

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

MILLE NUANCES D'HORREUR

PAQUET MYTHE

Mille Nuances d'Horreur est le Scénario 2B de la campagne *La Toile des Songes*, 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 II-B : Mille Nuances d'Horreur

Introduction 1 : Pour mettre un terme à la fusion entre le monde du rêve et celui de l'éveil, vous décidez d'entrer de force dans les « Contrées du Rêve » — c'est ainsi que votre nouveau compagnon, Randolph, appelle cette dimension — sous votre forme physique au lieu de vous y rendre dans votre sommeil. « Cette méthode de voyage est dangereuse », rappelle Randolph, « mais je pense que c'est notre meilleure alternative. Si nous nous y aventurons dans notre sommeil, nous pourrions y rester prisonniers comme vos compagnons, incapables de nous réveiller. » Vous acquiescez : vous ne pourriez pas être d'une grande utilité piégés de l'autre côté, surtout si vous souhaitez aider vos amis.

« Notre première étape est de trouver une clé. Même dans les endroits où la frontière entre le monde de l'éveil et les Contrées du Rêve est tenue, on ne peut pas simplement la franchir en marchant. J'ai naguère eu en ma possession une clé de la Porte des Rêves, mais je l'ai perdue il y a des années et n'ai jamais pu la retrouver », se lamente-t-il.

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

☉ Si le chat noir est à vos côtés, continuez à l'**Introduction 2**.

☉ Sinon, passez à l'**Introduction 3**.

Introduction 2 : Perché sur une clôture voisine, le chat noir fixe Randolph de ses petits yeux dédaigneux. « Vous avez perdu la clé des Contrées du Rêve ? »

Vous partagez le scepticisme du chat. Randolph soupire et secoue la tête. « Laissez-moi vous expliquer », dit-il. « Ce n'est pas une clé physique ; ça ne l'a jamais été. La « clé » était un sens de l'émerveillement, de la fantaisie et de la créativité qui embrasait mon imagination quand j'étais jeune. Ce sont des choses auxquelles on accorde moins d'importance en grandissant. Il est tout naturel de perdre la clé de ces rêves-là en prenant de l'âge. »

« Quelles inepties ! » grogne le chat noir. « Ce n'est pas en grandissant qu'on abandonne son sens de l'imagination. Vous avez délaissé la meilleure partie de vous-même. Vous êtes plus proche du chaton miaulant que n'importe quel enfant que j'ai rencontré. »

« Peut-être », acquiesce Randolph d'un air abattu. « Je me suis forcé à croire que les préoccupations terre-à-terre étaient plus importantes que mes fantaisies juvéniles de tours dorées, de jungles parfumées et de royaumes crépusculaires... et maintenant j'ai peur de ne plus jamais voir de telles merveilles. » Il se tourne vers vous, les yeux pleins de regrets. « Pire encore, je serai incapable de vous guider. »

Passez à l'**Introduction 4**.

Introduction 3 : Vous posez les questions habituelles : « Quand l'avez-vous vue pour la dernière fois ? Où l'avez-vous utilisée pour la dernière fois ? » etc.

Randolph soupire et secoue la tête. « Laissez-moi vous expliquer », dit-il. « Ce n'est pas une clé physique ; ça ne l'a jamais été. La « clé » était un sens de l'émerveillement, de la fantaisie et de la créativité qui embrasait mon imagination quand j'étais jeune. Ce sont des choses auxquelles on accorde moins d'importance en grandissant. Il est tout naturel de perdre la clé de ces rêves-là en prenant de l'âge. »

Continuez à l'**Introduction 4**.

Introduction 4 : Vous demandez à Randolph ce qui l'a poussé à détourner son esprit du fantastique pour le braquer vers des choses plus pragmatiques. Il réfléchit un moment, examinant toutes les possibilités, puis ses yeux s'élargissent. Il vient de réaliser quelque chose d'important. « Un incident est survenu il y a plusieurs années. C'est la dernière fois que j'ai été impliqué dans quelque chose de surnaturel jusqu'à aujourd'hui », explique-t-il. « J'avais retrouvé l'un de mes amis, Joel Manton, dans le cimetière près de la vieille maison abandonnée du Quartier Marchand. Celle qu'on appelle l'Innommable. Je ne voulais pas croire qu'elle était réellement hantée comme les histoires le disaient mais, en réitérant la légende malgré moi, je me suis attiré l'ire de la créature. »

Vous demandez des précisions et Randolph ferme les yeux en tremblant violemment. « Je ne peux décrire cette bête. Tout ce que je sais, c'est que notre survie relève du miracle. C'est ma faute si Joel a été blessé. Depuis ce jour, je n'ai plus eu aucun goût pour le surnaturel ou les superstitions. Pas parce que je n'y croyais plus, mais parce que j'en avais peur. Est-ce pour cette raison que la clé m'a échappé ? Est-ce pour cela que je ne peux plus rêver ? » La prise de conscience semble clairement le secouer. « Je sais où nous devons aller. C'est là que j'ai perdu la clé, c'est là que nous allons la récupérer ! » s'exclame-t-il, les yeux écarquillés.

Tandis que Randolph s'évertue à héler un taxi, vous comprenez quelle sera votre destination : la maison sans nom, où réside l'indescriptible créature qui hante encore sa mémoire

Mode Indépendant

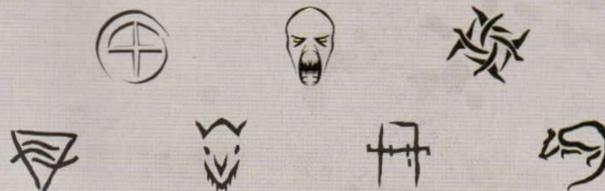
Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez vous référer à aucune autre mise en place/conclusion, utilisez les informations ci-dessous lorsque vous mettez en place et jouez ce scénario.

☉ Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☉ Le chat noir n'est pas à vos côtés.

Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Mille Nuances d'Horreur, Créatures du Monde Souterrain, Réalités Fusionnées, Un Froid Mordant, Les Goules, Portes Closes et Les Rats. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez en jeu les lieux suivants : Site Funéraire, Porte d'Entrée, Couloir de l'Étage, les deux exemplaires de la Porte du Rez-de-Chaussée et les deux exemplaires de la Porte de l'Étage (voir la suggestion de placement des lieux à la page suivante).

◆ Chaque investigateur commence la partie au Site Funéraire.

☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : la Mansarde, la Tombe Anonyme, les 6 lieux Escalier Mystérieux, les 4 traîtrises Descente sans Fin et le soutien d'histoire La Clé d'Argent.

☉ 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'est atteinte car tous les investigateurs ont été vaincus : lisez la **Conclusion 2**.

Conclusion 1 : Ce lieu n'a rien à voir avec les forêts mystiques, les villages médiévaux pittoresques ou les paysages majestueux décrits par Virgil Gray dans ses histoires. On en est même loin. Face à ce gouffre froid et sinistre, votre espoir se mue en un sentiment d'effroi et de vacuité. Vous demandez à Randolph s'il s'agit bien du chemin menant à vos compagnons endormis. Vous préféreriez presque être dans la mauvaise direction pour pouvoir déguerpir de cet endroit infâme.

« Je ne sais pas », répond-il en regardant par l'une des fenêtres de l'escalier. « Nous avons quitté le monde de l'éveil et nous sommes dans le plan inférieur des Contrées du Rêve, un lieu connu sous le nom de Monde Souterrain. C'est un coin plutôt inhospitalier. Nombre des créatures que nous avons croisées dans notre monde venaient d'ici. Peut-être notre clé savait-elle que c'était le bon chemin ? » Votre guide examine la mystérieuse clé trouvée dans la maison abandonnée, laissant courir ses doigts sur les arabesques comme s'il se remémorait sa forme, son poids, sa texture. Des larmes perlent au coin de ses yeux, témoins de la profondeur de sa perte.

Vous lui proposez de la porter, ce qui tire Randolph de ses pensées. « Ah. Oui, peut-être que ce serait mieux », dit-il en vous tendant le délicat artefact. La clé est étonnamment lourde pour quelque chose qui, selon lui, n'est pas réel.

Avec Randolph et la Clé d'Argent en main, vous poursuivez votre descente. Vos compagnons sont peut-être dans ce Monde Souterrain, ou peut-être pas ; mais si les créatures qui envahissent le monde de l'éveil sont bien originaires d'ici, vous y trouverez probablement des réponses.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Randolph a survécu à la descente*.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *les investigateurs possèdent la Clé d'Argent*. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter La Clé d'Argent (Clé de la Porte des Rêves) 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.
- ☉ Votre corps marche désormais dans les Contrées ensommeillées du Rêve. Ajoutez un pion ☠ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, passez au **Scénario 3B : Point de Non-Retour**.
- ☉ 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 2A : À la Recherche de Kadath**, passez à ce scénario.
 - ◊ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 2A : À la Recherche de Kadath**, passez à l'**Interlude II : Les Onironautes**.

Conclusion 2 : Votre dernière sensation consciente alors que l'abomination sans nom vous cloue au sol est celle d'un vent violent, froid et nauséabond. Tout l'air est expulsé de vos poumons. Vous êtes dans l'incapacité de crier. Vous vous accrochez désespérément au sol alors que la créature vous déchire la peau et vous broie les os. Vous parvenez tant bien que mal à vous dégager et à fuir dans le tourbillon de vent âpre qui entoure la créature. Vous entendez le bruit du plâtre qui s'effrite. Une brique mal fixée vous heurte l'épaule. Vous vous demandez si le moindre vestige de cette maison restera debout quand tout sera terminé.

- ☉ Si les investigateurs ont « récupéré une étrange clé », continuez à la **Conclusion 3**. Sinon, passez à la **Conclusion 4**.

Conclusion 3 : Vous entendez à peine Randolph vous appeler par-dessus le maelström d'air glacial qui vous entoure. Contre toute attente, vous parvenez à le rejoindre, mais l'indescriptible monstruosité vous talonne. Randolph vous arrache des mains la clé trouvée dans la maison sans nom et la serre avec force. Il ferme les yeux et murmure quelques paroles inaudibles. Alors que l'abominable tourbillon vous engloutit, tout devient noir.

Vous vous réveillez sur une plate-forme surplombant un étroit escalier qui s'enfonce dans des profondeurs inconnues. Derrière vous, les marches montent en spirale dans une tour de pierre qui s'élève jusqu'à un brouillard vaporeux. Dans toutes les directions, l'entièreté de la grotte est faiblement éclairée par une phosphorescence grisâtre. Randolph vous aide à vous remettre debout. « C'était moins une », admet-il. « J'avais espéré ne jamais avoir à voyager de la sorte. » Vous lui demandez où vous êtes et il se mordille les lèvres, observant le paysage morne et désolé.

« Nous sommes dans le plan inférieur des Contrées du Rêve, un lieu connu sous le nom de Monde Souterrain. C'est un coin plutôt inhospitalier. Nombre des créatures que nous avons croisées dans notre monde venaient d'ici. Peut-être notre clé savait-elle que c'était le bon chemin ? Je pense... je pense qu'elle est partie, maintenant », explique votre guide.

Vous êtes abasourdi. Randolph serre les dents en voyant votre réaction et détourne le regard, honteux. « Oubliez ça. Nous n'en avons plus besoin, de toute manière. Allons-y. » Sa brève réponse résonne contre les marches de pierre. Vous poursuivez votre descente derrière Randolph. Vos compagnons sont peut-être dans ce Monde Souterrain, ou peut-être pas ; mais si les créatures qui envahissent le monde de l'éveil sont bien originaires d'ici, vous y trouverez probablement des réponses.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Randolph a survécu à la descente*.

- ☉ 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.
- ☉ Votre corps marche désormais dans les Contrées ensommeillées du Rêve. Ajoutez un pion ♁ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, passez au **Scénario 3B : Point de Non-Retour**.
- ☉ 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 2A : À la Recherche de Kadath**, passez à ce scénario.
 - ◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 2A : À la Recherche de Kadath**, passez à l'**Interlude II : Les Onironautes**.

Conclusion 4 : Vous l'apercevez au milieu des décombres : un reflet dans le maelström de vent glacial et de poussière, quelque chose qui vous appelle, qui murmure votre nom. Vous entendez à peine Randolph crier alors que l'indescriptible créature se jette sur lui. Contre toute attente, vous parvenez à atteindre les ruines de ce qui fut la mansarde de la maison sans nom. Vous réalisez que ce reflet était celui d'une clé en argent. « Utilisez-la ! » hurle Randolph entre deux cris d'agonie. L'abomination grimpe sur son corps. « Utilisez-la maintenant, tant que vous p... »

La chose interrompt les cris de Randolph en lui recouvrant tout le corps. Vous agrippez la clé très fort et défailliez en voyant Randolph se faire dévorer par ces mille nuances d'horreur. Vous pensez à vos compagnons piégés quelque part dans un rêve dangereux, loin de chez eux, et le scintillement de la clé s'intensifie en vous englobant totalement tandis que la créature finit d'avaloir Randolph. Tout devient blanc.

Vous vous réveillez sur une plate-forme surplombant un étroit escalier qui s'enfonce dans des profondeurs inconnues. Derrière vous, les marches montent en spirale dans une tour de pierre qui s'élève jusqu'à un brouillard vaporeux. Dans toutes les directions, l'entière de la grotte est faiblement éclairée par une phosphorescence grisâtre. Vous cherchez la Clé d'Argent, mais elle a disparu. Randolph également.

Il est clair que vous n'êtes plus dans le monde de l'éveil. Peut-être que la clé a transporté votre corps physique dans les Contrées du Rêve, comme le prétendait Randolph. Mais ce lieu n'a rien à voir avec les forêts mystiques, les villages médiévaux pittoresques ou les paysages majestueux décrits par Virgil Gray dans ses histoires. On en est même loin. Face à ce gouffre froid et sinistre, votre espoir se mue en un sentiment d'effroi et de vacuité. Il semble que vous n'avez pas d'autre choix que de vous enfoncer plus profondément dans ce monde lugubre et périlleux.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Randolph n'a pas survécu à la descente. Si le deck d'un investigateur contenait Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (*Les Dévoreurs de Rêves* #79), retirez-le de ce deck pour le reste de la campagne.
- ☉ 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 Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, passez au **Scénario 3B : Point de Non-Retour**.
- ☉ 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 2A : À la Recherche de Kadath**, passez à ce scénario.
 - ◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 2A : À la Recherche de Kadath**, passez à l'**Interlude II : Les Onironautes**.

Interlude II : Les Onironautes

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 2A : À la Recherche de Kadath et 2B : Mille Nuances d'Horreur.

Les Onironautes 1 : Suite au scénario 2B, les investigateurs ont finalement atteint la fin du mystérieux escalier...

Le chat noir vous attend au pied des marches. Il observe votre descente de loin, imperturbable. Vous vous apprêtez à lui demander comment il est arrivé ici, mais il vous devance. « Aucune importance. Vous ne comprendriez pas. » Il se blottit sur le sol de pierre froide, se prélassant au milieu de cet environnement lugubre.

Vérifiez votre Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B) 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 Randolph n'a pas survécu à la descente et que le chat noir a eu un pressentiment :

« Il est où le blondinet ? » demande le chat en regardant à droite et à gauche. Vous demeurez silencieux, l'âme en peine. « Ah. Je vois. » Le chat examine ses pattes. Il semble ne pas se soucier que la descente ait été fatale à votre compagnon. « Eh bien, tout semble s'être déroulé pour le mieux », dit-il d'un ton énigmatique.

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

Si vous l'avez bien cherché :

« Bien, puisque vous n'avez visiblement pas besoin de mon aide, je vais m'en aller. Je voulais juste m'assurer que vous étiez toujours en vie. Et regardez ça ! Vous l'êtes. Pour l'instant. Au revoir donc. » Le chat s'éloigne avant que vous ne puissiez répondre, sa fourrure noire se fondant dans les ténèbres du Monde Souterrain.

Passez le reste de cet Interlude. Continuez soit au **Scénario 3A : La Face Cachée de la Lune**, soit au **Scénario 3B : Point de Non-Retour**.

Vous commencez à être habitué aux demi-vérités et aux non-réponses de ce chat. Vous pestez contre cette bestiole. Comment êtes-vous censé aider s'il vous laisse tâtonner dans l'obscurité ? Le félin s'assied et ses yeux s'étrécissent. « Je ne savais pas si je pouvais vous faire confiance. Pour être honnête, je n'en suis toujours pas certain. J'ai eu des visions de ces événements pendant des années et des années. Vous pourriez être ceux qui nous sauveront tous... ou les fous qui nous mèneront à notre perte. » La justification du chat est bien commode, mais cela n'explique pas comment il sait où vous trouver à chaque moment critique. Vous essayez de le persuader de vous faire confiance, mais il demeure sceptique. « Je vais vous dire. Sous la surface de la Mer d'Asphalte se trouve un passage entre les réalités. C'est là que vous devez aller si vous voulez empêcher ce monde de fusionner avec le vôtre. Arrivez-y en un seul morceau et je vous dirai tout. Mais d'abord, j'ai à faire ailleurs. Vos compagnons aussi ont besoin de moi. »

- ☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si le chat noir a eu un pressentiment, il s'enfuit avant que vous ne puissiez répondre, sa fourrure noire se fondant dans les ténèbres du Monde Souterrain.
- ☉ Sinon, le chat noir vous offre à nouveau de transmettre un message à vos compagnons. L'investigateur principal doit décider (choisir une option) :
 - ◆ Dire à vos compagnons que vous avez des ennuis ; 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 Toile des Songes* (Campagne B), indiquez que le chat noir a requis l'aide des autres.
 - ◆ Parler à vos compagnons du Monde Souterrain ; le chat noir s'en ira ailleurs. Dans le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B), indiquez que le chat noir a transmis des connaissances sur le Monde Souterrain.
 - ◆ Dire à vos compagnons 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 Toile des Songes* (Campagne B), indiquez que le chat noir a averti les autres.

☉ Continuez à **Les Onironautes 2**.

Les Onironautes 2 : À la suite du scénario 2A, les rêveurs naviguent vers l'inconnu.

Vous ouvrez les yeux en entendant le feulement aigu d'un chat. Vous étiez sur le point de... eh bien, pas de vous endormir, pas exactement. En dépit — ou peut-être à cause — du fait que vous êtes dans un rêve, vous n'avez pas réussi à dormir depuis votre arrivée dans ce monde. En retrouvant vos esprits, vous découvrez la source du feulement : le chat de Virgil, aussi noir que le vide de l'espace, assis à quelques pas de vous en attendant que vous le remarquiez. « Enfin », déclare-t-il, « vous en mettez du temps à percevoir ce qui se trouve en dehors de votre propre tête. Écoutez, j'ai quelque chose d'important à vous dire. »

Vérifiez votre Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A). Lisez chaque section ci-dessous qui correspond à votre situation. Puis lisez le texte qui suit.

Si au moins un des investigateurs n'a pas été capturé :

« Attendez, où est mon humain ? » demande le chat, tendant sa tête pour parcourir du regard le point de votre navire. « Je ne l'avais pas laissé avec vous ? »

Vous expliquez que Virgil a été capturé par les Corsaires, mais le chat se contente de se lécher la patte. « Oh, très bien. Vous et moi sommes dans le même bateau à présent. »

Si tous les investigateurs ont été capturés :

Vous essayez de faire taire le chat noir, mais il ne vous écoute pas. « Du calme, vos geôliers sont sur le pont en ce moment. » Vous demandez avec aigreur au félin pourquoi il est aussi désinvolte quant à votre capture, et s'il peut vous libérer. « Non. Cette tâche incombe à quelqu'un d'autre, si ma mémoire est bonne », répond-il énigmatiquement.

Si le chat noir a eu un pressentiment et que Randolph n'a pas été capturé :

Le chat noir découvre Randolph à la proue de votre navire et l'observe avec suspicion. Vous vous demandez ce qui cloche. « En général, mes sens ne me trompent jamais ; mais là, j'ai l'impression qu'il se trame quelque chose de louche sans arriver à déterminer de quoi il s'agit. Il ne devrait pas y en avoir deux comme lui. Mais ma mémoire me joue des tours... » Vous pensiez déjà être perdu avant ça, mais son discours vous a réellement largué. Deux Randolph ? « Oui », affirme le chat noir. « Celui-là et un autre dans le monde de l'éveil, on dirait. » Le chat noir élude le problème. « Je pense que quelque chose essaye d'interférer. Je dois trouver quoi. » Sur ce, il bondit hors de vue.

Passez le reste de cet Interlude. Dans les deux Carnets de Campagnes, indiquez que le chat noir est à la recherche de la vérité.

« Maintenant, où en étais-je ? Ah, oui. J'ai discuté avec vos amis. Ils sont eux aussi dans les Contrées du Rêve, maintenant. J'ai un message pour vous. »

Vérifiez votre Carnet de Campagne pour *La Toile des Songes* (Campagne B). Lisez la section à droite qui correspond à votre situation.

Une fois la section correspondante lue, passez soit au **Scénario 3A : La Face Cachée de la Lune**, soit au **Scénario 3B : Point de Non-Retour**.

À Suivre...

L'histoire continue dans les deux prochains paquets Mythe du cycle *Les Dévoreurs de Rêves* – « *La Face Cachée de la Lune* » et « *Point de Non-Retour* ».

Si le chat noir a requis l'aide des autres :

« Vos amis ont quelques ennuis. Ils ont pris un aller simple pour un lieu pas très réjouissant et je ne sais pas s'ils s'en sortiront sans moi. Je sais que votre quête est loin d'être facile ici aussi... mais si je ne leur viens pas en aide, atteindre ou non Kadath n'aura plus la moindre importance. Bonne chance. Tâchez de rester en vie. » Sur ces mots, le chat noir bondit hors de vue.

Vérifiez les deux Carnets de Campagne.

☉ Si aucun des deux Carnets de Campagne n'a le chat noir est à vos côtés d'inscrit, 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 indiquez à la place dans le Carnet de Campagne de *La Toile des Songes* (Campagne B) que le chat noir est à vos côtés. Remplacez 1 pion ♣ par 1 pion ♠ dans 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, ne faites rien.

Si le chat noir a averti les autres :

« Vos amis font aussi bien que prévu, vraiment. Mais ils s'inquiètent pour vous, et leurs craintes me paraissent visiblement justifiées. Ils pourraient ne pas être capables de vous contacter pendant un moment. Ils m'ont demandé de vous aider à leur place. Je vais donc rester avec vous pendant un petit bout de temps. Histoire que vous vous en sortiez vivants. Si vous ne survivez pas, eh bien... » Il marque une longue pause. « ... ne parlons pas de ça. »

Vérifiez les deux Carnets de Campagne.

☉ Si aucun des deux Carnets de Campagne n'a le chat noir est à vos côtés d'inscrit, 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 indiquez à la place dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) que le chat noir est à vos côtés. Remplacez 1 pion ♣ par 1 pion ♠ dans 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, ne faites rien.

Si le chat noir a transmis des connaissances sur le Monde Souterrain :

Le chat noir vous en apprend davantage sur la région des Contrées du Rêve où vos compagnons ont pénétré. « Toute la surface des Contrées du Rêve, que vous avez explorée s'étend au-dessus du Monde Souterrain comme une jolie robe du soir recouvre une peau décatie. Vous n'avez aucune raison de vous y rendre, ce qui est une bonne chose car cet endroit est réellement inhospitalier. Maintenant que j'y pense, vous avez peut-être marché sur l'une des entrées du Monde Souterrain dans les Bois Enchantés. Il en existe d'autres : sous un vieux monastère de Leng, parmi les ruines de Sarkomand... »

Dans le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A), indiquez que les rêveurs connaissent un autre chemin.

Vérifiez les deux Carnets de Campagne.

☉ Si le Carnet de Campagne de *La Quête Onirique* (Campagne A) a le chat noir est à vos côtés d'inscrit, barrez-le. Retirez 1 pion ♣ de 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. Retirez 1 pion ♣ de la réserve du Chaos de chacune des deux campagnes.

☉ Si aucun des deux Carnets de Campagne n'a le chat noir est à vos côtés d'inscrit, ne faites rien.

© 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.

