



L'ÉTRANGE MAISON
PERDUE DANS LE

BROUILLARD

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE

Guide de l'Investigateur

Auteur : Stu Monk
Traduction et Mise en forme : Eskilax
<http://epouvante.goldzoneweb.info>

L'Etrange Maison Perdue dans le Brouillard

Préparer le plateau

Placez les tuiles Plateau, les marqueurs Eléments de Salle et les marqueurs Porte Scellée comme sur le schéma :



 Case Dissimulée

 Barricade

 Porte Scellée

L'Histoire Jusque là

Écrire un article pour le journal local serait idéal en ce moment, sauf que vous n'avez aucune histoire à raconter. Vous avez voyagé jusqu'à la ville de Kingsport à la recherche d'un récit. Deux nuits se sont écoulées et vous avez discuté avec quelques habitants à propos cette étrange maison sur la falaise. On vous a dit que personne ne montait jamais là-haut et que personne n'en descendait non plus. Pourtant vous êtes fasciné par l'histoire qui se cache derrière cette faible lumière rouge qui perce le brouillard de la plus haute fenêtre de la maison, et ce, chaque nuit, sans exception.

Aussi loin que remonte la rumeur, cette ancienne maison s'est toujours trouvée là. Les gens disent qu'à une époque, l'homme qui y demeurait parlait au brouillard provenant des profondeurs de la nuit. Tout ce qu'on sait de lui c'est qu'il se faisait appeler « l'Elu ».

Désespérément à la recherche d'une histoire, vous entamez votre enquête sur ce mythe.

Atteindre la maison n'est pas une tâche aisée. Sans route, la navigation aux travers des crevasses et des nids de poules est dangereuse et le brouillard qui s'épaissit au fur et à mesure de votre voyage devient inquiétant. Mais vous continuez à avancer, la lanterne à la main, celle-ci vous procurant juste assez

de lumière pour voir où vous allez poser les pieds...

Cela fait maintenant près de dix heures que vous marchez et la nuit tombe lorsque vous voyez enfin se dessiner la silhouette d'une vaste demeure à plusieurs niveaux. Le porche devant l'entrée de la maison s'est effondré au bas de la falaise dans les profondeurs glacées de l'océan. La seule entrée se trouve maintenant sur l'arrière. La cour de la propriété est jonchée d'idoles d'une civilisation mythique oubliée... On dirait des espèces de créatures humanoïdes à tête de poisson. Vous frissonnez alors que l'air frais poussé par les vents marins fait voltiger votre chapeau. Saluté !

Traçant votre chemin à travers le brouillard oppressant, vous remarquez que toutes les fenêtres, à l'exception de celle, inaccessible, à l'avant de la maison, sont couvertes de planches. Impossible d'entrer par là. Enfin, vous trouvez la porte arrière, votre dernier espoir. Vous rassemblez vos forces et appuyez sur la vieille poignée rouillée... La porte s'ouvre dans un grincement léger laissant apparaître une salle plongée dans l'obscurité.

Vous entrez prudemment à l'intérieur...

Règles spéciales

Ce scénario requiert un minimum de 2 investigateurs. Il est recommandé de le jouer à 3 investigateurs. Avant de choisir les personnages, chaque investigateur jette un dé. Celui qui fait le meilleur résultat est considéré comme le **'Reporter'**. Il prend la carte « *Lanterne* » et la place devant lui face visible.

Le texte après le mot **'Action :'** sur la carte *Lanterne* ou *Torche* **DOIT** être ignoré dans ce scénario.

Test d'exploration

La maison baigne dans un épais brouillard marin. Il est très difficile pour les investigateurs d'explorer les pièces. Lorsqu'un investigateur tente d'explorer une pièce, il jette un dé, sur un résultat de 9 ou 10 le brouillard obscurcit trop la pièce, et les investigateurs **ne peuvent pas explorer cette salle durant ce tour** (l'action du tour n'est pas perdue, l'investigateur peut faire une autre action à la place ou tenter d'explorer une autre pièce si il lui reste assez de mouvement, ceci entraînera un nouveau jet de dé.)

Si des investigateurs sont dans la même pièce que le possesseur de la *Lanterne* ou de la *Torche*, ils ignorent ce test d'exploration.

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 Pions Point 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 correspondante à son investigateur dans la zone de départ

Auteur : *Stu Monk*

Traduction/Adaptation Graphique : *Eskilax*

Relecture : *Maester, Mella, Vlad*