

NE PAS LIRE

Avant la fin du scénario

Conclusion 1: *Lita Chantler votre seul espoir semble avoir perdu connaissance voir pire. Quand à vous, malgré vos efforts pour la protéger vous avez échoué et dû faire face seul. Sans ses pouvoirs ce n'était que peine perdu. Vous vous êtes effondré à l'issue des assauts répétés des engeances maléfiques.*

Choisissez un autre inspecteur pour recommencer le scénario.

Conclusion 2: *Après avoir tant donné de vous même, vous n'avez pas su contrer ni échapper aux engeances de Sefton . Le crepitement des flammes des enfers devient petit à petit un bruit plus liquide et rebondissant. Cette exploration de la mort plonge votre âme dans la perplexité. Pleut-il en Enfer? vous identifiez progressivement ce bruit comme quelques chose d'extérieur à vous même et dans un sursautement, vous vous éveillez, sortie de votre cauchemard alors que votre chauffeur Morgan Desville vous tend un parapluie.*

Chaque investigateur subit 1 traumatisme mental pour recommencer le scénario et reçoit un total de point d'expérience égal à la somme des valeurs de victoire X des cartes de la pile de victoire.

Conclusion 4: *Vous vous réveiller dans votre lit dans une peur panique avec un mal de crâne dantesque !! Quel cauchemard ultime vous a plongé dans cet univers sordide ! Certainement le pire de tous ! Vous vous souvenez avoir piegé le Dr.Welt dans les catacombes voisines de sa maison et d'avoir vu sortir du gouffre toute sortes d'humanoïdes à moitié mort vivant n'en voulant qu'au Dr.Welt! Leurs chef un homme à la tête de cire portant la sienne dans une valise prononçait à peu près ces mots: " Plus jamais aucunes de vos lugubres expériences de ré-animations n'auront lieu et votre tête sera la mienne Dr Welt" avant de lui arracher la sienne ! Fuyant l'horrible spectacle au coté de Lita Chantler par la maison du Dr.Welt vous vous souvenez vous êtes effondréz après avoir découvert qu'il avait réussi lors de l'assaut à vous piquer de sa seringue... ! Sortie de cette immonde souvenir, collant de sueur, vous n'avez que pour souhait de vous lavez de cette putride transpiration mais devant le miroir de votre salle de bain vous découvrez avec stupeur l'empreinte de la seringue. Lita chantler vous aurait fait conduire chez vous avant de continuer son enquête sur le Dr Halsey ??? Allez vous la rejoindre pour empêcher ce nouveau rituel d'avoir lieu ???*

Les enquêteurs ont gagnés! Chaque investigateur gagne 5XP+ la somme des valeurs x de la pile de victoire.

Note du créateur: Je souhaite rendre hommage à H.P Lovecraft pour l'ensemble de ses œuvres ! Un merci également à FFG et Edge pour le plaisir procuré par cet univers si bien retracé ! A.Lesage "Bewise"

Conclusion 3: Convaincu de votre aliénation, vous vous soumettez au bonnes mains de votre aide soignant.

Le Dr Welt vous invite à vous assoir et à vous calmer:

"Nous ne savons jamais comment vous administrer vos traitements et gérer vos crises violentes." Dit-il d'un ton rassurant tout en tapotant sa seringue.

Lita Chantler proteste et refuse la réalité décrite par le Dr Welt et essaie de vous convaincre jusqu'à ce que l'aiguille pénètre votre veine.

Ce n'est qu'à cet instant, plus proche de lui que vous appercevez le rictus dissimulé du Dr Welt. et reconnaisssez son visage familier! D'une faible émission de voix vous prononcez

"Morgan....traître" ! Vous appercevez en dernière image Lita chantler engagé le combat avec le DR Welt qui lui injecte également sa seringue.

L'investigateur principal subit 1 traumatisme mental et recommence le scénario dans une chambre d'isolement en compagnie de l'aliénée "Kaelynn Welt" une expérience raté de réanimation du Dr Welt.

Si vous jouer en solo passer à l'Intrigue 2a et à l'Acte 2a.

Vous ne gagnez aucun points d'expérience.