

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

TISSEUSE DU COSMOS

PAQUET MYTHE

Tisseuse du Cosmos est le Scénario 4B 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 IV-B : Tisseuse du Cosmos

Tout vous a mené jusqu'ici. Les écrits de Virgil, le sommeil sans fin de vos compagnons, St. Mary, le chat noir, tout. Vous n'avez d'autre choix que de continuer. Cet espace transdimensionnel est le repaire d'une créature qui oblitera votre monde et le remplacera par une nouvelle réalité cauchemardesque et ténébreuse, peuplée de créatures pour qui les humains sont des proies. Si vous ne parvenez pas à l'empêcher de tisser, il ne restera plus de Terre sur laquelle se réveiller. Vous devez faire quelque chose, même si cela vous coûte la vie.

Passez à la **Mise en Place**.

Mise en Place

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Tisseuse du Cosmos*, *Agents d'Atlach-Nacha*, *Les Araignées*, *Antiques Fléaux* et *Un Froid Mordant*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mélangez tous les exemplaires de *La Grande Toile* et mettez-en aléatoirement 4 en jeu de manière à former une ligne verticale

◆ Chaque investigateur commence la partie sur *La Grande Toile* en haut de la ligne.

◆ Mettez de côté chaque autre lieu *La Grande Toile*, hors jeu.

☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : la carte double-face *Atlach-Nacha*, les 4 ennemis *Pattes d'Atlach-Nacha* et les deux exemplaires de *La Fileuse* dans les *Ténèbres*.

☉ Vérifiez le nombre de traits inscrits à côté de la mention « *Marches du Pont* » du *Carnet de Campagne* :

◆ S'il y a 2 traits ou moins inscrits, il ne se passe rien.

◆ S'il y a entre 3 et 5 traits inscrits, placez 1 fatalité sur le lieu du bas de la ligne.

◆ S'il y a entre 6 et 8 traits inscrits, placez 2 fatalités sur le lieu du bas de la ligne.

◆ S'il y a entre 9 et 11 traits inscrits, placez 3 fatalités sur le lieu du bas de la ligne.

◆ S'il y a 12 traits ou plus inscrits, placez 4 fatalités sur le lieu du bas de la ligne.

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

Stop !

À ce point, vous êtes prêt à commencer à jouer *Tisseuse du Cosmos*. Ne lisez ni l'interlude ni les règles ci-dessous. Il vous sera demandé de vous y référer plus tard au cours du scénario.

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.

☉ Choisissez le nombre de traits inscrits à côté de la mention « *Marches du Pont* » afin de fixer la difficulté du scénario :

◆ Pour une partie facile, choisissez 0.

◆ Pour une partie standard, choisissez 3.

◆ Pour une partie difficile, choisissez 6.

◆ Pour une partie cauchemardesque, choisissez 9.

◆ Pour un défi ultime, choisissez 12.

☉ La carte centrale d'Atlach-Nacha et chaque ennemi Pattes d'Atlach-Nacha doivent conserver la même formation tout le temps, même si l'une des cartes est retirée de la formation. Si une carte se déplace, toutes les cartes de la formation doivent se déplacer en conséquence.

☉ Par conséquent, les cartes Pattes d'Atlach-Nacha ne peuvent pas se déplacer ou être déplacées, sauf par les effets qui « tournent » Atlach-Nacha.

☉ Si l'on vous demande de « tourner » Atlach-Nacha une ou plusieurs fois, faites pivoter toutes les cartes au centre (chaque ennemi Pattes d'Atlach-Nacha restant ainsi que la carte centrale) dans le sens indiqué, de manière à ce que chaque ennemi Pattes d'Atlach-Nacha se déplace dans ce sens le nombre de fois indiqué.

◆ Exemple : un effet demande aux joueurs de « tourner Atlach-Nacha une fois dans le sens horaire ». Cela signifie que les joueurs doivent faire pivoter Atlach-Nacha de manière à ce que chaque carte Pattes se déplace d'un lieu dans le sens horaire, comme représenté sur le schéma ci-dessous.



Zone de Jeu pour l'Acte 2



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'est atteinte car tous les investigateurs ont été vaincus : Vous vous réveillez pris au piège de quelque chose de collant et étroit. Vos bras sont entravés et, malgré tous vos efforts, vous parvenez à peine à remuer les doigts. Vous réalisez avec effroi la situation dans laquelle vous êtes. Comme vous ne pouvez pas bouger la tête, vous êtes contraints d'assister, impuissants, au spectacle de la créature à huit pattes qui émerge des ténèbres. Elle n'émet aucun son en se déplaçant sur la toile. Ses nombreux yeux reflètent votre expression terrifiée. Ses mandibules claquent de faim. Si seulement vous pouviez détourner les yeux...

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le pont a été achevé.

☉ Tous les investigateurs sont tués.

☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont perdu la campagne.

☉ 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 4A : La Demeure des Dieux**, passez à ce scénario.

◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, passez à l'Épilogue.

Conclusion 1 : Vous coupez le fil de soie, la seule chose qui vous empêchait de chuter à travers les profondeurs insondables du néant.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le pont a été détruit.

☉ 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 empêché la fusion entre le monde réel et les Contrées du Rêve.

☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne, résolvez la première option qui correspond.

◆ Si les investigateurs ont trouvé un moyen de quitter le Monde Souterrain, passez à la **Conclusion 3**.

◆ Si les investigateurs sont piégés dans le royaume d'Atlach-Nacha, passez à la **Conclusion 4**.

◆ Sinon, passez à la **Conclusion 5**.

Conclusion 2 : Vous battez pendant des heures dans ce vide enténébré entre les mondes, poisseux et infesté de toile. Vous atteignez enfin l'extrémité du pont de toiles cosmiques, et ce que vous découvrez vous terrifie. Le vide qui vous entourait se fond dans une obscurité crépusculaire et un horizon familier de toits mansardés. Vous constatez avec horreur que la totalité de la ville a été envahie par la progéniture d'Atlach-Nacha. D'épaisses toiles s'étendent des rues gluantes jusqu'aux plus hauts clochers. Spectres et araignées errent dans les avenues autrefois si animées de la ville en quête de proies humaines à dévorer, ou pire : à emprisonner pour toujours dans des cocons de toiles indestructibles. Vous tombez à genoux, envahis par le désespoir. Jusqu'où cela peut-il bien s'étendre ? Le phénomène ne touche-t-il qu'Arkham, ou... ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le pont a été achevé.

☉ Tous les investigateurs deviennent déments.

☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont perdu la campagne.

☉ 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 4A : La Demeure des Dieux**, passez à ce scénario.

◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, passez à l'Épilogue.

Interlude de Scénario : La Reine des Araignées

Ne lisez cet interlude que lorsqu'on vous le demande.

La Reine des Araignées 1 : Vous grimpez jusqu'au sommet d'un précipice de pierre avant de contempler l'immensité du pont tissé par les araignées et l'énormité de la chose qui se trouve au milieu : Atlach-Nacha, divinité des araignées, accompagnée de sa horde de tisseuses. Les monstruosité arachnides entrelacent sans relâche les brins de toile cosmique avec une ferveur cauchemardesque. Chaque fil tissé par ces créatures distord un peu plus la réalité et vous sentez les mondes entrer peu à peu en collision. Au loin, des vagues oniriques se brisent sur les berges de la réalité. Cette dernière s'effondre sur elle-même sous l'assaut des rêves amorphes. Vous pouvez à peine appréhender cet étrange panorama. Une toile collante pend sur le côté du promontoire où vous vous trouvez, comme une échelle de soie qui vous conduirait à votre funeste destin.

☞ Vérifiez votre Carnet de Campagne.

☞ Si Randolph a survécu à la descente et que le chat noir connaît la vérité, continuez à **La Reine des Araignées 2**.

☞ Sinon, si Randolph a survécu à la descente, passez à **La Reine des Araignées 3**.

☞ Si Randolph n'a pas survécu à la descente, passez à **La Reine des Araignées 4**.

La Reine des Araignées 2 : Vous vous apprêtez à emprunter cette échelle pour rejoindre la plate-forme en dessous quand vous entendez la voix du chat noir provenant de derrière Randolph. « Lâchez ça », ordonne-t-il. Un sourire mauvais se dessine sur le visage de Randolph, et un poignard dentelé en onyx tombe sur le sol avec un bruit métallique.

« Ainsi, vous avez percé mon masque à jour ? » dit-il. « Aucune importance. Vous allez tout de même remplir la mission pour laquelle je vous ai amenés jusqu'ici. Le sort du monde en dépend. »

Déboussolé, vous demandez à Randolph pourquoi il agit de la sorte. Le chat noir bondit sur votre épaule sans quitter des yeux votre ex-compagnon. « Je l'ai découvert il y a peu de temps, mais ce n'est pas Randolph. Il ne l'a jamais été. Ce n'est qu'un imposteur qui a pris son apparence. »

« Un imposteur ? » s'offusque Randolph. « C'est toi l'imposteur, félin ! Oui, je sais ce que tu es. Tu n'as pas ta place ici. Mais assez bavassé. » Son sourire s'élargit. « Vous avez une tâche à accomplir. Je vous fais donc mes adieux... pour l'instant. » Son avertissement lancé, celui qui n'était pas Randolph se jette du rebord de la plate-forme et tombe dans l'abîme.

☞ Si le deck d'un investigateur contenait Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (*Les Dévoreurs de Rêves* #79), retirez-le du deck de cet investigateur pour le reste de la campagne.

☞ Passez à **La Reine des Araignées 4**.

La Reine des Araignées 3 : Vous vous apprêtez à emprunter cette échelle pour rejoindre la plate-forme en dessous, d'où vous pourrez atteindre le pont et Atlach-Nacha en personne. Mais à mi-chemin, vous sentez la passerelle commencer à bouger et à tanguer dangereusement de droite à gauche. Vous vous agrippez de toutes vos forces aux fils de soie dans l'espoir que la toile collante vous empêchera de tomber, et vous levez les yeux vers Randolph pour vérifier qu'il va bien. C'est alors que vous constatez qu'il ne vous a pas suivi comme vous le pensiez. Il vous fusille du regard, un poignard d'onyx à la main. Il vient de couper une section de la toile sur laquelle vous êtes en train de descendre. Vous n'avez pas le temps de lui demander ce qu'il fait qu'il a déjà fini de sectionner la toile. Votre dos heurte violemment le sol rocheux en contrebas. Lorsque vous levez à nouveau les yeux sur Randolph, son expression a radicalement changé.

« Stupides mortels. Jamais ne j'aurais permis que vous sauviez vos compagnons. Vous avez une mission à accomplir pour moi, et c'est la seule chose qui devrait vous importer si vous voulez survivre. » Il désigne la gigantesque araignée qui se dresse devant vous. « C'est moi qui dois prendre le contrôle de votre monde ; pas cette... chose. » Celui qui n'était pas Randolph tourne alors les talons et disparaît.

☞ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs sont piégés dans le royaume d'Atlach-Nacha.

☞ Si le deck d'un investigateur contenait Randolph Carter (*Enchaîné au Monde de l'Éveil*) (*Les Dévoreurs de Rêves* #79), retirez-le du deck de cet investigateur pour le reste de la campagne.

☞ Selon le niveau de difficulté, ajoutez le pion Chaos suivant à la réserve du Chaos : facile (-3), standard (-4), difficile (-5), expert (-7).

☞ Continuez à **La Reine des Araignées 4**.

La Reine des Araignées 4 : L'ouvrage de la créature est presque achevé. Ses pattes se déplacent prestement, filant maille après maille de cette soie cosmique avec une détermination irréaliste. Elle semble ne même pas se rendre compte de votre présence. Peut-être que si vous parveniez à lui trancher les pattes ou à faire tomber la toile sur laquelle elle se trouve...

☞ Retirez de la partie chaque lieu sauf celui du bas. Déplacez ce lieu de manière à ce qu'il soit en haut de la zone de jeu. Mélangez les lieux restants La Grande Toile mis de côté et placez-en 7 en cercle, le lieu où se trouvent les investigateurs étant le lieu le plus élevé de ce cercle. Jusqu'à la fin du scénario, chaque lieu est connexe à chaque lieu qui lui est adjacent (dans le sens horaire et dans le sens antihoraire).

☞ Assemblez Atlach-Nacha de la manière suivante :

☞ Trouvez la carte double-face Atlach-Nacha et retournez-la de manière à ce que la face n'affichant que l'illustration soit visible.

☞ Positionnez les 4 ennemis Pattes d'Atlach-Nacha à côté, comme représenté sur le schéma ci-dessous :



☞ Placez l'Atlach-Nacha assemblée au centre de la zone de jeu, entre les 8 lieux, de manière à ce qu'un coin de chaque ennemi Pattes d'Atlach-Nacha touche un lieu différent (voir la suggestion de disposition de la zone de jeu à la page suivante).

☞ Mélangez dans le deck Rencontre la pile de défausse Rencontre et tous les exemplaires mis de côté de La Fileuse dans les Ténèbres.

☞ Lisez les règles concernant « Atlach-Nacha » ci-dessous.

Atlach-Nacha

La forme complète d'Atlach-Nacha est composée de plusieurs ennemis Pattes d'Atlach-Nacha. Chacun d'eux est considéré comme un ennemi distinct ayant le mot-clé Massif et est considéré comme engagé avec chaque investigateur dans son lieu, comme tous les ennemis Massif.

☞ Chaque ennemi Pattes d'Atlach-Nacha est considéré comme étant dans le lieu que son coin touche, comme représenté sur le schéma ci-dessous.



Conclusion 3 : Vous apercevez au loin une tour qui se trouvait derrière la déesse araignée pendant qu'elle tissait sa toile, et dont l'entrée semble accessible. Vous vous remémorez la Tour de Koth, située dans le Monde Souterrain, et qui renferme un passage vers la surface. Est-ce bien le même édifice ? Est-il tombé dans ce monde-entre-les-mondes ? Si c'est le cas, vous avez peut-être un moyen de vous échapper. Au lieu de repartir par là où vous êtes arrivé, vous balancez votre toile d'avant en arrière et bondissez dans le vide de manière à atterrir à la base de la tour. Puis vous débutez une lente ascension ; jusqu'à la surface de la Mer d'Asphalte, dans le souterrain devant la Ville des Gugs, toujours plus haut. Enfin, après des kilomètres et des kilomètres de voyage sans repos, vous poussez la dalle de pierre située au sommet de la tour et émergez au beau milieu des Bois Enchantés. Vous refermez hermétiquement la trappe derrière vous. Rien de cet enfer souterrain ne doit pouvoir vous suivre ici. Pour la première fois depuis votre arrivée dans les Contrées du Rêve, vous poussez un soupir de soulagement. En vous remémorant le premier chapitre du livre de Virgil Gray, vous suivez un étroit chemin à travers la forêt jusqu'à atteindre un solide escalier de pierre qui monte jusqu'aux nuages. Il est temps de rentrer à la maison.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont regagné la réalité.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques, conséquences de son combat acharné contre la déesse araignée.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont gagné la campagne !
- ☉ 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 4A : La Demeure des Dieux**, passez à ce scénario.
 - ◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, passez à l'**Épilogue**.

Conclusion 4 : Vous avez empêché la déesse araignée d'achever sa toile ; mais ce faisant, vous avez coupé le seul moyen que vous aviez de vous enfuir. Vous êtes condamnés à errer dans cet infernal monde-entre-les-mondes, cherchant en vain une échappatoire. Votre seule consolation est d'avoir épargné ce sort cruel à tous les autres habitants de la Terre. Si seulement vous possédiez encore cette Clé d'Argent, vous auriez peut-être pu rentrer. Malgré tous vos efforts, dans ce néant lugubre et caveux situé sous l'insondable Mer d'Asphalte, vous ne parvenez pas à en forger une par la force de votre volonté.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs n'ont pas réussi à s'échapper.
- ☉ Tous les investigateurs deviennent **Déments**.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont gagné la campagne... mais ils ont disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.
- ☉ 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 4A : La Demeure des Dieux**, passez à ce scénario.
 - ◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, passez à l'**Épilogue**.

Conclusion 5 : Vous avez empêché la déesse araignée d'achever sa toile ; mais ce faisant, vous avez coupé le moyen le plus rapide que vous aviez de vous enfuir. Une fois votre tâche achevée, vous entreprenez donc la longue ascension vers la réalité. Il reste heureusement assez de sections de pont intactes, sans quoi vous auriez été pris au piège dans cet infernal monde-entre-les-mondes. Il vous faut plusieurs heures pour regagner le Monde Souterrain. Vous émergez enfin de la Mer d'Asphalte... mais vous réalisez avec effroi que la rive où s'étend la sombre vallée d'où vous avez naguère embarqué se trouve de l'autre côté. Incapables de traverser cette mer mortelle, vous vous lancez dans l'exploration de cette étendue désolée à la recherche d'une autre issue. Les jours passent et vous parcourez le Monde Souterrain, atteignant les terres sombres et interdites les plus profondément enfouies sous les Contrées du Rêve de la Terre. Vous finissez par tomber sur un escalier, mais il est très différent de celui menant à l'Innommable : c'est une série de marches surnaturelles qui s'élèvent en spirale jusqu'à une hauteur vertigineuse, au mépris de toutes les lois de la physique. En arrivant au sommet, votre cœur s'arrête de battre : vous n'êtes pas du tout à Arkham mais dans les ruines

d'une étrange cité où vivent des créatures à demi humaines qui vous apprennent que vous êtes dans la cité perdue de « Sarkomand ». Il semble que votre voyage soit loin d'être terminé.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs sont toujours dans les Contrées du Rêve.
- ☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes physiques, conséquences de son combat acharné contre la déesse araignée.
- ☉ Si vous jouez *La Toile des Songes* dans le cadre d'une campagne en quatre parties, les investigateurs ont gagné la campagne !
- ☉ 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 4A : La Demeure des Dieux**, passez à ce scénario.
 - ◆ ... et que vous avez déjà joué le **Scénario 4A : La Demeure des Dieux**, passez à l'**Épilogue**.

Crédits

Fantasy Flight Games

Conception et développement de l'extension : Matthew Newman et Daniel Schaefer

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 la couverture : Cristi Balanescu

Direction artistique : Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination de l'assurance qualité : Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

Responsables de la production : Jason Glawe et Dylan Tierney

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable de développement produit senior : Chris Gerber

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Chef 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, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Josh Parrish, Chad Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, Jeremy "58 actions" Zwirn.

Un grand merci à tous nos bêta testeurs.

Épilogue

Ne lisez cet épilogue 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 épilogue avant d'avoir terminé à la fois le Scénario 4A : *La Demeure des Dieux* et le scénario 4B : *Tisseuse du Cosmos*.

Vérifiez vos Carnets de Campagne. Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer l'épilogue qui s'applique à votre situation, puis continuez à cet épilogue.

	Le pont a été achevé.	Les investigateurs ont regagné la réalité.	Les investigateurs n'ont pas réussi à s'échapper.	Les investigateurs sont toujours dans les Contrées du Rêve.
L'invasion de Nyarlathotep a commencé.	Épilogue 1	Épilogue 2	Épilogue 3	Épilogue 4
Les rêveurs se sont réveillés.	Épilogue 5	Épilogue 6	Épilogue 7	Épilogue 8
Les rêveurs sont restés dans les Contrées du Rêve pour toujours.	Épilogue 9	Épilogue 10	Épilogue 11	Épilogue 12
Les rêveurs sont retournés au monastère.	Épilogue 13	Épilogue 14	Épilogue 15	Épilogue 16

Épilogue 1 : Le chat noir assiste à la destruction. « Votre monde est un champ de bataille. À vrai dire, il l'a toujours été. Des forces au-delà de votre imagination sont en conflit depuis des temps bien antérieurs à votre espèce – ou à la mienne. Ils se sont longtemps disputé les contrées oniriques, mais il existe beaucoup de réalités en dehors des Contrées du Rêve et une seule entité peut toutes les diriger. Je savais qu'il y avait une probabilité que cela arrive. Que nous puissions échouer. Mais au final, je peux au moins dire que j'ai essayé. Tout cela est de votre faute, pas de la mienne. »

☞ Il n'y a pas de survivants.

☞ Les investigateurs ont perdu la campagne.

Épilogue 2 : « Ainsi, vous êtes parvenus à regagner votre monde. J'espère que vous avez apprécié le voyage. Oui, vos anciens compagnons se sont réveillés mais ils ne sont plus exactement eux-mêmes, n'est-ce pas ? Bien sûr que non. Ils ne se souviennent peut-être pas de leurs rêves, mais cela ne veut pas dire qu'ils ne les ont pas vécus. Ne voyez-vous pas cette lueur dans leurs yeux ? N'avez-vous pas remarqué qu'ils murmuraient à une autre entité quand vous ne regardiez pas ? Oui, celle-là. Vous savez très bien de qui je parle. Ne vous inquiétez pas : vous au moins, vous avez du temps avant la fin. Mais souvenez-vous que je vous aurai prévenus. »

☞ Les deux groupes ont été réunis dans le monde de l'éveil. Ou pas ?

☞ Les investigateurs ont empêché une forme de destruction, mais pas l'autre.

Épilogue 3 : « Comment ? Si je me sens coupable ? Mais non ! Bien sûr, si je n'étais pas intervenu, ils vivraient sans doute encore leurs vies insouciantes, ignorant tout de la vérité sur le monde qui les entoure, y compris Virgil. Mais je n'ai aucun remords. J'ai fait ce que j'avais à faire. J'ai essayé de les sauver : leur sang n'est pas sur mes mains. » Le chat noir détourne les yeux. « Au moins, ils ne seront pas là pour voir le chaos qui se profile. »

☞ Les investigateurs de la Campagne B ont disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.

☞ Les investigateurs ont empêché une forme de destruction, mais pas l'autre.

Épilogue 4 : « Qu'est-ce que vous fichez encore ici ? Oh, je vois : vous n'arrivez pas à regagner votre monde. Eh bien, peut-être est-ce pour le mieux. Voyez-vous, vos anciens compagnons se sont réveillés mais ils ont ramené un passager clandestin avec eux. Quoi ? Vous avez vraiment besoin de demander ? Vous savez très bien de qui je veux parler. Croyez-moi : restez dans ce monde. Oubliez votre ancienne vie. Vous serez bien mieux ici, je vous le certifie. »

☞ Les investigateurs de la Campagne B vivent heureux dans l'ignorance.

☞ Les investigateurs ont empêché une forme de destruction, mais pas l'autre.

Épilogue 5 : « Oh, vous êtes réveillés ? Intéressant. Je ne m'attendais pas à vous revoir. Vous n'auriez sans doute pas dû. Il y a quelque chose que vous devez savoir : vos compagnons... eh bien, c'est une longue histoire. Disons que les choses ne se sont pas déroulées aussi bien que prévu. Votre monde ne vous appartient plus. Désolé d'être le porteur de si mauvaises nouvelles. D'ailleurs, puisque je n'ai jamais eu le désir de finir en casse-croûte, je vais m'en aller. Quoi que vous fassiez, ne quittez pas cette pièce. »

☞ Les investigateurs de la Campagne A sont tous tués.

☞ Les investigateurs ont empêché une forme de destruction, mais pas l'autre.

Épilogue 6 : « Ma foi, n'est-ce pas là une heureuse réunion ? Oui, vous êtes revenus dans le monde de l'éveil. Vous pouvez tous reprendre les occupations ennuyeuses que vous appelez vie. Abandonnez vos rêves comme des miettes à dévorer la prochaine fois que vous aurez faim. Ou avez-vous compris que votre monde est également un rêve ? Prenez ce que vous avez ingéré de ce songe et utilisez-le pour façonner votre propre destinée. Quant à moi, je dois rentrer. Mais ne vous inquiétez pas, je suis sûr que nous nous reverrons. »

☞ Les deux groupes ont été réunis dans le monde de l'éveil.

☞ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 7 : Le chat noir observe les investigateurs de loin. « Désolé que vous ne puissiez jamais savoir ce qui est arrivé à vos amis. De toute manière, je présume que vous ne vous souviendrez pas de moi ? J'espère que vous serez à nouveau capables de dormir rapidement. Après tout, votre monde est sauvé. Ce serait dommage de passer à côté de ce temps de répit, n'est-ce pas ? Allez, profitez de votre vie. Oubliez vos compagnons. Il n'y a rien que vous puissiez faire.

... Vous ne pouvez pas m'entendre, hein ? »

☞ Les investigateurs de la Campagne B ont disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.

☞ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 8 : « Vous avez vraiment l'intention de ne jamais rentrer ? C'est très égoïste de votre part. Vos compagnons se sont réveillés dans le monde réel et vous êtes toujours là, à profiter des merveilles des Contrées du Rêve. Eh bien, je suppose que je ne peux pas vous en blâmer. Je ferais sans doute la même chose si j'étais à votre place. Je vais leur dire où vous êtes, mais ensuite ils ne se souviendront pas de moi ; vous serez donc livrés à vous-mêmes. Quant à moi, je dois rentrer. Mais ne vous inquiétez pas, je suis sûr que nous nous reverrons. »

☞ Les deux groupes ont survécu, mais sont à jamais séparés.

☞ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 9 : « Vous pensez vraiment pouvoir simplement rester dans vos rêves et ne jamais affronter les conséquences de vos actes ? Quelle folie. Souvenez-vous que vous dormez. Vos corps ne sont pas ici, vous êtes dans les deux mondes à la fois. Vous ne comprenez pas ? Bon. J'imagine que c'est mieux comme ça. Restez ici et oubliez votre ancienne vie. Ce sera préférable à l'autre alternative, je vous le certifie. »

☞ Les investigateurs de la Campagne A vivent heureux dans l'ignorance.

☞ Les investigateurs ont empêché une forme de destruction, mais pas l'autre.

Épilogue 10 : « Vous comptez vraiment ne jamais vous réveiller ? C'est très égoïste de votre part. Vos compagnons sont rentrés dans le monde réel en pensant vous avoir sauvé la vie, mais vous allez rester dans cette chambre d'hôpital à dormir pour l'éternité ? Eh bien, je suppose que je ne peux pas vous en blâmer. Je ferais sans doute la même chose si j'étais à votre place. Ne vous inquiétez pas : je ne leur dirai pas où vous êtes, sinon ils partiraient à votre recherche. Quant à moi, je dois rentrer. Mais ne vous inquiétez pas, je suis sûr que nous nous reverrons. »

☞ Les deux groupes ont survécu, mais sont à jamais séparés.

☞ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 11 : « Continuez à chercher, à chercher et à chercher : vous ne les trouverez jamais. Ils sont loin sous la surface. En fait, ils n'y sont peut-être même plus. Qui sait ? Dans tous les cas, oubliez-les. Les deux mondes sont sûrs, désormais. Réjouissez-vous ! Vivez vos vies sans regret. Quant à moi, je dois rentrer. Mais ne vous inquiétez pas, je suis sûr que nous nous reverrons. »

Les investigateurs de la Campagne B ont disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.

Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 12 : « Ah, vous vous êtes finalement retrouvés ? Même dans un monde aussi vaste que les Contrées du Rêve, je suppose qu'il était inévitable que vous vous croisiez. Avez-vous l'intention de rentrer dans votre propre monde ? Non, je suppose que non. Pourquoi le voudriez-vous ? Tout ce que vous pouvez désirer se trouve ici. Je ne peux pas vous jeter la pierre. Ensemble, vous pouvez voyager des Piliers de l'Ouest aux Piliers de l'Est, et contempler toutes les merveilles que les Contrées du Rêve ont à offrir. Souvenez-vous juste que tout cela n'est qu'un rêve, d'accord ? »

Les deux groupes sont réunis dans les Contrées du Rêve.

Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 13 : « Bien pensé, mais vous arrivez trop tard. L'infestation s'est répandue et touche désormais les quatre coins de l'univers. Ce monde, votre monde, le monde d'après... J'ai essayé de les aider, mais ce n'était pas assez. Franchement, j'aurais préféré que vous ne voyiez jamais ceci. Maintenant, vous ne connaîtrez plus jamais la paix : ni ici, ni ailleurs. »

Les investigateurs de la Campagne A deviennent tous **déments**.

Les investigateurs ont empêché une forme de destruction, mais pas l'autre.

Épilogue 14 : « Que faites-vous ici ? Non, vos compagnons sont déjà rentrés dans votre monde. C'était bien pensé, mais vous devez vous débrouiller seuls à présent. Oui, il existe des moyens de quitter le Monde Souterrain, mais ils ne sont pas spécialement faciles à trouver. Il y a des Gugs et des Ghosts, des Goules et... enfin, vous voyez. Honnêtement, pourquoi voudriez-vous rester ici ? J'espère quand même que vous vous en sortirez un jour. Quant à moi, je dois rentrer. Mais ne vous inquiétez pas, je suis sûr que nous nous reverrons. »

Les deux groupes ont survécu, mais sont à jamais séparés.

Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 15 : Le chat noir observe votre fuite, le souffle court. « Waouh. Je ne l'avais vraiment pas vue venir, celle-là. Ils ont risqué leur vie pour vous et maintenant, c'est vous qui risquez la vôtre pour eux. Comme c'est intéressant. Votre espèce n'est peut-être pas si irrécupérable, après tout. » Après un instant de silence, il grogne d'ennui. « Bien, j'en ai assez. J'ai des choses à faire. Je vois que vous vous débrouillerez bien sans moi. Prenez soin des deux mondes pour moi, voulez-vous ? »

Les deux groupes sont réunis dans les Contrées du Rêve.

Les investigateurs ont gagné la campagne !

Épilogue 16 : « Oh, c'est véritablement une tragédie de mauvais choix. Vous venez juste de vous croiser ! Très bien. Débrouillez-vous seuls à présent. Oui, il existe des moyens de quitter le Monde Souterrain, mais ils ne sont pas spécialement faciles à trouver. Il y a des Gugs et des Ghosts, des Goules et... enfin, vous voyez. Honnêtement, pourquoi voudriez-vous rester ici ? J'espère quand même que vous vous en sortirez un jour. Quant à moi, je dois rentrer. Mais ne vous inquiétez pas, je suis sûr que nous nous reverrons. »

Les deux groupes ont survécu, mais sont à jamais séparés.

Les investigateurs ont gagné la campagne !

Si [nom de votre investigateur] a enfreint la loi d'Ulthar et que vous n'êtes ni tué, ni dément :

Vous êtes réveillé en pleine nuit par un concerto de miaulements. Des centaines d'yeux perçants aux pupilles verticales vous fixent dans l'obscurité. L'un des félins bondit sur votre poitrine, ses griffes s'enfonçant profondément dans votre peau. « Pensez-vous vraiment que nous ne vous retrouverions pas ? » Ses yeux brillent. Il montre les crocs et les autres chats s'approchent petit à petit.

Comment avez-vous osé ! Vous êtes **tué**.

Notes de Conception

Félicitations pour avoir terminé la campagne *Les Dévoreurs de Rêves* ! Qu'importe la conclusion, nous espérons que vous avez apprécié d'explorer les merveilles et les horreurs des Contrées du Rêve.

La Quête Onirique de Kadath l'Inconnue – à qui cette campagne doit beaucoup – est peut-être le plus original des contes de Lovecraft. À la place des abominations tentaculaires, on y trouve des chats qui parlent ; à la place des ruines cyclopéennes, des petits villages pittoresques ; et un personnage principal qui est sans doute le plus compétent et dégourdi de tous les écrits de Lovecraft. Pour toutes ces raisons, le ton de cette campagne est résolument différent de celui des précédentes campagnes d'*Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes*.

Les Contrées du Rêve sont un cadre apprécié qui fourmille de dangers, une terre fabuleuse regorgeant de nombreux endroits merveilleux et peuplée de bêtes fantastiques. L'un de mes principaux objectifs en concevant les scénarios de cette campagne était d'inclure autant de lieux des Contrées du Rêve que possible, tout en permettant aux joueurs n'ayant pas lu *La Quête Onirique de Kadath l'Inconnue* de comprendre quand même l'histoire. Cela a mené au développement des lieux double-face dans *À la Recherche de Kadath* et *Point de Non-Retour*, qui donnent aux joueurs un meilleur aperçu des Contrées du Rêve au fur et à mesure qu'ils avancent dans l'histoire.

Dans la mesure où cette campagne ne fait pas appel à un mais à deux Grands Anciens, l'un de mes autres objectifs était de bien différencier ces deux forces primordiales. Atlach-Nacha est une entité obstinée, totalement dévouée à sa tâche qui est d'infester notre monde, tandis que Nyarlathotep est un être rusé et manipulateur qui peut revêtir n'importe quel déguisement et s'infiltrer dans la tête des investigateurs. Puisqu'il s'agit de Nyarlathotep lui-même et non d'un de ses multiples avatars, j'ai choisi de le représenter comme l'incarnation de la tromperie. Contrairement à la plupart des autres Grands Anciens, qui voient les humains comme d'insignifiants insectes (si tant est qu'ils les remarquent), Nyarlathotep marche souvent parmi eux et interagit directement avec eux. Il a peut-être même une vraie rancune personnelle à l'encontre des investigateurs. Enfin, si ce n'était pas le cas avant, ça l'est sans doute maintenant ...

J'espère que vous avez apprécié *Les Dévoreurs de Rêves* et j'ai hâte de vous retrouver pour le prochain chapitre de notre grande saga ! Avec un peu de chance, vous vous souviendrez toujours de celui-ci quand vous vous réveillerez.



© 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.

