

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

HORREUR À TOUTE VITESSE

PAQUET MYTHE

Horreur à Toute Vitesse est le Scénario V 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 V : Horreur à Toute Vitesse

Les arbres défilent le long de la vieille route terreuse à l'extérieur d'Innsmouth. Le soleil s'est couché à l'ouest, ne laissant que la lumière de la lune pour éclairer les routes poussiéreuses de sa lumière féerique.

« Là », s'exclame l'agent Harper depuis le siège passager en criant pour couvrir le vrombissement du moteur. Elle vous montre du doigt un point sur la carte qu'elle a déployée sur ses genoux. « Le Phare de la Pointe du Faucon, c'est là que doit se trouver Oceiros. »

Un frisson vous parcourt l'échine. Si vos souvenirs sont exacts, Oceiros est celui qui vous a laissé pour mort dans les tunnels aquatiques. Vous demandez à Harper si la Pointe du Faucon est loin d'Innsmouth, vous espérez y parvenir avant que l'Ordre ne s'aperçoive que vous avez disparu.

Elle soupire. « Ce n'est pas très loin, mais les routes sont particulièrement sinueuses. Elles peuvent se révéler impraticables. Un virage loupé et... » Harper et vous apercevez les lumières dans le rétroviseur en même temps. Des phares. Ils apparaissent plus gros et plus lumineux à chaque seconde. Harper laisse échapper un juron. « J'imagine que ce ne sont pas des amis à vous ? »

Vous secouez la tête et raffermissez votre prise sur le volant. Il semble que l'Ordre a déjà eu vent de votre fuite d'Innsmouth. Vous dites à l'agent Harper de bien s'accrocher et écrasez le champignon.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place du Scénario

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Horreur à Toute Vitesse*, *Brouillard sur Innsmouth*, *En Panne*, *Souvenirs Fragmentés* et *Antiques Fléaux*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Constituez le deck Route en effectuant les étapes suivantes :

- ◆ Trouvez le lieu *Abords de la Pointe du Faucon* et les 6 exemplaires du lieu *Long Détour*. Tous se trouvent au verso d'un lieu *Vieille Route d'Innsmouth*. Mettez-les tous de côté, hors jeu. (*Les lieux Long Détour ne sont pas utilisés dans le deck Route.*)
- ◆ Mélangez le lieu *Abords de la Pointe du Faucon* mis de côté avec deux lieux *Vieille Route d'Innsmouth* restants pour former la base du deck Route.
- ◆ Placez aléatoirement tous les lieux *Vieille Route d'Innsmouth* restants au-dessus.
- ◆ Toutes les cartes du deck Route doivent avoir leur face *Vieille Route d'Innsmouth* visible, de manière à ce que les joueurs ne puissent pas distinguer leurs versos.

☉ Mettez en jeu les 3 cartes du dessus du deck Route en formant une ligne droite allant de la gauche vers la droite, où la gauche correspond à « l'arrière » et la droite à « l'avant » (*voir Placement des Lieux à la page suivante*).

☉ Choisissez les véhicules. Les investigateurs peuvent utiliser deux véhicules différents dans ce scénario : la Voiture de Thomas Dawson et la Voiture d'Elina Harper. Chaque investigateur doit choisir un véhicule dans lequel monter. Pas plus de deux investigateurs peuvent monter dans le même véhicule. (*Voir Véhicules à la page suivante.*)

- ◆ Chaque véhicule dans lequel au moins un investigateur est monté commence la partie dans le lieu *Vieille Route d'Innsmouth* situé à l'avant. Retirez chaque autre véhicule de la partie.
- ◆ Chaque véhicule commence la partie avec sa face (*En Marche*) visible (*voir En Marche/À l'Arrêt à la page suivante*).
- ◆ Chaque investigateur commence la partie dans le véhicule à bord duquel il a choisi de monter.
- ◆ Déclenchez le mot-clé *Route X* de ce lieu quand il est révélé (*voir Route X à la page suivante*).

☉ Choisissez les conducteurs. Un investigateur dans chaque véhicule doit être désigné comme le conducteur de ce véhicule.

- ◆ Il doit toujours y avoir un conducteur dans chaque véhicule ayant au moins un investigateur à bord. Si le conducteur quitte le véhicule ou est éliminé, choisissez un autre investigateur dans ce véhicule pour devenir le nouveau conducteur.

☉ En fonction du nombre de joueurs dans la partie :

- ◆ S'il y a 1 seul joueur dans la partie, aucun changement n'est effectué.
- ◆ S'il y a 2 ou 3 joueurs dans la partie, prenez aléatoirement 1 ennemi **Véhicule** dans les sets de rencontre réunis. Générez cet ennemi dans le lieu situé le plus à l'arrière.
- ◆ S'il y a 4 joueurs dans la partie, prenez aléatoirement 2 ennemis **Véhicule** dans les sets de rencontre réunis. Générez ces ennemis dans le lieu situé le plus à l'arrière.

☉ Vérifiez votre Carnet de Campagne. En fonction des circonstances suivantes, une version différente de l'Intrigue 1 sera utilisée dans ce scénario. Retirez de la partie l'autre version de l'Intrigue 1.

- ◆ Si la *Terreur du Récif du Diable* est morte, utilisez l'Intrigue 1a – La Poursuite est Lancée ! (v. II).
- ◆ Sinon, utilisez l'Intrigue 1a – La Poursuite est Lancée ! (v. I).

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

☉ Vous êtes maintenant prêt à commencer.

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,                   

☉ *La Terreur du Récif du Diable* est vivante.

Véhicules

Un soutien avec le mot-clé Véhicule représente un véhicule dans lequel les investigateurs peuvent entrer ou sortir. Un soutien avec ce mot-clé est appelé « un véhicule » et suit les règles suivantes :

- ☉ Tant que la mini-carte d'un investigateur est placée sur un véhicule, cet investigateur est dans ce véhicule. Tant que la mini-carte d'un investigateur est placée sur le lieu où se trouve ce véhicule, cet investigateur n'est pas dans le véhicule (*même s'il est dans le même lieu que le véhicule*).
- ◆ En tant que capacité , un investigateur a le droit d'entrer ou de sortir d'un véhicule dans son lieu. Déplacez la mini-carte de cet investigateur du lieu vers le véhicule ou du véhicule vers le lieu pour indiquer sa nouvelle position. Chaque investigateur ne peut effectuer cette capacité qu'une fois par round.
- ◆ Un investigateur dans un véhicule est également considéré comme étant dans le lieu de ce véhicule.
- ◆ Tant qu'un investigateur est dans un véhicule, cet investigateur ne peut pas se déplacer indépendamment du véhicule.
- ☉ Les véhicules possèdent généralement une ou plusieurs capacités qui leur permettent de se déplacer vers un lieu connexe. Quand un véhicule se déplace d'un lieu à un autre, tous les investigateurs dans ce véhicule se déplacent avec le véhicule.
- ☉ Les véhicules ne modifient ni le déplacement ni l'engagement des ennemis à moins que le contraire ne soit spécifiquement indiqué.

En Marche / À l'Arrêt

Dans ce scénario, les véhicules peuvent être « en marche » ou « à l'arrêt » comme indiqué sur leurs deux faces. La différence entre un véhicule en marche et un véhicule à l'arrêt est indiquée par le texte de jeu sur chaque face. Le moteur d'un véhicule peut être démarré ou arrêté en utilisant la capacité de ce véhicule et en le retournant sur son autre face.

- ☉ De manière générale, les investigateurs ne pourront progresser que dans un véhicule en marche. Cependant, il peut parfois être utile de s'arrêter à l'approche d'un lieu dangereux comme une Route à Flanc de Falaise ou un Virage Serré. Soyez prudent au volant !

Route X

Lors de ce scénario, les investigateurs voyagent sur la Vieille Route d'Innsmouth pour rejoindre la Pointe du Faucon. Cette route est globalement rectiligne, de la gauche vers la droite, mais elle comporte occasionnellement quelques embranchements.

Chaque fois qu'un lieu avec le mot-clé Route X est révélé, s'il n'y a pas de lieu devant le lieu que vous venez de révéler, mettez en jeu X nouveaux lieux devant en formant une colonne, face Vieille Route d'Innsmouth visible. Le premier de ces lieux doit être le lieu du dessus du deck Route. Chaque autre lieu doit être pris parmi les lieux Long Détour mis de côté (*s'il ne reste pas assez de lieux Long Détour de côté, utilisez-en autant que possible*). Mélangez ces lieux afin que les joueurs ne puissent pas savoir lequel est lequel.

Exemple : Trish est la conductrice de la Voiture d'Elina Harper et elle vient de déplacer cette voiture sur un lieu non-révéler. Il s'agit d'une Bifurcation avec le mot-clé « Route 2 ». Étant donné qu'il n'y a pas encore de lieu devant la Bifurcation, elle doit placer 2 lieux Vieille Route d'Innsmouth devant la Bifurcation. Elle prend la carte du dessus du deck Route et une carte Long Détour mise de côté, elle mélange ces deux cartes pour ne pas pouvoir les distinguer et les met en jeu en formant une colonne devant la Bifurcation.

- ☉ De manière générale, il vaut mieux éviter de faire un Long Détour car cela vous ralentira et vous fera perdre du temps pour atteindre la Pointe du Faucon.
- ☉ **Lors de ce scénario, chaque lieu est connexe à chaque lieu situé derrière lui et à chaque lieu situé devant lui. Par contre, les lieux situés dans la même colonne ne sont pas connexes entre eux.**

Placement des Lieux dans Horreur à Toute Vitesse

Arrière



Avant

Un ou plusieurs autres lieux seront mis en jeu devant la Vieille Route d'Innsmouth la plus en avant via le mot-clé Route X.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont été vaincus) : Le trajet jusqu'à la Pointe du Faucon est loin d'être une partie de plaisir. Entre les cultistes sur vos talons et les créatures tapies dans les bois joutant Innsmouth, votre véhicule est harcelé de tous les côtés. Sans espoir d'en réchapper en un seul morceau, vous abandonnez votre véhicule et vous enfoncez à pied dans les bois. Quand vous apercevez enfin la lumière du phare au loin, l'aube commence déjà à baigner le ciel d'une lueur orangée. « Enfin », grogne l'agent Harper. Sans prendre le temps de vous reposer, vous mettez le cap sur le phare, exténué, mais déterminé.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont atteint le phare après le lever du soleil.
- ☉ 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.

☉ Continuez au **Scénario VI : Une Lueur dans le Brouillard**.

Conclusion 1 : Vous poussez un soupir de soulagement en apercevant la lumière du phare percer le brouillard. « Garons-nous ici et finissons à pied », suggère Harper. « S'il y a quelqu'un dans le phare, autant qu'il ne nous entende pas approcher. » Cela semble avisé. Vous ne saviez pas trop à quoi vous attendre en atteignant la Pointe du Faucon, mais tout semble indiquer qu'il s'agit d'un autre repaire de l'Ordre. Vous vérifiez par deux fois que vous n'êtes pas suivis, puis vous garez sur le côté de la route. Vous sortez vos affaires du coffre et continuez votre périple à pied vers le phare de la Pointe du Faucon...

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que les investigateurs ont atteint le phare avant le lever du soleil.
- ☉ 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.
- ☉ Continuez au **Scénario VI : Une Lueur dans le Brouillard**.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
La Conspiration d'Innsmouth – Une Lueur dans le Brouillard.

