

Le Cercle Inachevé

Tandis que les investigateurs lisent l'histoire et installent le plateau, effectuez les étapes suivantes.

Choix d'histoire

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

1 . La raison pour laquelle les investigateurs sont passés rentrés dans la peinture :

- A . *La maison est un endroit réel et un bébé pris au piège dans la maison appelle les investigateurs pour qu'ils le sauvent avant que des sorcières ne lui fassent quelque chose d'horrible.*
- B . *La maison n'existe que dans la peinture et se nourrit d'humains. Pour se faire elle crée l'illusion d'un bébé pleurant afin d'attirer des gens pour son repas.*
- C . *La maison existe dans une autre dimension, le bébé est en fait une horreur d'un autre monde qui essaie de manipuler les investigateurs afin qu'ils accomplissent le rituel lui permettant de pénétrer dans notre monde.*

2 . Ils y a des fragments du cercle rituel cachés dans : (choisissez un nombre de réponses égal au nombre d'investigateurs en jeu)

- A . *La tour*
- B . *Un cercueil sous terre.*
- C . *Enfermé avec les produits ménager.*
- D . *Sous le plancher de la veranda.*
- E . *Derrière une peinture dans la salle à manger.*
- F . *Caché dans un faux livre.*

Installation du matériel.

Effectuez les étapes suivantes :

1. **Cartes Indice** : prenez les Cartes Exploration indice en fonction de vos Marqueurs Choix d'Histoire.
2. **Cartes Exploration** : prenez les cartes suivantes : Hache, Bébé, Signe des Anciens, Couteau, Lanterne, Vin Saturnien, Kit de Sé datif, Shotgun, Rien d'Intéressant x3, préparez également les cartes Exploration d'après la **table de mise en place aléatoire**.
3. **Cartes Obstacles (?)** : prenez les cartes selon la **table de mise en place aléatoire** ainsi que la carte Le cercle Rituel
4. **Cartes Verrou**  : prenez les cartes suivantes : Salle Obscure, Passage Terrifiant, Passage Gardé, Porte Coincée, Porte Cadenassée, Porte Runique, Porte Scellée.
5. **Construire le paquet Mythe** : construisez le paquet Mythe avec les cartes portant les icônes suivantes :



6. **Prendre les cartes Actions du Gardien** : Commander les Séides, Ténèbres, Présence Maléfique Pulsions Incontrôlables, Sorcellerie .
7. **Prendre la carte Objectif** : prenez la carte objectif correspondant au choix d'Histoire n° 1
8. **Cartes de départ et menace** : piochez 1 carte Mythe et gagnez un pion Menace

Table de mise en place aléatoire

Prenez les cartes suivantes en fonction du nombre d'investigateurs pour cette partie.

Obstacles

- 1 Investigateur :** Coffret, Plaque de Bouche d'Egout, Coupure de courant, Boîte à Puzzle, Court-circuit, Valise.
- 2 Investigateurs :** Placard Verrouillé, Plaque de Bouche d'Egout, Coupure de courant, Boîte à Puzzle, Court-circuit, Valise.
- 3 Investigateurs :** Placard verrouillé, Boîte Magique, Plaque de bouche d'Egout, Coupure de courant, Boîte à Puzzle, Valise.
- 4 Investigateurs :** Coffre-Fort, Placard Verrouillé, Boîte Magique, Plaque de bouche d'Egout, Boîte à Puzzle, Valise.

Clés

- 1 Investigateurs :** Pied-de-biche
- 2 Investigateurs :** Pied-de-biche, clé en laiton
- 3 Investigateurs :** Pied-de-biche, clé en laiton, Phrase magique
- 4 Investigateurs :** Pied-de-biche, clé en laiton, Phrase magique, Clé en Argent

Divers

- 1 Investigateurs :** Fragment du Cercle x1, Rien d'intéressant x5
- 2 Investigateurs :** Fragment du Cercle x2, Rien d'intéressant x4
- 3 Investigateurs :** Fragment du Cercle x3, Rien d'intéressant x3
- 4 Investigateurs :** Fragment du Cercle x4, Rien d'intéressant x2

Tomes

- 1 Investigateurs :** Crucifix, De Vermis Mysteriis, Les Cultes Innommables, Rubis de R'Lyeh, Preuve flagrante
- 2 Investigateurs :** Crucifix, De Vermis Mysteriis, Les Cultes Innommables, Rubis de R'Lyeh
- 3 Investigateurs :** De Vermis Mysteriis, Les Cultes Innommables, Rubis de R'Lyeh
- 4 Investigateurs :** Vermis Mysteriis, Les Cultes Innommables

Trésors

- 1 Investigateurs :** Crâne Cérémonial, Colt.38, Robes du culte, Torche, Whisky
- 2 Investigateurs :** Crâne Cérémonial, Colt.38, Robes du culte, Whisky
- 3 Investigateurs :** Crâne Cérémonial, Robes du culte, Whisky
- 4 Investigateurs :** Crâne Cérémonial, Whisky

Note:

Les intitulés : Obstacles, Tomes, Clés, Trésors et Divers, sont utilisés pour identifier les cartes lors de leur répartition sur le plateau.

Répartir les Cartes

Notes:

Lorsque vous devez placer une carte Obstacle (?), si cette pièce contient une carte Indice, alors l'obstacle doit être au choix : Coffre-fort, Placard Fermé, Boîte Magique ou Plaque de bouche d'égouts. Sinon placez une carte Obstacle au choix parmi les autres.

Lorsque vous placez une clé, utilisez celle qui permet de défausser le verrou contenu dans la pièce indiquée. Par exemple quand vous placez les cartes de l'Abri de Jardin, placez la clé qui défausse la carte Obstacle du Gouffre

Lorsque vous placez un Verrou  un Tome ou un Trésor, vous pouvez placer n'importe lequel de ceux dispo-

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées

Vestibule

Indice 1, Cercle Rituel (?)

Pouponnière

Bébé

Grenier

2A : clé de la salle de la tour, Verrou 
Autre : Trésor, Verrou 

Souterrain 2

2E : clé de la Salle à Manger, Verrou 
Autre : Trésor, Verrou 

Couloir 1

2F : clé de la Bibliothèque, Verrou 
Autre : Trésor, Verrou 

Salle de la Tour

2A : Fragment du Cercle, Indice 2, Obstacle (?)
Autre : Rien d'intéressant, Tome, Obstacle (?)

Abri De Jardin

2B : clé du Gouffre, Verrou 
Autre : Trésor, Verrou 

Rangement de la Cuisine

2C : clé de la salle de bain 2, Verrou 
Autre : Trésor, Verrou 

Chambre Principale

2D : clé de la véranda, Verrou 
Autre : Trésor, Verrou 

Gouffre

2B : Fragment du Cercle, Indice 2, Obstacle (?)
Autre : Rien d'intéressant, Tome, Obstacle (?)

Passage Secret

Porte Scellée

Répartir les cartes

Salle de Bain 2

2C : Fragment du Cercle, Indice 2, Obstacle (?)
Autre : Rien d'intéressant, Tome, Obstacle (?)

Véranda

2D : Fragment du Cercle, Indice 2, Obstacle (?)
Autre : Rien d'intéressant, Tome, Obstacle (?)

Salle à Manger

2E : Fragment du Cercle, Indice 2, Obstacle (?)
Autre : Rien d'intéressant, Tome, Obstacle (?)

Bibliothèque

2F : Fragment du Cercle, Indice 2, Obstacle (?)
Autre : Rien d'intéressant, Tome, Obstacle (?)

Cartes Exploration Restantes :

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

Prologue

Vous ne vous retrouvez pas seul lorsque vous vous réveillez dans ce vestibule étranger. Quelques autres personnes sont allongées autour de vous. Après quelques brèves présentations vous vous apercevez que vous êtes tous des Investigateurs envoyés pour enquêter sur des tableaux dans les divers Musées de la ville d'Arkham. Alors que vous vous demandez ce que vous faites ici vous entendez un bébé pleurer, le cri semble venir de derrière le mur adjacent au piédestal dans l'escalier. Si vous ne savez pas ce qu'il se passe vous pensez néanmoins que trouver ce bébé pourrait surement aider.

Epilogues

Objectif 1A :

Les investigateurs gagnent :

Vous sortez de la maison avec le bébé dans les bras sans vous retourner tandis que les occupants du manoir tentent un dernier mauvais tour sur vous. Lorsque vous vous arrêtez enfin vous êtes loin en dehors d'Arkham. Après une semaine passée à faire de l'auto-stop et, vos camarades et le bébé vous retrouvez enfin dans le Massachusetts. Après quelques discussions au sujet du bébé vous décidez à l'adopter, qui pourrait résister à une si bonne bouille ? Et puis après tout, il vous a appelé VOUS à travers des portraits dans la moitié du pays pour venir le secourir, il vous aime évidemment.

Durant les deux années suivantes vous réalisez combien il est difficile d'être parents, tout particulièrement pour quelqu'un qui n'est pas marié et qui ne s'y attendait pas. Mais vos camarades investigateurs viennent vous rendre visite fréquemment et sont devenus de bons amis, toujours prêts à partager un nouveau boulot avec vous. L'enfant grandit aussi normalement que possible, mais de temps en temps quand quelque chose de grave arrive et qu'il se met à pleurer, en quelque sorte la seule personne qui pourrait vous aider ne se trouve jamais chez vous...

Personne ne gagne :

Rassembler les fragments du cercle vous a demandé beaucoup d'effort mais vous avez finalement réussi à les insérer dans le réceptacle du piédestal. Vous n'étiez pas sûr de ce qu'il se passerait ce faisant mais vous ne vous attendiez sûrement pas à une sirène d'alarme qui couvrant même les pleurs du bébé. Alors que vous vous ruez avec votre équipe dans le passage qui vient de s'ouvrir l'un de vos camarades vous montre une fenêtre, vous y voyez le sol qui commence à monter de plus en plus haut, menaçant d'engloutir la maison. Vous vous empressiez de récupérer le bébé, espérant pouvoir sortir avant que toute retraite soit impossible. En sortant du passage secret vous comprenez que les sorcières ont eu la même idée que vous l'une d'entre elle en profite pour poignarder vos camarades tandis que l'autre lance un sort, terminant son incantation elle vous jette un regard et vos bras commencent à se transformer. Ils ressemblent maintenant trait pour trait à ceux de la sorcière celle-ci ayant acquit les vôtres et ce qu'ils portaient. Ayant récupéré le bébé elles se jettent dehors mais la maison s'enfonçant brutalement dans le sol, celles-ci se retrouvent coupées net en deux. Vous vous retrouvez alors seul, enterré sous terre avec les cadavres de vos camarades, des bras de sorcière à la place des vôtres.

Le gardien gagne :

Vous parvenez enfin à rassembler tout le monde dans le vestibule. Cette course effrénée et tous les événements récents vous ont tous affectés et vous vous sentez plonger doucement vers la folie. Tout à coup les portes de la maison s'ouvrent et deux hommes encapuchonnés entrent. L'un d'eux vous regarde et dit « Vous pensez que vous étiez là pour aider mais vous êtes tout ce dont nous avons besoin maintenant ». Le second homme s'avance vers le piédestal avec un cercle de pierre identique à celui que vous avez reformé à grand peine. Il descende le vôtre et le remplace par le sien, vous sentez alors une douleur intense parcourir votre corps, la dernière chose que vous entendrez sera le cri perçant d'un bébé au travers d'un mur.

Epilogues

Objectif 1B :

Les investigateurs gagnent :

L'adrénaline courant dans vos veines vous terminez le second puzzle apparu sous le cercle de pierre et vous entendez un clic. Tout-à-coup les couleurs de la maison commencent à couler, tout devient blanc au fur et à mesure comme si l'on versait de l'eau de javel sur les murs. Vous finissez par vous retrouver dans un grand espace blanc et nu, presque abstrait. Cherchant où ont bien pu passer les autres investigateurs des images du musée commencent à réapparaître autour de vous. Mr Johnson prend forme sous vos yeux - ou vous sous les siens - et quand tout est redevenu parfaitement tangible il se précipite vers vous pour demander ce qu'il s'est passé. Sans répondre vous vous retournez vers la toile qui fût la cause de tout ça. La toile est maintenant parfaitement blanche. Vous dérochez le tableau et le tendez à Mr Johnson " Détruisez-le, je ne pense pas que ce tableau vous cause d'autres ennuis mais c'est plus sûr ainsi. " Vous prenez l'argent dans les mains du conservateur abasourdi et vous quittez le musée sans un mot. Voilà, ce qui est sur c'est que plus jamais vous ne mettrez les pieds dans un musée. Vous ne savez même pas ce que sont devenus les autres et cela ne vous intéresse en définitive pas. Mieux vaut oublier tout ça.

Personne ne gagne :

Vous ne savez pas pourquoi vous vous êtes dépêchés à ce point mais l'horloge sonne 12 coups et vous sentez de nouveau la pression remonter. Rassembler les fragments a demandé beaucoup d'efforts de la part de tout le monde et c'est avec joie que vous assemblez le cercle et l'insérez dans le réceptacle de l'autel. Votre joie est de courte durée lorsque le second puzzle se forme sous vos yeux. Vous pensez avoir pigé le truc alors vous commencez à bouger les pièces au début tout va pour le mieux puis vos doigts s'enfoncent petit à petit dans les pièces du puzzle comme si elles étaient faites de beurre mou. Vous retirez vos doigts juste à temps pour voir l'autel se dissoudre, se fondre dans le sol. Vous vous regardez les uns les autres, interrogatifs quand soudain les murs suivent le même chemin, la maison s'effondre sur elle-même, coule comme la cire attaquée par la flamme, tout disparaît petit à petit au point que vous finissez par vous retrouver seul dans un grand espace blanc et nu qui s'étend à l'infini. La maison ne vous aura pas eu mais la seule sortie vient de disparaître sous vos yeux vous laissant avec votre mort comme seule compagne.

Le gardien gagne :

Votre groupe s'est regroupé autour de l'énigme. Vous n'êtes pas loin de réussir mais plus vous réfléchissez plus cela vous semble difficile à résoudre. Les pièces semblent se déplacer d'elles-mêmes. Vous clignez des yeux et le puzzle a repris sa configuration d'origine, pensant que ce n'est que la fatigue vous levez vos yeux du piédestal pour faire le point. Mais vous vous apercevez avec effroi que l'un de vos voisins vient de perdre toute couleur, il est absolument blanc comme neige, vêtements y compris. Vous tentez d'appeler vos camarades mais personne ne répond, ils ne bougent même pas. Il perdent simplement leur couleur puis se fondent dans le sol de la maison, disparaissant purement et simplement. Votre vue se brouille et alors que vous essayez de cligner des yeux pour y voir plus clair vous vous rendez compte qu'elles refusent de bouger. Vous avez l'impression que votre substance vitale est absorbée par le sol. Votre champ de vision baisse de plus en plus jusqu'à apercevoir en gros plan une mouche posée à même le tapis, votre corps absorbé dans l'essence même de la peinture vous réalisez que rien de tout ça n'aura servi, personne ne saura jamais ce qu'il vous est arrivé.

Epilogues

Objectif 1C:

Les investigateurs gagnent :

Vous vous acharnez sur l'abomination, toute votre énergie y passe, toute votre détermination. La rage vous consume, vous vous sentez honteux d'avoir été ainsi dupé. Prendre l'apparence d'un bébé ? Pathétique... Vous videz toutes les armes dont vous disposez sur la bête qui s'effronde alors sur le sol. En vous approchant pour l'examiner celle-ci vous agrippe la cheville, pris de panique vous tabassez la bête avec la crosse de votre arme. A la surprise général cela suffit pour la mettre définitivement hors d'état de nuire, la bête trépassse sous vos assauts répétés. Peut importe comment un pistolet est sensé servir ! Vous vous tirez de là en vitesse.

Le gardien gagne :

L'ensemble du groupe se déchaîne sur l'abomination devant vous. Les détonations emplissent l'espace mais les sons s'échappant de la bête ne ressemblent pas à des cris d'agonie mais bien à un rire démoniaque. Vous ne comprenez pas pourquoi elle rit alors que des morceaux de ses chairs s'envolent décorer les murs. Distrait par ce curieux phénomène vous ne voyez pas le cercle que vous avez avec tant de mal reconstitué se détacher de son support et s'approcher de vous flottant dans les airs. Tout à coup avec un bruit métallique il se disloque et chaque morceau est propulsé dans votre direction. Tout le monde s'écroule alors touché à la tête.

Grâce au ciel vous êtes inconscient lorsque la bête rampe vers vous et commence à vous dévorer.