

LES DEMEURÉS DE
L'ÉPOUVANTE

Esprit es-tu là ?

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE



Guide du Gardien

Auteur : Mat

Mise en forme : Eskilax

<http://epouvante.goldzoneweb.info>

Esprit es-tu là ?

Choix de l'Histoire

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

1. Que se passe-t-il ?

- a. En invoquant les esprits, lord Swan a fait s'incarner l'esprit de Nyarlathotep lui-même dans son manoir. Le Messager des Dieux n'est pas du tout heureux d'avoir été dérangé et souhaite se venger en tuant tout les cultistes présents dans la demeure.
- b. Lord Swan est un fervent cultiste des dieux extérieurs, il souhaite leur prouver sa foi en leur sacrifiant un élu. La séance de spiritisme a permis de désigner la victime.
- c. Lord Swan est un membre d'une secte très puissante dans la région, la Main Rouge. Le trône du Grand Sycophante Jaune est vacant. La soirée a donc été organisée pour trouver un nouveau chef. La séance de spiritisme a permis d'éveiller l'intérêt des esprits qui détermineront qui sera le leader de la secte. Mais seul le meilleur d'entre tous aura cet honneur.

2. Où est la Clé en Argent ?

- a. Bureau
- b. Chambre Principale

3. Où est la Main Spectrale ?

- a. Rangement du Grenier
- b. Bibliothèque

4. Où se trouve Miss Phoenix ?

- a. Salle de Cérémonie
- b. Escalier de la Tour

5. Où se trouve Winslow Leech ?

- a. Passage secret
- b. Salon

6. Où se trouve Philbin ?

- a. Rangement de cuisine
- b. Salle de Bain

Installation du Matériel

Effectuez les étapes suivantes :

1. Cartes Indice

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

Attention : la carte Indice 4 dépend de votre choix à la question 1.

Par exemple, en répondant c à la question "Que se passe-t-il ?", la carte Indice 4 sera donc la 4C, indépendamment de la réponse à la question 4 : "Où se trouve Miss Phoenix ?

2. Cartes Exploration

Préparez les cartes suivantes :

Phrase Magique, Signe des Anciens, Colt 38, Vin Saturnien, Whisky, Masse, Lanterne, Cultes Innommables, Clé en Laiton, De Vermis Mysteriis, Clé en Argent, Chant de Dhol, Couteau, Journal de Whateley, Main Spectrale, Miss Phoenix (allié), Winslow Leech (allié), Rien d'intéressant x6.

3. Cartes obstacles (?)

Préparez les cartes suivantes :

Coffret, Coupure de Courant, Placard Verrouillé, Boite à Secret, Miss Phoenix, Winslow Leech, Arnold Philbin.

4. Cartes Verrou

Préparez les cartes suivantes :

Passage Terrifiant, Salle Obscure, Porte Fermée, Verrou Magique, Porte Runique, Porte Cadenassée, Passage Gardé, Porte Coincée, Hantée.

5. Cartes Mythe

Préparez les cartes portant les icônes suivantes :

Chauve souris - Escalier qui monte - Porte.

6. Cartes Action du Gardien

Préparez les cartes suivantes :

Commander les Séides, Présence Maléfique, Ranimer les Morts, Les Esprits viennent.

7. Carte Objectif

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

8. Cartes de départ et menace

Piochez 1 cartes Mythe et prenez 1 pion menace dans la réserve.

9. Les cartes rôles secrets

Préparez une pioche avec les cartes suivantes :

1A : 3 cartes rôles secrets *Investigateur* / 1 carte rôle secret *Cultiste*.

1B : 3 cartes rôles secret *Investigateur* / 1 carte rôle secret « *Des voix dans la tête* »

1C : 3 cartes rôles secrets *Cultiste* / 1 carte rôle secret *Veilleur du Seuil*.

A trois investigateurs : retirez une carte *Investigateur* dans l'arc A et B et une carte *Cultiste* dans l'arc C.

Mélangez la pioche.

Note : Même si le Gardien connaît la nature des cartes distribuées pour le scénario choisi, il ne sait pas quels rôles secrets joueront exactement les investigateurs de l'histoire. A lui de le deviner.

Répartir les Cartes

Mettez de côté les cartes « **allié** » *Winslow Leech* et *Miss Phoenix* ainsi que les cartes *Exploration Signe des Anciens* et *Colt 38*. Vous n'en aurez pas besoin lors de la mise en place.

Faites une pioche à partir des cartes **Exploration** suivantes :

Vin Saturnien, Whisky, Masse, Lanterne, Rien d'intéressant x6.

Mélangez cette pioche, et placez-les face cachée devant vous. Cette pioche est maintenant considérée comme '**L'inventaire**'.

Lorsqu'il est demandé de placer une carte '*Aléatoire*' dans une des pièces, tirez une carte à partir de l'**Inventaire** et utilisez-la comme carte *Aléatoire*.

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées

Salle de la Tour

- **2A** : Phrase magique, Indice 1, Porte Fermée 🔒
- **2B** : Hantée 🔒, Verrou magique 🔒

Escalier de la Tour

- **4A** : Chant de Dhol, Boite à Secret (?), Salle Obscure 🔒
- **4B** : Miss Phoenix (?), Passage Terrifiant 🔒

Rangement du Grenier

- **3A** : Main Spectrale, Placard Verrouillé (?)
- **3B** : Cultes Innommables, Porte Runique 🔒

Chambre Principale

- **2A** : De Vermis Mysteriis, Porte Cadenassée 🔒
- **2B** : Clé en Argent, Indice 2, Coffret (?)

Salle de Cérémonie

- **4A** : Miss Phoenix (?), Passage Terrifiant 🔒
- **4B** : Chant de Dhol, Boite à Secret (?), Salle Obscure 🔒

Passage secret

- **5A** : Winslow Leech (?), Passage Gardé 🔒
- **5B** : Clé en Laiton, Indice 3, Coupure de Courant (?)

Bibliothèque

- **3A** : Cultes Innommables, Porte Runique 🔒
- **3B** : Main Spectrale, Placard Verrouillé (?)

Chapelle

- **2A** : Hantée 🔒, Verrou magique 🔒
- **2B** : Phrase magique, Indice 1, Porte Fermée 🔒

Salon

- **5A** : Clé en Laiton, Indice 3, Coupure de Courant (?)
- **5B** : Winslow Leech, Passage Gardé 🔒

Etude

- **2A** : Clé en Argent, Indice 2, Coffret (?)
- **2B** : De Vermis Mysteriis, Porte Cadenassée 🔒

Salle de bains

- **6A** : Aléatoire
- **6B** : Couteau, Indice 4, Journal de Whateley, Arnold Philbin (?), Porte coincée 🔒

Rangement Cuisine

- **6A** : Couteau, Indice 4, Journal de Whateley, Arnold Philbin (?), Porte coincée 🔒
- **6B** : Aléatoire

Cartes **Exploration** Restantes :

Placez aléatoirement 1 carte de l'**inventaire** dans chaque salle vide.

Règles Spéciales

Les cartes « **allié** » : Sont à traiter comme des « **Objet** ». L'exemple de référence est le chien d'Ashcan Pete : *Duke*. C'est un objet « **allié** ». Winslow Leech et Mlle Phoenix selon le scénario sont des alliés potentiels.

Carte Exploration **Couteau** : Lorsque l'on fait référence au « *couteau étrange* » ou au « *couteau sacré* » dans ces scénarios, on parle bien à chaque fois de l'objet « **couteau** »

Carte Verrou **Hantée** : Une fois la carte obstacle Hantée découverte, cette dernière reste sur le plateau, mais n'empêche pas les investigateurs de sortir ou d'entrer dans la pièce où elle se trouve.

Carte Action du Gardien **Ranimer les morts** : Pour une question d'équilibrage nous conseillons très fortement de jouer cette carte avec la règle supplémentaire suivante : *Lorsque vous posez un pion cadavre en jeu, vous*

devez attendre un tour complet pour avoir le droit de le transformer en zombie. Vous pouvez utiliser des marqueurs pour différencier les nouveaux cadavres des anciens.

Jouer cette règle permet une apparition en jeu plus fair play des zombies et donne un réel avantage aux investigateurs lorsqu'ils attaquent et éliminent un monstre : gagner du temps !

Fair-Play

Le Gardien ne doit pas révéler aux investigateurs qu'il y a des traîtres ou la nature du scénario, les cartes indices et objectif final sont là pour cela.

Le Gardien ne doit pas retenir ses coups. Comme il ne connaît pas le rôle secret des investigateurs, il a intérêt à taper sur tout ce qui bouge et à garder proche de la mort les investigateurs jusqu'à la révélation de la carte Objectif final.

Prologue

Quand tous les joueurs ont fini leur préparation, lisez à haute voix le texte suivant :

Lord Swan vous fait passer dans sa grande salle à manger. Accompagné d'Arnold Philbin, un homme timide et réservé, de la séduisante Mlle Phenix et de Winslow Leech, qui a enfin cessé de parler de lui. Bientôt vous êtes tous assis dans un cercle silencieux. Lord Swan commence à appeler d'une voix grave « les Esprits qui peuplent la nuit et les cauchemars, les corps étrangers à notre monde et ceux qui parcourent le temps et l'espace. »

Ces paroles se transforment rapidement en une litanie qui vous transporte. Les lumières vacillent, un éclair zèbre le ciel, un vertige vous prend puis, d'un coup, une obscurité malsaine envahie la pièce. Des portes claquent, des bruits de pas se font entendre, des cris d'horreur retentissent dans une autre partie de la maison.

1A : *Un nouvel éclair illumine la salle à manger pendant quelques secondes. Lord Swan, debout, vous lance d'une voix qui ne lui appartient pas : « Vous allez tous mourir pauvres mortels ». Le lord porte une main à son cœur, le souffle court, il trébuche et tombe mort sur le sol.*

Le Gardien place un pion cadavre et un pion obscurité dans la salle. Tous les investigateurs font un test de Volonté à -1.

Echec : Prenez 1 point d'horreur.

1B : *Malgré l'obscurité de la pièce vous devinez Lord Swan debout, un rictus sur les lèvres : « Je suis votre serviteur, esprits ! Ordonnez et j'obéirais ! » Lord Swan reste quelques secondes sans bouger, puis il hoche la tête d'un air entendu et quitte la pièce en trombe dans un rire dément.*

Le Gardien place un pion obscurité dans la salle. Tous les investigateurs font un test de Volonté.

Echec : Prenez 1 point d'horreur.

1C : *Lord Swan, en transe, hurle les paroles suivantes avant de s'écrouler foudroyé par un mal inconnu : « Prenez-moi, esprit souverain, choisissez-moi ! Arrggggg.... »*

Le Gardien place un pion cadavre et un pion obscurité dans la salle. Tous les investigateurs font un test de Volonté à -1.

Echec : Prenez 1 point d'horreur.

FAQ

- L'une des pièces comporte deux cartes Verrou, est-ce normal ?
Oui, mais il faut d'abord défausser la carte Verrou Magique, avant de révéler "Hantée"
Rappel : Une fois la carte obstacle Hantée découverte, cette dernière reste sur le plateau, mais n'empêche pas les investigateurs de sortir ou d'entrer dans la pièce où elle se trouve.

Auteur : Mat

Adaptation Graphique : Eskilax

Relecture : Maester, Vlad, Mella