Fragment du cercle



Clé

Ce fragment semble appartenir au disque que vous voyez au dessus. Il pourrait être utile de trouver les autres morceaux.

Fragment du cercle



Clé

Ce fragment semble appartenir au disque que vous voyez au dessus. Il pourrait être utile de trouver les autres morceaux.

Fragment du cercle



Clé

Ce fragment semble appartenir au disque que vous voyez au dessus. Il pourrait être utile de trouver les autres morceaux.

Fragment du cercle



Clé

Ce fragment semble appartenir au disque que vous voyez au dessus. Il pourrait être utile de trouver les autres morceaux.

Kit de Sédatif



Equipement

Action: Défaussez cette carte pour défaussez une carte Trauma d'un investigateur dans votre case (y compris vous). Il ne pourra pas se déplacer durant ce tour.

Bébé



Artéfact.

Le seul problème est de savoir comment le faire s'arrêter de pleurer. Ah et également de savoir comment il fait pour vous demander de l'aide au travers d'un tableau.

Cercle Rituel



Sur le sommet du piédestal se trouve un renfoncement circulaire, des marques laissent suggérer qu'un objet s'y trouvait.

Vous pouvez utiliser autant de fragments du cercle que le nombre d'investigateurs pour défaussez cette carte.

Coffre-Fort



Ce coffre-fort est doté de toute une série de mécanismes complexes sur sa surface mais qui semblent être factices. En revanche une petite serrure en argent est cachée sur le côté.

Il vous faut la clé en argent pour défausser cette carte.

Boîte Magique



Il s'agit d'un coffret finement gravé qui contient manifestement quelque-chose à en juger par le bruit qu'il fait quand on le manipule. Toutefois aucun indice ne vous permets de savoir comment l'ouvrir

Seule une phrase magique permet de défaussez cette carte.

1C Le Cercle Inachevé

Lorsque vous posez les fragments du cercle dans leur emplacement sur l'autel vous entendez un ronronnement venant du mur. La peinture derrière l'autel se rétracte dans une fente du sol révélant un long couloir décoré d'un tapis rouge. Les cris du bébé s'intensifient, vous frissonnez comme vous réalisez qu'ils ressemblent maintenant au bruit d'une monstruosité se léchant les babines.

Révélez l'Objectif.
Défaussez tous les verrous

1A Le Cercle Inachevé

Les sorcière caquettent lorsque vous remettez les fragment du Cercle dans leur emplacement sur l'autel.
"Ses pleurs son pénibles mais au moins ils vous auront amenés ici à votre insu. Vous allez mourrir et lui avec"
Alors que la peinture derrière l'autel disparaît dans le mur vous comprenez ce que vous devez faire : sauver ce bébé

Révélez l'Objectif
et défaussez tous les verrous.

1B Le Cercle Inachevé

Vous remettez les fragments du cercle à leur place sur l'autel. Un mécanisme se met en branle et un puzzle complexe apparaît devant vous.
Avec des monstres sur vos talons et une maison sur le point de vous tuer il va falloir toutes les ressources de votre équipe pour venir à bout de cette énigme.

Révélez l'Objectif

2D Le Cercle Inachevé

Vous faites sauter une des lattes du plancher révélant une petite cache.
A l'intérieur vous trouvez une boîte que vous ouvrez avec une clé trouvée précédemment.
Vous récupérez le fragment et le mettez dans votre poche, les jacassement des sorcières vous incitent à faire vite.

2B Le Cercle Inachevé

En creusant vous tombez sur un cerceuil. Au milieu des ossements vous trouvez un fragment de disque en pierre gravé.
Vous examinez de plus près le morceau afin de vous assurer qu'il correspond à ce que vous cherchez.
Absorbé par votre tâche vous remarquez à peine le tas d'os qui commence à reprendre vie.

Placez un zombi sur votre case.

2C Le Cercle Inachevé

A première vue le placard sous l'évier semble rempli de produits ménager. C'est en fouillant un peu que vous trouvez un tas de récipients divers tous remplis de sang et de débris organiques divers. Parmi ceux -ci un fragment de pierre vous nargue.
Prenant votre courage à deux mains vous vous en emparez mais un pleur de bébé vous glace le sang.
Prenez 1 point d'horreur.

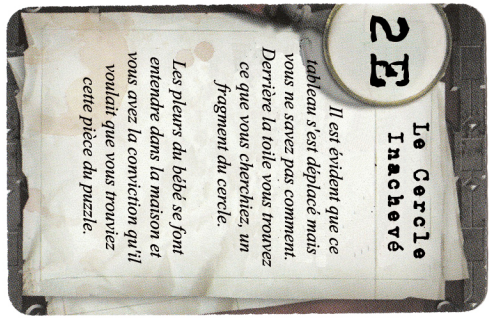
2A Le Cercle Inachevé

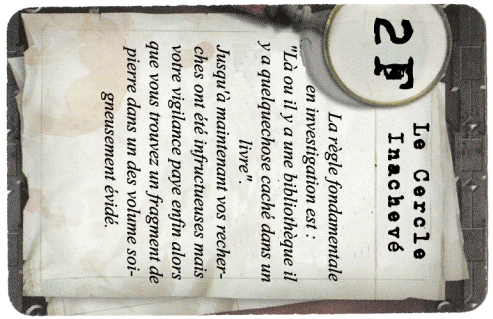
Vous époussetez la vieille boîte.
Elle s'ouvre facilement grâce aux outils trouvés plus tôt. Au moment de soulever le couvercle un pleur de bébé qui vous fait sursauter.

A l'intérieur vous trouvez un fragment de pierre gravé de runes. Sa forme vous rapelle celle du renfoncement de l'autel. Vous remettez la boîte en place mais pas le fragment.


Le Cercle Inachevé
Objectif 1C
Le gardien gagne quand la dernière carte évènement est résolue.
Lorsque cet objectif est révélé défaussez toutes les cartes Evènement hormis la carte Evènement 5
Les investigateurs gagnent si le bébé meurt.
Quand cet objectif est révélé le gardien place un Chtonien avec +2 points de vie par investigateur dans la Pouponnière et le bébé est retiré du jeu.


2
Sorcellerie
Action : vous pouvez défausser 1carte Mythe ou Trauma pour gagnez 1 point de menace.
Puis choisissez un investigateur. Il fait un test de Volonté –2.
Échec : placez une sorcière sur sa case.


2E
Le Cercle Inachevé
Il est évident que ce tableau s'est déplacé mais vous ne savez pas comment. Derrière la toile vous trouvez ce que vous cherchiez, un fragment du cercle.
Les pleurs du bébé se font entendre dans la maison et vous avez la conviction qu'il voulait que vous trouviez cette pièce du puzzle.


2F
Le Cercle Inachevé
La règle fondamentale en investigation est : "Là où il y a une bibliothèque il y a quelquechose caché dans un livre".
Jusqu'à maintenant vos recherches ont été infructueuses mais votre vigilance paye enfin alors que vous trouvez un fragment de pierre dans un des volume soigneusement évidé.


Le Cercle Inachevé
Objectif 1B
Le Gardien gagne si chaque joueur a un investigateur tombé à 0 de santé mentale ou 0 point de vie
Les investigateurs gagnent si ils résolvent l'énigme Rune n°9
Quand un joueur dépense un point d'action pour résoudre cette énigme il peut à la place tester un attribut de son choix. Si le test est réussi :
Si l'attribut testé est la Volonté ou l'Intelligence le joueur peut se déplacer de 3 cases, si il s'agit de la Force, le Tir ou la Dextérité il peut se déplacer de 2 cases, Si il s'agit de la Chance ou du Savoir il peut se déplacer de 5 cases.


Le Cercle Inachevé
Objectif 1A
Le Gardien gagne si tous les investigateurs ont au moins une carte Trauma Démence et une carte Trauma Blessure.
Les investigateurs gagnent s'ils parviennent à faire sortir le bébé de la maison.


II
4
Et les ténèbres furent
Le Cercle Inachevé
II
Les ampoules grésillent alors que les cris du bébé se font entendre de l'autre côté du mur. Le système électrique semble fonctionner et être en bon état alors pourquoi les lumières s'éteignent-elles?
Jusqu'au prochain Evènement le gardien peut utiliser la carte Action du Gardien Ténèbres gratuitement une fois par tour.


IV
4
Urgence!
Le Cercle Inachevé
IV
Vous faites au plus vite mais les cris qui redoublent vous font dire que ce n'est pas encore suffisant.
Révélez l'Objectif.
1A: Le gardien pioche 2 cartes Trauma
1B : Chaque investigateur perd un point de vie et un de santé mentale.
1C: Retirer le Cercle Rituel du Vestibule et ajoutez un pion Temps sur le paquet de cartes Evenement.


I
2
Ambiance Oppressante
Le Cercle Inachevé
I
Les tableaux dans ce Manoir sont aussi effrayants que ceux du Musée mais cette fois vous êtes persuadés que les toiles vous observent.
Jusqu'au prochain Evènement le gardien peut utiliser la carte Action du Gardien Présence Maléfique gratuitement une fois par tour.


III
4
Cris Torturés
Le Cercle Inachevé
III
Vous entendez à nouveau le bébé pleurer quand soudainement les pleurs se transforment en un cri de douleur. Mais qu'arrivet-il à ce bébé?
Jusqu'au prochain Evènement tous les investigateurs souffrent d'un malus de -1 à leur Volonté.


Trop Tard!
Le Cercle Inachevé
V
Voir les épilogues pour le texte d'ambiance.
1A,1B : Tout le monde perd.
1C : Le gardien gagne
V
4