

De l'Autre Côté du Miroir

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE



LES DEMEURES DE
L'ÉPOUVANTE

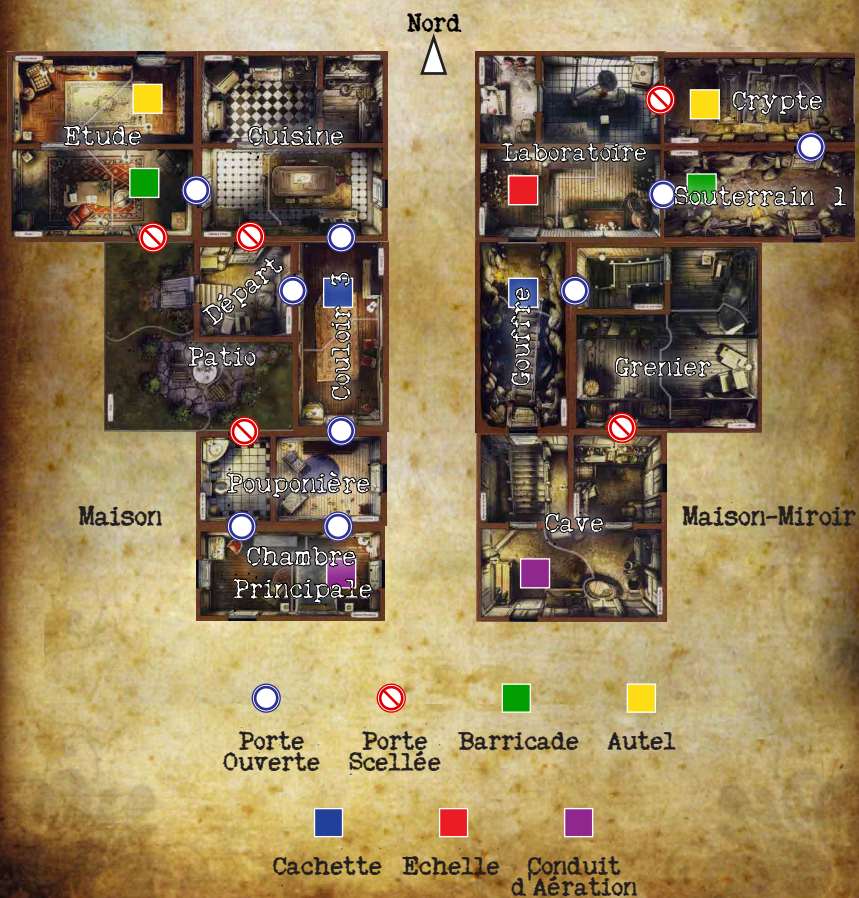
Guide de l'Investigateur

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

De l'Autre Côté du Miroir

Préparer le plateau

Placez les tuiles Plateau, les marqueurs Eléments de Salle et les marqueurs Porte Scellée et Porte Ouverte (fournies avec le scénario) comme sur le schéma :



L'Histoire Jusque Là

Être un investigateur des phénomènes surnaturels est souvent terrifiant et rarement une tâche aisée. Mais chaque succès rend ce travail gratifiant. Vos dernières recherches vous ont conduit à une secte en périphérie d'Arkham tentant de sacrifier quatre innocentes victimes dans le but d'attirer un ténébreux et ancien dieu dans notre monde. Mais grâce à l'appui de vos collègues, vous êtes parvenus non seulement à faire échouer le rituel, à sauver la vie de trois des victimes, à tuer ou arrêter chaque membre de la secte mais également à récupérer pour vous la plupart des ouvrages impies de la bibliothèque sise au sein du monastère de cette secte, au cas où ils s'avèrent d'une quelconque utilité à l'avenir. Sur la route qui vous ramène chez vous, vous avez toutes les raisons d'être satisfaits par le dénouement de cette affaire.

C'est alors que le Dr. Sparrow stoppe brutalement la voiture au milieu de la route. Elle vous explique avoir reconnu un manoir sur la colline qu'elle vous montre du doigt. Il aurait été mentionné à plusieurs reprises dans différents documents comme étant conçu autour d'une curieuse architecture et comme étant de quelque façon que ce soit un endroit remarquable pour... Vous écarquillez les yeux alors qu'elle vous débite un récit dans un jargon abscons traitant de plans d'existence,

de puits d'énergie magique ou de quelque chose de ce genre, impossible d'en être sûr tant la terminologie qu'elle emploie est technique.

Ce dont vous êtes certains, c'est de l'importance de ce manoir et du fait qu'il ait hébergé une assemblée de Sorcières, environ 50 ans auparavant, jusqu'à ce qu'elles se séparent.

Le Dr Sparrow dit qu'elle souhaite simplement faire le tour du manoir, conduisant la voiture vers l'arrière de la bâtisse. Juste un coup d'œil rapide afin de s'assurer que tout va bien et pour prendre quelques notes sur le miroir que l'on dit présent dans ce manoir depuis sa construction. Cela ne devrait pas prendre plus d'un quart d'heure, une demi-heure tout au plus. Et c'est de toute évidence sans danger si l'on en croit les derniers rapports.

Encore sous le choc et la fatigue des événements de la journée, vous décidez donc de rester dans la voiture et de laisser libre cours à la fantaisie du Dr. Sparrow.

Cela fait maintenant près de deux heures et aucun signe d'elle depuis qu'elle a pénétré à l'intérieur de la sinistre maison. Il a dû se produire quelque chose. Il est temps de partir à sa recherche...

Règles spéciales

Maison et Maison-Miroir

Deux cases sont considérées comme « se faisant face » dans ce scénario si elles sont symétriques par rapport à l'axe vertical séparant les deux maisons. Par exemple, les deux conduits de ventilation, les deux cachettes, les deux barricades et les deux autels se font face ou sont l'un face à l'autre. De la même façon, des salles complètes peuvent se faire face

Dans ce scénario, si une ligne grisée d'un bord de tuile est adjacente à un mur du bord d'une autre tuile, on considère que les deux cases correspondantes sont reliées par une porte. De la même façon, si une porte sur le bord d'une tuile est adjacente à un mur du bord d'une autre tuile, on considère également que les deux cases correspondantes sont reliées par une porte (naturellement, un jeton Porte Scellée posé entre deux cases symbolise toujours un mur infranchissable entre ces deux cases comme à l'accoutumée). En conséquence, chaque paire de cases au sein d'une même maison possède un unique chemin entre elles et les deux maisons sont de strictes images miroir en termes de disposition. L'auteur recommande d'utiliser des jetons Porte Ouverte (fournis avec le scénario) pour rendre plus lisible ces passages entre ces cases sur la carte.

Chaque fois qu'une Sorcière prend des dégâts (ou est détruite par un effet tel que la compétence « Opportunité » de Joe Diamond) avant la révélation de l'Objectif, le Gardien peut choisir d'annuler ces dégâts. Dans ce cas, tous les jetons Échantillons que porte la Sorcière sont défaussés. Si la Sorcière n'est pas déjà assommée, le Gardien doit alors soit l'assommer, soit autoriser un Investigateur à la déplacer d'une case (l'Investigateur n'est pas obligé de la déplacer, auquel cas la Sorcière ne prend aucun dégât mais perd tous ses échantillons, sans autre effet). Si tous les dégâts d'une attaque sont annulés, cette attaque n'est pas considérée comme avoir infligé des dégâts dans le but d'utiliser un effet comme celui de l'Objet de Départ « Mitrailleuse ». Une fois l'Objectif révélé, le Gardien ne peut plus annuler aucun dégât.

A la fin de l'étape Attaque des Monstres du tour du Gardien, retirez toute Sorcière présente sur l'Objet de Départ « Appareil Photographique » (du personnage Darrel Simons de l'extension Expériences Interdites).

Lors de l'incantation d'un Sort non-offensif, tout Investigateur dans la salle d'en face est considéré comme étant dans la même salle que le lanceur de sort. Ainsi on peut cibler un Investigateur dans la salle d'en face avec Pacte du Sang de même qu'un effet s'appliquant aux Investigateurs situés dans la salle du lanceur de sort s'appliquent également aux Investigateurs situés dans la salle en face.

Préparation des Investigateurs

1. **Choisir les investigateurs** : chaque joueur choisit un investigateur et reçoit la carte Personnage correspondante, ses cartes Traits ainsi que le nombre de points de Compétence correspondant.
2. **Choisir les traits** : chaque joueur choisit deux des cartes Traits (une avec de la force et une avec de l'intelligence)
3. **Placer les figurines** : chaque joueur place la figurine correspondant à son investigateur dans la zone de départ.