

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## PERDU DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

PAQUET MYTHE

*Perdu dans le Temps et l'Espace* est le Scénario VII de *L'Héritage de Dunwich*, 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 *L'Héritage de Dunwich* afin de former une grande campagne en huit parties.

### Scénario VII : Perdu dans le Temps et l'Espace

*La traversée du portail ne ressemble à rien que vous ayez connu. Vous sentez votre corps se tordre et se déformer, tournoyant à travers les réalités jusqu'à ce que le portail vous amène à son ultime destination – un lieu hors de portée de l'imagination des hommes.*

*Soudain, tout devient calme et un sentiment de solitude et d'effroi vient remplacer le chaos de la traversée. Vous vous trouvez en un lieu insondable, bien au-delà de vos capacités de raisonnement et clairement d'origine extraterrestre. Le paysage est irréel, étrange et son architecture est inconcevable. Vous êtes tellement loin de votre réalité que vous parvenez à peine à vous la remémorer, comme s'il s'agissait d'un rêve lointain. Quand bien même vous parveniez à revenir de cet endroit maudit, vous ne seriez plus jamais le même...*

#### Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Perdu dans le Temps et l'Espace*, *Sorcellerie*, *L'Au-delà*, *Hideuses Abominations* et *Agents de Yog-Sothoth*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez en jeu *Une Autre Dimension*. Chaque investigateur commence la partie dans *Une Autre Dimension*.

☉ Mettez les cartes suivantes de côté, hors jeu : *Le Bord de l'Univers*, *Déchirure dans le Temps* et *Yog-Sothoth*.

☉ Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

#### Lieux dans le Deck Rencontre

Ce scénario comporte plusieurs lieux mono-face qui sont mélangés dans le deck Rencontre avec le reste des sets de rencontre. Ces lieux ne disposent que d'une face révélée et possèdent un effet **Révélation** qui les met en jeu quand ils sont piochés.

Quand un lieu mono-face est mis en jeu, il est placé face révélée car il ne dispose pas de face non-révlée. À part cela, il respecte les règles normales de fonctionnement des lieux.

#### Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant et ne souhaitez pas 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, -3, -4, -5, ☠, ☠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

☉ Durant ce scénario, vous pourrez rencontrer des instructions supplémentaires faisant référence aux événements indiqués dans le *Carnet de Campagne*. *Aucun de ces événements n'a eu lieu*. Ignorez totalement ces instructions.

☉ Ne lisez pas l'épilogue de la campagne, même si vous gagnez le scénario.





## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Avant de résoudre toute autre conclusion, si au moins 1 investisseur a été vaincu :** Les investigateurs vaincus lisent le paragraphe **Investigateur Vaincu** d'abord.

**Investigateur Vaincu :** *D'où venez-vous ? Pourquoi êtes-vous là ? Rêvez-vous, ou cet endroit est-il réel ? Maintenant que vous y pensez, n'avez-vous pas déjà été ici ? Ou peut-être êtes-vous là depuis toujours. Oui, vous vous souvenez maintenant. Voilà votre véritable demeure. Le chemin que vous arpentez maintenant n'en est que le rebord, il y a bien plus en dessous. Il vous suffirait de tomber et vous serez enfin à votre véritable place. Plus qu'un pas et...*

- ☉ Chaque investigateur vaincu est **tué**.
- ☉ Si une autre conclusion a été atteinte, les autres investigateurs lisent cette conclusion.
- ☉ Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) et que les investigateurs étaient à l'Acte 4 à la fin du scénario, lisez la **Conclusion 2**.
- ☉ Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) et que les investigateurs étaient à l'Acte 1, 2 ou 3 à la fin du scénario, lisez la **Conclusion 4**.

**Conclusion 1 :** *Étendu sur le dos dans un carré d'herbe humide, vous fixez longuement le ciel nocturne. Vous êtes à nouveau au sommet de la Colline de la Sentinelle, incapable de vous souvenir comment vous êtes arrivé là. Vous êtes comme hypnotisé par le ciel nocturne. Les secondes deviennent des minutes, les minutes deviennent des heures. Finalement, vous êtes remis sur pied par un groupe de villageois de Dunwich. « Que s'est-il passé ? Que faites-vous ici ? » vous demandent-ils, apeurés mais curieux. Vous ne parvenez pas à trouver de mots pour décrire les événements qui ont eu lieu au-delà du portail... s'ils ont vraiment eu lieu. Il semble n'y avoir aucune trace de Seth Bishop, des créatures que vous avez combattues et de cet étrange portail fantomatique. Mais chaque fois que vous dormez, vous rêvez – et quand vous rêvez, tout vous revient.*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont fermé la faille dans la réalité.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques et 2 traumatismes mentaux car il n'a jamais totalement récupéré du temps qu'il a passé hors des domaines de la réalité.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 5 points d'expérience bonus pour avoir sauvé le monde de l'anéantissement.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

**Conclusion 2 :** *Plusieurs des villageois de Dunwich ont entendu le vacarme venant de la Colline de la Sentinelle et sont venus enquêter. Ce qu'ils ont trouvé n'a répondu à aucune de leurs questions.*

« Vous pensez qu'il s'est passé quoi ? » s'enquiert un Curtis Whateley apeuré en examinant le sommet de la colline. Les autres villageois secouent la tête, en silence. « La dernière chose que j'ai vue c'était le ciel qui s'ouvrait et y'a eu un grand éclair brillant » dit finalement l'un d'eux en désignant le ciel étoilé au-dessus du sommet de la Colline de la Sentinelle.

« Ces types d'Arkham sont nulle part, » ajoute Curtis en examinant les pierres brisées de l'autel. « Pas la moindre trace d'eux. M'sieur Bishop et ses gars, c'est une autre histoire. » Le jeune homme désigne les cadavres répandus sur le sol.

« Tu crois qu'on devrait prév'nir la flicaille d'Aylesbury ? »

« Pourquoi, pour qu'ils se moquent encor' de nous ? » répond Curtis en crachant. « Y nous croiront jamais d'toute façon. » Il jette un coup d'œil à l'autel de pierre, en gigotant nerveusement. « Mieux vaut tout oublier. Allez v'nez, enterrons les morts et fichons le camp d'ici. »

- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne... mais on n'a plus jamais entendu parlé d'eux.

**Conclusion 3 :** *La créature s'agite dans un déchainement cosmique de sons, de couleurs et d'espace distordu, vous repoussant loin d'elle. Vous observez avec horreur l'un de ses appendices déchirer le tissu même de la réalité et la masse informe s'engouffrer dans la faille, emportant avec elle la trame de ce monde. Vous tentez d'agripper quelque chose, mais vous êtes inexorablement aspiré par la faille. Vous sentez votre corps s'étirer et votre esprit être broyé. Puis, tout devient noir.*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Yog-Sothoth a fui vers une autre dimension.
- ☉ Chaque investigateur est **tué**.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne... mais on n'a plus jamais entendu parlé d'eux.

**Conclusion 4 :** *En cherchant à obtenir des pouvoirs occultes venus d'au-delà du monde, les sorciers de Dunwich ont réussi là où Wilbur et le Vieux Whateley ont échoué. Par des sacrifices de sang et d'indescriptibles expériences, ils ont acquis les sombres pouvoirs qu'ils convoitaient. Ils n'auront cependant pas l'occasion d'utiliser ces pouvoirs. En suppliant le géniteur de Wilbur pour obtenir des connaissances impies, ils ont attiré la créature hors de son royaume extra-dimensionnel. Yog-Sothoth émerge de la faille située au-dessus de la Colline de la Sentinelle éclipçant le ciel et recouvrant le monde. Il règne désormais sur cette Terre que les humains foulaient autrefois.*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Yog-Sothoth a anéanti la barrière entre les mondes et ne fait plus qu'un avec la réalité.
- ☉ Chaque investigateur survivant devient **dément**.
- ☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.





## Notes des Concepteurs

Félicitations pour être parvenu jusqu'au bout de la première campagne complète d'*Horreur à Arkham : le jeu de cartes* ! Pour cette campagne, nous voulions emmener les joueurs dans un endroit familier des fans d'*Horreur à Arkham* : le village inquiétant et maudit de Dunwich, dans le Massachusetts.

« L'Abomination de Dunwich » est l'une de nos nouvelles préférées de H.P. Lovecraft, car c'est l'une des seules où les protagonistes sont victorieux – ils battent le monstre, sauvent le monde et survivent pour narrer leur récit – et ce, sans diminuer en rien la tension ou l'horreur de cette histoire.

C'est cet aspect de « L'Abomination de Dunwich » qui nous a donné envie d'écrire une campagne qui raconte la suite des événements plutôt que de les faire revivre. Le Dr Armitage et ses collègues ont réussi, certes, mais à quel prix ? Cet événement continue-t-il de les hanter ? Qu'en est-il de ceux qui pourraient vouloir se venger des professeurs d'Arkham pour avoir contrecarré leurs plans ?

Nous voulions également faire en sorte que les joueurs sentent l'impact de leurs choix et de leurs réussites. Cela a conduit à la mécanique des personnages issus de « L'Abomination de Dunwich » se faisant kidnapper si vous ne parvenez pas à les sauver ou mettez trop de temps. Il était important qu'au moins l'un des trois professeurs se fasse enlever afin de motiver le voyage des investigateurs jusqu'à Dunwich et ajouter de la tension aux scénarios suivants.

Pour incarner l'antagoniste de la campagne, nous avons toujours voulu que l'un des personnages de « L'Abomination de Dunwich » soit derrière ces événements. Certaines libertés ont été prises vis-à-vis de l'histoire originelle, mais au final, Seth Bishop était un bon choix. On en sait peu sur Seth dans la nouvelle, mais sa maison est la plus proche de celle de Wilbur Whateley, ce qui a pu lui donner l'occasion d'apprendre des choses du grand-père de Wilbur. Et il y a cette réplique de Chauncey Sawyer :

*« Et y dit comme ça, Mam' Corey, qu'il a pensé à chercher les vaches de Seth, terrifié comme il était ; et y les a trouvées dans l'pré tout en haut près du Bal du Diable, dans un drôle d'état. La moitié a disparu, et la moitié de c'qui reste, on y a sucé l'sang, avec des plaies comme y en avait toujours sur les bêtes aux Whateley depuis qu'le p'tit noiraud à Lavanny est né. »*

Bien entendu, nous sommes amenés à croire que le bétail de Bishop a été sacrifié par la bête cachée dans la grange de Wilbur, mais et si ce n'était pas le cas ? Et s'il s'agissait de la première tentative de Seth dans quelque ignoble expérimentation ? Et si Wilbur avait laissé quelque instruction pour les autres habitants de Dunwich ayant les mêmes penchants que lui, au cas où la créature de la grange s'échapperait ? Toutes ces questions sont abordées dans la campagne.

C'est aux joueurs de choisir comment interpréter les événements de *L'Héritage de Dunwich* et de développer leurs propres théories sur ce qui s'est vraiment passé à Dunwich, et ce qui est arrivé quand les investigateurs étaient perdus dans le temps et l'espace. Il y a plein de références à l'histoire originelle disséminées dans la campagne – essayez de toutes les retrouver !

Nous espérons que vous avez apprécié votre plongée dans les mystères de Dunwich et sommes impatients de partager notre prochaine campagne avec vous.

## Crédits

**Créateurs du jeu :** Nate French et Matthew Newman

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

**Rédaction :** Nate French, Kevin Tomczyk et Katrina Ostrander

**Relecture :** Molly Glover

**Conception graphique :** Mercedes Opheim et Evan Simonet avec Monica Helland et Christopher Hosch

**Conception graphique de l'extension :** Mercedes Opheim

**Responsable de la conception graphique :** Brian Schomburg

**Illustration de couverture :** Tomasz Jedruszek

**Direction artistique :** Andy Christensen

**Responsable de la direction artistique :** Andy Christensen

**Groupe histoire d'Horreur à Arkham :** Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander et Nikki Valens

**Narration de « L'Héritage de Dunwich » :** Matthew Newman

**Responsable de la production :** Megan Duehn

**Responsable JCE :** Chris Gerber

**Directeur créatif :** Andrew Navaro

**Concepteur exécutif :** Corey Konieczka

**Producteur exécutif :** Michael Hurley

**Éditeur :** Christian T. Petersen

Version français par Edge Entertainment

**Traduction :** Jérémy Fouques

**Relecture :** Dadajef

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

**Testeurs :** Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell'Agnes, Luke "Click for a Credit" Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Chris Gerber, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirkel, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach "I'm a survivor" Varberg, Matt Watson, Jeremy "Beyond what veil?" Zwirn

*Les citations sont tirées de la traduction de « L'Abomination de Dunwich » par Jacques Papy et Simone Lamblin (Édition Denoël).*

**EDGE**



PREUVE  
D'ACHAT

PERDU DANS LE TEMPS  
ET L'ESPACE

FFJCHA08  
8435407613706

© 2016 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 France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. 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.