

Le Cercle Inachevé

Préparer le Plateau

Placez les tuiles Plateau, les marqueurs Éléments de Salle, et les marqueurs Porte Scellée comme sur ce schéma.



Zénith



Autel



Barrière



Case Dissimulée



Porte Scellée

L'Histoire Jusque Là

Il y a très peu d'endroits donnant autant la chair de poule qu'un musée après l'heure de fermeture. Vos enquêtes vous ont certainement déjà amené dans des endroits où vous aviez l'impression que quelque un vous épiait, mais dans une galerie d'art, toutes les peintures vous regardent. Fort heureusement, peu après votre arrivée, vous êtes accueilli par le conservateur, Mr. Johnson. « Heureux que vous soyez là ! Laissez-moi vous montrer le problème. » Il fait signe de le suivre le long du couloir. Vous le suivez et essayez de vous calmer. Après tout, qui voudrait employer un enquêteur qui a peur des peintures ? Cependant, la peur est bien présente lorsque Mr. Johnson vous amène dans la galerie des portraits. Il y a tant de visages sur les murs, et ils vous regardent tous. C'est peut-être juste une impression, mais toutes ces personnes semblent vous désapprouver. Vous essayez de reprendre vos esprits pour écouter ce que raconte le conservateur... Il parle d'une peinture qui, fais disparaître des gens et de pleurs d'enfant qui se font entendre parfois. Tout ça vous semble dénué de sens, mais un boulot est un boulot, pas vrai ?

Vous n'êtes pas concentré lorsque Mr. Johnson s'arrête et vous le heurtez violemment. Après vous être excusé vous regardez la peinture qu'il vous montre. Le sujet de la peinture est le vestibule d'une maison, avec un piédestal rempli de gravure. Vous traversez le cordon en velours pour examiner la peinture de plus près quand soudain toute la peinture se met à couler, d'abord sur le cadre puis sur le sol jusqu'à atteindre vos pieds. Vous sentez alors vos jambes se dissoudre comme si vous étiez en train de fondre... Vous voyez le regard exorbité de Mr. Johnson alors que toutes les autres peintures de la pièce continue à vous regarder d'un ton désapprobateur. Votre vision se trouble...

Vous vous réveillez ensuite dans un vestibule qui ressemble curieusement à celui de la peinture.

Préparation des Investigateurs

1. Choisir les investigateurs : chaque joueur choisit un investigateur et reçoit la carte Personnage correspondante, ses cartes Trait et le nombre de pions Point de Compétence indiqué.
2. Choisir les traits : chaque joueur choisit deux des cartes Trait de son investigateur (une carte Force et une carte Intellect).
3. Placer les figurines : chaque joueur place la figurine de son investigateur sur la case Départ.

