

Base :

- (3) C : La mission est d'empêcher la création d'une faille temporelle.
(5) E : Transfert en 1921 dans un asile psychiatrique. Les réceptacles (personnes que vous allez contrôler durant le run) ont 3 caractéristiques : Vert pour l'adresse, l'agilité ; Jaune pour le bagou ; Rouge pour la force, le combat.
(6) F : Préparatifs :
Placer les éléments à leur place.
Placer les 4 cartes plan sur le plan.
Placer le marqueur de groupe sur la salle de repos.
Placer le marqueur de temps sur 25 UT (30 UT si vous jouez à 3)
Placer les cartes missions réussies/ratées sur leur emplacement.
(7) G : Transfert

Éléments : 1 à 30 (8 à 37)

Plan : (38,39,40,41), on y retrouve les lieux suivants : Cuisine, Dortoir, Infirmerie, Promenade, Salle de repos.

Mission :

- (42) : Vert, mission réussie
(43) : Bleu clair, mission ratée (UT=0)
(44) : Jaune, mission ratée (UT=0) 2ème fois
(45) : Rouge, mission ratée
(46) : Violet, mission ratée

Réceptacle :

Les réceptacles ont 3 caractéristiques ainsi qu'un nombre de boucliers et un nombre de points de vie. S'ils meurent, le joueur repart en mission à 7 UT d'où il est mort.

- (47) Félix Bonenfant Paranoïaque
1V 3R 3Bo 3PV
combat : Chaque dé vide inflige 1 point de stress (jeton vert). A 3 points, une crise apparaît ; il enlève 1PV à un agent sur la case (autre ou lui si seul) et retire tous les points de stress
- (48) Marie Bertholet Erotomanie
2V 3J 1R 2Bo 2PV
bagou : après jet, peut transformer 1 dé en (*).
- (49) Madeleine du Tilleul Crise d'angoisse
2V 1J 2R 2Bo 3PV
Si seule sur case, -1 dé à chaque lancé
Si tous sur case, +1 dé à chaque lancé
- (50) Vasil la Fouine Cocainomanie
2V 2J 1R 2Bo 3PV
Il a 3 doses de cocaïne (jeton bleu)
Il peut utiliser 1 dose pour lancer 1 dé de plus ou gagner 1PV
Si aucunes doses, -1PV
- (51) Ferdinand Meunier Traumatisme de guerre
2J 3R 4Bo 2PV
combat : si enemi avec 1 ou 2 boucliers, il est tétanisé et ne peut plus agir
- (52) Mademoiselle Boume Acariatre
2V 1J 2R 4Bo 1PV
- (53) Edith Jolibois Cannibalisme
2V 2J 2R 2Bo 2Pv
combat : si achève un énémi, +1PV sans dépasser son maximum
- (54) Eugène Bosquet Fabulation paralysante
3V 3J 1R 2Bo 3PV
Si se déplace seul, +1UT
Si cadenas rouge, peut fuir

Le meilleur choix pour un premier run est :
Edith Jolibois : Valable pour toutes les épreuves et pouvant se recharger
Vasil la Fouine : Sa cocaïne est un atout pour les dés et les PV
Ferdinand Meunier: Le Rambo du coin, premier au combat
Marie Bertholet : son jeu de séduction aidera

Les lieux :

Salle de repos :

Salle de repos : A > F

(56) A : Info

(57) B : Infirmière : Joséphine

(58) C : Echiquier: _

(59) D : Jeune femme peint: image manticore, Sud-Est puis sens horaire, ++++-

(60) E : Homme : Élément 24

(61) F : Peinture femme : Élément 22

Infirmierie :

Infirmierie : A > E

(62) A : Info

(63) B : Aide soignantE : Jeton gris

(64) C : Infirmière Joséphine : Élément 8

(65) C : Infirmier: Si femme dans le groupe, combat cadenas 4Bo, bagou > _

(66) E : Armoire : Si élément 24 > élément 7

Promenade :

Promenade : A > G

(67) A : Info

(68) B : 3 personnes : Combat 4Bo, agilité > Révelez F (72) (jeton bleu foncé)

(69) C : Grilles du portail : Si élément 6 ET combat 7Bo, bagou > Élément 9

(70) D : Patient en smoking: Si élément 4 > Révelez E (71) (Jeton rose)

(71) E : !Jeton rose : Payez 5UT > Révelez G (73) (jeton noir)

(72) F : !Jeton bleu foncé: Élément 20

(73) G : !Jeton noir: _

Dortoir :

Dortoir : A > F

(74) A : Info

(75) B : Malade : Combat 2Bo, agilité > Révelez E (78) (jeton bleu foncé)

(76) C : Casiers : Combat 5Bo, agilité > Élément 2, élément 3, élément 4 ! Vous stoppez l'épreuve quand vous voulez et choisissez les éléments suivant le nombre de boucliers restants : 2Bo > 1 élément; 1Bo > 2 éléments; 0Bo > 3 éléments

(77) D : Fenêtre : Voir serres et grand animal dedans

(78) E : ! Jeton bleu foncé : Combat cadenas 3 Crânes, force > _

(79) F : ! Jeton gris (Infirmierie B) : Élément 5, élément 18

CuisinE :

CuisinE : A > E

(80) A : Info

(81) B : Homme agé: Donner 2 doses de cocaïne OU combat 4Bo, bagou > Élément 12

(82) C : Deux hommes occupés: Combat 2 étoiles, agilité en un coup, un seul agent > Élément 6 ! Si échec, expulsé et cuisine bloquée (jeton jaune)

(83) D : Homme et femme > _

Lieu 8:

Lieu 8 (Cabinet Dr Hyacinthe): A > E

(84) A : Info

(85) B : Photo du personnel : 5 symboles ordonnés

(86) C : Docteur : Suivre > Jeton gris OU Combat 3Bo 1Crâ, combat > Révelez E (jeton bleu foncé)

(87) D : ! Jeton gris : Élément 8, élément 17. Allez au lieu 9

(88) E : ! Jeton bleu foncé : Prenez jeton vert, élément 23

Lieu 9:

Lieu 9 (Parc): A > E

(89) A : Info

(90) B : Fumée > manoir : Combat cadenas 4Bo, bagou > Élément 14 > Élément 13 OU 3Crâ, combat > Élément 15 > Élément 13

(91) C : KiosquE : Si élément 21 > Prenez jeton rose (pour E)

(92) D : Fond du parC : Élément 11

(93) E : ! Jeton rosE : Combat cadenas 5Crâ, combat > Élément 16

Lieu 11:

Lieu 11 (Serre): A > D

(94) A : Info

(95) B : Chute d'eau : Élément 1

(96) C : Petit bassin : Élément 21

(97) D : Grognement > manticore : Combat Cadenas 6Crâ, combat > Élément 26

Lieu 12 :

Lieu 12 (Passage secret): A > E

(98) A : Epreuve : Obtenir une carte 2x2 avec B, C, D, E pour relier X à la sortie > Élément 9, élément 17. Allez au lieu 9

(99) B :

(100) C :

(101) D :

(102) E :

Solution :

D E

C B

Lieu 14 :

Lieu 14 (Tombeau, lieu rouge): A > E

(103) A : Info

(104) B : Combat cadenas 6Bo 2Crâ, combat > Prenez jeton jaune

(105) C : Combat cadenas ! Tous les agents perdent 1PV 3Crâ, combat > Prenez jeton rose

(106) D : Combat cadenas 3Crâ, combat > Prenez jeton bleu foncé ! Après le combat, lancez 1 dé. Si 1*, on recommence le combat

(107) E : ! Jeton jaune, rose, bleu foncé : Sortie de l'asile en face d'un café "Le balto-bar-tabac"

Lieu 15 :

Lieu 15 (Crypte): A > G

(108) A : Info et élément 30

(109) B : Si élément 3 et élément 26 > Élément 27

(110) C : Combat cadenas aide jeune femme ?

oui > Révelez E (jeton vert)

non > si jeton vert (Lieu 8 E) > Révelez G (jeton jaune)

sinon > Révelez F (jeton noir)

(111) D : _

(112) E : ! Jeton vert : Mission ratée, lire mission ratée rouge (45)

(113) F : ! Jeton noir : Combat cadenas 3Bo 3Crâ, combat > Révelez G (jeton jaune)

(114) G : ! Jeton jaune : Combat cadenas 1Coeur 4Crâ, combat > Élément 10

Lieu 16 :

Lieu 16 (Sous le kiosque, lieu rouge) : A > D

(115) A, jeton jaune (Lieu 17 E): Info

(116) A, jeton rose (Lieu 9 C): Info

(117) A, jeton rose et jaunE : Info

(118) B : Si jeton rose > Élément 25. Allez au lieu 14

(119) C : Pentacle 3, symbole E : Résoudre énigme des 5 pentacles
(120) D : Allez au lieu 17

Lieu 17:

Lieu 17 (Catacombes): A > E

(121) A : Si jeton rose (Lieu 9 C) : Découverte en groupe E,D,C,B
Sinon : Découverte en groupe B,C,D,E. Allez au lieu 16

(122) B : Combat cadenas 3Crâ, combat

(123) C : PortE : Combat 5Bo, agilité OU Si élément 15, Utiliser jeton brun pour ouvrir (balle)

(124) D : Combat cadenas 5Crâ, combat OU Si élément 12, l'utiliser

(125) E : Combat cadenas 3Crâ, combat > Prenez jeton jaune

Les éléments:

(8) Élément 1:

Trouvé : Lieu 11 B (95)

Info : Pentacle 8, symbole

Utilisé : Lieu 16 C

(9) Élément 2 :

Trouvé : Dortoir C (76)

Info : Pentacle 5, symbole

Utilisé : Lieu 16 C

(10) Élément 3 :

Trouvé : Dortoir C (76)

Info : Rubis

Utilisé : Lieu 15 B

(11) Élément 4 :

Trouvé : Dortoir C (76)

Info : Ventouse

Utilisé : Promenade D

(12) Élément 5 :

Nécessite : Jeton gris (Infirmierie B)

Trouvé : Dortoir F (79)

Info : Lettre (info projet)

(13) Élément 6 :

Trouvé : Cuisine C (82)

Info : Grosse clé

Utilisé : Promenade C

(14) Élément 7 :

Nécessite : Élément 24 (31)

Trouvé : Infirmierie E (66)

Info : 3 doses de cocaïne

Utilisé : Cuisine B ou gagne PV ou pour Vasil

(15) Élément 8 :

Trouvé : Infirmierie C (64)

Info : Plan cabinet Dr Hyacinthe (lieu 8) ! Lock bleu

Utilisé : Aller lieu 8

(16) Élément 9 :

Nécessite : Élément 6 (13)

Trouvé : Promenade C (69)

Trouvé : Lieu 8 D (87)

Info : Plan parc (lieu 9)

Utilisé : Aller lieu 9

(17) Élément 10 :

Trouvé : Lieu 15 G

Info : Mission réussie

Utilisé : Lire mission réussie bleu (43)

(18) Élément 11 :
Trouvé : Lieu 9 D (92)
Info : Plan serre (lieu 11)
Utilisé : Aller lieu 11

(19) Élément 12 :
Trouvé : Cuisine B (81)
Info : Morceau de viande
Utilisé : Lieu 17 D ou gagne PV

(20) Élément 13 :
Trouvé : Élément 14 (21)
Trouvé : Élément 15 (22)
Info : Lettre (info projet)

(21) Élément 14 :
Trouvé : Lieu 9 B (90)
Info : Jules, allié avec 2Crâ
Utilisé : Retire un crâne de Jules pour retirer un crâne d'un ennemi

(22) Élément 15 :
Trouvé : Lieu 9 B (90)
Info : Pistolet, arme avec 2 cartouches (jeton brun)
Utilisé : Lieu 17 C ou utilise une cartouche pour retirer un bouclier d'un ennemi

(23) Élément 16 :
Trouvé : Lieu 9 E (93)
Info : Plan sous le kiosque (lieu 16)
Utilisé : Aller lieu 16

(24) Élément 17 :
Trouvé : Lieu 8 D (87)
Trouvé : Lieu 12 A (98)
Info : Pentacle 2, symbole
Utilisé : Lieu 16 C

(25) Élément 18 :
Nécessite : Jeton gris (Infirmier B)
Trouvé : Dortoir F (79)
Info : Plan catacombes (lieu 17) ! Lock bleu
Utilisé : Aller lieu 17

(26) Élément 19 :
Nécessite : Résoudre énigme des 5 pentacles
Trouvé : Lieu 16 C (119)
Info : Confirme les informations nécessaires et le résultat de l'énigme
Utilisé : Aller lieu 15

(27) Élément 20 :
Trouvé : Promenade F (72)
Info : Maillet, arme
Utilisé : Ajoute +1 force

(28) Élément 21 :
Trouvé : Lieu 11 C (96)
Info : Clé pentacle 7, symbole
Utilisé : Lieu 16 C

(29) Élément 22 :
Trouvé : Salle de repos F (61)
Info : Gazette (info 5 disparitions)

(30) Élément 23 :
Trouvé : Lieu 8 E (88)
Info : Plan passage secret (lieu 12)

Utilisé : Aller lieu 12

(31) Élément 24 :
Trouvé : Salle de repos E (60)
Info : Clé
Utilisé : Infirmerie E

(32) Élément 25 :
Trouvé : Lieu 16 B (118)
Info : Plan tombeau (lieu 14)
Utilisé : Aller lieu 14

(33) Élément 26 :
Trouvé : Lieu 11 D (97)
Info : Améthyste
Utilisé : Lieu 15 B

(34) Élément 27 :
Nécessite : Élément 3 (10) et élément 26 (33)
Trouvé : Lieu 15 B
Info : "Temporalis iter occultus", cube
Utilisé : à conserver après la mission

(35) Élément 28 :
Trouvé : Mission réussie (42), mission ratée (45), mission ratée (46)
Info : Calcul des points de mission
Utilisé : Récompense de mission

(36) Élément 29 :
Trouvé : Élément 28 (35)
Info : Balises en récompenses
Utilisé : Après mission

(37) Élément 30 :
Trouvé : Lieu 15 A (108)
Info : Dernières consignes
Utilisé : si protocole d'urgence, à ignorer
sinon, si UT=0, lisez carte ratée mauve (46)

La réussite de la mission :

Énigme des 5 pentacles :

Pour résoudre l'énigme des cinq pentacles proposée en arrivant au lieu 16 C, il faut :
Les éléments 1 (Lieu 11 B, Serre), 2 (Dortoir C), 17 (Lieu 8 D, cabinet Dr Hyacinthe en le suivant), 21 (Lieu 11 C, Serre) et le lieu 16 C.

En utilisant les informations recueillies Lieu 8 B, tableau dans le cabinet du docteur, on y trouve l'ordre des pentacles.

On ordonne donc les pentacles: 17,2,21,1,Lieu 16 C.

En utilisant les informations obtenues dans la salle de repos D, on sait comme lire le message caché et utiliser les nombres sur chaque pentacle : SE puis sens horaire, ++++.

On obtient donc le texte : LI,RE,ELE,ME,NT et on additionne les chiffres +2+5+7+8-3=19.

==> Lire élément 19.

Résultat de la mission:

(42) Mission réussie : Prenez élément 28.

(43) Mission ratée (UT): Gardez éléments locké bleu (Cabinet Dr Hyacinthe et Catacombes) et recommencez Base F et G.

(44) Mission ratée (UT) 2émE : Gardez éléments lockés bleu
Protocole d'urgence : +5UT et si UT=0, à partir de 60, continuez jusqu'à fin de mission.

(45) Mission ratée (rouge): Prenez élément 28.

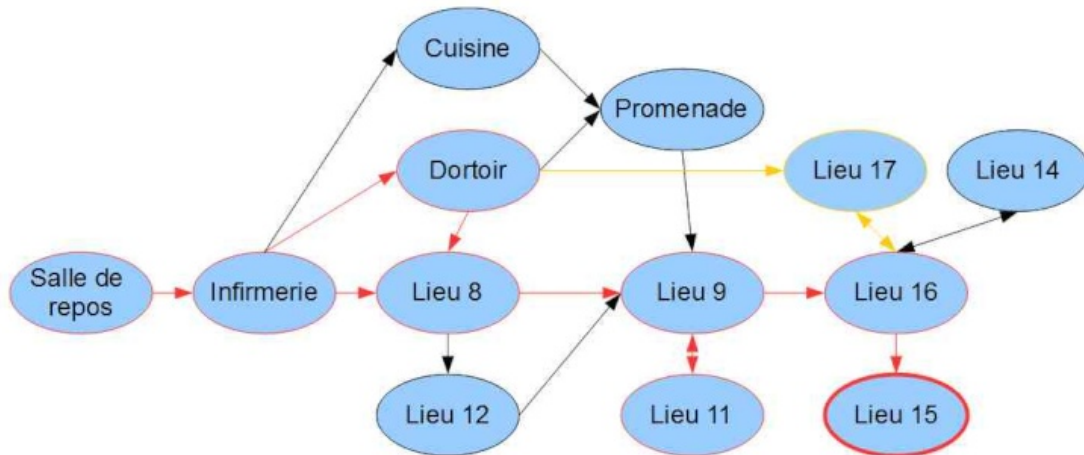
(45) Mission ratée (violet): Recommencez run rapide OU -5UT, prenez élément 28.

Parcours de la mission:

Le parcours idéal indique les zones à traverser pour accomplir la mission. Ex: Il faut passer par le dortoir pour obtenir un pentacle avant d'aller lieu 8.

Le parcours rapide est à utiliser si vous avez résolu l'énigme des pentacles.

Les lieux en noir ne sont pas utiles pour finir la mission.



En rouge, le parcours idéal
En orange, le parcours rapide

Les éléments utiles pour la mission :

En parcourant les différents lieux nécessaires, vous allez pouvoir gagner des éléments utiles:

Dortoir C : En plus du pentacle, prenez le rubis (élément 3)

Lieu 9 B (Parc): Avant d'aller dans la serre, demandez à Jules de vous suivre (épreuve bagou); il sera très utile en combat

Lieu 11 D (Serre): En plus du pentacle et de la clé pentacle, il est utile de combattre la manticoire afin de récupérer l' améthyste (élément 26)

Lieu 15 B : Utiliser l'élément 3 et 26 pour obtenir le cube. Il est inutile pour terminer la mission, mais...