

De l'Autre Côté du Miroir

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE



LES DEMEURES DE
L'ÉPOUVANTE

Guide du Gardien

Auteur : Roberta Yang
Mise en Page : Eskillax et Amikezor
Version Française: Toxic Roy, Mickski et Amikezor

De l'Autre Côté du Miroir

Choix de l'Histoire

Répondez aux questions suivantes et enregistrez vos réponses secrètement avec vos marqueurs Choix d'Histoire :

1. A quoi sert la Maison-Miroir ?

- a. *Le Dr Sparrow a utilisé des miroirs magiques pour créer un double de la maison ordinaire. Elle essaie maintenant d'utiliser ces miroirs pour créer suffisamment de doubles d'elle-même pour coloniser le monde entier. Toutefois, pour parvenir à ses fins et rendre ses reflets entièrement indépendants, elle a besoin de sacrifier d'autres êtres humains... C'est pour cela qu'elle a attiré les investigateurs dans la maison.*
- b. *La Sorcière vient d'un univers parallèle rempli de monstres. Elle veut rentrer dans notre dimension accompagnée d'une armée en utilisant les miroirs. Pour ce faire, elle a besoin de créer un portail plus grand et plus stable en utilisant un cadavre encore chaud... Le corps du Dr Sparrow devrait faire l'affaire.*
- c. *Le monde-miroir est une dimension intermédiaire conçue par une Sorcière pour invoquer sur Terre une monstruosité nommée Sl'wn venue d'un lointain plan d'existence. Le rituel pour libérer Sl'wn dans notre monde requiert, entre autres choses, une victime consentante autre que la Sorcière elle-même.*

2. Selon le Dr Sparrow, de quelle pièce la Sorcière tire-t-elle son pouvoir ?

- a. *Du Grenier*
- b. *De l'Entrée de la Cave*

3. Selon les livres trouvés par les Investigateurs, par quelle pièce est-il possible de voyager entre les deux maisons ?

- a. *Le Souterrain 1*
- b. *La Glacière*

4. Où se trouvent les livres mentionnés dans la question 3 ?

- a. *Dans la Chambre Principale*
- b. *Dans la Bibliothèque.*

Installation du Matériel

Effectuez les étapes suivantes :

1. Cartes Indice

Préparez les Cartes Exploration Indices en fonction de vos Marqueurs Choix d'Histoire.

2. Cartes Exploration

Préparez les cartes suivantes :

Clé en Laiton, Carabine, Crâne Cérémonial, Miroir Rassurant*, Colt .38, Dague de Lumière*, Les Chants de Dhol, De Vermis Mysteriis, Signe des Anciens, Extincteur, Miroir de Poche*, Lanterne, Phrase Magique, Cultes Innommables, Cadenas Ouvert*, Lunettes*, Reflets de Braises*, Rubis de R'lyeh, Vin Saturnien, Sédatif, Clé d'Argent, Journal de Whateley, Whisky, Rien d'intéressant (x9)*

Si vous jouez avec l'extension **Expériences Interdites**, ajoutez:

Magie Véritable et une dixième carte Rien d'intéressant.

3. Cartes obstacles (?)

Préparez les cartes suivantes :

Coffret, Placard Verrouillé, Coupure de Courant, Boîte à Secret, Court-circuit, Valise.

4. Cartes Verrou

Préparez les cartes suivantes :

Salle Obscure, Verrou Électrique, Porte Coincée, Verrou Magique, Porte Cadenassée, Porte Scellée.

5. Cartes Mythe

Préparez les cartes portant les icônes suivantes :

Chauve souris - Porte - Revolver - Miroir.*

6. Cartes Action du Gardien

Préparez les cartes suivantes :

Créature de la Nuit, Présence Maléfique, Experte en Magie, Invoquer un Familier*, Prendre un Échantillon.*

Mettre de côté *Ranimer les Morts* qui sera utilisée plus tard.

7. Carte Objectif

Prenez la carte objectif correspondant à votre marqueur de choix d'histoire #1.

8. Cartes de départ et menace

piochez 2 cartes Mythe et prenez 1 point de Menace.

(*) Ces cartes sont propres à ce scénario et ne figurent pas dans la boîte de base

Répartir les Cartes

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées.

Bibliothèque

- 4A : Rien d'intéressant, Dague de Lumière*, Salle Obscure 🔒
- 4B : Clé en Laiton, Indice 3, Verrou Magique 🔒

Rangement de la Cuisine

- 4A : Rien d'intéressant, Crâne de Cérémonie, Valise (?)
- 4B : Phrase Magique, Indice 4, Coupure de Courant (?)

Glacière

- 3A : Rien d'intéressant, Colt .38, Boîte à Secret (?)
- 3B : Clé en Argent, Indice 2, Placard Verrouillé (?)

Crypte

- 2A : Sédatif, Signe des Anciens, Porte Coincée 🔒
- 2B : Rien d'intéressant, Carabine*, Porte Coincée 🔒

Étude

- 4A : Phrase Magique, Indice 4, Coupure de Courant (?)
- 4B : Rien d'intéressant, Crâne de Cérémonie, Valise (?)

Souterrain 1

- 3A : Clé en Argent, Indice 2, Placard Verrouillé (?)
- 3B : Rien d'intéressant, Colt .38, Boîte à Secret (?)

Patio

Journal de Whateley, Cultes Innommables, Les Chants de Dhol, De Vermis Mysteriis, Porte Scellée 🔒

Avec Expériences Interdites : ajoutez "Magie Véritable" au bas de la pile.

Caveau

- 3A : Whisky, Coffret (?)
- 3B : Reflets de Braises*, Coffret (?)

Escalier du Grenier

Cadenas Ouvert*, Court-circuit (?)

Grenier

- 2A : Rien d'intéressant x2, Miroir de Poche*, Indice 1, Porte Cadenassée 🔒
- 2B : Rien d'intéressant x2, Sédatif, Signe des Anciens, Verrou Électrique 🔒

Avec Expériences Interdites : ajoutez une carte "Rien d'intéressant" au bas de la pile.

Chambre Principale

- 4A : Clé en Laiton, Indice 3, Verrou Magique 🔒
- 4B : Rien d'intéressant, Dague de Lumière*, Salle Obscure 🔒

Entrée de la Cave

- 2A : Rien d'intéressant, Carabine*, Verrou Électrique 🔒
- 2B : Miroir de Poche*, Indice 1, Porte Cadenassée 🔒

Cartes exploration restantes : placez aléatoirement une carte dans chaque salle vide.

(*) Ces cartes sont propres à ce scénario et ne figurent pas dans la boîte de base



Prologue

Vous descendez avec prudence l'escalier emprunté le Dr. Sparrow deux heures auparavant et arrivez dans ce qui semble être une ancienne cave à charbon. Soudain la porte se referme derrière vous dans un claquement sinistre. Malgré vos coups d'épaupe, les panneaux de bois restent parfaitement immobiles et vous ne pouvez voir aucun mécanisme permettant de les déverrouiller.

4A: *Vous apercevez un morceau de papier abandonné*

sur le sol en terre battue. Rien n'y est écrit.

Peut-être que dans sa quête d'information, le Dr. Sparrow est partie à la recherche de livres ou de journaux pour l'aider dans ses fouilles.

4B: *Vous froncez les narines alors qu'une fétide odeur de moisi envahit l'air... Il semblerait que des denrées périmees depuis bien longtemps aient récemment été exposées à l'air libre.*



Épilogues

1A

Le Gardien a gagné : *Dr Sparrow s'écrie de joie : « Formidable... Cela fonctionne enfin ! ». Vous voyez son reflet s'éloigner de l'endroit où il devrait se tenir. Puis vous vous apercevez que son reflet commence à avoir son propre reflet qui se reflète à son tour... Quelques instants plus tard, ce sont des dizaines de Dr Sparrow qui se reflètent à l'infini. « Grâce à vous, je vais pouvoir rendre ce monde bien meilleur. » s'exclame l'une d'entre elles tandis que l'originale s'éloigne de vous puis sort de la maison. Une autre affirme que*
« Personne ne me résistera. Je vais enfin pouvoir remodeler ce monde à mon image ! ». Alors que la maison recache des centaines de Dr. Sparrow, toutes dotées de pouvoirs magiques incommensurables, vous mesurez l'étendue de votre échec et sentez votre raison vous abandonner.

Personne n'a gagné : *« Allez vous donc mourir ? » hurle le Dr Sparrow alors que vous vous précipitez de l'autre côté du miroir pour combattre son reflet. « Il ne reste plus beaucoup*

de temps ! ». Tandis qu'elle devient de plus en plus paniquée, vous remarquez que des fissures apparaissent à la surface du miroir... « Non ! J'y suis presque ! » Les fissures se font de plus en plus nombreuses et de plus en plus grandes... Soudain, le miroir explose de toute part emportant dans des milliers d'éclats la sorcière et son double qui faillit devenir réalité. Heureux d'avoir survécu, vous vous dirigez vers le portail permettant de revenir dans notre dimension... Hélas vous réalisez que celui-ci s'est brisé avec le reste du miroir. Vous voilà piégés à jamais de l'autre côté du miroir, incapables de rentrer chez vous.

Les Investigateurs ont gagné : *Alors que le corps du Dr. Sparrow s'écroule lourdement sur le sol, toutes ses copies se mettent à pousser un hurlement strident... si aigu que le miroir commence à se fendiller. Sans prendre le temps de célébrer votre victoire, vous sautez à travers le portail et revenez jute à temps dans le monde réel. Vous vous précipitez en dehors de la maison tandis que le miroir éclate de toute part, scellant à jamais le passage vers l'autre côté du miroir...*

Épilogues (suite)

1B

Le Gardien a gagné : Tandis que vous luttez pour maîtriser le cadavre réanimé du Dr Sparrow, vous remarquez que l'immense miroir commence à se fendiller. Quelques instants plus tard, le corps du Dr Sparrow s'enveloppe d'une sorte d'énergie magique qui se fait de plus en plus vive jusqu'à disparaître dans un éclat de lumière aveuglant. A ce moment précis le miroir explose de toute part, révélant l'autre partie de la maison... comme si elles avaient été toujours connectées. Désormais, tout le monde peut circuler librement entre le monde du miroir et notre monde. Stupéfaits, vous remarquez à peine que le cadavre du Dr Sparrow en a profité pour s'échapper suivi par des hordes de Sorcières, de zombies à leurs ordres et d'autres horreurs indicibles. Tandis que vous assistez impuissants à ce spectacle, une créature vous heurte violemment et vous propulse dans les profondeurs du Gouffre...

Les Investigateurs ont gagné : Vous faites votre possible pour mener une courte cérémonie funéraire qui permettra d'apporter le repos au Dr Sparrow. Après quelques minutes qui vous semblent interminables, les coups frappés depuis l'intérieur du cercueil finissent par cesser. Quant aux rires déments qui remplissaient la maison jusque là, ils se transforment en un cri de rage qui disparaît après quelques secondes insupportables. Remarquant que le miroir commence à se comporter bizarrement, vous décidez de sauter à travers pour rejoindre le monde réel... juste à temps pour vous rendre compte qu'il a perdu toutes ses propriétés magiques et qu'il est redevenu un simple miroir, renvoyant votre image triomphante.

1C

Le Gardien a gagné : La maison se met à trembler à mesure que le rire de la Sorcière se fait plus strident : « Maintenant que Sl'wn a dévoré un être qui voit en lui le seul et vrai dieu, il va pouvoir sortir de cet

endroit et se repaître du monde entier ! ». Tandis qu'elle éclate à nouveau de son rire démoniaque, la créature aux allures de ver plonge dans les entrailles de la terre pour ressortir à l'air libre et s'enfoncer dans les ténèbres de la nuit en quête de nouvelles victimes. Mais les vibrations causées par son passage ont affaibli la structure de la maison qui s'écroule sur vous dans un immense fracas de bois et de verre brisés.

Personne n'a gagné : Tandis que des fissures commencent à se former à la surface du miroir, la Sorcière s'écrie : « Non ! C'est impossible ! Il faut qu'il se nourrisse avant de quitter cette dimension ! » Mais le monstre, ne parvenant pas à vous dévorer, donne des coups de plus en plus puissants sur le sol, multipliant les fissures à la surface du miroir. Après quelques instants, le miroir finit par exploser, scellant définitivement le portail menant au monde réel. La créature est piégée dans la dimension du miroir... Mais vous demeurez piégés avec elle, pour l'éternité.

Les Investigateurs ont gagné, Sl'wn n'a pas été invoqué : Après avoir terrassé tous vos ennemis et rendu impossible l'invocation de leur dieu dans notre dimension, vous décidez de fuir la maison... juste à temps pour voir le miroir se fendiller puis exploser de toute part. Vous sautez dans votre voiture et conduisez aussi vite que possible pour vous éloigner des horreurs que vous avez vues dans cette demeure. Alors que vous vous retournez une dernière fois, vous voyez la maison s'écrouler avec grand fracas. La Sorcière et sa créature indicible sont définitivement piégées de l'autre côté du miroir.

Les Investigateurs ont gagné, Sl'wn a été tué : La gigantesque créature finit par s'écrouler à vos pieds, son épaisse armure d'écailles percée de toute part. Victorieux, vous quittez la maison et rejoignez votre voiture. Tandis que vous serpez sur les routes de la colline toute proche, vous n'entendez rien d'autre que le bruit du verre brisé.