

# HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

## LA TANIÈRE DE DAGON

PAQUET MYTHE

La Tanière de Dagon est le Scénario VII 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  $\diamond$  (béni) ou  $\heartsuit$  (maudit). Ces pions se trouvent dans la boîte deluxe *La Conspiration d'Innsmouth*.

### Scénario VII : La Tanière de Dagon

JEUDI 15 SEPTEMBRE 1927

UNE SEMAINE PLUS TÔT

**Introduction 1 :** Vous vous tenez devant les marches de marbre craquelées menant à la loge maçonnique de l'Ordre Ésotérique de Dagon. Toutes les preuves que vous avez réunies vous mènent ici. Quoi qu'il se passe dans cette ville, l'Ordre en est à l'origine. Vous en êtes certain... mais leur objectif final demeure un mystère.

La ville est étrangement calme pendant que vous attendez devant l'entrée du bâtiment. Jadis, l'opulence de ce lieu devait être impressionnante. Mais, des années de délabrement et dégâts liés aux inondations l'ont réduit à l'état de quasi-ruine. Sa peinture autrefois blanche est désormais grisâtre et s'écaille. Plusieurs piliers devant l'entrée commencent à s'écrouler. Ce lieu demeure cependant l'un des plus impressionnants d'Innsmouth, dégageant quelque autorité malgré son état de décrépitude. Non, pas d'autorité... quelque chose de plus sombre. Comme une menace rampante, indicible.

« Êtes-vous prêt ? » demande l'agent Dawson. Son calme habituel a disparu, remplacé par une gravité qui vous prend au dépourvu. « Nous y sommes. C'est ici que nous trouverons des réponses. »

Vous n'en êtes pas si sûr. Toutes les pistes que vous avez suivies jusqu'ici n'ont mené qu'à plus de questions.

Vérifiez votre Carnet de Campagne :

☉ Si la mission a réussi, continuez à l'**Introduction 2**.

☉ Si la mission a échoué, passez à l'**Introduction 3**.

**Introduction 2 :** L'agent Harper a été capturée quand elle s'est rapprochée de l'Ordre, mais l'interrogatoire de son ravisseur n'a pas été très fructueux. Tout ce que vous savez, c'est que l'influence de l'Ordre imprègne chaque aspect de la vie des habitants d'Innsmouth, des plus puissants notables aux simples citoyens. Finance, religion, politique... tout est lié à ce culte, d'une manière ou d'une autre. Le pire est que nombre d'habitants d'Innsmouth semblent être d'une dévotion fanatique envers l'Ordre. Si bien que vous ne savez même plus s'il s'agit encore d'une vraie ville. Inutile de se demander pourquoi les habitants sont si hostiles vis-à-vis des étrangers.

Ce n'est qu'en enquêtant dans le Récif du Diable que vous avez commencé à comprendre à quel point Innsmouth était corrompue. C'est là que vous avez découvert ce que cachait l'ordre : les créatures monstrueuses qui émergent des profondeurs, arpentent les îles et prient quelque immonde divinité. Peut-être ce « Dagon » vénéré par l'Ordre.

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

☉ Si une décision de rester groupés est inscrite sous la mention « Souvenirs Retrouvés », passez à l'**Introduction 4**.

☉ Sinon, passez à l'**Introduction 5**.

**Introduction 3 :** Vous êtes persuadé que l'agent Harper a été enlevée quand elle a commencé à enquêter sur l'Ordre. Votre propre enquête aurait probablement fini de la même manière si vous n'aviez pas fait profil bas pendant une semaine après le soulèvement de la population. C'est comme si l'influence de l'Ordre imprégnait chaque aspect de la vie des habitants d'Innsmouth, des plus puissants notables aux simples citoyens. Finance, religion, politique... tout est lié à ce culte, d'une manière ou d'une autre. Le pire est que nombre d'habitants d'Innsmouth semblent être d'une dévotion fanatique envers l'Ordre. Si bien que vous ne savez même plus s'il s'agit encore d'une vraie ville. Inutile de se demander pourquoi les habitants sont si hostiles vis-à-vis des étrangers.

Ce n'est qu'en enquêtant dans le Récif du Diable que vous avez commencé à comprendre à quel point Innsmouth était corrompue. C'est là que vous avez découvert ce que cachait l'ordre : les créatures monstrueuses qui émergent des profondeurs, arpentent les îles et prient quelque immonde divinité. Peut-être ce « Dagon » vénéré par l'Ordre.

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

☉ Si une décision de rester groupés est inscrite sous la mention « Souvenirs Retrouvés », continuez à l'**Introduction 4**.

☉ Sinon, passez à l'**Introduction 5**.

**Introduction 4 :** Crac. L'agent Dawson ouvre en grand les portes d'entrée du bâtiment et vous le suivez de près. À l'intérieur, les couloirs sont sombres et étrangement silencieux, seulement brisé par un bruit ténu d'eau qui coule. « Je n'aime pas ça », déclare Dawson tandis que les portes se referment derrière vous. Il dégaine son arme, allume sa lampe-torche et balaye la pièce. « Nous devrions rester groupés. L'union fait la force. » Vous hochez la tête. L'Ordre s'est révélé particulièrement dangereux et ils n'aimeraient certainement pas vous voir fureter dans leur quartier général.

Continuez à la **Mise en Place**.

**Introduction 5 :** Crac. L'agent Dawson enfonce en grand les portes d'entrée du bâtiment et vous le suivez de près. À l'intérieur, les couloirs sont sombres et étrangement silencieux, seulement brisé par un bruit ténu d'eau qui coule. « C'est plutôt calme. Pas de cérémonie ce soir, je suppose. Tant mieux », déclare Dawson tandis que les portes se referment derrière vous. Il allume sa lampe-torche et éclaire une porte adjacente « Nous devrions nous séparer pour couvrir plus de terrain. Essayez de découvrir ce qui se trame ici. On se retrouve plus tard. » Vous acquiescez et vous dirigez dans la direction opposée.

Continuez 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,  $\clubsuit$ ,  $\clubsuit$ ,  $\heartsuit$ ,  $\heartsuit$ ,  $\spadesuit$ ,  $\spadesuit$ ,  $\diamondsuit$ ,  $\diamondsuit$ ,  $\heartsuit$ ,  $\spadesuit$ .

☉ La mission a échoué.

☉ Aucun des éléments suivants n'est inscrit sous la mention « Souvenirs Retrouvés » : une décision de rester groupés, une rencontre avec un culte secret et une évasion.

## Mise en Place des Investigateurs

Effectuez cette étape avant de mettre en place votre investigateur.

- Cherchez Elina Harper dans les decks de tous les investigateurs et retirez-la de la partie pour la durée de ce scénario.

## Mise en Place du Scénario

- Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *La Tanière de Dagon*, *Agents de Dagon*, *Cavernes Inondées*, *Syzygie*, *Sombre Culte* et *Portes Closes*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



- Préparez les clés de la manière suivante :

- Mettez de côté face visible la clé noire, la clé bleue, la clé verte, la clé violette et la clé rouge.
- Mettez de côté face cachée la clé blanche et la clé jaune. Mélangez-les de manière à ne pas pouvoir les distinguer.

- Mettez en jeu les lieux suivants : Grand Hall d'Entrée, Couloir Nauséabond, les deux exemplaires de Salle du Rez-de-Chaussée, les deux exemplaires de Salle du Premier Étage, Salle du Deuxième Étage (voir le placement des lieux ci-contre).

- Chaque investigateur commence la partie dans le Grand Hall d'Entrée.
- Mettez chaque autre lieu de côté, hors jeu.

- Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : les deux exemplaires de la trahison *Syzygie*, les deux exemplaires de la trahison *Alignement Marémoteur*, le soutien d'histoire double-face *Statue de Y'ha-nthlei*, l'ennemi *Apôtre de Dagon* et l'ennemi double-face *Dagon*.

- Vérifiez la section « Souvenirs Retrouvés » du Carnet de Campagne. S'il y a...

- ... 4 souvenirs ou moins d'inscrits, ajoutez 5 pions à la réserve du Chaos.
- ... entre 5 et 7 souvenirs d'inscrits, ajoutez 2 pions à la réserve du Chaos.
- ... 8 souvenirs ou plus d'inscrits, ajoutez 5 pions à la réserve du Chaos.

- Vérifiez la section « Souvenirs Retrouvés » du Carnet de Campagne. Si une *évasion* est inscrite sous la mention « Souvenirs Retrouvés », cherchez l'ennemi **Suspect** entouré sous la mention « Suspects Possibles » et mettez-le de côté, hors jeu.

- Vérifiez la section « Souvenirs Retrouvés » du Carnet de Campagne.

- Si une *rencontre avec un culte secret* est inscrite sous la mention « Souvenirs Retrouvés », utilisez l'Intrigue 1a – « L'Initiation (v. I) » quand vous constituez le deck Intrigue, et retirez l'Intrigue 1a « L'Initiation (v. II) » de la partie.

- Sinon, utilisez l'Intrigue 1a – « L'Initiation (v. II) » quand vous constituez le deck Intrigue, et retirez l'Intrigue 1a « L'Initiation (v. I) » de la partie.

- Vérifiez la section « Souvenirs Retrouvés » du Carnet de Campagne.

- Si une *décision de rester groupés* est inscrite sous la mention « Souvenirs Retrouvés », cherchez Thomas Dawson dans la collection et mettez-le en jeu, sous le contrôle de n'importe quel investigateur. Quand vous constituez le deck Intrigue, utilisez l'Intrigue 2a – « Ce qui Rôde en Dessous (v. I) » et retirez de la partie l'Intrigue 2a – « Ce qui Rôde en Dessous (v. II) ».

- Sinon, mettez de côté Thomas Dawson, hors jeu. Quand vous constituez le deck Intrigue, utilisez l'Intrigue 2a – « Ce qui Rôde en Dessous (v. II) » et retirez de la partie l'Intrigue 2a – « Ce qui Rôde en Dessous (v. I) ».

- 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.

## Dépenser les Clés

Lors de ce scénario, les investigateurs peuvent être amenés à dépenser 1 ou plusieurs clés. Seul l'investigateur qui contrôle une clé a le droit de la dépenser. Les clés dépensées sont placées sur la carte de référence du scénario.

## Placement des Lieux dans « La Tanière de Dagon »



## Clés

Dans ce scénario, les clés représentent les éléments suivants :

- Rouge : un blason gravé d'un glyphe représentant un grand sacrifice.
- Bleu : un parchemin détaillant certaines des activités et certains des secrets de l'ordre.
- Vert : un blason représentant un œil de poisson grand ouvert.
- Violet : un blason orné d'un cercle de mots écrits dans un alphabet que vous ne connaissez pas.
- Noir : un blason gravé d'un symbole ésotérique.
- Blanc/Jaune : des blasons dont les glyphes représentent un alignement de corps célestes. La clé blanche montre la lune passant devant le soleil et la clé jaune montre le soleil passant devant la lune.

## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) :** Cet endroit est bien plus dangereux que ce que vous imaginiez. Vous trébuchez en fuyant à travers les couloirs inondés et plongés dans l'obscurité, revenant sur vos pas le plus rapidement possible pour regagner l'entrée. Votre cœur bat la chamade quand vous atteignez enfin la sortie. Vous poussez un soupir de soulagement en franchissant la porte.

Seulement vous êtes loin d'être en sécurité. Une foule d'habitants en colère vous attend au pied des marches. Ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez leur échapper. « Là ! Attrapez-les ! » crie une femme ridée qui semble à la tête de la foule. Vous êtes encerclé en un instant. Vous luttez pour sauver votre peau, en vain. La dernière chose dont vous vous souvenez est d'avoir été tiré de force à travers les couloirs de l'Ordre en direction de quelque funeste destin...

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Dagon s'est réveillé.

☉ Passez à la **Conclusion 1**.

**Conclusion 1 :** Vous vous trouvez dans un tout nouvel endroit, allongé sur le ventre. Le sol est fait de pierre humide. Vos bras sont solidement attachés dans votre dos. Vous n'avez aucune idée de la manière dont vous êtes arrivé ici. Vous reprenez peu à peu vos esprits. Vous tendez le cou pour examiner les environs, mais il fait trop sombre pour voir quoi que ce soit dans cette cellule de pierre.

« Je vous le demande une dernière fois. Qui vous a envoyé ici ? » demande une voix profonde et éraillée comme le coassement d'un crapaud.

Vous entendez la voix de baryton familière de l'agent Dawson répondre : « Ton haleine refoule. Déjà entendu parler du brossage de dents ? » Le sarcasme de ses paroles ne parvient pas tout à fait à cacher ses tremblements.

« Vos moqueries ne servent qu'à masquer votre peur », répond la voix. « Très bien. Puisque vous ne nous êtes plus d'aucune utilité, vous serez le premier à être sacrifié. »

Vos yeux commencent à s'habituer à l'obscurité. Vous parvenez à voir la silhouette de Dawson de l'autre côté de la cellule. Il est à genoux devant une trappe métallique creusée dans le sol. Un vieil homme encapuchonné presse un couteau contre sa gorge. Quelqu'un soulève la trappe et les yeux de Dawson s'écarquillent. Il vous lance un dernier regard désespéré, secoue lentement la tête et vous fait glisser discrètement quelque chose sur le sol de pierre. Enfin, la silhouette encapuchonnée le pousse. Avec la faible luminosité, personne ne remarque la clé de voiture qui vient s'arrêter juste à côté de vous.

Vous saisissez la clé et la glissez dans votre poche avant d'être violemment poussé en avant. Deux paires de mains froides et visqueuses vous attrapent par les épaules et la silhouette encapuchonnée vous place le couteau sur la gorge. Tout ce que vous voyez de son visage, ce sont ses yeux globuleux qui ne clignent pas.

« Oceiros, ceux-là ont également été trouvés dans la tanière de Dagon », explique une autre voix à la silhouette encapuchonnée. « Nous pensons que ce sont ceux qui furetaient autour du Récif du Diable. »

L'homme au couteau hoche la tête. « À votre tour », déclare-t-il. « Dites-nous pourquoi vous êtes ici et nous vous laisserons peut-être partir. Qui vous a envoyé ? Qu'avez-vous vu ? »

☉ 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. Inscrivez cette expérience sous la mention « Expérience non dépensée » de votre Carnet de Campagne, **mais ne la dépensez pas tout de suite**. Il vous sera indiqué ultérieurement quand dépenser cette expérience.

☉ S'il y a un ennemi **Suspect** dans la pile de victoire, indiquez dans votre Carnet de Campagne que le gardien de la porte a été vaincu.

☉ L'investigateur principal doit décider :

◆ Ne rien dire à Oceiros. Continuez à la **Conclusion 2**.

◆ Mentir à Oceiros. Passez à la **Conclusion 3**.

◆ Tout avouer à Oceiros. Passez à la **Conclusion 4**.

**Conclusion 2 :** Vous vous remémorez le lent hochement de tête de l'agent Dawson et savez ce qu'il voulait dire par ce geste. Vous regardez l'homme dans ses yeux qui ne clignent pas, mâchoire serrée, sans prononcer un mot. Nul besoin de parler pour que votre interlocuteur comprenne vos intentions. « Très bien. Votre défiance ne vous rapportera qu'un trépas lent et douloureux. » La trappe de métal s'ouvre à nouveau. À l'intérieur, vous ne voyez rien d'autre que les ténèbres. Vous ne quittez pas votre géolier des yeux.

« Prenez ce qu'ils ont dérobé au phare, tout de suite », ordonne Oceiros à l'une des autres silhouettes en robes. « C'est l'heure de débiter notre grand œuvre. Personne ne se mettra plus en travers des plans de l'Ordre. Bientôt, tous comprendront l'ordre naturel de la vie. » Il fait un geste en direction des individus qui vous retiennent, et vous êtes brutalement jeté en avant. Les mains visqueuses vous relâchent et vous tombez soudain dans l'obscurité. La dernière chose que vous ressentez est votre tête qui heurte la pierre froide, puis...

☉ Ajoutez 1 pion ♣ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

☉ Continuez à l'**Interlude IV : Vérités Cachées**.

**Conclusion 3 :** Vous pensez que le seul moyen de vous en tirer est de convaincre les membres de l'Ordre que vous ne savez pas ce qu'ils traquent, ou que vous n'en avez cure. Vous mentez du mieux que vous le pouvez, tâchant de les convaincre que vous vous trouviez juste au mauvais endroit au mauvais moment. « Et qu'en est-il de votre infortuné compagnon ? » demande votre interlocuteur. Vous lui répondez que vous n'avez jamais vu cet homme de votre vie. « Peut-être dites-vous la vérité », déclare l'homme. Vous poussez un léger soupir de soulagement, mais vos espoirs sont vite douchés. « Peu importe. Vous en avez trop vu et nous devons vous réduire au silence de toute façon. N'ayez crainte. Vous rejoindrez bientôt les nôtres. » La trappe de métal s'ouvre à nouveau. À l'intérieur, vous ne voyez rien d'autre que les ténèbres.

« Prenez ce qu'ils ont dérobé au phare, tout de suite », ordonne Oceiros à l'une des autres silhouettes en robes. « C'est l'heure de débiter notre grand œuvre. Personne ne se mettra plus en travers des plans de l'Ordre. Bientôt, tous comprendront l'ordre naturel de la vie. » Il fait un geste en direction des individus qui vous retiennent, et vous êtes brutalement jeté en avant. Les mains visqueuses vous relâchent et vous tombez soudain dans l'obscurité. La dernière chose que vous ressentez est votre tête qui heurte la pierre froide, puis...

☉ Ajoutez 1 pion ♠ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

☉ Continuez à l'**Interlude IV : Vérités Cachées**.

**Conclusion 4 :** Vous n'avez pas signé pour cela. Espérant éviter le sort subi par Dawson, vous n'avez d'autre choix que de dire toute la vérité à votre interlocuteur. Vous lui expliquez que vous avez été engagé par Dawson pour retrouver un agent disparu et lui décrivez en détail les événements des dernières semaines, y compris votre visite du Récif du Diable et votre enquête dans les locaux de l'Ordre. Un léger sourire se dessine sur le visage de l'homme à mesure que vous lui révélez tout. « Je vous remercie pour votre candeur. Malheureusement il n'existe qu'un moyen par lequel je puis vous récompenser. Vous en avez trop vu, vous devez être réduit au silence pour cela. » Votre cœur manque de s'arrêter quand vous comprenez ce que cela signifie. La trappe de métal s'ouvre à nouveau. À l'intérieur, vous ne voyez rien d'autre que les ténèbres.

« Prenez ce qu'ils ont dérobé au phare, tout de suite », ordonne Oceiros à l'une des autres silhouettes en robes. « C'est l'heure de débiter notre grand œuvre. Personne ne se mettra plus en travers des plans de l'Ordre. Bientôt, tous comprendront l'ordre naturel de la vie. » Il fait un geste en direction des individus qui vous retiennent, et vous êtes brutalement jeté en avant. Les mains visqueuses vous relâchent et vous tombez soudain dans l'obscurité. La dernière chose que vous ressentez est votre tête qui heurte la pierre froide, puis...

☉ Ajoutez 1 pion ♠ à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

☉ Continuez à l'**Interlude IV : Vérités Cachées**.

## Interlude IV : Vérités Cachées

Sitôt votre esprit revenu dans le présent, vous commencez à élaborer un plan. Un plan pour entrer dans le royaume des Profonds et mettre un terme à leur conspiration une bonne fois pour toutes. « C'est ridicule, vous savez ? » déclare Harper. Vous hochez la tête. Bien sûr que c'est ridicule. Vous avez passé les deux derniers jours en cavale. Pourchassés. Traqués.

Mais vous en avez également profité pour retrouver les souvenirs que vous aviez oubliés. Et ce que vous avez découvert ne peut être ignoré. Vous avez aperçu la divinité qui a donné son nom à l'Ordre Ésotérique de Dagon et vous comprenez les plans de l'Ordre. L'alignement des astres dans le ciel, les mers qui montent indéfiniment, le changement climatique, les créatures qui surgissent des profondeurs, tout est lié. Vous l'avez vu. Un déluge va se produire, un immense désastre qui engloutira l'humanité tout entière afin que seuls demeurent les Profonds. La grande cité sous le récif s'élèvera de nouveau et deviendra le nouveau cœur battant de toute la vie sur Terre.

Il y a toujours des trous dans vos souvenirs, mais vous êtes au moins sûr de cela. Innsmouth tout entière est consumée par cette conspiration. L'Ordre contrôle toute la ville via ses serments et les richesses cachées qu'il tire des profondeurs. Pas étonnant qu'ils traitent les étrangers de cette façon.

Vous jetez à Harper un regard entendu. Elle soupire et hoche la tête. « Je sais. C'est le seul moyen. » Ensemble, vous déterminez la marche à suivre. On trouve encore des embarcations abandonnées dans le port d'Innsmouth. À la faveur de la nuit, vous devez vous emparer de l'une d'entre elles, naviguer jusqu'au Récif du Diable et descendre une fois de plus dans les ruines antédiluviennes qui se trouvent sous ces îles maudites. C'est là que se trouve l'entrée de la cité. Y'ha-nthlei.

Des frissons parcourent votre peau chaque fois que vous prononcez ce mot à voix haute. Harper grimace, mais vous pouvez deviner la détermination qui se cache derrière son regard d'acier. « Je vais achever cette mission pour toi Dawson. »

Vous rassemblez toutes les informations que vous avez découvertes et toutes les reliques que vous avez obtenues malgré les horreurs liguées contre vous. Vous savez que l'accès à Y'ha-nthlei sera fermé. Il doit y avoir un moyen d'entrer. Peut-être même possédez-vous déjà la réponse que vous cherchez...

Vérifiez votre Carnet de Campagne. Lisez chaque section ci-dessous qui s'applique à votre situation. Puis, passez à la suite.

**Si les « Souvenirs Retrouvés » de votre Carnet de Campagne comprennent les deux mentions la Terreur du Récif du Diable est morte et le cycle de vie d'un « Profond » :**

Vous étudiez le trophée que vous avez découvert dans le gouffre sacrificiel où vous vous êtes réveillé il y a quelques jours ; un morceau de la créature que vous avez combattue dans le Récif du Diable. C'était une créature d'une nature différente des « Profonds » que vénère l'Ordre Ésotérique de Dagon, mais qui comporte quand même des similitudes. Vous vous rappelez que les poissons ne cessent jamais de grandir en vieillissant. Peut-être est-ce pareil pour les Profonds ? Un être si vieux qu'il est devenu incroyablement grand ? Si tel est le cas, que faisait-il dans le Récif du Diable ? Gardait-il Y'ha-nthlei ? En quoi cela pourrait-il vous aider ? Vous décidez de prendre le trophée avec vous dans l'espoir qu'il vous soit d'une quelconque utilité...

Le mystère s'épaissit. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le protecteur de Y'ha-nthlei est mort.

**Si le gardien de la porte a été vaincu et que le deck d'un investigateur contient au moins 1 des soutiens d'histoire suivants (Idole Érodée, Cape de l'Éveillé ou Tiare de Y'ha-nthlei) :**

Vous comprenez désormais l'utilité de la relique que vous avez trouvée dans le Récif du Diable. Ce n'est pas juste un objet de pouvoir. C'est un emblème, une sorte de signe de reconnaissance porté par ceux qui gardent l'accès à la ville des Profonds. Vous avez vaincu celui qui s'appretait à devenir le prochain protecteur. Maintenant, la relique vous reconnaît comme son héritier légitime. Grâce à elle, vous serez peut-être en mesure d'entrer dans Y'ha-nthlei...

Le mystère s'épaissit. Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la porte de Y'ha-nthlei vous reconnaît comme son gardien légitime.

- Remettez Thomas Dawson dans la collection. Si un investigateur a gagné Elina Harper (à n'importe quel point de cette campagne), il peut l'ajouter à son deck.
- Avec tous ces souvenirs retrouvés, les événements passés vous paraissent plus clairs. Chaque investigateur a maintenant le droit de dépenser l'expérience inscrite sous la mention « Expérience non dépensée » de votre Carnet de Campagne.

Continuez au **Scénario VIII : Dans le Maelström.**

### À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle  
*La Conspiration d'Innsmouth – Dans le Maelström.*

