

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

DANS LE MAELSTRÖM

PAQUET MYTHE

Dans le Maelström est le Scénario VIII de la campagne *La Conspiration d'Innsmouth*. Vous pouvez jouer à ce scénario en mode Indépendant, ou le combiner avec les autres extensions du cycle *La Conspiration d'Innsmouth* afin de former une grande campagne en huit parties.

Certaines cartes Joueur de ce cycle font référence à des pions Chaos (béné) ou (maudit). Ces pions se trouvent dans la boîte deluxe *La Conspiration d'Innsmouth*.

Scénario VIII : Dans le Maelström

Votre plan est simple. Insensé, mais simple. Les informations que vous avez trouvées vous incitent à penser que l'Ordre Ésotérique de Dagon est responsable à la fois de la montée des eaux et l'apparition de ces horribles « Profonds ». L'Ordre œuvre depuis des décennies à transformer les habitants de la ville en ces créatures immondes, les utilisant pour infiltrer Innsmouth de l'intérieur. Mais le pire reste à venir, l'entité vénérée par le culte — Dagon — n'est que le premier d'une paire. Sa compagne, Hydra, dort toujours dans les profondeurs sous Innsmouth, attendant de se réveiller et d'étendre son pouvoir sur un océan sans fin.

Ce sont ces conclusions qui vous ont poussé à élaborer un tel plan : retourner au Récif du Diable, descendre jusqu'à la cité des Profonds cachée au fond de l'océan et mettre fin aux manigances des Profonds une bonne fois pour toutes. L'agent Harper vous aide à vous préparer en chargeant vos possessions sur le bateau que vous avez réussi à voler dans ce qui reste du port d'Innsmouth. « Nous n'aurons qu'une seule occasion », explique-t-elle. « J'imagine que je n'ai pas besoin de vous rappeler ce qui se passera si nous échouons. » Elle jette un dernier regard sur les ruines d'Innsmouth.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place du Scénario

Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Dans le Maelström*, *Agents d'Hydra*, *Créatures des Profondeurs*, *Cavernes Inondées*, *Souvenirs Fragmentés*, *Syzygie* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



Vérifiez le Carnet de Campagne. Préparez la clé bleue, la clé rouge, la clé verte et la clé jaune de la manière suivante :

- Si les investigateurs possèdent la clé de Y'ha-nthlei, choisissez un investigateur qui prend le contrôle de la clé bleue. Sinon, mettez-la de côté, face cachée.
- Si les investigateurs possèdent une carte de Y'ha-nthlei, choisissez un investigateur qui prend le contrôle de la clé rouge. Sinon, mettez-la de côté, face cachée.
- Si le protecteur de Y'ha-nthlei est mort, choisissez un investigateur qui prend le contrôle de la clé verte. Sinon, mettez-la de côté, face cachée.
- Si la porte de Y'ha-nthlei vous reconnaît comme son gardien légitime, choisissez un investigateur qui prend le contrôle de la clé jaune. Sinon, mettez-la de côté, face cachée.
- S'il y a moins de 4 clés mises de côté, mélangez ensemble, face cachée, la clé violette, la clé blanche et la clé noire. Puis complétez les clés mises de côté, en prélevant le nombre nécessaire parmi ces trois clés, afin d'avoir de côté 4 clés au maximum. Retirez de la partie les clés restantes, elles ne seront pas utilisées dans ce scénario.
- Mélangez les clés mises de côté de manière à ne pas pouvoir les distinguer.

Mettez en jeu le Portail vers Y'ha-nthlei (il entre en jeu partiellement inondé). Mettez en jeu chacun des 8 lieux Tunnel Aquatique de manière à l'entourer (voir le placement des lieux ci-dessous).

- Chaque investigateur commence la partie dans le Portail Vers Y'ha-nthlei.
- Mettez chaque autre lieu de côté, hors jeu.

Vérifiez le Carnet de Campagne.

- Chaque investigateur qui possède un scaphandre commence la partie avec un soutien d'histoire Scaphandre dans sa zone de jeu.
- Retirez de la partie chaque Scaphandre non utilisé.

Quand vous construisez le deck Acte, n'utilisez que la version Cité des Profondeurs (v. I) de l'Acte 2a. Mettez de côté les versions Cité des Profondeurs (v. II) et Cité des Profondeurs (v. III), hors jeu.

Mettez de côté l'ennemi Lloigor, l'ennemi Abomination Aquatique, l'ennemi double-face Hydra et l'ennemi double-face Dagon, hors jeu.

Ajoutez les pions Inondation à la réserve de pions.

Mélangez les cartes Rencontre restantes pour former le deck Rencontre.

Vous êtes maintenant prêt à commencer.

Placement des Lieux pour l'Acte 1



Lieux Adjacents dans Y'ha-nthlei

Lors de ce scénario, les lieux sont placés selon un arrangement prédéfini dans lequel chaque lieu est adjacent avec au moins un autre lieu.

- ☉ Lors de ce scénario, les lieux adjacents sont considérés comme connexes les uns aux autres.
- ☉ Les lieux sont adjacents orthogonalement (gauche, droite, dessus, dessous), pas en diagonale.

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, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Les investigateurs décident lesquelles des propositions suivantes sont vraies : Les investigateurs possèdent la clé de Y'ha-nthlei ; les investigateurs possèdent une carte de Y'ha-nthlei ; le protecteur de Y'ha-nthlei est mort ; la porte de Y'ha-nthlei vous reconnaît comme son gardien légitime.
 - ◆ Pour jouer une partie facile, les 4 sont vraies.
 - ◆ Pour jouer une partie relativement facile, choisissez-en 3 qui sont vraies.
 - ◆ Pour jouer une partie standard, choisissez-en 2 qui sont vraies.
 - ◆ Pour jouer une partie difficile, choisissez-en 1 qui est vraie.
 - ◆ Pour jouer une partie très difficile, aucune des propositions ci-dessus n'est vraie.

☉ Aucun investigateur ne possède de scaphandre.

Clés

Dans ce scénario, les clés représentent les éléments suivants :

- ☉ Rouge : des informations sur l'étrange route qui mène à Y'ha-nthlei.
- ☉ Bleu : une clé qui permet de traverser le portail menant à Y'ha-nthlei et ses environs.
- ☉ Vert : un trophée prouvant que vous êtes digne d'entrer à Y'ha-nthlei et de communier avec ses divinités.
- ☉ Jaune : un insigne prouvant votre allégeance à Y'ha-nthlei et à ses divinités.
- ☉ Violet : une clé en or ouvrant la salle du trésor des profondeurs.
- ☉ Noir : une clé d'obsidienne utilisée pour activer les nombreux pièges qui parsèment la cité des profondeurs.
- ☉ Blanc : une des nombreuses clés de corail utilisées pour naviguer dans les profondeurs de Y'ha-nthlei.

FLASHBACK XIV

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Une fois de plus, vous voilà dans les profondeurs sous le quartier général de l'Ordre Ésotérique de Dagon, émergeant de la salle dans laquelle vous avez stoppé le rituel de l'Ordre. Vous suivez l'agent Dawson à travers une série de couloirs sinueux trempés, flanqués de statues de bêtes difformes et de monstres marins. Vous demandez à Dawson où il vous emmène, mais il ne répond pas. Vous déboulez finalement dans une autre chambre, semblable à la précédente. Ses murs sont couverts d'effigies inhumaines et de représentations de vagues océaniques s'élevant sous un alignement de corps célestes. Un autre bassin familial domine la grotte. À l'intérieur, vous apercevez la forme sombre de quelque chose d'énorme, endormi. À votre grande surprise, l'agent Harper se tient devant le bassin, observant son sombre reflet. En vous entendant approcher, elle se tourne dans votre direction, prête à se défendre. Elle se détend dès qu'elle se rend compte qu'il ne s'agit que de vous. « C'est fait ? » demande Dawson.

Elle hoche la tête. « Celui-là ne risque pas de se réveiller de sitôt. »

« Bien. L'Ordre est après nous. Il n'y a pas de temps à perdre. Allons jusqu'à la salle du trésor et prenons ce pour quoi nous sommes venus. »

Vous tombez des nues. Que se passe-t-il exactement ici ? Les deux agents remarquent en même temps votre confusion. Vous comprenez avec effroi la réalité de la situation. Les agents ne sont pas du tout venus ici pour enquêter sur des activités suspectes à Innsmouth. Ils sont venus pour tout autre chose, et les seules chambres fortes que vous avez vues sont remplies de trésors antiques à l'origine de la richesse ayant maintenu la ville d'Innsmouth à flot toutes ces années ; ce sont peut-être même ces richesses qui ont convaincu tant d'habitants de suivre l'Ordre jusqu'à perdre leur propre humanité.

Contenant votre frustration, vous demandez à Dawson si son briefing n'était qu'un tissu de mensonges. « Pas totalement », dit-il calmement. « L'agent Harper avait bel et bien disparu quand je vous ai contacté, cette partie-là était véridique au moins. Mais elle avait une tout autre mission. Une mission que nous devons terminer maintenant, sinon nous perdrons tout ce pour quoi nous avons travaillé. Et vous allez nous aider. »

Vous croisez les bras en signe de défiance. C'est une chose d'avoir été maintenu dans l'ignorance par les deux agents pour qui vous avez risqué votre vie, c'en est une autre de les aider à piller les trésors au nom du gouvernement, surtout quand il y a tant de choses plus importantes en jeu.

« Je pense que vous ne réalisez pas bien », répond Dawson en élevant la voix. « Vous êtes au service de l'agence et sous mon autorité. Vous obéirez à mes ordres. » Le silence qui s'installe se fait de plus en plus pesant. Vous remarquez la main de Dawson se diriger lentement vers l'étui de son arme. Il est donc prêt à aller jusque-là... ?

Le silence est soudain brisé par des cris provenant du couloir. « Bon sang, ils sont là. » Dawson se tourne vers Harper. Ses ordres sont clairs et concis : « Prenez la sortie par le Récif du Diable. Nous, nous allons repartir par où nous sommes venus. On se retrouve à la salle du trésor. »

Les instants qui suivent sont flous dans votre tête. Dawson et Harper se séparent. Malgré votre colère, vous jugez plus prudent de suivre l'agent Dawson étant donné que vous connaissez cette route. Un torrent de bruits de pas et de braillements vous suit. Vous n'allez pas très loin avant d'être acculé. Un vieil homme aux yeux exorbités vêtu d'une longue robe vous bloque le passage. « Attrapez-les », ordonne-t-il. La suite, vous ne vous en souvenez que par bribes d'horreur. L'interrogatoire. Le gouffre sombre et inondé. Le sort funeste de Dawson. Harper vous retrouvant sur la plage...

... Vous vous tournez vers Harper, votre esprit désormais totalement dans le présent. Elle semble avoir compris que vos souvenirs sont revenus. Sa main est dangereusement suspendue au-dessus de son arme. « Bon sang », dit-elle. « J'espérais que vous ne vous souviendriez pas de ce qui s'est passé la dernière fois que nous sommes venus dans cette pièce... » Elle prend une profonde inspiration tandis que vous vous jaugez mutuellement. « Bien, et maintenant ? » demande-t-elle. « J'ai toujours un travail à accomplir. Allez-vous vous mettre en travers de mon chemin ? »

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez une douloureuse trahison.

Les investigateurs doivent décider (choisir une option) :

- ☉ Aider l'agent Harper à terminer sa mission. Mettez en jeu la Cité des Profondeurs (v. II) à côté du deck Acte. Elle vous propose un nouvel objectif alternatif.
- ☉ Vous opposer à l'agent Harper. Cherchez Elina Harper dans la main, le deck, la pile de défausse et toutes les zones de jeu de tous les joueurs et retirez-la de la partie. Mettez en jeu la Cité des Profondeurs (v. III) à côté du deck Acte. Elle vous propose un nouvel objectif alternatif.

Mise en Place de l'Acte 2

Quand vous mettez en place l'Acte 2, commencez par installer les lieux comme représenté ci-dessous. Ensuite, en fonction du nombre d'investigateurs, effectuez les modifications suivantes :

- ☞ S'il y a exactement 4 investigateurs dans la partie, aucun changement n'est effectué.
- ☞ S'il y a exactement 3 investigateurs dans la partie, retirez de la partie le lieu Y'ha-nthlei marqué de la lettre C et décalez d'un cran vers le haut les trois lieux situés dans la rangée d'en dessous.
- ☞ S'il y a exactement 2 investigateurs dans la partie :
 - ◆ Retirez de la partie le lieu Y'ha-nthlei marqué de la lettre A et décalez d'un cran vers la droite les trois lieux situés à sa gauche (les deux qui sont situés sur la même rangée et le lieu Sanctuaire de Y'ha-nthlei dans la rangée d'en dessous).

◆ Ensuite, retirez de la partie le lieu Y'ha-nthlei marqué de la lettre B et décalez d'un cran vers la gauche les trois lieux situés à sa droite (les deux qui sont situés sur la même rangée et le lieu Sanctuaire de Y'ha-nthlei dans la rangée d'en dessous).

☞ S'il y a 1 seul investigateur dans la partie :

- ◆ Retirez de la partie le lieu Y'ha-nthlei marqué de la lettre C et décalez d'un cran vers le haut les trois lieux situés dans la rangée d'en dessous.
- ◆ Ensuite, retirez de la partie le lieu Y'ha-nthlei marqué de la lettre A et décalez d'un cran vers la droite les deux lieux situés à sa gauche sur la même rangée.
- ◆ Enfin, retirez de la partie le lieu Y'ha-nthlei marqué de la lettre B et décalez d'un cran vers la gauche les deux lieux situés à sa droite sur la même rangée.

- ☞ Chaque lieu devrait être adjacent à au moins 1 autre lieu.
- ☞ Ne regardez pas la face révélée des lieux retirés de la partie.

Placement des Lieux pour l'Acte 2



NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus : Les psalmodies des Profonds atteignent leur paroxysme. Les parois inhumaines de Y'ha-nthlei se distordent sous vos yeux, comme des poumons cherchant désespérément à respirer. L'air devient rare. L'eau s'infiltré par tous les murs. Rien ne peut plus arrêter la marée à présent. Rien ne peut plus arrêter le grand déluge. Un rugissement de triomphe retentit à travers la cité et les habitants des profondeurs y joignent leurs cris extatiques. Vous vous laissez tomber au sol, épuisé et résigné. Votre existence s'arrête ici. Et l'existence de l'humanité tout entière suivra bientôt.

☉ passez à la **Conclusion 8**.

Conclusion 1 : Vous vous ruez sur l'entrée de la cité sous-marine dans le fol espoir d'en réchapper vivant. Vous sentez les courants familiers tout autour de vous quand vous émergez de l'autre côté de ce seuil magique. Votre cœur martèle votre poitrine pendant tout le trajet jusqu'à ce que vous atteigniez la surface de l'eau et vous écrouliez sur un affleurement rocheux.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont fui Y'ha-nthlei.

☉ Ajoutez Dagon et Hydra à la pile de victoire. 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 subit 2 traumatismes physiques consécutifs au calvaire qu'ils ont vécu sous les vagues.

☉ Vérifiez si l'Acte 2b – « Briser l'Alignement » est dans la pile de victoire.

◆ Si oui, continuez à la **Conclusion 2**.

◆ Sinon, passez à la **Conclusion 3**.

Conclusion 2 : Alors que vous émergez des grottes du Récif du Diable, vous levez les yeux vers le ciel. Vous constatez avec soulagement que le soleil et la lune ne sont plus alignés. La marée commence à se retirer. La mer est enfin apaisée.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le complot des Profonds a été déjoué.

☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

☉ Vérifiez s'il y a une autre carte Acte est dans la pile de victoire.

◆ Si l'Acte 2b – « Conspiration Victorieuse » est dans la pile de victoire, passez à la **Conclusion 4**.

◆ Si l'Acte 2b – « Conspiration Démantelée » est dans la pile de victoire, passez à la **Conclusion 5**.

◆ S'il n'y en a pas, passez à l'**Épilogue**.

Conclusion 3 : Alors que vous émergez des grottes du Récif du Diable, vous levez les yeux vers le ciel, la gorge nouée. Le soleil et la lune sont toujours bloqués dans un alignement menaçant et la mer continue d'avaloir peu à peu le littoral.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le déluge a commencé.

☉ Vérifiez quelle carte Acte est dans la pile de victoire.

◆ Si l'Acte 2b – « Conspiration Victorieuse » est dans la pile de victoire, continuez à la **Conclusion 6**.

◆ Si l'Acte 2b – « Conspiration Démantelée » est dans la pile de victoire, passez à la **Conclusion 7**.

Conclusion 4 : L'agent Harper prend la parole en premier. « Nous l'avons fait. Je n'arrive pas à croire que nous ayons réussi. » Vous acquiescez. Non seulement vous avez pu arrêter les Profonds, mais vous avez également aidé l'agent Harper à accomplir sa mission. Elle fouille ses affaires et en sort une sorte de gros pistolet orange vif, charge une fusée de détresse dans le canon et tire en direction du ciel avec un sourire victorieux. « Ils vont venir nous chercher d'un instant à l'autre. Je suis sûre que vous serez largement récompensé pour votre aide, tant que vous acceptez de ne parler de tout cela à personne, bien entendu », dit-elle. Vous hochez la tête. Comme si quelqu'un allait vous croire de toute manière.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'agent Harper a accompli sa mission.

☉ Chaque investigateur reçoit 3 points d'expérience bonus.

☉ Passez à l'**Épilogue**.

Conclusion 5 : Aucun signe de l'agent Harper. Peut-être n'a-t-elle pas réussi à quitter la cité en vie. Vous gardez l'espoir qu'elle s'en soit sortie et qu'elle soit là, quelque part. D'un autre côté, vous êtes un peu soulagé. Au moins, personne ne pourra plus jamais utiliser le trésor de Y'ha-nthlei pour manipuler l'humanité. Ni le gouvernement ni les Profonds... personne.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les richesses des profondeurs sont perdues à tout jamais.

☉ Chaque investigateur reçoit 3 points d'expérience bonus.

☉ Passez à l'**Épilogue**.

Conclusion 6 : L'agent Harper prend la parole en premier. « Eh bien, mission accomplie. J'imagine. » Vous vous mordez les lèvres. Elle a peut-être accompli sa mission, mais l'emprise du rituel des Profonds sur le monde ne se relâchera jamais. Elle fouille ses affaires et en sort une sorte de gros pistolet orange vif, charge une fusée de détresse dans le canon et tire en direction du ciel avec un sourire victorieux. « Ils vont venir nous chercher d'un instant à l'autre. Ensuite, nous réduirons cette ville en cendres et avec un peu de chance, tout sera terminé », dit-elle. Vous n'en êtes pas si sûr. Le mal est déjà fait. Prendra-t-il fin un jour ? Ou n'avez-vous fait que retarder l'inévitable ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'agent Harper a accompli sa mission... mais à quel prix ?

☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes mentaux en se rendant compte que le monde ne sera plus jamais le même.

☉ Les investigateurs ont gagné la campagne... ?

Conclusion 7 : Aucun signe de l'agent Harper. Peut-être n'a-t-elle pas réussi à quitter la cité en vie. Vous gardez l'espoir qu'elle s'en soit sortie et qu'elle soit là, quelque part. D'un autre côté, vous êtes un peu soulagé. Au moins, personne ne pourra plus jamais utiliser le trésor de Y'ha-nthlei pour manipuler l'humanité. Ni le gouvernement ni les Profonds... personne. Vous scrutez attentivement les vagues à l'horizon. Le déluge semble s'être arrêté. Peut-être avez-vous suffisamment blessé les Profonds et leurs maîtres pour que leur rituel échoue pour de bon ? Ou peut-être attendent-ils le moment propice pour surgir de nouveau ? Tout est-il vraiment terminé ?

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les richesses des profondeurs ont été détruites... mais à quel prix ?

☉ Chaque investigateur subit 2 traumatismes mentaux en se rendant compte que le monde ne sera plus jamais le même.

☉ Les investigateurs ont gagné la campagne... ?

Conclusion 8 : Le rituel touche à sa fin, la côte orientale est la première à être engloutie par la mer. Le reste du continent suit rapidement. Les calottes glaciaires se mettent à fondre, condamnant ce qui reste de la Terre. Les villes tombent. L'humanité n'est plus. Seuls demeurent l'océan et l'alignement de corps célestes dans le ciel au-dessus. Ainsi, bien entendu, que les nouveaux héritiers de la Terre : Hydra, Dagon et leur progéniture.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les Profonds ont englouti la Terre.

☉ Chaque investigateur est tué.

☉ Les investigateurs ont perdu la campagne.

Épilogue

Ne lisez cet épilogue que si vous êtes invité à le faire.

Épilogue 1 : Le retour à Arkham se fait dans le plus grand calme. Après tout ce que vous avez traversé, vous pensiez que le calme serait un réel réconfort... mais vous êtes seul face à vos pensées ; des pensées tournées vers Innsmouth, les Profonds, les énormes monstres tapis sous les vagues. Vous vous surprenez à jeter des coups d'œil réguliers dans le rétroviseur, craignant d'apercevoir les phares de vos poursuivants, les yeux brillants et fixes des monstres aquatiques assis sur la banquette arrière, peut-être même le regard froid et mort d'un Thomas Dawson ayant muté jusqu'à être méconnaissable. Mais vous ne voyez rien d'autre que la route déserte.

Vous poussez un soupir et repassez dans votre tête les événements de ces dernières semaines, une fois de plus. Vous pensez avoir une vision relativement globale de ce qui s'est passé, mais vous avez la désagréable impression qu'il vous manque un élément. Un ultime trou dans vos souvenirs...

Vérifiez la section « Souvenirs Retrouvés » de votre Carnet de Campagne.

Si les 14 entrées suivantes sont inscrites sous la mention « Souvenirs Retrouvés », lisez le **Flashback XV**. Sinon, continuez à l'**Épilogue 2**.

- ☉ Un rendez-vous avec Thomas Dawson.
- ☉ Un combat contre un monstre terrifiant.
- ☉ Une décision de rester groupés.
- ☉ Une rencontre avec un culte secret.
- ☉ Un marché conclu avec Joe Sargent.
- ☉ Une piste suivie.
- ☉ Une intervention.
- ☉ Une évasion.
- ☉ Découverte d'une étrange idole.
- ☉ Découverte d'une cape blasphématoire.
- ☉ Découverte d'une relique mystique.
- ☉ Une conversation avec M. Moore.
- ☉ Le cycle de vie d'un « Profond ».
- ☉ Une douloureuse trahison.

Épilogue 2 : ...vous réprimez cette sensation. Cela n'a plus aucune importance. Cette épreuve est derrière vous maintenant. Innsmouth, Dagon, Hydra, Y'ha-nthlei ; ce ne sont plus que des souvenirs horribles que vous aimeriez pouvoir oublier, comme tous ces souvenirs que vous avez perdus. Vous appuyez sur l'accélérateur. Plus vite vous vous éloignerez de cet endroit maudit, mieux ce sera.

FLASHBACK XV

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous voilà de nouveau dans le bureau de l'agent Dawson à Boston. Il est sorti un instant afin de chercher un document à vous faire signer. Une sorte de formulaire de non-divulgence vous enjoignant à ne rien divulguer de ce que vous pourrez voir ou entendre pendant que vous serez au service du gouvernement ou quelque chose dans le genre. Plusieurs minutes passent. Vous commencez à déambuler dans le bureau, observant les livres et les cartes appartenant à Dawson. Certains sont inoffensifs — un bréviaire de médecine, un ouvrage sur l'histoire de la Nouvelle-Angleterre, un traité sur l'anatomie de la faune marine de l'Atlantique — mais les livres deviennent de plus en plus étranges à mesure que vous avancez.

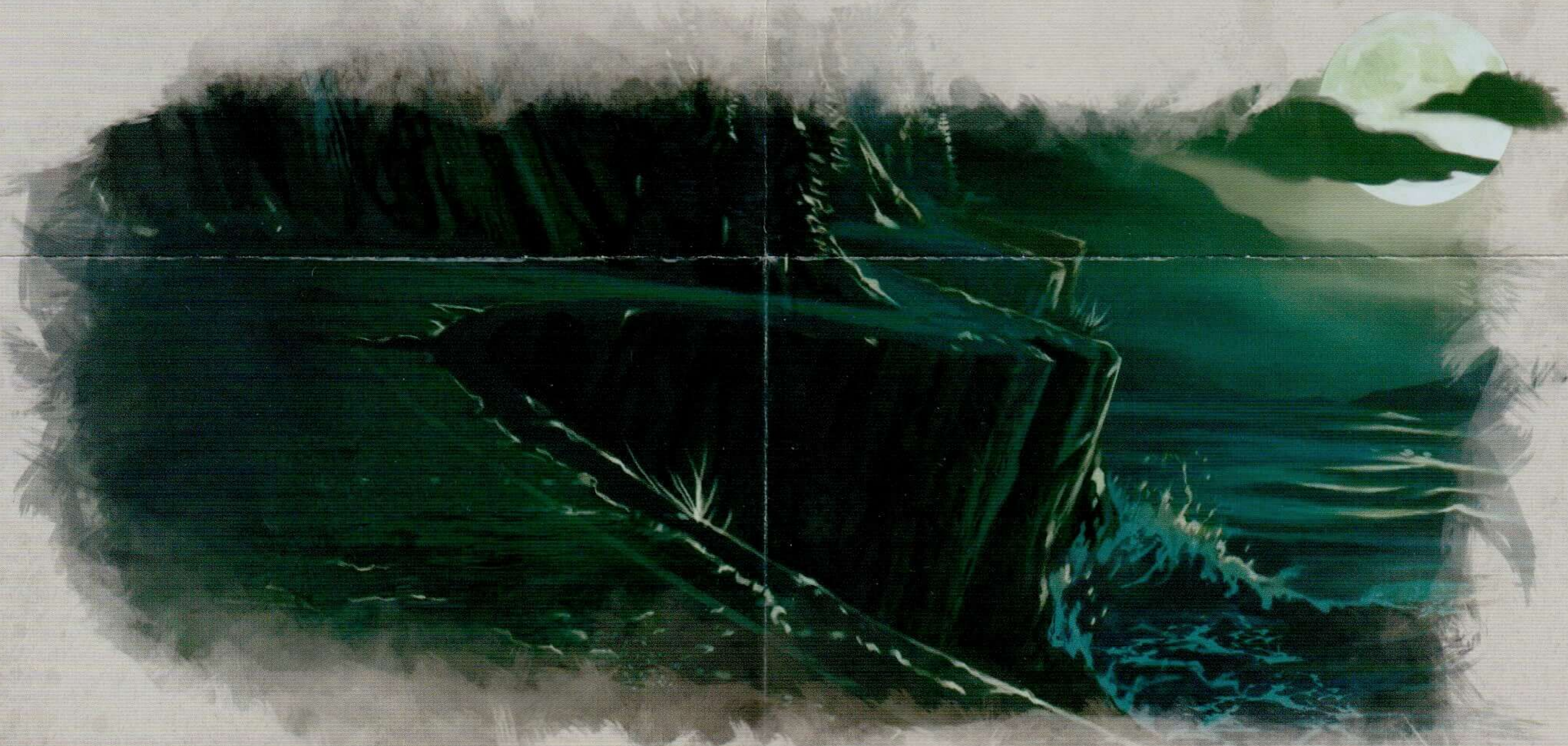
Vous remarquez une carte dépliée située en dessous des nombreux livres, enveloppes et documents éparpillés sur la surface du bureau de Dawson. Vous décidez d'y jeter un œil en espérant que Dawson ne revienne pas entre temps. Vous poussez les objets éparpillés pour examiner la carte. Il s'agit d'une immense carte nautique des océans du globe. Plusieurs emplacements sont marqués à l'encre noire. Un stylo plume se trouve juste à côté.

Les marques inscrites par Dawson sont pour le moins curieuses. Il y en a plus d'une douzaine recouvrant les différentes mers. Certaines se trouvent le long de la côte de divers continents, d'autres se trouvent en plein milieu de l'océan. Leur emplacement est indiqué par de larges cercles vides pour montrer que leurs coordonnées exactes sont inconnues. Des mots étranges sont écrits à la main à côté de chacun. P'tha'wei dans l'Atlantique Nord, près de Groenland. Yhe'nthalla dans l'Atlantique Sud, près du littoral africain. R'lyeh au cœur de l'océan Pacifique. Th'alliewa à l'est de l'océan Indien, près de l'Australie. Une dizaine d'autres sont marqués d'un point d'interrogation montrant que les données sont incomplètes. Vous poussez délicatement le livre qui recouvre l'Amérique du Nord et découvrez une autre marque près de la côte du Massachusetts. Y'ha-nthlei.

Vous appuyez de toutes vos forces sur le frein et stoppez la voiture maintenant que vous êtes revenu dans le présent. Non. Cela ne se peut. La terreur vous serre le cœur alors que la vérité s'impose à vous. Non !

Y'ha-nthlei n'était pas l'unique demeure des Profonds, mais une parmi de nombreuses autres.

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez *La terrible vérité*.



Notes de Conception

Félicitations pour avoir terminé la campagne *La Conspiration d'Innsmouth* !

Le Cauchemar d'Innsmouth (titre original : *The Shadow over Innsmouth*) est l'un des récits de Lovecraft les plus appréciés. Le récit parvient à instaurer plusieurs degrés de suspense de par sa présentation d'une Innsmouth aussi sordide qu'hostile qui pousse le lecteur à se demander ce qui ne tourne pas rond dans cette étrange ville. Au moment où le personnage principal se rend compte qu'il est en danger, il est déjà trop tard. Mais c'est la révélation finale qui a vraiment marqué les esprits.

Lorsque nous travaillions sur l'histoire de *La Conspiration d'Innsmouth*, je voulais retranscrire le même sens de mystère et de suspense, mais sans se reposer uniquement sur la narration du *Cauchemar d'Innsmouth* et sans en reprendre le retournement de situation final. À la place, je me suis focalisé sur les Profonds eux-mêmes ; quelles sont leurs motivations ? Leurs méthodes ? À quel style d'horreur sont-ils rattachés en particulier ? À quoi pourrait bien ressembler une conspiration de Profonds pour conquérir le monde ? Comment un autre conspirateur — un agent du gouvernement par exemple — pourrait-il contrecarrer un tel complot ? Que pourraient-ils espérer gagner au passage ?

L'ajout de l'agence fournit des personnages avec lesquels on peut interagir, Thomas Dawson et Elina Harper. Mais plus important encore, l'agence ajoute un nouvel angle de lecture à ce mystère. La « conspiration » du titre pouvant être interprétée comme celle du gouvernement et non celle des Profonds.

Afin de brouiller les pistes concernant le déroulé de l'histoire, j'ai décidé de séparer les scénarios en deux lignes temporelles distinctes et forcer les joueurs à les jouer « dans le désordre ». Trois des huit scénarios sont donc des « flashbacks » qui apportent aux joueurs des éclaircissements sur les événements qui se sont déroulés avant le début de la campagne. En plus de fournir une accroche intéressante au premier scénario, cela a mené au développement des flashbacks comme mécanisme central de la campagne. Chercher leurs souvenirs perdus donne des objectifs à atteindre pour les investigateurs et ajoute de la rejouabilité. Enfin, cela permet de cacher les mystères cachés derrière l'histoire que les investigateurs ne peuvent découvrir que s'ils travaillent dur pour les trouver.

Nous espérons que vous avez apprécié ce voyage mémoriel à travers les mystères d'Innsmouth malgré l'accueil plutôt froid que vous ont réservé les habitants de la ville. Cet accueil était cependant loin d'être aussi froid que ne le sera notre prochaine campagne...

— Matthew Newman

Crédits

Fantasy Flight Games

Conception et développement de l'extension : Matthew Newman et Jeremy Zwirn, avec Josiah « Duke » Harrist

Producteur : Calli Oliverius

Rédaction : B.D. Flory

Relecture : Jeremiah J. Shaw

Responsable des jeux de cartes : Jim Cartwright

Groupe histoire d'Horreur à Arkham : Kara Centell-Dunk et Phil Henry

Direction Créative de l'histoire et de l'univers : Katrina Ostrander

Conception graphique de l'extension : Neal W. Rasmussen

Coordinateur de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Direction artistique : Deborah Garcia et Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination des contrôles de la qualité : Andrew Janeba et Zach Tewelthomas

Responsables de la production : Justin Anger et Jason Glawe

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable projet senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif de jeu : Nate French

Chef du studio : Chris Gerber

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Joffrey Beltran et Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Testeurs : Cody Anderson, John Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Shannon Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jacob Carnine, Riley « Not a Fish » Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Dan Gillette, Patrick Haggerty, James « Finbred » Howell, Andrew Janeba, Gary Lee, Casey Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Adam Nelson, Rebbekah Nelson, Josh Parrish, Lori Redman, Stephen Redman, Chad « Fully Blessed » Reverman, Scarlett Reverman, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Alexander Skeggs, Aaron « Crazy Grenade-Chucker » Strunk, Michael « Louise » Strunk, Zach « Thelma » Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon et Nick « #blessed » Willis