs « offrandes » de volatiles en face des chats et partent en silence. « Toutes mes excuses pour le comportement des Zoogs », dit l'homme en approchant. « Ce sont des créatures curieuses, et d'ordinaire moins... agitées. Heureusement que nous sommes arrivés à temps. » Le chef des chats saute sur une souche d'arbre et ajoute : « Oui, oui. Ces vils Zoogs ont fait leur part. Faisons la nôtre et quittons cet endroit perdu. Z'en dites quoi ? »*

*Vous avez du mal à contenir votre excitation. Des Zoogs, des chats qui parlent ; tout ce que vous avez lu est donc vrai. Vous commencez à questionner l'homme, mais il vous coupe la parole. « Je vous expliquerai tout en temps utile. Pour l'instant, nous devons suivre le chemin menant à Ulthar. C'est un lieu relativement sûr. Là, vous pourrez vous remettre de votre voyage. » Il se tourne vers le vieux chat balafré, prononce une formule dans une langue étrange – une sorte de mot de passe, à votre avis – et le félin acquiesce d'un mouvement de tête. Les autres chats, offrandes en bouche, forment un cercle protecteur autour de vous et vous quittez ensemble l'orée de cette forêt enchantée.*

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les chats ont obtenu leur offrande des Zoogs.

☉ N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Rêveur Expérimenté*) (*Les Dévoreurs de Rêves* #59) à son deck. Cette carte 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 à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.

☉ 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 1B : Cauchemar Éveillé**, passez à ce scénario.

◆ ...et que vous avez déjà joué le **Scénario 1B : Cauchemar Éveillé**, passez à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.

**Conclusion 2 :** *Vous levez une main à l'attention des nouveaux venus, pensant pouvoir désamorcer vous-même la situation. Si vous aviez su dès le départ que ces espèces de rongeurs étaient intelligents, vous auriez essayé de communiquer avec eux bien plus tôt. Vous les informez que vous n'êtes que des voyageurs dans ces terres lointaines et que vous souhaitez juste traverser en paix. Les créatures se parlent par couinements pendant un moment : « Ils sont gentils ! » « Ils ne sont pas avec le chat noir, finalement ! » « Convoquez le Conseil des Sages ! » Après un court moment, d'autres créatures apparaissent, plus menues et couvertes d'une fourrure grise. La plus vieille jette un coup d'œil derrière vous et déclare que ses semblables vous aideront si vous faites partir les chats.*

*Vous mettez votre incrédulité de côté et demandez poliment aux félins de revenir une autre fois. « Très bien », répond le chat balafré, « mais z'en avez pas fini avec nous. » Ils se retirent jusqu'à l'entrée de la forêt, mais leur compagnon humain reste en arrière avec vous. Une fois les chats hors de vue, l'un des anciens vous offre une outre remplie de ce qui semble être de la sève d'arbre fermentée que vous acceptez poliment.*

*« C'est du vin de l'arbre-lune », explique l'homme derrière vous. « Les Zoogs ne donnent pas de tels cadeaux à la légère. Ce sont des créatures curieuses, mais non dénuées de sagesse. Maintenant que vous pouvez parler directement avec leurs anciens, essayez de leur poser des questions. Ils en savent plus sur ce qui se passe dans ce pays que vous ne pouvez imaginer. »*

*Vous leur décrivez l'auteur, Virgil Gray, et leur demandez s'ils ont vu un homme correspondant à cette description traverser ces bois. Vous ajoutez qu'il a dû parcourir ce chemin de nombreuses fois. Un silence s'abat sur les Zoogs et plusieurs d'entre eux se réfugient immédiatement sous le couvert de la végétation. « Nous avons rencontré cet humain », répond l'un des anciens dans un murmure à peine audible. « Il vient souvent par ici. Il est gentil, mais imprudent.*



Prenez la route d'Ulthar. Vous pourrez le rencontrer. » Puis il ajoute dans un grognement : « ... mais faites attention au chat qui le suit. Tous les chats sont des menteurs, mais le noir l'est encore plus. » Vous remerciez l'ancien Zoog pour ses conseils et prenez congé, guidé par l'homme blond et son escorte féline. Les félins vous regardent avec méfiance suite à votre discussion avec les Zoogs. L'homme brise l'atmosphère tendue. « Si vous allez à Ulthar pour retrouver votre ami, laissez-moi vous guider. Ulthar est un endroit relativement sûr. Là-bas, vous pourrez vous remettre de votre voyage. »

Des Zoogs. Des chats qui parlent. Tout ceci ne peut pas être qu'une création de votre imagination. Vous décelez une couche de vérité derrière toutes ces absurdités. Pour le meilleur ou pour le pire, le conseil des Zoogs a confirmé la réalité de votre situation : les Contrées du Rêve sont réelles et Virgil Gray est ici.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont parlé avec les Zoogs.
- ☉ N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Rêveur Expérimenté*) (*Les Dévoreurs de Rêves* #59) à son deck. Cette carte 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 à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.
- ☉ 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 1B : Cauchemar Éveillé**, passez à ce scénario.
  - ◆ ...et que vous avez déjà joué le **Scénario 1B : Cauchemar Éveillé**, passez à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.

## Mise en Place de la Campagne B

Pour débiter la campagne *La Toile des Songes*, effectuez les étapes suivantes :

1. Choisir le ou les investigateurs.
2. Chaque joueur assemble son deck Investigateur.
3. Choisir le niveau de difficulté.
4. Constituer la réserve du Chaos de la campagne.

◆ Facile (*Je veux juste suivre l'histoire*) :

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ☠, ☠, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷.

◆ Standard (*Je veux un défi à relever*) :

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷.

◆ Difficile (*Je veux vivre un véritable cauchemar*) :

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷.

◆ Expert (*Je veux l'Horreur à Arkham*) :

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷, 🕷.

Vous êtes maintenant prêt à débiter le **Scénario 1B : Cauchemar Éveillé**.





## Scénario 1B : Cauchemar Éveillé

**Introduction 1 :** Cela fait plus de vingt-quatre heures que vos compagnons se sont endormis. Au fil de cette journée, votre curiosité s'est lentement muée en inquiétude, puis en effroi. Les problèmes ont débuté quand l'un de vos amis a commencé à remuer violemment dans son sommeil, bientôt suivi par les autres. Dès que vous vous en êtes aperçu, vous avez tenté de les secouer pour les réveiller... en vain. Vous avez tout essayé. Les contacts physiques se sont révélés inefficaces et l'eau n'a servi qu'à mouiller inutilement leurs vêtements. Même leur ouvrir de force les paupières ne les a pas réveillés, mais cela vous a permis de réaliser que leurs pupilles étaient complètement dilatées et leurs yeux d'un blanc vitreux.

Vous n'avez aucune idée de ce que cela implique pour vos amis. Sont-ils parvenus à atteindre la contrée décrite par Virgil Gray dans ses récits ? Ou quelque chose de plus inquiétant s'est-il insinué dans leurs corps et leurs esprits ? Par simple précaution, vous décidez d'emmener vos compagnons à l'hôpital St. Mary. S'ils ont la moindre affection physique, les médecins pourront peut-être le découvrir. Sinon, vous n'aurez plus qu'à attendre et espérer qu'ils reviennent sains et saufs dans le monde de l'éveil.

Situé au cœur des beaux quartiers résidentiels, St. Mary est le seul hôpital d'Arkham. Vous expliquez la situation à l'infirmière en chef Greenberg, qui ordonne à ses subordonnés d'emmener vos compagnons au service des urgences sur des brancards. Elle vous explique avec un chaleureux sourire qu'ils seront examinés par le docteur Maheswaran, mais rien de plus.

Des heures passent. Vous n'avez ni reçu la moindre nouvelle de vos amis ni rencontré le docteur Maheswaran, et l'impatience grandit en vous. Vous sentez un fourmillement le long de votre avant-bras et chassez instinctivement ce que vous pensez être un insecte. À moins qu'il ne s'agisse juste de votre imagination. Vous commencez à vous demander si c'était une bonne idée d'amener vos compagnons ici, après tout. Finalement, vous décidez de prendre les choses en main.

La nuit est fort avancée et le réceptionniste qui vous avait demandé de rester dans la salle d'attente est parti. En fait, il y a étonnamment peu de gens qui arpentent les couloirs de l'hôpital. Vous pénétrez sans encombre dans le service des urgences à la recherche de vos amis et trouvez aisément leur chambre. Pâles et en sueur dans leurs blouses blanches propres, vos compagnons sont plongés dans un sommeil tourmenté. L'un d'eux s'agite et se retourne, les sourcils froncés d'inquiétude ou de douleur.

Le docteur Maheswaran n'a pas l'air surprise de votre intrusion. « Shivani Maheswaran », se présente-t-elle froidement sans lever les yeux de son bloc-notes. « C'est vous qui les avez amenés ici, n'est-ce pas ? Avant que vous le demandiez : non, je n'avais jamais rien vu de tel auparavant », ajoute-t-elle avec une pointe d'impatience. Vous l'enjoignez de vous dire sans détour ce qu'elle sait sur l'état de vos compagnons. Elle pose son bloc-notes en soupirant et vous répond avec franchise. « Écoutez, je suis peut-être nouvelle à Arkham mais j'ai vu assez de maladies inexplicables dans cette ville pour toute ma carrière médicale. Je comprends votre inquiétude. Vos amis... » Elle lutte pour trouver les mots appropriés. « Ils ne sont pas simplement endormis. C'est comme s'ils étaient à mi-chemin entre le sommeil et l'inconscience, voire la mort. Ils n'ont conscience de rien de ce qui se passe autour d'eux, mais ils semblent réagir à des stimuli internes. »

Sans hésitation, vous demandez s'ils rêvent. « Est-ce qu'ils rêvent ? » répète le docteur Maheswaran. « C'est peu probable, bien que cela puisse expliquer leur expression. Honnêtement – et je sais que ce n'est pas rassurant – rien de tout cela n'a de sens, médicalement parlant. »

À cet instant précis, vous voyez une grosse araignée velue qui rampe sur la poitrine de l'un de vos compagnons. « Tiens, c'est bizarre », dit le docteur Maheswaran en chassant l'araignée. D'autres émergent de sous les draps et prennent sa place. La doctoresse et vous reculez instinctivement de quelques pas. Vous entendez des bruits de pas rapides dans le couloir des urgences et les lumières se mettent soudain à clignoter. « Bien... voilà qui est plus qu'étrange. Qu'est-ce qui se passe ici ? » demande le docteur Maheswaran avec inquiétude.

L'espace d'un instant, vous pensez entendre l'un de vos compagnons endormis murmurer quelque chose. Sont-ils vraiment en train de rêver ? Et si tel est le cas, quel rapport entre leur état et ces étranges événements ?

🌀 Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ◆ Convaincre le docteur Maheswaran de venir enquêter avec vous, pour sa sécurité comme pour la vôtre. Passez à l'**Introduction 2**.
- ◆ Convaincre le docteur Maheswaran de continuer à veiller sur les patients pendant que vous enquêtez. Passez à l'**Introduction 3**.

**Introduction 2 :** « Oui, je suppose que c'est logique. Leur état n'a pas évolué ces dernières heures, de toute manière. » Les yeux du docteur Maheswaran vont et viennent nerveusement, épiant l'arrivée éventuelle d'autres araignées. « Sans compter que je préférerais m'éloigner au plus vite de cette pièce... Je vous suis », ajoute-t-elle. Vous acquiescez et retournez dans la salle d'attente de l'hôpital.

🌀 Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Maheswaran a rejoint l'enquête.

Passez à la **Mise en Place**.



**Introduction 3 :** « Oui, bien sûr. Leur sécurité passe avant tout. Mais revenez vite me dire ce qui se passe ici, s'il vous plaît. » Vous acquiescez et retournez dans la salle d'attente de l'hôpital.

- ☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Maheswaran est restée avec ses patients.

Passez à la **Mise en Place**.

## Mise en Place

- ☞ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Cauchemar Éveillé*, *Réalités Fusionnées*, *Murmures d'Hypnos*, *Portes Closes* et *Répandre la Peur*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☞ Mettez de côté chacun des sets de rencontre suivants : *Agents d'Atlach-Nacha* et *Les Araignées*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☞ Mettez en jeu la Salle d'Attente, la Salle des Urgences, le Service des Thérapies Expérimentales et le Bureau des Archives. Tous les investigateurs commencent la partie dans la Salle d'Attente.

- ☞ Vérifiez votre Carnet de Campagne.

◆ Si le Dr Maheswaran a rejoint l'enquête, mettez en jeu le Dr Shivani Maheswaran sous le contrôle de l'investigateur principal.

◆ Si le Dr Maheswaran est restée avec ses patients, mettez de côté le Dr Shivani Maheswaran, hors jeu.

- ☞ Mettez de côté chaque autre lieu, hors jeu.

- ☞ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : Randolph Carter (Enchaîné au Monde de l'Éveil), les trois traîtrises Épidémie et les deux ennemis Aide-soignant Corrompu.

- ☞ Mettez de côté la carte Histoire double-face L'Infestation Commence, hors jeu. Cette carte possède une carte de référence de scénario différente au verso et entrera en jeu au cours du scénario.

- ☞ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

## Suggestion de Placement des Lieux





## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Si aucune conclusion n'a été atteinte et qu'au moins un investigateur a abandonné :** *La panique vous envahit et vous courez vers l'entrée principale de l'hôpital St. Mary afin de mettre autant de distance que possible entre vous et cette immonde infestation. Vous vous écroulez de fatigue sitôt rentré chez vous.*

*Le lendemain, vous vous réveillez et allez immédiatement vérifier la presse du matin, pensant y lire le récit du chaos à St. Mary et de l'invasion des araignées ; mais aucun titre ne mentionne l'hôpital. Les événements de la nuit dernière se sont-ils déroulés trop tardivement pour que l'Annonceur d'Arkham puisse les relater ? N'était-ce qu'un mauvais rêve ? Enfilant votre manteau, vous vous dirigez vers l'hôpital pour confirmer que ce que vous avez vécu la nuit dernière était bien réel.*

*Vous pensiez trouver le bâtiment – voire tout le Quartier Résidentiel – couvert de toiles d'araignées, mais ce dernier est impeccablement propre. Les patients, infirmiers et médecins parcourent les couloirs comme si de rien n'était. Avant que vous ne puissiez trouver vos compagnons endormis, un homme blond aux yeux profondément cernés s'approche et vous pose une main sur l'épaule.*

*« Bonjour. Il faut qu'on parle. »*

- ☉ Pour chaque lieu qui était infesté quand la partie s'est terminée, inscrivez 1 trait à côté de « Marches du Pont » dans votre Carnet de Campagne.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sort du Dr Maheswaran reste incertain.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Randolph Carter s'est échappé tout seul de l'hôpital. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (carte *Les Dévoreurs de Rêves* #79) à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Lisez la **Conclusion 5**.

**Si aucune conclusion n'a été atteinte car tous les investigateurs ont été vaincus :**

- ☉ Pour chaque lieu qui était infesté quand la partie s'est terminée, inscrivez 1 trait à côté de « Marches du Pont » dans votre Carnet de Campagne.
  - ☉ Lisez la **Conclusion 4**.
- Conclusion 1 :** *Avant de quitter l'hôpital, le Dr Maheswaran vous annonce qu'elle veut vérifier l'état de ses patients et vous décidez de l'accompagner. De retour dans le service des urgences, vous constatez que vos compagnons sont toujours inconscients. Le docteur Maheswaran examine leurs yeux, prend leur pouls et secoue la tête. « C'est pire qu'avant. Quels que soient les stimuli internes auxquels ils réagissent, leurs corps et leurs esprits sont soumis à un important niveau de stress. » Elle s'assoit près d'un patient et secoue à nouveau la tête. « Je vais rester ici, d'accord ? Oh ! et si vous croisez d'autres araignées, écrasez-en une de ma part, s'il vous plaît. » Vous quittez l'hôpital en jurant à vos amis endormis que vous ferez tout pour les sauver.*
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Maheswaran est vivante.
  - ☉ La situation de vos compagnons a empiré. Si vous jouez *La Toile des Songes* et *La Quête Onirique* en tant que campagne en huit parties interconnectées, dans votre Carnet de Campagne A, indiquez que les rêveurs s'affaiblissent.
  - ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Randolph Carter s'est échappé de l'hôpital avec les investigateurs. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (carte *Les Dévoreurs de Rêves* #79) à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
  - ☉ Lisez la **Conclusion 5**.



**Conclusion 2 :** Avant de quitter l'hôpital, vous cherchez le Dr Maheswaran partout sans la trouver nulle part. Retournant dans le service des urgences pour vérifier l'état de vos compagnons, vous constatez qu'ils sont toujours inconscients. En fait, leur état semble avoir empiré. Leurs fronts sont couverts de sueur et du sang perle au coin de leurs yeux fermés. L'un d'eux murmure quelque chose dans son sommeil, une phrase répétée dans une langue que vous ne comprenez pas. Vous quittez l'hôpital en jurant à vos amis endormis que vous ferez tout pour les sauver.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Maheswaran a disparu. Vous auriez peut-être pu la sauver. L'investigateur principal subit 1 traumatisme mental.
- ☉ La situation de vos compagnons a empiré. Si vous jouez *La Toile des Songes* et *La Quête Onirique* dans le cadre d'une campagne interconnectée en huit parties, dans votre Carnet de Campagne A, indiquez que les rêveurs s'affaiblissent.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Randolph Carter s'est échappé de l'hôpital avec les investigateurs. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (carte *Les Dévoreurs de Rêves* #79) à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Lisez la **Conclusion 5**.

**Conclusion 3 :** Avant de quitter l'hôpital, vous retournez dans le service des urgences pour rejoindre le Dr Maheswaran. La porte de la chambre de vos compagnons est verrouillée. Vous frappez à la porte et demandez si elle est là. De l'autre côté, vous l'entendez déplacer le mobilier. Une Shivani Maheswaran épuisée entrouvre la porte et vous fixe de ses yeux injectés de sang. « Oh, Dieu merci, c'est vous. » Elle vous laisse entrer et s'affale sur une chaise. « Ces... choses ont essayé de rentrer dans la pièce. J'ai dû me barricader à l'intérieur pour les arrêter. » Vous lui apprenez que tout danger est écarté et la remerciez d'avoir veillé sur vos compagnons. « Je vais continuer à veiller sur eux », déclare-t-elle. « Dites-moi juste qu'il n'y a plus d'araignées là-dehors, sinon je saute dans le premier train. » Vous quittez l'hôpital en jurant à vos amis endormis que vous ferez tout pour les sauver.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Maheswaran est vivante.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Randolph Carter s'est échappé de l'hôpital avec les investigateurs. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (carte *Les Dévoreurs de Rêves* #79) à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Lisez la **Conclusion 5**.



**Conclusion 4 :** La panique envahit votre esprit mais vous n'avez aucune idée de la manière de vous échapper. Vous fuyez à l'aveuglette. Des monstres hideux se rapprochent et vous commencez à vous imaginer enveloppé de toiles, en train de servir de repas aux araignées. Vous atteignez finalement un cul-de-sac : une pièce couverte du sol au plafond d'immenses toiles visqueuses. Vous entendez les araignées qui vous talonnent et réalisez que vous n'avez aucune chance de vous échapper, à moins qu'il n'y ait une issue derrière les fils collants. N'ayant pas vraiment le choix, vous vous ruez au travers des toiles, les arrachant et les déchirant avec la férocité d'un animal acculé. C'est une tâche ardue, mais vous apercevez enfin une lueur à travers les filaments gluants ; peut-être une issue.

De l'autre côté, vous n'êtes plus dans les couloirs sombres et stériles de St. Mary, mais dans une grotte étroite et envahie de toiles. N'osant ni vous attarder ni faire demi-tour, vous vous enfoncez dans la grotte sombre et étroite sans la moindre idée de l'endroit où elle mène. À travers les toiles d'araignées qui tapissent les parois à droite et à gauche, vous constatez que ces dernières ne sont pas constituées que de pierre. Vous apercevez également des lumières, comme si une mer d'étoiles s'étendait par-delà les fils visqueux. Vous émergez enfin d'un autre mur de toiles et vous vous retrouvez au beau milieu du Quartier Marchand d'Arkham, près du fleuve Miskatonic. Vous n'avez ni le temps ni l'envie d'analyser le pourquoi du comment et décidez simplement de mettre le plus de distance possible entre vous et l'hôpital. Vous vous écroulez de fatigue sitôt rentré chez vous.

Le lendemain, vous vous réveillez et allez immédiatement vérifier la presse du matin, pensant y lire le récit du chaos à St. Mary et de l'invasion des araignées ; mais aucun titre ne mentionne l'hôpital. Les événements de la nuit dernière se sont-ils déroulés trop tardivement pour que l'Annonceur d'Arkham puisse les relater ? N'était-ce qu'un mauvais rêve ? Enfilant votre manteau, vous vous dirigez vers l'hôpital pour confirmer que ce que vous avez vécu la nuit dernière était bien réel.

Vous pensiez trouver le bâtiment – voire tout le Quartier Résidentiel – couvert de toiles d'araignées, mais ce dernier est impeccablement propre. Les patients, infirmiers et médecins parcourent les couloirs comme si de rien n'était. Vous demandez au réceptionniste si vous pouvez voir le Dr Maheswaran, mais il vous répond par la négative. « Je suis désolé, mais je crois qu'elle n'est pas là aujourd'hui. Elle est partie au milieu de sa garde hier soir et personne ne l'a vue depuis. Puis-je faire autre chose pour vous ? »

Quelque chose cloche. Rien de tout ceci n'a de sens. Vous vous apprêtez à demander à voir vos compagnons endormis quand un homme aux cheveux blond aux yeux profondément cernés s'approche et vous pose une main sur l'épaule.

« Bonjour. Il faut qu'on parle. »

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le Dr Maheswaran a disparu.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Randolph Carter s'est échappé tout seul de l'hôpital. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (carte *Les Dévoreurs de Rêves* #79) à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Lisez la **Conclusion 5**.



**Conclusion 5 :** Vous sortez de l'hôpital en compagnie du jeune homme blond qui se présente comme étant Randolph Carter. Il se décrit lui-même comme un « rêveur », au même titre que Virgil Gray ou vos amis : quelqu'un capable de traverser la frontière entre le monde de l'éveil et une dimension parallèle créée, entretenue et approfondie par les songes de tous les organismes vivant sur Terre. Un monde appelé **LES CONTRÉES DU RÊVE**. « C'est un lieu dédié aux rêves et aux cauchemars », explique-t-il. « Et j'ai bien peur que vos amis n'y soient piégés à l'heure où je vous parle. »

Vous lui demandez si vous pouvez faire quoi que ce soit pour les aider. Randolph réfléchit un moment, puis répond : « Normalement, les rêveurs peuvent revenir dans le monde réel par leur simple volonté de se réveiller ; mais pour une raison inconnue, vos amis en sont incapables. Si vous voulez vraiment les aider, vous devez entrer dans les Contrées du Rêve et les trouver. Mais il n'est pas si facile de s'y introduire car les voies qui y mènent ne sont accessibles qu'aux rêveurs les plus expérimentés, et uniquement dans leur sommeil. Il existe cependant des lieux où les Contrées du Rêve touchent le monde réel. En de tels endroits, à condition de manier les outils appropriés, vous pouvez entrer dans les Contrées avec votre corps physique. J'en connais un non loin d'ici. Cependant... »

Avant que Randolph ne puisse poursuivre, une voix mystérieuse l'interrompt.

- ☉ 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.
- ☉ Retirez la réserve d'Infestation et tous les pions Infestation de la partie. (Nul besoin d'en conserver une trace.)
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, passez à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* et *La Quête Onirique* dans le cadre d'une campagne en huit parties interconnectées...
  - ◆ ... et que vous n'avez pas encore joué le **Scénario 1A : Par-delà le Mur du Sommeil**, passez à ce scénario.
  - ◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 1A : Par-delà le Mur du Sommeil**, passez à l'**Interlude I : Le Chat Noir**.

## Interlude I : Le Chat Noir

- ☉ Si vous jouez *La Quête Onirique* et *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en huit parties interconnectées ou si vous jouez *La Quête Onirique* (campagne A) indépendamment : continuez à **Le Chat Noir 1**.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* (campagne B) indépendamment : continuez à **Le Chat Noir 3**.

**Le Chat Noir 1 :** Après le scénario 1A, les rêveurs voyagent au-delà des Bois Enchantés...

En sortant des Bois Enchantés, vous traversez des plaines verdoyantes sous un ciel bleu immaculé. Durant votre voyage vers le sud, vous discutez pendant plusieurs heures avec l'homme blond qui se présente comme étant Randolph Carter. Vous passez devant une ville que Randolph appelle Nir et sur un pont de pierre qui surplombe un grand fleuve. L'homme s'avérant amical et instruit sur ce monde comme sur le vôtre, vous lui expliquez la situation : vous avez suivi les récits d'un dénommé Virgil Gray pour atteindre cette étrange contrée afin de vérifier la véracité de ses histoires. « Il existe un lieu appelé Ulthar où vous pourrez peut-être rencontrer cet homme vous-même », répond Randolph. « Quand nous atteindrons Ulthar, je vous monterai. »

Délimitée par une route séparant ses fermes pittoresques des vertes prairies qui s'étendent au-delà, la ville d'Ulthar est différente de ce que vous imaginiez. Ses rues pavées pullulent de toutes sortes de chats qui s'écartent à votre approche. Les anciens toits pointus des étages supérieurs surplombent des ruelles vallonnées ; le village tout entier ressemble à un amas désordonné de maisons et de boutiques moyenâgeuses. Une fois sur la place située au centre de la ville, Randolph s'arrête et s'adresse à vous avec un grand sourire. « Bienvenue à Ulthar », proclame-t-il. « Comme je le disais plus tôt, vous êtes en sécurité ici. Il y a cependant une loi essentielle à respecter lorsque vous traversez la ville : à Ulthar, nul n'a le droit de tuer un chat. » Étant donné le nombre impressionnant de félins dans la ville, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander à voix haute si la ville est dirigée par les chats. « Pas vraiment », répond Randolph d'un air songeur, « mais je suppose qu'on peut dire qu'Ulthar est le centre de la société féline des Contrées du Rêve. La raison d'être de cette loi est une histoire que je vous raconterai une autre fois. Allez, venez ; j'ai l'intuition que nous trouverons votre gars Virgil chez Einar. »

Randolph vous fait traverser la grand-place entourée de bâtiments décorés à l'effigie des chats : des statues, des enseignes et même des vitraux. Vous parvenez finalement à un bâtiment où une pancarte indique « Chez Einar ». L'intérieur ressemble à une taverne médiévale remplie de longues tables en bois, où se trouvent plusieurs clients et au moins trois fois plus de chats. Accoudé au comptoir, un individu donne des petites lanières de viande séchée à l'un des félins. C'est un homme séduisant d'une trentaine d'années avec des cheveux noirs et courts, de fortes mâchoires et des pommettes marquées. Vous reconnaissez instantanément l'écrivain Virgil Gray. Vous vous demandez inconsciemment dans quelle mesure cette rencontre fortuite est un coup de chance ou quelque chose de prédestiné, pour le meilleur ou pour le pire.



Quoi qu'il en soit, vous approchez de l'homme pour vous présenter, suivi de Randolph. Virgil serre votre main et celle de Randolph avec un sourire joyeux. « Bienvenue, confrères rêveurs ! » dit l'écrivain, une pointe d'excitation tout enfantine dans la voix. « C'est un tel bonheur de rencontrer d'autres croyants. Lire les articles sur mes soi-disant "troubles" finit par me rendre malade, à force. »

Vous acquiescez et informez Virgil que vous avez l'intention de trouver des preuves de sa découverte à rapporter dans le monde de l'éveil. « Vous croyez que je n'ai pas déjà essayé ? » rétorque-t-il, contrarié. « Il est malheureusement impossible pour quelqu'un d'endormi d'emporter quoi que ce soit de ces contrées vers le monde réel. Tout n'est qu'imagination, voyez-vous. Des idées, des concepts, des fantasmes. Vous ne pouvez pas tenir une pensée entre vos mains, n'est-ce pas ? »

Randolph intervient : « Il existe un endroit des Contrées du Rêve où vous pourriez dénicher la preuve qu'il vous faut. Je l'ai vu dans mes songes. J'y suis allé à trois reprises, chaque fois un bref instant avant d'en être arraché par le soleil levant et malgré mes tentatives, je n'ai jamais pu retrouver le chemin. J'ai passé de nombreuses nuits à le chercher. »

« Oh ? » demande Virgil, intrigué. « Et quel est cet endroit ? »

« C'est une cité merveilleuse », décrit Carter avec des yeux brillant d'émerveillement, « d'une splendeur et d'une magnificence comme je n'en avais jamais vu avant. Une ville qui se trouve par-delà la montagne inconnue de Kadath, où nul n'a encore jamais mis les pieds. Là, enveloppé de nuages et couronné par les étoiles, se dresse le palais d'onyx des Grands Anciens. »

Totalement absorbé dans le récit, Virgil caresse nonchalamment le chat posé sur le comptoir à côté de lui. C'est un animal mince couvert d'une fourrure luisante, aussi noire que le vide de l'espace. « Alors, nous devons trouver ce lieu ! Même s'il ne recèle pas la preuve que nous cherchons, cela a l'air d'une aventure passionnante. Suffisante pour remplir plus d'une centaine de pages ! »

Vous annoncez à Virgil et à Randolph qu'avant de vous engager dans une telle aventure, vous devez retourner dans le monde de l'éveil pour tout raconter à vos compagnons. À cet instant, une autre voix, calme et mystérieuse s'exclame : « Oh, vous ne pouvez pas vous réveiller. L'œil est sur vous en ce moment. »

Vous tournez tous la tête à la recherche de la source de la voix. Le tenancier ? Un autre client ? Le chat noir de Virgil s'étire et se redresse, ses yeux jaunes perçants reflétant la lumière du soleil qui perce à travers la fenêtre. « Cela fait longtemps que j'attends que vous partiez à la recherche de Kadath », dit-il.

« Tu peux parler ? » s'étonne Virgil en manquant de tomber de son tabouret.

« Je suis un chat, espèce d'idiot. Bien sûr que je peux parler », répond le félin en se léchant nonchalamment la patte. « Vous avez croisé un millier de chats à Ulthar, et c'est maintenant que vous êtes surpris ? »

« Mais je pensais » Virgil s'essuie le front avec la main.

« Ne faites pas attention à lui », dit le chat en s'adressant directement à vous. « Je vous assure, vous ne pourrez pas retourner dans le monde de l'éveil tant que vous n'aurez pas atteint Kadath. C'est votre seule issue. Entre-temps, je vais rentrer et prévenir vos compagnons à propos de votre quête. » Il saute du comptoir et se dirige vers la sortie, plein d'assurance. « Mais j'imagine que leur tâche s'annonce encore plus difficile que la vôtre »

☉ Si vous jouez *La Quête Onirique* et *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en huit parties interconnectées : continuez à **Le Chat Noir 2**.

☉ Sinon, l'énigmatique chat noir disparaît par la porte avant que ne puissiez lui répondre. Continuez au **Scénario 2A : À la Recherche de Kadath**.

**Le Chat Noir 2** : « Avez-vous un message pour vos amis dans le monde de l'éveil ? »

☉ L'investigateur principal doit décider (choisir une option) :

◆ Expliquer à vos compagnons la situation désespérée dans laquelle vous vous trouvez et les dangers que vous affrontez. Le chat noir reviendra sitôt ce message transmis. Cela pourrait faire peser un lourd fardeau sur les épaules de vos compagnons. Dans le *Carnet de Campagne de La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez que le chat noir a transmis des nouvelles de votre situation désespérée.

◆ Parler à vos compagnons de vos nouveaux amis et des Contrées du Rêve. Dans le *Carnet de Campagne de La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez que le chat noir a transmis des connaissances sur les Contrées du Rêve.

◆ Avertir vos compagnons du danger qu'ils courent et leur dire que vous êtes en sécurité. 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 averti les autres.

◆ Vous n'avez aucune confiance dans cette créature. Vous menacez le chat noir et l'enjoignez de ne s'approcher sous aucun prétexte de vos compagnons. Le chat bâille et disparaît par la porte. Dans le *Carnet de Campagne de La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez « Bon, d'accord, débrouillez-vous tout seul alors. »

☉ Continuez à **Le Chat Noir 3**.



**Le Chat Noir 3 :** Après le scénario 1B, les investigateurs font une rencontre à l'extérieur de l'hôpital St. Mary...

« Vous devez être leurs amis », dit une voix énigmatique provenant d'en haut. À votre plus grande surprise, elle n'appartient pas à une personne mais à un chat noir paresseusement étendu sur la branche d'un arbre qui borde le chemin à l'extérieur de l'hôpital. « Oh, raccrochez vos mâchoires et écoutez. » Le félin se laisse tomber sur une clôture qu'il se met à arpenter avec la grâce propre à ceux de son espèce.

« C'est l'un des chats des Contrées du Rêve de la Terre », déclare Randolph la voix teintée d'amusement, comme s'il venait de croiser un vieil ami pour la première fois depuis des siècles. « Cela fait bien longtemps que je n'ai pas parlé à l'un des vôtres ! »

Les yeux jaunes et perçants du chat fixent Randolph pendant un moment, puis se tournent vers vous. « ... Oui. Quoi qu'il en soit, j'ai un message de la part de vos amis rêveurs. »

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

**Si vous jouez *La Toile des Songes* (Campagne B) indépendamment et qu'il n'y a pas de Carnet de Campagne pour *La Quête Onirique* :**

« Vos compagnons ne sont pas les seuls à avoir des ennuis », explique le chat noir. « Une grande machination est à l'œuvre ici, et vos amis sont... eh bien, disons simplement qu'ils ont leurs propres problèmes à résoudre en ce moment. Vous seuls pouvez détruire la grande toile. Oubliez les autres et descendez dans l'arène. C'est le seul chemin. Je veillerai sur vos amis pendant que vous accomplirez votre tâche, d'accord ? »

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que vous vous débrouillez seuls.


**Si le chat noir a transmis des connaissances sur les Contrées du Rêve :**

Le chat noir vous parle des Contrées du Rêve et de la quête que vos compagnons s'appêtent à entreprendre. « Vos amis sont dans un lieu sûr des Contrées, d'autres humains les accompagnent. Mon humain familier, Virgil, est l'un d'entre eux. Oui, ce Virgil-là. J'ai lu la question sur votre visage. Ils sont également avec un autre rêveur, un homme appelé... eh, attendez un instant. » Le félin se tourne vers Randolph et laisse échapper un bâillement. « Hum. Vous savez quoi ? Oubliez ça. Je dois vérifier quelque chose. » Sur ces mots, il disparaît.

Dans les deux Carnets de Campagne, indiquez que le chat noir a eu un pressentiment.


**Si le chat noir a transmis des nouvelles de votre situation désespérée :**

« En bref, vos camarades ne vont pas super bien. Ils m'ont demandé de vous dire qu'ils ont un tas d'ennuis. Ils ne peuvent pas se réveiller tant qu'ils n'ont pas accompli cette quête, et elle ne va pas être facile. L'œil du chaos les observe. Vous allez devoir vous débrouiller seuls, mais il se peut que vous soyez également leur unique espoir. » Le chat saute du haut de la clôture et commence à s'en aller. « Maintenant, excusez-moi, je ferais mieux de rejoindre vos compagnons avant qu'ils ne se fassent tuer. »

Dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez que le chat noir est à vos côtés. Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos des deux campagnes.

**Si le chat noir a averti les autres :**

« Vos amis m'ont demandé de vous dire qu'ils vont bien. En vérité, ils veulent que je vous prévienne du danger qui vous guette. À votre place, je les croirais. Une grande conspiration est à l'œuvre ici, et vous seuls pouvez l'arrêter. Le mieux que vous puissiez faire, c'est d'aller de l'avant, pour vous comme pour eux. Ne vous inquiétez pas, je vais rester dans les environs. Quelqu'un doit vous garder en vie. »

Dans le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B), indiquez que le chat noir est à vos côtés. Ajoutez 1 pion  à la réserve du Chaos des deux campagnes.

**Si « Bon, d'accord, débrouillez-vous tout seul alors » :**

« Nan, vous savez quoi ? Oubliez ça. Je suis sûr que vous allez vous en sortir. » Le chat noir s'en va sans un mot.

Dans les deux Carnets de Campagne, indiquez que vous l'avez bien cherché.

Une fois le passage concerné lu :

☉ Si vous jouez *La Quête Onirique* et *La Toile des Songes* en tant que campagnes interconnectées : continuez soit au **Scénario 2A : À la Recherche de Kadath**, soit au **Scénario 2B : Mille Nuances d'Horreur**.

☉ Sinon, continuez au **Scénario 2B : Mille Nuances d'Horreur**.



# Carnet de Campagne : *La Quête Onirique*

## INVESTIGATEURS

NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR
INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR
EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE
TRAUMATISME (Physique)   (Mental)	TRAUMATISME (Physique)   (Mental)	TRAUMATISME (Physique)   (Mental)	TRAUMATISME (Physique)   (Mental)
SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S

### Notes de Campagne

### Preuve de Kadath

### INVESTIGATEURS TUÉS ET DÉMENTS

### Chapitre. XXXIX.

#### Prologue

#### Par-delà le Mur du Sommeil

#### Le Chat Noir

#### À la Recherche de Kadath

#### Les Onironautes

#### La Face Cachée de la Lune

#### Les Grands Anciens

#### La Demeure des Dieux

#### Épilogue



RÉSERVE  
DU CHAOS



Carnet de Campagne : *La Toile des Songes*

INVESTIGATEURS

NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR	NOM DU JOUEUR
INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR	INVESTIGATEUR
EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE	EXPÉRIENCE NON DÉPENSÉE
TRAUMATISME (Physique)   (Mental)	TRAUMATISME (Physique)   (Mental)	TRAUMATISME (Physique)   (Mental)	TRAUMATISME (Physique)   (Mental)
SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S	SOUTIENS D'HISTOIRE / FAIBLESSES OBTENU(E)S

- *Prologue*
- *Cauchemar Éveillé*
- *Le Chat Noir*
- *Mille Nuances d'Horreur*
- *Les Onironautes*
- *Point de Non-Retour*
- *Les Grands Anciens*
- *Tisseuse du Cosmos*
- *Épilogue*

INVESTIGATEURS TUÉS ET DÉMENTS

*Notes de Campagne*

RÉSERVE  
DU CHAOS

*Marches du Pont*



## Icônes des Sets de Rencontre



**Agents  
d'Atlach-Nacha**



**Agents de  
Nyarlathotep**



**Par-delà le Mur  
du Sommeil**



**Les Corsaires**



**Créatures du  
Monde Souterrain**



**Malédiction  
du Rêveur**



**Contrées  
du Rêve**



**Réalités  
Fusionnées**



**Les Araignées**



**Cauchemar  
Éveillé**



**Murmures  
d'Hypnos**



**Les Zoogs**

## Foire Aux Questions

*La capacité de Patrice Hathaway peut-elle lui faire défausser une carte Rencontre Cachée de sa main ?*

Non. Les cartes avec le mot-clé Cachée ne peuvent être défaussées de la main par aucun moyen, excepté celui décrit sur la carte.

*Si une carte a un coût de 0 ou pas de coût, cela compte-t-il comme un nombre pair ou impair ?*

Zéro est un nombre pair. Les cartes Compétence avec un coût de « - » n'ont pas de coût (il n'est donc ni pair ni impair).

*Les pions (comme les primes de Tony Morgan) peuvent-ils être placés sur des cartes de nuée ?*

Oui. Chaque carte de nuée compte comme un exemplaire distinct de sa carte hôte et peut avoir ses propres pions sur elle.

*Concernant la réaction de Mandy, que signifie « résoudre 1 cible supplémentaire de la recherche » ?*

Les effets de recherche vous demandent généralement de résoudre un effet utilisant la carte ciblée par la recherche. Par exemple, si vous avez utilisé un effet qui dit « cherchez une carte parmi les 3 cartes du dessus de votre deck et piochez-la », piocher la carte cherchée correspond à résoudre la cible de la recherche. Si vous avez utilisé la réaction de Mandy ici, vous pouvez soit chercher une carte parmi les 6 du dessus de votre deck et la piocher, soit chercher 2 cartes parmi les 3 du dessus de votre deck et les piocher toutes les deux. (Vous devez décider avant de commencer la recherche).

## Et Ensuite ?

Bien que chacun des scénarios du cycle *Les Dévoreurs de Rêves* puisse être joué indépendamment, ils peuvent être combinés pour former une campagne complète en huit parties ou deux campagnes séparées en quatre parties. Le prochain scénario de la campagne *La Quête Onirique* se trouve dans le paquet *Mythe À la Recherche de Kadath*, tandis que le prochain scénario de la campagne *La Toile des Songes* se trouve dans le paquet *Mythe Mille Nuances d'Horreur*.

## Crédits

**Conception et développement de l'extension :** Matthew Newman

**Producteur :** Calli Oliverius

**Rédaction :** B.D. Flory

**Relecture :** Jeremiah J. Shaw et Christine Crabb

**Responsable des jeux de cartes :** Mercedes Opheim

**Groupe histoire d'Horreur à Arkham :** Dane Beltrami et Kara Centell-Dunk

**Conception graphique de l'extension :** Neal W. Rasmussen

**Coordinateur de la conception graphique :** Joseph D. Olson

**Responsable de la conception graphique :** Christopher Hosch

**Illustration de couverture :** Cristi Balanescu

**Direction artistique :** Jeff Lee Johnson

**Responsable de la direction artistique :** Tony Bradt

**Coordination des contrôles de la qualité :** Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

**Responsable de la production :** Jason Glawe et Dylan Tierney

**Directeur de la création visuelle :** Brian Schomburg

**Responsable principal du projet :** John Franz-Wichlacz

**Responsable principal de la production :** Chris Gerber

**Concepteur exécutif du jeu :** Corey Konieczka

**Direction du studio :** Andrew Navaro

## Version française par Edge Entertainment

**Traduction :** Jérémy Fouques

**Relecture :** Joffrey Beltran, Dadajef et Nelow

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

**Testeurs :** David Attali, Dalia Berkowitz, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "Search that Deck" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Jeremy Fredin, James Howell, Charlotte Kirchoff-Lukat, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Jeremy "23 actions" Zwirn.

*Un grand merci également à nos bêta-testeurs.*

© 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.

