

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

POINT DE NON-RETOUR

PAQUET MYTHE

Point de Non-Retour est le Scénario 3B 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 III-B : Point de Non-Retour

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

- ☉ Si Randolph n'a pas survécu à la descente, continuez à l'**Introduction 1**.
- ☉ Si Randolph a survécu à la descente, passez à l'**Introduction 2**.

Introduction 1 : Vous avez finalement atteint les Contrées du Rêve, mais cela ne ressemble pas à ce que vous imaginiez. Cette grotte cyclopéenne est très éloignée des terres merveilleuses et des cités fabuleuses décrites par Virgil Gray dans ses récits. Peut-être que l'auteur ne s'est jamais aventuré aussi loin sous terre et n'a jamais été confronté aux horreurs qui grouillent sous la surface des Contrées du Rêve. Vous présumez qu'il n'aurait jamais conté d'histoires aussi effrayantes. Le désespoir vous envahit à mesure que vous explorez ce monde sombre et désolé ; un vide étreint votre cœur et reflète la noirceur du paysage qui vous entoure. Vous êtes venus ici pour aider vos amis, et votre seul guide au sein de ce monde est désormais parti. Et si tout ça n'était qu'une terrible erreur ?

Vous chassez ces noires pensées de votre esprit et vous vous concentrez sur le chemin qui s'ouvre devant vous. Il est trop tard pour se demander si les choses auraient pu être différentes : c'est la voie que vous devez suivre à présent. Même si vous ne pouvez pas venir en aide à vos amis, même s'il est trop tard pour sauver Randolph, vous avez à présent une autre mission. Cette région des Contrées du Rêve est clairement liée aux créatures qui envahissent votre réalité. Il doit y avoir des réponses ici. Et puis, ce n'est pas comme si vous aviez d'autres options.

Vous marchez jusqu'au rebord d'une falaise irrégulière dominant l'immense caverne en contrebas. Ce royaume est réellement vaste. Au loin, le long de la muraille, vous apercevez une cité fortifiée. Parmi ses nombreuses tours, un clocher noir monte si haut qu'il perce la surface des Contrées du Rêve. Au sud s'étend une vaste plaine qui surplombe une vallée. Vous pouvez y apercevoir des formes se mouvant à travers la lumière grise phosphorescente. Vous espérez que les êtres qui peuplent ce royaume sont de ceux avec qui il est possible de raisonner, mais vous en doutez... au moins, vous avez un plan. Quant à savoir s'il est bon, seul le temps le dira.

Passez à la **Mise en Place**.

Mode Indépendant

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

- ☉ Constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants : +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Le chat noir n'est pas à vos côtés.
- ☉ Randolph n'a pas survécu à la descente.

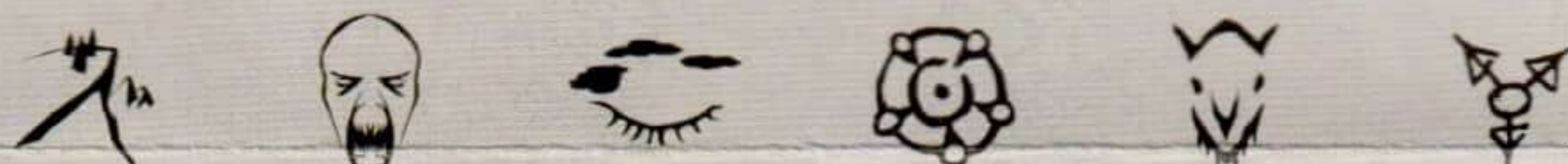
Introduction 2 : Vous avez finalement atteint les Contrées du Rêve, mais cela ne ressemble pas à ce que vous imaginiez. Cette grotte cyclopéenne est très éloignée des terres merveilleuses et des cités fabuleuses décrites par Virgil Gray dans ses récits. Peut-être que l'auteur ne s'est jamais aventuré aussi loin sous terre et n'a jamais été confronté aux horreurs qui grouillent sous la surface des Contrées du Rêve. Vous présumez qu'il n'aurait jamais conté d'histoires aussi effrayantes. Vous explorez ce monde sombre et désolé en partageant vos inquiétudes avec Randolph. « Il est vrai que nous sommes plus loin de vos compagnons que je ne l'espérais », affirme-t-il. « Cependant, si cela peut vous rassurer, je pense que c'est en fait une bonne chose. Il semble évident que les créatures qui envahissent notre réalité ont un rapport avec le Monde Souterrain. Je pense que nous devrions enquêter ici tant que nous en avons l'occasion. Nous pourrions regagner la surface des Contrées du Rêve une fois que nous aurons découvert la vérité. »

Vous demandez à Randolph s'il a une idée de l'endroit où commencer les recherches, et il vous mène jusqu'au rebord d'une falaise irrégulière dominant l'immense caverne en contrebas. « Je suis déjà venu ici », dit-il calmement en ramassant ses affaires. « Les murailles que vous pouvez voir au loin sont celles de la Ville des Gugs. Au sud s'étend une vaste plaine surplombant une vallée où vivent les goules. Peut-être pourrions-nous en apprendre davantage là-bas. » Vous exprimez vos doutes quant à la possibilité d'avoir une conversation civilisée avec de telles créatures. « Elles sont plus intelligentes que vous ne l'imaginez et pourraient se révéler particulièrement utiles, du moins si nous parvenons à les convaincre de nous aider. En fait, l'une d'elles fait même partie de mes amis : c'est un artiste du nom de Richard Pickman. Si nous avons la chance de le trouver, il sera sûrement notre meilleur atout. » Vous êtes toujours dubitatifs... mais au moins, vous avez un plan. Quant à savoir s'il est bon, seul le temps le dira.

Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

- ☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Point de Non-Retour, Créatures du Monde Souterrain, Murmures d'Hypnos, Antiques Fléaux, Les Goules et Répandre la Peur. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez de côté toutes les cartes des sets de rencontre suivants : Descente dans l'Asphalte, Terreur de la Vallée, Agents d'Atlach-Nacha et Maigres Bêtes de la Nuit. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- ☉ Mettez en jeu les lieux suivants : Caveaux de Zin, Ville des Gugs, Tour de Koth et Plaine des Goules.
 - ◆ Chaque investigateur commence la partie aux Caveaux de Zin.
 - ◆ Mettez de côté chaque autre lieu, hors jeu.
- ☉ Cherchez la carte Bois Enchantés (Trappe de Pierre) (Les Dévoreurs de Rêves #53) dans votre collection et mettez-la de côté, hors jeu.
- ☉ Mettez de côté l'ennemi Sentinelle Gug, le soutien d'histoire Richard Upton Pickman et la faiblesse Faux Réveil, hors jeu.
- ☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. En fonction des points suivants, une version différente de l'acte 1 sera utilisée dans ce scénario. Retirez de la partie les autres versions de l'acte 1.
 - ◆ Si Randolph n'a pas survécu à la descente, utilisez l'Acte 1a – « Entrer dans le Monde Souterrain (v. I). »
 - ◆ Si Randolph a survécu à la descente, utilisez l'Acte 1a – « Entrer dans le Monde Souterrain (v. II). »

☉ Une vague de douleur et de nausée vous envahit. Vérifiez le nombre de traits inscrits à côté de la mention « Marches du Pont » dans votre Carnet de Campagne.

- ◆ S'il n'y a pas de traits inscrits, rien ne se passe.
- ◆ S'il y a entre 1 et 4 traits inscrits, placez 1 dégât sur la carte de référence du scénario. Cela représente la distorsion au sein des Contrées du Rêve.
- ◆ S'il y a 5 traits ou plus inscrits, placez 2 dégâts sur la carte de référence du scénario. Cela représente la distorsion au sein des Contrées du Rêve.

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

Lieux dans Point de Non-Retour


Aucun des lieux de ce scénario n'a de face non-révlée. Ils entrent donc en jeu avec leur face révlée visible. À la place d'une face non-révlée, le verso de ces lieux consiste en une carte Histoire. Chaque fois qu'un lieu entre en jeu lors de ce scénario (*y compris pendant la Mise en Place*), placez un nombre d'indices égal à sa valeur d'indice, comme d'habitude.

Les lieux peuvent être retournés de deux manières différentes. La plupart sont retournés par le mot-clé Voilé comme décrit ci-dessous. Certains lieux peuvent également être retournés par une capacité imprimée sur ce lieu.

Une fois qu'un lieu a été retourné et que son texte narratif a été lu, il ne peut plus être retourné pour le reste de la partie à moins que le contraire ne soit spécifié.

Voilé

De nombreux lieux de ce scénario ont le mot-clé Voilé. Il signifie que ce lieu contient des personnes ou des informations importantes que les investigateurs doivent rechercher avant qu'elles puissent leur être utiles.

En tant qu'action , un investigateur dans un lieu Voilé sans indice dessus a le droit de retourner ce lieu et de résoudre le texte au verso.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : lisez la Conclusion 2.

Conclusion 1 : *Le liquide noir et gluant vous englobe tout entier et vous craignez d'avoir fait une terrible erreur. La pression du liquide dense écrase votre corps de toutes parts... mais vous finissez par émerger de l'autre côté, chutant en silence pendant un bref instant avant d'atterrir sur une toile d'araignée sinieuse et luisante. Pris de panique, vous escaladez un palier attenant fait de roche bien solide. Ce refuge est l'une des nombreuses plates-formes suspendues dans les airs et reliées par un réseau dense de toiles d'araignée. En dessous, il n'y a que le vide cosmique, des ténèbres insondables qui s'étendent à perte de vue.*

☉ Pour chaque dégât sur la carte de référence du scénario, inscrivez 1 trait à côté de la mention « Marches du Pont » de votre Carnet de 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 4B : Tisseuse du Cosmos**.

☉ 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 3A : La Face Cachée de la Lune**, passez à ce scénario.

◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 3A : La Face Cachée de la Lune**, passez à l'**Interlude III : Les Grands Anciens** (qui se trouve sur le feuillet de *La Face Cachée de la Lune*).

Conclusion 2 : *Vous vous recroquevillez quand une nouvelle vague de distorsion de la réalité vous assaille. Cette sensation, d'où qu'elle vienne, grandit d'heure en heure. Quelqu'un ou quelque chose en est à l'origine, mais comment ? Alors que vous réfléchissez à la question, vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul à être affecté, loin de là. En fait, toute la population du Monde Souterrain semble se modifier à chaque vague d'énergie qui y déferle. Les murs se tordent, le sol s'incurve et la faible lumière phosphorescente scintille d'un étrange halo cosmique. La terre se met à trembler tandis qu'une nouvelle vague se rue dans les fondations du monde onirique. La surface rocheuse sur laquelle vous vous trouvez s'écroule. Vous battez des bras dans les airs, espérant agripper quelque chose, n'importe quoi. Vous parvenez à saisir une planche de bois peinte, sans prendre le temps de vous attarder sur son apparence : c'est une question de survie.*

En vous hissant, vous réalisez que vous êtes accroupi sur le banc d'un parc, entouré par un épais brouillard et par les toits mansardés des maisons d'Arkham. Il n'y a pas de sol devant vous, seulement un gouffre sans fin s'enfonçant dans les abîmes. Le Monde Souterrain, peut-être ? Mais comment serait-ce possible ? Le chat de Virgil vous observe depuis la branche d'un arbre qui surplombe votre banc. « Cela ne s'arrêtera pas », vous dit-il « Pas avant qu'il ne reste rien de votre monde. » Vous vous demandez ce que vous pourriez faire pour affronter une telle horreur. Le félin plonge son regard dans le gouffre en contrebas. « Elle vous attend. »

Un autre tremblement. Au loin, vous voyez qu'un bâtiment entier est comme aspiré par le sol. Vous pensez apercevoir un piéton au loin, mais il n'est pas humain. Si ça continue, vos compagnons n'auront plus aucun monde dans lequel se réveiller. Vous vous préparez psychologiquement, scrutez l'abîme et déglutissez. « Allez-y », dit le chat.

Vous sautez. Le hurlement du vent qui vous assaille est assourdissant. Vous savez qu'il est impossible de survivre à une telle chute. Mais au lieu de vous écraser contre un sol dur, vous atterrissez sur une toile d'araignée sinieuse et luisante. Pris de panique, vous escaladez un palier attenant fait de roche bien solide. Ce refuge est l'une des nombreuses plates-formes suspendues dans les airs et reliées par un réseau dense de toiles d'araignée. En dessous, il n'y a que le vide cosmique, des ténèbres insondables qui s'étendent à perte de vue.

☉ L'investigateur principal reçoit la faiblesse Faux Réveil (*Les Dévoreurs de Rêves #275*) (ne compte pas dans la Taille du Deck). Ajoutez cette carte au deck de l'investigateur principal.

☉ Pour chaque dégât sur la carte de référence du scénario, inscrivez 1 trait à côté de la mention « Marches du Pont » de votre Carnet de 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 4B : Tisseuse du Cosmos**.

☉ 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 3A : La Face Cachée de la Lune**, passez à ce scénario.

◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 3A : La Face Cachée de la Lune**, passez à l'**Interlude III : Les Grands Anciens** (qui se trouve sur le feuillet de *La Face Cachée de la Lune*).

© 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.

