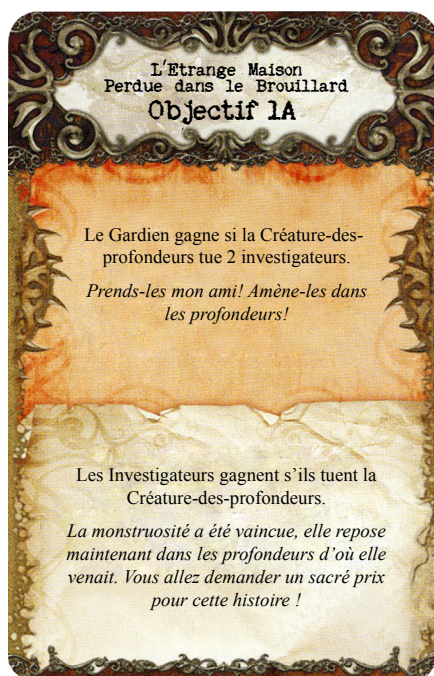




1A**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Dans une boîte vous trouvez un Joyau Rouge qui brille de plus en plus. Il devient également de plus en plus chaud... Vous le lâchez avant qu'il ne vous brûle. Il roule de l'autre côté de la pièce et s'arrête lorsqu'il heurte le pied d'un vieil homme qui le ramasse en ricanant.

'Il est réveillé !'

Révélez la carte Objectif.
Le Gardien place un Maniaque sur votre case et une Créature-des-Profondeurs dans le Vestibule.

1B**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Dans la boîte vous trouvez un ancien Rubis de la taille de votre poing. Il y a une espèce d'étoile gravée à l'intérieur. Cela doit être un artefact d'une valeur inestimable. Alors que vous le placez dans votre poche, une voix se fait entendre provenant du coin sombre de la pièce 'IL EST A MOI ! IL ME L'A DONNÉ ! A MOI ! MEURS !!!'

Révélez l'Objectif.
Le Gardien place un Maniaque sur votre case et une Créature-des-Profondeurs dans le Vestibule.

1C**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Dans la boîte se trouve un gros Rubis étincelant. Dans un coin de la pièce vous remarquez un vieil homme couché sur le sol, son corps couvert de larges entailles. Il agonise mais prononce un dernier mot : 'en haut !' Un Maniaque couvert de sang plonge sur vous ! 'Maitre ! Il est là !' La maison toute entière commence à trembler, les forces de l'océan semblent se déchainer contre la falaise !

Révélez l'Objectif.
Le Gardien place un Maniaque sur votre case et une Créature-des-Profondeurs dans le Vestibule.

2A**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

En ouvrant la caisse vous trouvez un ancien manuscrit avec les mots « Thomas Olney » écrit par-dessus une esquisse d'une espèce de démon sortant de l'océan. Il y aussi un homme tenant un objet éblouissant. A l'arrière du manuscrit, écrit avec du sang, vous pouvez lire : 'Iâ! Iâ! Cthulhu fhtagn!'

A l'instant où vous lisez cette phrase à haute voix vous avez la vision d'une porte rougeoyante avec une applique murale à sa droite.

2B**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

En ouvrant la caisse vous trouvez une enveloppe étiquetée : « Thomas Olney ». En l'ouvrant vous trouvez un ancien manuscrit, vous lisez : 'Iâ! Iâ! Cthulhu fhtagn!' L'encre rouge est partiellement effacée. En regardant de plus près ce n'est pas de l'encre ... mais du sang ! Pris de dégout, vous lâchez le parchemin, à l'instant où celui-ci touche le sol, vous entendez des sons étouffés provenant de la pièce au-dessus de vous.

3A**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Dans le placard vous trouvez un cartable. Vous fouillez l'intérieur et trouvez un vieil autocollant de classement déchiré : 'Fragile - A manipuler avec précaution'. Dans une autre poche vous trouvez une vieille étiquette de bagage avec le nom : 'Thomas Olney'. Les bagages d'un voyageur doivent de toute évidence se trouver stockés quelque part dans la maison, peut être classés comme l'autocollant le laisserait penser.

3B**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Dans le placard vous trouvez le Journal de Thomas Olney.

A la dernière page vous lisez : 'Je suis resté prudent en cachant l'ancien parchemin à mes nouveaux amis, je ne leur fais pas encore assez confiance,... Enfin, ils m'ont offert une chambre pour la semaine. Je l'ai caché dans une petite caisse. On m'a dit qu'elle avait été rangée dans la réserve avec les autres boîtes quelque part dans la maison... Je voudrais savoir où elle se trouve...'

4A**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Le sol est couvert de sang, celui-ci s'écoule par la porte que vous venez d'ouvrir. Une petite Clé en Laiton est accrochée à la poignée de la porte. Elle ne semble pas entrer dans la serrure, on dirait qu'elle ouvre un petit placard ou une table de nuit.

4B**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Le sol est très humide.

« Nom de ... ! »

Quelque chose vient d'effleurer vos pieds ! Dans la panique vous courez vers la première issue, vous entendez la porte d'une armoire qui claque provenant d'une des pièces qui donne sur le couloir. Alors que vous courez, votre pied heurte quelque chose qui traîne sur le sol. C'est une petite Clé en Laiton.

Déplacez votre investigateur de l'autre côté de n'importe quelle porte de cette pièce.

5A**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Vous coupez le robinet, mais vous entendez encore le son de l'eau qui s'écoule dans la tuyauterie de la maison. Vous collez votre oreille au mur pour analyser ce bruit lorsque vous entendez au loin le son d'une chasse d'eau.

Vous faites quelques pas en arrière et marchez sur une large Clé en Argent.

5B**L'Etrange Maison
Perdue dans
le Brouillard**

Vous coupez le robinet, et remarquez que le carrelage des murs est couvert d'algues. Sur le côté de l'évier des algues encore humides recouvrent quelque chose. Vous extirpez l'objet de l'amas gluant avec dégout... C'est une grosse Clé en Argent. A celle-ci est attaché un gros fil doré provenant à l'évidence d'une vieille carpe.



DEVASTATION
L'Étrange Maison Perdue dans le Brouillard

IV

Révélez l'Objectif

Ce n'était qu'une question de temps avant que la violence du vent ne cause d'autres dégâts. Cette fois c'est la maison entière qui semble être en train de s'effondrer. Un énorme boum résonne dans les couloirs, une puissante secousse vous projette contre un mur ! La maison ne résistera pas à une secousse supplémentaire...

Chaque Investigateur subit 1 dégât. Le Gardien remplace la tuile 'Allée' par la tuile 'Gouffre'. (Il va y avoir un espace entre le Jardin et le Gouffre.)

Les Investigateurs ou les Monstres présents sur l'Allée ou le Jardin sont tués. Si l'Indice 1 n'a pas encore été découvert alors le Gardien place un Maniaque à 2 cases au moins des Investigateurs. Le Gardien ne peut pas placer d'autres Maniaque jusqu'à la fin de la partie.

IV

5

REVENDEICATION
L'Étrange Maison Perdue dans le Brouillard

V

1A : La maison s'écroule et s'écrase sur les rochers au bas de la falaise... Les gravats qui étaient alors des murs s'enfoncent dans les profondeurs de l'océan.

Tous les joueurs ont perdu.

1B : L'immense rugissement provenant de la porte ouverte ne peut signifier que l'arrivée de quelque chose de bien plus sinistre que ce que vous pouvez imaginer. Vous fermez les yeux nourrissant l'espoir que tout n'est pas perdu.

Tous les joueurs ont perdu.

1C : La maison entière s'écroule et sombre doucement dans les profondeurs de l'océan. Une lumière rouge peut être aperçue au fond de l'eau. Les Profonds ont récupéré ce qu'ils étaient venus chercher.

Le Gardien gagne la partie.

V

6

4

ATTAQUE D'UN PROFOND

Vous entendez de l'eau ruisseler prêt de vous...

Action : Si il n'y a pas de *Profond* en jeu, placez un *Profond* dans le Vestibule OU à deux espaces au moins des Investigateurs.

Sinon, soignez entièrement un *Profond* et déplacez-le d'une case.