



HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

MOUILLÉS JUSQU'AU COU

PAQUET MYTHE

Mouillés Jusqu'au Cou est le Scénario III 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 III : Mouillés Jusqu'au Cou

La mer monte peu à peu tandis que vous longez la côte jusqu'à la ville d'Innsmouth. Au loin, le soleil et la lune s'alignent sur l'horizon, signe menaçant d'un avenir sombre et incertain.

Vous vous souvenez de l'agencement des rues de la ville et des quelques visages étranges que vous avez croisés lors de vos premiers jours à Innsmouth, mais rien entre ça et le moment où vous vous êtes réveillé dans le gouffre inondé. L'agent Harper a bien tenté de remplir les blancs, mais vu l'état de votre mémoire, chacune de ses explications ne fait qu'accroître votre perplexité.

« Depuis que vous avez débarqué à Innsmouth, tout va de mal en pis. Tout a commencé avec les habitants. Chaque jour ils devenaient plus agressifs et hostiles, surtout envers les étrangers comme vous et moi. Vous vous souvenez de l'apparence répugnante de certains d'entre eux ? Avec cette peau grisâtre et visqueuse, ces lèvres disproportionnées et ces yeux exorbités ?

Vous hochez la tête. Vous préféreriez ne pas vous en être souvenu. S'il n'y avait eu que leur apparence physique, passe encore. Mais il y avait aussi leurs voix éraillées coassant des syllabes inhumaines et leur odeur de poisson en décomposition.

« Ce sont ceux-là qui nous ont causé des ennuis récemment. Et ce n'est pas tout. D'autres créatures rôdent désormais dans les environs d'Innsmouth. Je suis sûre que vous les avez également aperçues. » Elle frémit. « Il existe une sorte de lien entre l'Ordre Ésotérique de Dagon et ces... choses. Je ne sais pas encore quoi, mais j'ai bien l'intention d'aller au fond d... »

L'agent Harper s'arrête au milieu de sa phrase en atteignant le sommet du promontoire. Quoi qu'elle ait vu, ce n'est pas une bonne chose. Vous vous hissez sur la crête pour la rejoindre et découvrez le même spectacle de désolation qu'elle.

Innsmouth a été envahie. Les mêmes créatures que vous avez rencontrées dans ce gouffre sacrificiel grouillent dans les rues ; d'ignobles créatures issues des profondeurs de l'océan, ou pire. Elles patrouillent dans les allées et les carrefours, elles semblent chercher quelque chose ; chasser quelque chose. Des barricades de fortune bloquent plusieurs accès à la ville et les eaux du Manuxet commencent à se répandre dans les rues.

« Ce ne peut... », commence l'agent Harper. La fin de sa phrase reste suspendue dans l'air silencieux. Il est clair qu'Innsmouth n'est plus un endroit sûr. Vous informez l'agent Harper que l'agent Dawson a laissé son véhicule à côté du sien, près de la gare abandonnée à l'ouest de la ville. Elle hoche la tête. « Très bien. Nous devons donc traverser la ville, et vite. »

Le ciel au-dessus de vos têtes est baigné d'une teinte rouge sang. Avec un peu de chance, c'est le seul sang qui coulera aujourd'hui.

Continuez à la **Mise en Place**.

Mise en Place du Scénario

☉ Réunissez toutes les cartes des sets de rencontre suivants : *Mouillés Jusqu'au Cou*, *Créatures des Profondeurs*, *Marée Montante*, *Syzygie*, *Les Autochtones* et *Agents de Cthulhu*. Ces sets sont reconnaissables aux icônes suivantes :



☉ Mettez en jeu les 15 lieux (voir le placement des lieux à la page suivante).

◆ Placez 24 barrières (en utilisant des pions Ressource pour les représenter) entre ces lieux, comme indiqué (voir le placement des lieux à la page suivante).

◆ Chaque investigateur commence la partie sur le Littoral Désolé.

☉ Placez chaque clé de la manière suivante :

◆ Cherchez dans la section « Cachettes Possibles » de votre Carnet de Campagne le lieu qui est entouré. Placez la clé noire sur ce lieu. (si aucun lieu n'est entouré, ignorez cette étape.)

◆ Mettez toutes les autres clés de côté, face cachée. Mélangez-les de manière à ne pas pouvoir les distinguer.

☉ Cherchez dans votre Carnet de Campagne chaque ennemi **Suspect** qui veut votre peau et déclenchez la capacité Révélation de chacun, mais sans placer d'indice sur eux.

☉ Mettez de côté les cartes suivantes, hors jeu : 2 exemplaires de l'ennemi Ravageur des Profondeurs, 2 exemplaires de l'ennemi Jeune Profond, le soutien d'histoire Joe Sargent, le soutien d'histoire Enseignements de l'Ordre et l'ennemi Shoggoth d'Innsmouth.

☉ Cherchez l'ennemi Foule en Colère dans votre collection (carte #62b de *La Conspiration d'Innsmouth*) et mettez-le de côté, hors jeu. (Cet ennemi se trouve au verso de la carte d'histoire « Trouver l'Agent Harper »).

☉ Ajoutez les pions Inondation à la réserve de pions.

◆ Augmentez le niveau d'inondation de chacun des lieux suivants : La Maison de Water Street, Port d'Innsmouth et Littoral Désolé.

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

☉ Vous êtes maintenant prêt à commencer.

Barrières

Dans ce scénario, des barrières ont été installées dans plusieurs rues d'Innsmouth. Chaque barrière est représentée par un pion Ressource placé entre deux lieux. Les barrières bloquent les mouvements des investigateurs par ce chemin.

☉ S'il y a au moins 1 barrière placée directement entre deux lieux, les investigateurs ne peuvent pas se déplacer de l'un à l'autre de ces lieux, même s'ils sont connexes.

☉ Les barrières peuvent être enlevées en utilisant certaines capacités de lieu ou la capacité de l'Acte 1a. Plus il y a de barrières entre deux lieux, plus vous devrez utiliser de telles capacités pour libérer le passage.

☉ Quand un ennemi Chasseur se déplace, après avoir déterminé l'investigateur en direction duquel il se déplace, il suit le plus court chemin qui n'est pas bloqué par des barrières. Si un tel chemin n'existe pas, il ignore les barrières. Tous les autres déplacements ennemis ignorent les barrières.

Placement des Lieux dans Mouillés Jusqu'au Cou

Nord

Ouest

Est

Sud



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, ☠, ☠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣, ♣.

☞ Personne ne veut votre peau.

☞ Sélectionnez aléatoirement un lieu parmi les « Cachettes Possibles » du Carnet de Campagne pour être le lieu entouré.

Clés

Dans ce scénario, les clés représentent les éléments suivants :

☞ Rouge/Bleu/Vert/Jaune/Violet/Blanc : des informations fournies par les habitants d'Innsmouth qui sont encore humains concernant l'état de la ville.

☞ Noir : des informations concernant le suspect qui a kidnappé l'agent Harper.

Lieux Adjacents dans Innsmouth

Lors de ce scénario, les lieux sont placés selon un arrangement prédéfini dans lequel chaque lieu est adjacent à 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 (nord, est, sud ou ouest), jamais en diagonale.



FLASHBACK V

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous êtes au beau milieu d'une discussion avec Joe Sargent, le chauffeur du bus, mais cette scène doit dater de plusieurs semaines. Les rues ne sont pas encore inondées et les bâtiments désormais en ruines tiennent encore debout, même si cela relève du miracle. « J'vous l'ai d'jà dit étranger », commence M. Sargent, « Y a pas de bus qui quitte Innsmouth aujourd'hui. » Mais vous ne cherchez pas un bus quittant Innsmouth. Vous lui expliquez que vous avez une offre à lui proposer. Il scrute la rue afin de vérifier qu'aucune oreille indiscreète ne traîne avant de répondre. « Quel genre d'proposition ? »

Vous savez que vous ne parviendrez pas à convaincre M. Sargent en faisant appel à sa morale, vous décidez donc de faire appel à sa vénalité et lui proposez une confortable somme d'argent en échange de son aide. En rentrant du Récif du Diable, vous avez trouvé Innsmouth encore moins hospitalière que d'ordinaire. Vous vous sentez épié et le simple fait de déambuler en ville vous met en danger.

« Donc, vous voulez juste que j'vous promène en ville comme un chauffeur privé, c'est ça ? » Il pèse le pour et le contre un instant avant de vous tendre la main. « J'peux faire ça. »

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez *Un marché conclu avec Joe Sargent*.

Mettez en jeu le soutien Joe Sargent sous le contrôle d'un investigateur situé sur la Place d'Innsmouth.

FLASHBACK VI

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous ouvrez brutalement la porte d'entrée de la librairie Little, faisant tintinnabuler la cloche à l'aplomb. Comme prévu, l'intérieur est plongé dans l'obscurité. Depuis votre arrivée en ville, la boutique a toujours été fermée. Il semble que Joyce Little n'était pas seulement la propriétaire, mais aussi l'unique employée. Heureusement, forcer la serrure ne fut pas très difficile. Vous vous faufilez entre les étagères sombres et poussiéreuses à la recherche de tout ce que vous pouvez trouver concernant l'Ordre Ésotérique de Dagon.

Le magasin est silencieux et ceux qui vous épient ne vous ont pas suivi à l'intérieur. Vous déambulez un moment entre les rangées étroites d'étagères avant de tomber sur la porte de la cave, fermée à l'aide d'une chaîne. Vous n'avez aucun moyen d'ouvrir cette porte, mais les réponses que vous cherchez doivent se trouver dans cette cave. Vous devez trouver un moyen d'y accéder. Tout à coup, le rayon d'une lampe-torche traverse la vitrine du magasin. Ceux qui vous suivent vous ont retrouvé. Vous fuyez vers la porte de derrière en espérant revenir plus tard...

... et la vision s'achève ainsi. Vous êtes à nouveau dans le présent, en train de contempler les décombres de la librairie. L'eau a renversé les étagères et rendu la plupart des livres illisibles. Cependant, du coin de l'œil, vous remarquez que la porte menant à la cave est désormais ouverte. Vous vous ruez en bas des marches, pataugeant dans l'eau jusqu'aux genoux. Vous découvrez un assortiment de parchemins et de grimoires, la plupart écrits dans une langue runique à la fois étrange et familière. Quelle que soit la somme de connaissances amassées ici, elles doivent concerner l'Ordre Ésotérique de Dagon. Vous en emportez autant que possible avant de retourner dans les rues inondées.

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez *Une piste suivie*.

N'importe quel investigateur dans La Librairie Little a le droit d'ajouter les Enseignements de l'Ordre à son deck, en les mettant immédiatement en jeu sous son contrôle.

FLASHBACK VII

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous vous rendez en ville pour la toute première fois quand vous croisez la route d'une très vieille femme marmonnant des paroles incompréhensibles. « Iä-Y'ha-nthlei... ph'nglui mglw'nafh Pth'thya-l'yi... Hydra fhtagn... mglw'nafh Pth'thya-l'yi... » Vous vous apprêtez à la dépasser, mais elle vous attrape soudainement l'avant-bras avec une force insoupçonnable. « Pth'thya-l'yi ! », répète-t-elle. « Elle se cache dans les abysses ! Dans la Cité des Profonds ! » Son regard semble pénétrer jusqu'au tréfonds de votre esprit.

Vous prenez sa main et l'enlevez délicatement de votre bras. Il semblerait que vous ne puissiez pas marcher dans les rues de cette ville sans être abordé par des malades mentaux ; mais, quelque chose dans le regard grave qu'elle vous lance de ses yeux vitreux vous fait vous arrêter. Vous ignorez de quoi parle la femme, mais elle y croit dur comme fer. Vous poussez un soupir et lui demandez de quoi il retourne.

« Ils... ils sont en route », bafouille-t-elle. « D'abord, l'alignement. Ensuite, la marée. Puis, la progéniture de Mère Hydra. » Ses yeux pâles et aveugles cherchent les vôtres. Ses propos sans queue ni tête ne vous avancent pas plus. Vous vous apprêtez à continuer votre route quand elle attrape votre main et glisse un objet dans votre paume. « Prenez-le ! », dit-elle. Vous lui rendez de force. Vous ne voulez rien avoir à faire avec ces fadaïses ; votre mission est de retrouver l'agent Harper, pas de ramener des drôles de bibelots. Son expression se fait plus sombre tandis que vous faites demi-tour.

Vous êtes de retour dans le présent, en train de contempler le corps déchiqueté de la femme. Et si ses propos incompréhensibles étaient en fait un avertissement sérieux ? Sa main est serrée sur l'étrange pièce d'or qu'elle désire vous offrir il y a quelques semaines. Cette fois, vous l'emportez avec vous.

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez *Une intervention*.

Ajoutez un pion « +1 » à la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

FLASHBACK VIII

Ne pas lire avant qu'on ne vous le demande

Vous vous tenez devant le gardien de la prison d'Innsmouth, un homme râblé, entre deux âges et dont la peau fripée semble huilée. L'odeur qu'il dégage est presque pire que l'odeur rance de la prison. « R'gardez vous-même », déclare-t-il en vous montrant le couloir humide. Vous êtes venu ici pour voir la personne responsable de l'enlèvement de l'agent Harper, mais le gardien vient de vous apprendre que le suspect s'est évadé la nuit dernière.

Vous scrutez le couloir, les poings serrés. Impossible que le ravisseur se soit échappé seul. Il doit avoir bénéficié d'une aide extérieure et n'importe qui a pu la lui fournir. Peut-être même le gardien. Compte tenu de la manière dont les habitants ont accueilli vos investigations, vous avez l'impression que la ville entière est contre vous.

Vous tournez à l'angle du couloir et tombez sur l'ancienne cellule du ravisseur. Non seulement elle est vide, mais ses barreaux ont été tordus depuis le milieu vers l'extérieur ; suffisamment pour faire passer un humain, voire même quelque chose de plus large. Vous examinez les barreaux. Il s'agit d'acier si solide et épais qu'aucun humain n'aurait jamais pu les tordre.

Comment donc ont-ils pu...

Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « Souvenirs Retrouvés », inscrivez *Une évasion*.

Choisissez un des pions Chaos suivants dans la réserve du Chaos (♠, ♣ ou ♠) et retirez-le de la réserve du Chaos pour le reste de la campagne.

NE PAS LIRE avant la fin du scénario

Si aucune conclusion n'a été atteinte parce que tous les investigateurs ont été vaincus : Votre venue à Innsmouth tourne au désastre. Aucun endroit n'est à l'abri. De terrifiantes créatures rôdent à chaque coin de rue, leurs yeux globuleux à la recherche du moindre signe de vie humaine. Le silence qui plane n'est ponctué que par les cris occasionnels des infortunés qui tombent entre les mains de ces immondes bêtes. Vous traversez la ville aussi vite que possible, mais ils vous cernent de toutes parts, épiant le moindre de vos mouvements. Si vous ne trouvez pas vite un endroit où vous cacher, ils vous attraperont et vos cris d'agonie se joindront sans doute aux autres.

Vous êtes à court d'options. Vous pénétrez dans le bâtiment le plus proche, une résidence en ruine, et vous cachez. Vous entendez des bruits de pas humides à l'extérieur de la maison. Les secondes deviennent des minutes. Les minutes deviennent des heures. Le soleil se couche, baignant le ciel d'une teinte écarlate. Petit à petit, la lumière diminue.

Sous le couvert des ténèbres, vous reprenez votre route. L'inondation est maintenant telle que vous doutez de pouvoir atteindre l'autre côté de la ville, mais vous finissez par y parvenir. Sitôt la gare en vue, vous piquez un sprint.

☞ Continuez à la **Conclusion 1**.

Conclusion 1 : Vous vous précipitez vers la sécurité, exultant d'être enfin libéré de cet endroit infernal. Mais quand vous atteignez enfin les véhicules, un doute vous étreint. Vous vous tournez vers l'agent Harper qui reconnaît immédiatement l'expression de votre visage.

Vous avez été engagé pour la sauver et quelque chose a mal tourné. L'agent Dawson et vous avez été capturés et il a été offert en sacrifice à cette... chose dans les grottes. Maintenant l'agent Harper et vous êtes sains et saufs, et libres de rentrer à Boston. Pourtant...

« Nous ne pouvons pas partir comme ça », dit l'agent Harper, interrompant vos pensées. Ses sourcils sont froncés de frustration. « Je veux dire... regardez tout ça. Ce désastre. Ces... créatures. », ajoute-t-elle en montrant du doigt ce qui reste de la ville d'Innsmouth. « Nous devons découvrir ce qui se trame vraiment ici... »

Vous comprenez ce qu'elle veut dire. Si la marée monte si vite ici, ce doit être la même chose sur toute la côte est. Arkham, Boston, aucune ville n'est à l'abri. Mais le pire est que personne n'y croira avant qu'il ne soit trop tard.

Quelle que soit la nature de ces créatures, elles trament quelque chose qui pourrait mettre le monde entier en péril. Vous devez empêcher cela.

« J'imagine que vous n'avez pas la clé de Dawson ? » demande Harper. Vous n'en avez pas le moindre souvenir, mais en vérifiant vos affaires, vous trouvez une clé d'argent polie. Dawson a dû vous la remettre avant de succomber. Vous glissez la clé dans la serrure de la portière de son automobile et un cliquetis. « Eh bien, regardez ça. »

Pressée d'y aller, elle démarre sa propre voiture. Le moteur démarre et une vive douleur envahit votre esprit. Vous ne voyez plus qu'une vive lumière, comme un soleil incandescent. « Bien, où allons-nous donc ? », demande l'agent Harper, mais vous entendez à peine ses mots. La lumière aveuglante grandit encore et encore. Le vrombissement du moteur éclipse tous les autres sons. Le monde tourne autour de vous. Vous tombez au sol en vous tenant la tête. La douleur est insupportable. Vous entendez Harper vous appeler, mais sa voix est comme étouffée, lointaine, comme si elle se trouvait sous l'eau. À moins que ce ne soit vous ?

La vision se dissipe. Ne subsistent que le ronronnement du moteur et le va-et-vient tumultueux des vagues, quand soudain...

☞ 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.

☞ Vérifiez votre Carnet de Campagne. Si les investigateurs ont réussi à rejoindre leurs véhicules sains et saufs, chaque investigateur inscrit 2 points d'expérience supplémentaires sous la mention « Expérience non dépensée ».

☞ Continuez au **Scénario IV : Le Récif du Diable**.

À Suivre...

L'histoire continue dans le prochain paquet Mythe du cycle *La Conspiration d'Innsmouth – Le Récif du Diable*.

© 2020 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.

