

HORREUR À ARKHAM

LE JEU DE CARTES

LE RÉCIF DU DIABLE

PAQUET MYTHE

Le Récif du Diable est le Scénario IV 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 (béné) ou \heartsuit (maudit). Ces pions se trouvent dans la boîte deluxe *La Conspiration d'Innsmouth*.

Scénario IV : Le Récif du Diable

VENDREDI 2 SEPTEMBRE 1927

TROIS SEMAINES PLUS TÔT

Introduction 1 : Le grondement du moteur du bateau vous tire de vos pensées. « Tout va bien ici ? » grogne le capitaine. « On dirait qu'vous avez vu un fantôme. Z'êtes blanc comme un linge. »

Vous vous tournez vers le vieil homme. M. Moore est le seul capitaine d'Innsmouth qui n'est pas atteint par l'espèce de malédiction ou de difformité qui semble toucher la plupart des habitants de la ville. Son apparence humaine est néanmoins gâchée par des dents gâtées, une mâchoire tordue et une longue cicatrice balafrant sa joue droite. Sa compagnie reste la bienvenue compte tenu de l'avancée de votre enquête.

« J'arrive toujours pas à croire qu'vous vouliez aller voir ce satané Récif du Diable », s'exclame-t-il en secouant la tête. « Quelle idée stupide. »

Vous faites remarquer au marin qu'il était moins réticent à vous emmener au moment où vous l'avez payé, ce qui le fait éclater de rire.

« C'est pas faux », admet-il. « Préparez-vous à partir, on largue les amarres dans dix minutes. » Il quitte le pont principal pour la passerelle afin de calculer votre itinéraire et vous commencez vos préparatifs.

Vérifiez votre Carnet de Campagne.

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

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

Introduction 2 : L'agent Dawson embarque en dernier. Il a revêtu un épais manteau et porte un fusil de chasse sur son épaule. « L'agent Harper avait une cache avec quelques armes supplémentaires », explique-t-il. « Compte tenu des rumeurs, je me suis dit que cela ne pouvait pas faire de mal. »

Vous connaissez les rumeurs dont parle Dawson : le Récif du Diable est réputé hanté, ou peut-être infesté, par des créatures marines démoniaques. Les marins d'Innsmouth parlent de silhouettes rampant dans et hors des grottes le long des nombreuses îles du récif, de nageoires difformes observées à la surface de la mer, et de bateaux entiers s'échouant contre les rochers tranchants et disparaissant sous les vagues.

« Toutes nos recherches nous mènent là. Quoi qu'il se passe dans cette ville, l'Ordre Ésotérique de Dagon et ce Récif du Diable sont au centre de tout. L'agent Harper pense que ces rumeurs ont été répandues par l'Ordre pour éloigner les marins du récif. Si c'est vrai, il doit y avoir là quelque chose que l'Ordre cache. »

Vous lui demandez où se trouve Harper et Dawson vous jette un regard mauvais. « Elle a sa mission. Nous avons la nôtre. » Vous rappelez à Dawson que vous avez déjà accompli la mission pour laquelle vous avez été engagé, ce qui fait sourire le vétérinaire endurci. « Exact. Et pourtant, vous êtes là. »

Il marque un point. Vous auriez pu partir juste après avoir secouru Harper, mais vous êtes resté pour les aider dans leur enquête. Peut-être par sens du devoir, peut-être par curiosité. Quoi qu'il en soit, vous êtes resté, et vous ne pouvez plus faire demi-tour.

Passez à la **Mise en Place**.

Introduction 3 : L'agent Dawson embarque en dernier. Il a d'énormes cernes sous les yeux. « Toutes nos pistes sont froides », annonce-t-il avec résignation. « Où que soit l'agent Harper en ce moment, elle est hors de notre portée. »

Vous tentez de remettre Dawson d'aplomb en lui rappelant pourquoi vous avez choisi d'enquêter sur le Récif du Diable. Les rumeurs disent le Récif du Diable hanté, ou peut-être infesté, par des créatures marines démoniaques. Les marins d'Innsmouth parlent de silhouettes rampant dans et hors des grottes le long des nombreuses îles du récif, de nageoires difformes observées à la surface de la mer, et de bateaux entiers s'échouant contre les rochers tranchants et disparaissant sous les vagues.

« Vous avez raison », admet Dawson en soupirant. « Quoi qu'il soit advenu de l'agent Harper, cela a à voir avec l'Ordre Ésotérique de Dagon. Ce carnet glissé sous la porte de votre chambre d'hôtel en est une preuve flagrante. Et si mon hypothèse se révèle exacte, ce sont les membres de l'Ordre qui ont répandu ces rumeurs sur le Récif du Diable afin d'éloigner les marins. Si j'ai vu juste, ils doivent y cacher quelque chose. »

Vous acquiescez et commencez les préparatifs de la mission. L'agent Dawson vous observe attentivement durant tout ce temps. « Pourquoi êtes-vous resté ? » finit-il par vous demander. « Vous auriez pu quitter Innsmouth après que nous avons échoué à retrouver l'agent Harper, mais vous avez choisi de rester. Pourquoi ? »

À vrai dire, vous n'en êtes pas certain vous-même. Peut-être par sens du devoir, peut-être par curiosité. Vous haussez les épaules et lui répondez que cela n'a aucune importance. Vous êtes là et vous ne reculerez pas. Cette réponse vous vaut un sourire de la part du vétérinaire endurci.

« Très bien. Allons découvrir ce qu'ils cachent. »

Passez à la **Mise en Place**.

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.

☉ Vérifiez le Carnet de Campagne. Si la mission a réussi, cherchez Thomas Dawson dans la collection et ajoutez-le à la main de départ de n'importe quel investigateur, en tant que carte supplémentaire. Si la mission a échoué, mélangez-le dans le deck de cet investigateur pour la durée de ce scénario.

Mise en Place du Scénario

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Le Récif du Diable*, *Agents d'Hydra*, *Créatures des Profondeurs*, *Cavernes Inondées*, *En Panne* et *Marée Montante*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Préparez les clés de la manière suivante :

◆ Mettez de côté face visible la clé violette, la clé blanche et la clé noire.

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

- ⊗ Mettez en jeu le lieu Eaux Grouillantes. (Ce lieu entre en jeu complètement inondé.)
 - ⊗ Mettez en jeu le soutien d'histoire Bateau de Pêche dans les Eaux Grouillantes.
 - ⊗ Chaque investigateur commence la partie dans le Bateau de Pêche (voir véhicules, ci-contre).
- ⊗ Mettez de côté les soutiens d'histoire suivants, hors jeu : Cape de l'Éveillé, Idole Érodée et Tiare de Y'ha-nthlei.
- ⊗ Mélangez les 5 lieux Récif du Diable et mettez-les en jeu, face non-révlée visible (voir le placement des lieux à la page suivante).
 - ⊗ Ne les placez pas adjacents aux Eaux Grouillantes – ces lieux ne sont pas connexes par l'adjacence mais via leurs icônes de connexion.
- ⊗ Préparez les Profondeurs Insondables en effectuant les étapes suivantes :
 - ⊗ Premièrement, retirez de la partie 1 exemplaire de chacun des lieux suivants sans les regarder : Ruines Cyclopéennes, Grotte des Profonds et Temple de l'Union. Chacun de ces lieux est la face révélée d'un lieu Profondeurs Insondables.
 - ⊗ Mettez de côté les 3 lieux Profondeurs Insondables restants, hors jeu, sans les regarder.
- ⊗ Mélangez les 8 lieux Tunnel Aquatique pour constituer le deck Tunnel Aquatique.
 - ⊗ Chaque carte du deck Tunnel Aquatique doit avoir sa face non-révlée visible, c'est à dire de telle manière à ce que seule sa face « Tunnel Aquatique » soit visible.

⊗ Placez ce deck à côté du deck Rencontre.

- ⊗ Vérifiez la section « Souvenirs Retrouvés » de 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 un combat contre un monstre terrifiant est inscrit sous la mention « Souvenirs Retrouvés », utilisez l'Intrigue 1a – Secrets de la Mer (v. I).
 - ⊗ Sinon, utilisez l'Intrigue 1a – Secrets de la Mer (v. II).
- ⊗ 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.

Lieux Adjacents dans Le Récif du Diable

Lors de ce scénario, les lieux **Île** et **Grotte** sont disposés selon un arrangement prédéfini, avec de nouveaux lieux issus du deck Tunnel Aquatique émergeant en dessous, à gauche ou à droite de certains lieux **Île**. Cependant les lieux **Île** et Eaux Grouillantes ne sont pas adjacents les uns aux autres, à la place, ils sont connexes via leurs icônes de connexion comme d'habitude.

- ⊗ Lors de ce scénario, les lieux adjacents sont considérés comme connexes les uns aux autres.
- ⊗ Un lieu qui est mis en jeu adjacent à un autre lieu doit être placé près de ce lieu, sans autre lieu entre eux.
- ⊗ 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, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠.

- ⊗ La mission a échoué.

- ⊗ Un combat contre un monstre terrifiant n'est pas inscrit sous la mention « Souvenirs Retrouvés ».

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.

Suggestion de Placement des Lieux



Note : Assurez-vous de laisser suffisamment d'espace entre les Eaux Grouillantes et chaque lieu Île pour montrer qu'ils ne sont pas adjacents, mais connexes via leurs icônes de connexion.

Clés

Dans ce scénario, les clés représentent les éléments suivants :

- ⊗ Rouge/Bleu/Vert/Jaune : divers objets utilisés pour atteindre la partie la plus profonde du Récif du Diable.
- ⊗ Violet : une étrange idole.
- ⊗ Noir : une tiare mystique.
- ⊗ Blanc : une cape blasphématoire.

FLASHBACK IX

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous pataugez dans les cavernes inondées quand votre pied heurte soudain quelque chose de métallique. L'eau est trop sombre et boueuse pour que vous puissiez voir sous sa surface. Retenant votre souffle, vous plongez sous l'eau et cherchez l'objet à tâtons. Enfin, vous finissez par trouver un objet lisse et pesant. Vous le tirez vers la surface et le posez sur un affleurement rocheux.

Il s'agit d'une statuette représentant une sorte d'entité – peut-être une divinité – mais qui ne ressemble à aucune icône religieuse de votre connaissance. La vue de ses tentacules enroulés et de son unique œil fait d'un cristal translucide brillant vous donne la chair de poule. Et pourtant, elle semble vous appeler, comme le bruit des vagues s'écrasant sur le rivage un jour brumeux.

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez découverte d'une étrange idole.

Prenez le contrôle de la clé violette et du soutien d'histoire Idole Érodée. Placez la clé violette sur l'Idole Érodée. (La clé est toujours sous le contrôle de cet investigateur.) Pour le reste de la partie, quiconque prend le contrôle de la clé violette prend également le contrôle de l'Idole Érodée. Si la clé violette est placée sur une autre carte, placez l'Idole Érodée à côté de cette carte, sous le contrôle de personne. Si la clé violette quitte le jeu, retirez l'Idole Érodée de la partie.

FLASHBACK X

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous nagez à travers une série de vastes couloirs sous-marins jusqu'à des piliers disposés en cercle. Au centre de ce mégalithe englouti se trouve un autel recouvert d'un tissu décoré. Ce dernier est bordé de fils d'or et serti d'opales céruléennes. Malgré son immersion dans l'eau, le tissu semble parfaitement préservé. Vous vous demandez ce qu'un tel objet peut bien faire à de telles profondeurs et vous décidez de l'emporter avec vous.

Au moment où vous émergez des profondeurs, vous réalisez avec stupeur que le tissu est parfaitement sec. Après l'avoir retourné dans tous les sens, vous finissez par trouver un fermoir doré et réalisez qu'il ne s'agit pas d'un bout de tissu informe, mais d'une sorte de cape ; peut-être un élément d'une tenue plus grande. Quand vous enfiler la cape, ses pierres précieuses se mettent à briller d'un étrange pouvoir.

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez découverte d'une cape blasphématoire.

Prenez le contrôle de la clé blanche et du soutien d'histoire Cape de l'Éveillé. Placez la clé blanche sur la Cape de l'Éveillé. (La clé est toujours sous le contrôle de cet investigateur.) Pour le reste de la partie, quiconque prend le contrôle de la clé blanche prend également le contrôle de la Cape de l'Éveillé. Si la clé blanche est placée sur une autre carte, placez la Cape de l'Éveillé à côté de cette carte, sous le contrôle de personne. Si la clé blanche quitte le jeu, retirez la Cape de l'Éveillé de la partie.

FLASHBACK XI

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous atteignez un affleurement rocheux surplombant une sorte de cérémonie. D'immondes créatures ichtyoïdes se prosternent devant deux immenses statues : l'une d'onyx, l'autre de marbre blanc. En contrebas de la crête où vous vous trouvez, vous pouvez voir une couronne décorée de coquillages et munie de trois cornes. Quel que soit cet artefact, il semble d'une importance capitale pour ces créatures. Rassemblant votre courage, vous attrapez l'artefact et fuyez aussi vite que vous le pouvez. La relique vibre de pouvoir dans votre main tandis que vous courez.

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez découverte d'une relique mystique.

Prenez le contrôle de la clé noire et du soutien d'histoire Tiare de Y'ha-nthlei. Placez la clé noire sur la Tiare de Y'ha-nthlei. (La clé est toujours sous le contrôle de cet investigateur.) Pour le reste de la partie, quiconque prend le contrôle de la clé noire prend également le contrôle de la Tiare de Y'ha-nthlei. Si la clé noire est placée sur une autre carte, placez la Tiare de Y'ha-nthlei à côté de cette carte, sous le contrôle de personne. Si la clé noire quitte le jeu, retirez la Tiare de Y'ha-nthlei de la partie.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) : lisez la Conclusion 1.

Conclusion 1 : Le soleil se couche et la marée monte, avalant peu à peu les îles de la côte d'Innsmouth. Vous décidez de rentrer au port avec vos découvertes. « Z'avez trouvé ce que vous cherchiez ? » vous demande M. Moore une fois en sécurité sur la côte.

À dire vrai, vous n'en savez trop rien. Vos découvertes sont déconcertantes. Les criques et les grottes du Récif du Diable ne sont pas juste le reliquaire de l'Ordre Ésotérique de Dagon, mais également la demeure d'une horde d'étranges créatures hybrides d'homme, de monstre et de poisson. Vous en avez réchappé, mais les horreurs que vous avez vues vous marqueront à tout jamais. Des dents tranchantes comme des rasoirs, des autels couverts de sang, des prières impies, les signes d'une catastrophe annoncée... tout cela vous hante encore, même après votre fuite.

Innsmouth est-elle réellement en sécurité ? Aucune terre l'est-elle ?

☉ 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.

☉ Trouvez La Terreur du Récif du Diable.

❖ Si vous étiez à l'Intrigue 1a quand la partie s'est terminée ou si La Terreur du Récif du Diable est en jeu, indiquez dans votre Carnet de Campagne que La Terreur du Récif du Diable est encore en vie.

❖ Si La Terreur du Récif du Diable est dans la pile de victoire, indiquez dans votre Carnet de Campagne que La Terreur du Récif du Diable est morte.

☉ Continuez à l'Interlude III : **Sous les Vagues**. Ne déplacez pas la clé violette/noire/blanche de sa position actuelle ; le lieu où se trouve chaque clé aura son importance dans l'Interlude III : **Sous les Vagues**.

Interlude III : Sous les Vagues

Vous luttez pour revenir dans le présent, mais vous rebondissez de souvenir en souvenir. Vous vous remémorez une cellule sombre. Un couteau contre votre gorge. Un homme aux yeux exorbités et qui ne clignent pas, vêtu d'une longue robe à capuche. « Oceiros », lance une autre voix, « ceux-là ont été découverts dans la Tanière de Dagon également. « Nous pensons que ce sont ceux qui furent autour du Récif du Diable. »

Oceiros hoche la tête. Le couteau s'enfonce un peu plus dans votre cou. « Prenez immédiatement ce qu'ils ont dérobé au phare », ordonne-t-il. « Il est temps d'entamer notre grand œuvre. Personne ne se mettra plus en travers des plans de l'Ordre. »

Votre esprit revient brutalement dans le présent. Le vrombissement d'un moteur de voiture se fait plus fort à mesure que vous recouvrez vos esprits. L'agent Harper vous tient par l'épaule et vous regarde droit dans les yeux. « Une autre vision ? » demande-t-elle, surprise. « Vous souvenez-vous de quelque chose ? Qu'était-ce ? »

Vous tentez d'ignorer votre mal de crâne et demandez à Harper si le nom d'Oceiros lui dit quelque chose. « Oceiros Marsh ? C'est le gardien du vieux phare situé sur la Pointe du Faucon », répond-elle. « Pourquoi ? Qu'avez-vous vu ? »

En fonction de la position des clés, sur l'acte en cours ou sous le contrôle d'un investigateur, quand le **Scénario IV : Le Récif du Diable** s'est terminé, lisez chacune des sections suivantes qui s'applique. Puis, passez à la suite.

Si la clé violette était sur l'acte en cours ou contrôlée par un investigateur quand le scénario s'est terminé :

Vous décrivez à l'agent Harper l'idole que vous avez trouvée dans la grotte sous-marine. « Je me souviens avoir vu quelque chose comme ça dans les notes que j'ai trouvées pendant que vous enquêtiez sur le récif. Elle représente une sorte d'antique divinité ; quelque chose que ces créatures vénèrent. » Elle baisse la voix jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'un murmure. « Je pense que ce n'est peut-être pas un mythe. » Vous lui demandez où se trouve l'idole maintenant, mais elle secoue la tête. Je crois qu'ils vous l'ont pris quand ils vous ont jeté dans ce gouffre », répond-elle.

Le mystère s'épaissit. Chaque investigateur inscrit 2 points d'expérience supplémentaires sous la mention « Expérience non dépensée ».

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

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que l'idole a été emportée au phare. (N'ajoutez pas l'Idole Érodée au deck d'un joueur, elle doit d'abord être retrouvée.)

Si la clé blanche était sur l'acte en cours ou contrôlée par un investigateur quand le scénario s'est terminé :

Vous vous souvenez de la drôle de cape que vous avez trouvée dans les profondeurs du Récif du Diable. « Oui, je me souviens l'avoir vue », dit l'agent Harper en claquant des doigts. « Un des "prêtres" de ce maudit Ordre Ésotérique de Dagon la portait quand je suis arrivée à Innsmouth pour la première fois. Elle doit avoir été emportée au phare avec le reste de vos possessions quand vous avez été capturé au quartier général de l'Ordre. Avec de la chance, elle s'y trouve toujours... »

Le mystère s'épaissit. Chaque investigateur inscrit 2 points d'expérience supplémentaires sous la mention « Expérience non dépensée ».

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

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la cape a été emportée au phare. (N'ajoutez pas la Cape de l'Éveillé au deck d'un joueur, elle doit d'abord être retrouvée.)

Si la clé noire était sur l'acte en cours ou contrôlée par un investigateur quand le scénario s'est terminé :

Vous parlez à l'agent Harper du temple avec les deux statues que vous avez découvert dans le Récif du Diable et de la couronne que vous avez dérobée. « On dirait la Tiare de "Y'ha-nthlei", j'ai lu quelque chose à son propos quand je faisais des recherches sur l'Ordre, mais je n'ai toujours aucune idée de ce qu'est "Y'ha-nthlei" exactement. » Vous lui signalez que vous n'avez plus la couronne et elle hoche la tête. « Ils doivent vous l'avoir prise et emportée au phare avec le reste de vos affaires avant que vous ne perdiez la mémoire », explique-t-elle.

Le mystère s'épaissit. Chaque investigateur inscrit 2 points d'expérience supplémentaires sous la mention « Expérience non dépensée ».

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

Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la tiare a été emportée au phare. (N'ajoutez pas la Tiare de Y'ha-nthlei au deck d'un joueur, elle doit d'abord être retrouvée.)

Si aucune clé n'était sur l'acte en cours ou contrôlée par un investigateur quand le scénario s'est terminé :

Vous vous concentrez pour vous souvenir de quelque chose d'utile concernant votre première exploration du récif. Vous vous souvenez des créatures monstrueuses que vous avez combattues, des diverses îles que vous avez explorées et de la marée qui montait inlassablement, mais rien de plus. Ces récifs doivent abriter des secrets, mais soit vous n'êtes pas parvenu à les percer, soit vous ne vous en souvenez pas. Plus vous tentez de faire ressurgir les souvenirs du vide de votre esprit, plus votre mal de tête s'accroît. « C'est bon », dit l'agent Harper en posant une main sur votre épaule. « Nous trouverons une solution ensemble. »

« On dirait que vos souvenirs commencent à revenir », dit l'agent Harper avec un léger sourire. « Comment vous sentez-vous ? »

Vous avez du mal à trouver une réponse qui convienne. D'un côté vous êtes soulagé que vos souvenirs soient de retour, mais d'un autre, vous auriez préféré qu'ils ne reviennent pas d'une manière aussi brutale. Vous vous demandez une fois de plus si vous ne devriez pas simplement profiter de cette occasion pour rentrer à Arkham et ne jamais remettre les pieds à Innsmouth. Mais vous croisez le regard de l'agent Harper, et y lisez une féroce résolution. La même résolution qui s'élève en vous.

Vous ne prononcez pas un mot, mais elle semble comprendre. « Cela fait beaucoup de choses à encaisser. Pour l'instant, concentrons-nous sur la Pointe du Faucon. Si vous avez dit vrai et si Oceiros fait partie de l'Ordre Ésotérique de Dagon, alors nous devrions y trouver des réponses. » Elle regarde par-dessus son épaule, scrutant l'horizon à l'ouest. Le soleil se couche juste derrière la cime des arbres, baignant le ciel d'une lueur écarlate. « Quelque chose me dit que ce n'est pas terminé. »

🕒 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 V : Horreur à Toute Vitesse**.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle
La Conspiration d'Innsmouth – Horreur à Toute Vitesse.