

HORREUR À ARKHAM®

LE JEU DE CARTES

RENOUVEAU LE CERCLE BRISÉ

Renouveau – Le Cercle Brisé est une extension pour *Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes* qui modifie et développe la campagne *Le Cercle Brisé*. Cette extension contient plusieurs sets de rencontre inédits, des intercalaires pour classer votre collection et de nouvelles cartes Joueur que vous pourrez utiliser pour personnaliser vos decks Investigateur.

Comment utiliser cette extension

Débutez normalement une campagne *Le Cercle Brisé* (ou un scénario indépendant) en utilisant les instructions de mise en place du Guide de Campagne *Le Cercle Brisé*. Cependant, lorsque vous mettez en place un scénario en utilisant cette extension, cherchez la nouvelle carte Scénario intitulée « **Renouveau [nom du scénario]** » et suivez également les instructions de mise en place supplémentaires indiquées.

Chacune de ces nouvelles cartes Scénario est incluse dans l'un des sets de rencontre suivants, qui modifient et développent le scénario original.



Renouveau –
*Disparitions dans la
Demeure du Crépuscule*



Renouveau –
L'Heure des Sorcières



Renouveau – Aux
Portes de la Mort



Renouveau –
Le Nom Secret



Renouveau –
Le Salaire du Pêché



Renouveau – Pour
le Bien Commun



Renouveau –
Union et Désillusion

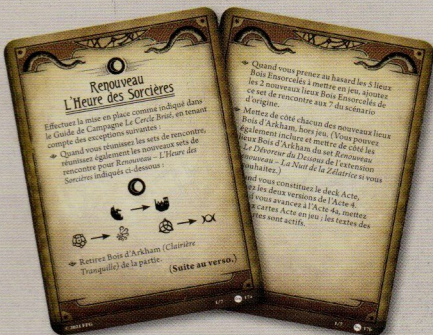


Renouveau – Dans
les Griffes du Chaos

















Renouveau – Devant
le Trône Noir

Ces sets de rencontre contiennent de nouveaux défis et de nouvelles versions d'anciennes cartes. Lorsque l'on vous demande de réunir l'un de ces sets de rencontre, suivez les instructions de la nouvelle carte Scénario – certaines de ces cartes remplaceront d'anciennes cartes tandis que d'autres seront mises de côté ou mélangées dans le deck Rencontre.



Exemple : lorsque vous effectuez la mise en place de *L'Heure des Sorcières* en utilisant cette extension, cherchez la carte intitulée « **Renouveau – L'Heure des Sorcières** » et suivez ses instructions de mise en place supplémentaires.

Cette extension contient également sept sets de rencontre entièrement nouveaux conçus pour remplacer sept sets de rencontre utilisés dans la campagne *Le Cercle Brisé*.

	<i>Pratiques Occultes</i>	→		<i>Sorcellerie Occulte</i>
	<i>Esprits Piégés</i>	→		<i>Esprits Assoiffés de Sang</i>
	<i>Destin Inéluctable</i>	→		<i>Destin Indicible</i>
	<i>Royaume des Morts</i>	→		<i>Royaume Instable</i>
	<i>Cité des Péchés</i>	→		<i>Cité des Damnés</i>
	<i>Un Froid Mordant</i>	→		<i>Un Froid Brumeux</i>
	<i>Antiques Fléaux</i>	→		<i>Fléaux Imminents</i>

- ☉ *Sorcellerie Occulte* remplace le set de rencontre *Pratiques Occultes* du *Cercle Brisé*.
- ☉ *Esprits Assoiffés de Sang* remplace le set de rencontre *Esprits Piégés* du *Cercle Brisé*.
- ☉ *Destin Indicible* remplace le set de rencontre *Destin Inéluctable* du *Cercle Brisé*.
- ☉ *Royaume Instable* remplace le set de rencontre *Royaume des Morts* du *Cercle Brisé*.
- ☉ *Cité des Damnés* remplace le set de rencontre *Cité des Péchés* du *Cercle Brisé*.
- ☉ *Un Froid Brumeux* remplace le set de rencontre *Un Froid Mordant* de la boîte de base.
- ☉ *Fléaux Imminents* remplace le set de rencontre *Antiques Fléaux* de la boîte de base.

Lorsqu'on vous demande de rassembler l'un de ces sets de rencontre, il remplace le set de rencontre d'origine. Retirez ce dernier de la partie et utilisez le nouveau set comme indiqué ci-dessus.



Exemple : les instructions de mise en place de cette carte indiquent aux joueurs qu'ils doivent remplacer le set de rencontre *Cité des Péchés* par le set de rencontre *Cité des Damnés*, le set de rencontre *Antiques Fléaux* par le set de rencontre *Fléaux Imminents* et le set de rencontre *Pratiques Occultes* par le set de rencontre *Sorcellerie Occulte*.

Variante : Sets de Rencontre Aléatoires

Afin d'ajouter du chaos et de la rejouabilité, vous pouvez mélanger ensemble l'ancien et le nouveau set de rencontre, puis prendre au hasard un certain nombre de cartes pour créer un nouveau set de rencontre. Le nombre de cartes dans le set doit être identique à celui du set original (7 cartes pour *Pratiques Occultes* + *Sorcellerie Occulte*, 4 cartes pour *Esprits Piégés* + *Esprits Assoiffés de Sang*, 6 cartes pour *Destin Inéluctable* + *Destin Indicible*, 4 cartes pour *Royaume des Morts* + *Royaume Instable*, 5 cartes pour *Cités des Péchés* + *Cité des Damnés*, 4 cartes pour *Un Froid Mordant* + *Un Froid Brumeux* et 3 cartes pour *Antiques Fléaux* + *Fléaux Imminents*).

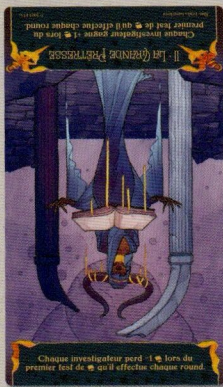
Le Deck Tarot

Cette extension contient un deck composé de 22 cartes Tarot, chacune correspondant à l'un des Arcanes Majeurs du jeu de tarot. Ces cartes (également appelées lames) peuvent être utilisées de manière optionnelle pour « pratiquer la cartomancie » lors d'un scénario ou d'une campagne d'Horreur à Arkham : le Jeu de Cartes.

Note : les cartes Tarot possèdent deux orientations : à l'endroit ou à l'envers. Dans le tarot divinatoire, une carte à l'envers a une lecture opposée (souvent même inverse) par rapport à son équivalent à l'endroit. Quand vous utilisez cette variante optionnelle, les cartes à l'endroit rendent le jeu plus facile, tandis que les cartes à l'envers le rendent plus difficile.



À l'endroit



À l'envers

Tirage à 1 lame (« Chaos »)

Avant d'effectuer le début de la mise en place, mélangez le deck Tarot et révélez la carte du dessus dans une orientation aléatoire. Ses effets sont actifs pendant toute la durée du scénario. Ils peuvent être positifs ou négatifs selon l'orientation de la carte. Ce tirage est idéal si vous souhaitez ajouter un peu de chaos à un scénario.

Tirage à 2 lames (« Équilibre »)

Avant d'effectuer le début de la mise en place, mélangez le deck Tarot et révélez la carte du dessus à l'endroit, puis la carte suivante à l'envers. Leurs effets sont actifs pendant toute la durée du scénario. L'un est positif et l'autre négatif. Ce tirage est idéal si vous souhaitez ajouter un peu d'aléatoire à un scénario tout en conservant un certain équilibre.

Tirage à 3 lames (« Choix »)

Avant d'effectuer le début de la mise en place, mélangez le deck Tarot et révélez les 3 cartes du dessus, à l'endroit. Ensuite, choisissez-en 2 et placez-les à l'envers. Les effets des 3 cartes sont actifs pendant toute la durée du scénario. Une carte a un effet positif et les deux autres un effet négatif, mais ce sont les investigateurs qui décident lesquelles. Ce tirage est idéal si vous souhaitez ajouter un élément de décision stratégique à un scénario.

Tirage de Campagne (« Destinée »)

Avant de commencer une campagne, mélangez le deck Tarot et révélez 1 carte pour chaque scénario de la campagne, en ignorant les aventures annexes et en comptant les scénarios composés de plusieurs parties comme des scénarios distincts. Alignez les cartes à l'endroit. Chacune de ces cartes s'applique à un scénario de la campagne, la plus à gauche correspondant au premier scénario et la plus à droite au dernier scénario. Ensuite, choisissez et placez à l'envers la moitié des cartes (arrondie au supérieur). Ce tirage est idéal si vous souhaitez des conséquences à long terme qui vous forcent à anticiper en amont.

Tirages Personnalisés

Les possibilités de tirage sont infinies. N'hésitez pas à utiliser le deck Tarot à votre convenance pour créer vos propres variantes !

Instructions Supplémentaires du Guide de Campagne

La liste qui suit est un ajout au Guide de Campagne que les joueurs doivent lire quand ils jouent à *Renouveau – Le Cercle Brisé*.

Disparitions dans la Demeure du Crépuscule

Au lieu de jouer *Renouveau – Disparitions dans la Demeure du Crépuscule*, les joueurs peuvent choisir d'appliquer le texte suivant :

☉ Chaque joueur choisit un des investigateurs neutres du prologue, comme d'habitude. Ensuite, ce joueur pioche une carte au hasard dans le deck Tarot et se réfère à la liste ci-dessous pour savoir ce qu'il est advenu de ce personnage et l'inscrit sur le Carnet de Campagne à l'endroit adéquat (n'oubliez pas d'indiquer le nombre de preuves oubliées). Une même carte Tarot ne peut pas être piochée par plusieurs personnages.

- ◆ 0 : [nom du personnage] a disparu dans la brume. 2 preuves ont été oubliées.
- ◆ 1-2 : [nom du personnage] a disparu dans la brume. Aucune preuve n'a été oubliée.
- ◆ 3-6 : les spectres se sont emparés de [nom du personnage]. 3 preuves ont été oubliées.
- ◆ 7-9 : les spectres se sont emparés de [nom du personnage]. 5 preuves ont été oubliées.
- ◆ 10-12 : [nom du personnage] a été aspiré dans le monde spectral. 2 preuves ont été oubliées.
- ◆ 13-16 : [nom du personnage] a été aspiré dans le monde spectral. 4 preuves ont été oubliées.
- ◆ 17-18 : [nom du personnage] a été aspiré dans le monde spectral. 6 preuves ont été oubliées.
- ◆ 19-20 : [nom du personnage] a été emporté par le Guetteur. 3 preuves ont été oubliées.
- ◆ 21 : [nom du personnage] a été emporté par le Guetteur. 5 preuves ont été oubliées.

L'Heure des Sorcières

Si les investigateurs résolvent l'**Introduction 2** et acceptent leur destin, au lieu de résoudre le deuxième point de cette introduction (gagner XVI · La Tour et l'As de Bâton), l'investigateur principal peut choisir de résoudre le texte suivant :

☉ Utilisez le deck Tarot pour faire un Tirage de Campagne de 8 cartes avec les 8 cartes suivantes, dans l'ordre : La Tempérance, La Justice, L'Hermite, Le Pendu, Le Hiérophante, Les Amoureux, Le Chariot et La Roue de la Fortune.

Quels que soient les choix effectués lors de l'introduction, la conclusion suivante est ajoutée à la liste des conclusions possibles :

Conclusion 5 : *Vous observez Anette — la cheffe de la congrégation — rassembler à nouveau ses prêtresses autour du feu. Ensemble, elles accomplissent le dernier rituel de leur sortilège. Le vent glacial se change en bourrasque et leur mélodie résonne à travers les bois.*

Une fois leur sort achevé, une sombre brise souffle le feu au centre de la clairière. Les ténèbres au-delà de la ligne des arbres se tordent et serpentent jusqu'à l'intérieur de la clairière, s'accrochant aux robes des sorcières. L'une après l'autre, les ombres entraînent toutes les femmes dans les ténèbres... toutes, sauf une.

La sorcière appelée Erynn reste silencieuse un moment, ses yeux plongés dans les vôtres, comme si elle cherchait à lire à travers. « Si vous êtes sincère, retrouvez-moi là où nos ancêtres sont enterrés, et nous pourrons parler. » Puis elle disparaît et vous vous retrouvez seul, n'ayant plus que lueur de la lune pour rentrer chez vous.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que le sort des sorcières a été lancé.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que Erynn veut vous rencontrer.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Flûte Envoûtante* et *Étrange Incantation*. Chaque investigateur reçoit 3 points d'expérience bonus pour avoir eu un aperçu du mystérieux passé d'Arkham.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

Le Salaire du Péché

La conclusion suivante est ajoutée à la liste des conclusions possibles :

Conclusion 3 : *Vous quittez la Colline du Pendu, laissant derrière vous une brume surnaturelle, sombre rappel de votre décision de faire passer le savoir et le pouvoir avant la sécurité de la ville. En traversant le ruisseau, vous apercevez du sang qui s'écoule de gravures réalisées dans l'écorce des arbres qui flanquent le pont. Cette vision vous révolte, mais il y a peut-être quelque chose d'important là. Espérant être dans le vrai, vous observez attentivement les étranges gravures avant de continuer votre route.*

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *1 hérétique a été lâchée sur Arkham*.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, sous la mention « souvenirs découverts », inscrivez *Gravures Sanglantes*.
- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que *Erynn a rejoint les investigateurs*. N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le soutien d'histoire Erynn MacAoidh à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de cet investigateur.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

Union et Désillusion

Si Erynn a rejoint les investigateurs et que les investigateurs ont choisi le camp de la congrégation, lisez l'**Introduction Supplémentaire** suivante avant la mise en place de ce scénario.

Introduction Supplémentaire : *Erynn vous écoute attentivement tandis que vous lui annoncez votre intention de vous allier avec sa congrégation afin de stopper le rituel de la loge malgré ce que vous avez appris sur sa grande prêtresse. « Je ne sais pas », admet-elle. « Est-ce réellement une bonne idée ? » Elle pousse un soupir, plus fatiguée et troublée que jamais. « Très bien, si c'est ce que vous souhaitez, qu'il en soit ainsi. Mais j'espère que vous comprenez bien ce que vous êtes en train de faire... »*

Remplacez la **Conclusion 4** d'origine de la campagne par la nouvelle **Conclusion 4** suivante. Les conclusions suivantes sont ajoutées à la liste des conclusions possibles.

Conclusion 4 : *Anette s'approche et fait face à l'enveloppe éthérée du revenant. « Ma sœur ! Nous t'avons rappelée de l'au-delà ! » Le revenant brisé se tourne vers Anette et le reste de sa congrégation retient son souffle.*

« Que faites-vous, sombre idiot ? Cet esprit n'est plus une simple sorcière ! » hurle Carl Sanford. Mais il est trop tard. Anette ignore l'avertissement de M. Sanford et continue de s'adresser à la présence spectrale. « Pendant des siècles, nous avons vécu injustice sur injustice. Partage tes secrets avec moi, ma sœur. Ensemble, un seul esprit, un seul corps, une seule âme, nous pouvons prendre un nouveau départ. »

Le fantôme tend son long bras squelettique vers elle. Les sœurs d'Anette laissent échapper un hoquet lorsque leur grande prêtresse fait un pas en avant et s'agenouille devant l'être, s'offrant en personne. Dans un éclair d'énergie, l'âme du spectre pénètre le corps d'Anette. Cette dernière vacille sous la force de l'impact magique et tombe au sol. Son corps convulse, mais aucune des sorcières ne s'avance pour l'aider, toutes observent avec un mélange de peur et de fascination. Enfin, Anette se relève, les yeux luisants d'un pouvoir mystique. Quand elle parle, ce n'est pas sa voix qui retentit. « Mes sœurs. Réjouissez-vous, car je renaiss », déclare Keziah.

Carl Sanford vous sort de votre hébétude d'un coup de canne. Vous étiez tellement pris par les événements que vous n'aviez pas remarqué que les membres de la Loge s'éclipsaient discrètement en direction de l'orée de la clairière. L'un des membres du Cercle Restreint sort son pistolet et tente de faire feu, mais d'un simple regard, la grande prêtresse fait se flétrir son bras. Il lâche son arme et pousse un dernier râle avant de n'être plus qu'une coquille desséchée qui tombe au sol. « Nous devons vite filer d'ici », annonce Sanford, imperturbable. « Cet être possède un pouvoir sur la vie et la mort elles-mêmes. Il ne tolérera pas notre présence très longtemps. »

Anette — ou plutôt Keziah — se tourne vers vous, les yeux brillants. « Vous m'êtes familier, mon enfant. Venez, venez. N'ayez pas peur. Vous n'avez rien à craindre de moi. » Son sourire est démoniaque et sa voix semblable à des couteaux qui vous lacèrent l'âme... mais c'est peut-être l'occasion que vous attendiez ?

☉ Faire un pas en avant et accepter l'offre de Keziah. Continuez à la **Conclusion 9**. Vous ne pouvez choisir cette option que si un investigateur a le Livre Noir dans son deck et qu'Erynn a rejoint les investigateurs.

☉ Fuir avec Sanford et la Loge. Passez à la **Conclusion 10**.

Conclusion 9 : Vous faites un pas en avant et plongez vos yeux dans ceux de Keziah. Vous vous êtes préparé à cet instant. Toutes vos recherches, tous les mystères que vous avez découverts, tout vous a mené ici. Le pouvoir. L'immortalité. Keziah hoche la tête en connaissance. Un rictus sinistre se dessine sur ses lèvres. « Venez mes sœurs. L'heure est venue de récolter le fruit de votre loyauté. »

Surpassés, Carl Sanford et les membres de la Loge fuient à travers bois. Chacun votre tour, vos nouveaux alliés et vous signez le Livre Noir d'Azathoth. Keziah vous offre ensuite une parcelle de son savoir et de son pouvoir, puis elle vous révèle ce que votre loyauté vous a apporté. Elle vous parle des Grands Anciens, de l'immortalité, du Messager, de son savoir démoniaque. Quoi qu'il advienne, vous ne serez plus jamais le même...

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez que la congrégation de Keziah tient le monde dans sa main.

☉ La congrégation a gagné la campagne. (Les investigateurs qui sont réellement fidèles à la congrégation ont également gagné la campagne.)

Conclusion 10 : Cela vous fait mal de l'admettre, mais Sanford a raison. Vous ne pouvez pas prendre part à cette folie. Mais à l'instant même où cette pensée vous traverse l'esprit. L'expression de Keziah se fige. « Ainsi soit-il. » Elle tend la main. Pris de terreur vous fuyez avec le reste de la Loge, espérant être assez rapide pour échapper à la magie de la sorcière.

Votre fuite reste floue dans votre esprit. Les sorcières et les spectres vous poursuivent sans relâche à travers la forêt abandonnée. Vous parvenez tout juste à atteindre les berges avant qu'ils ne vous rattrapent. Les autres membres de la Loge n'ont pas tous cette chance. Ils se sont éparpillés dans toutes les directions et vous ignorez combien ont pu s'enfuir. Vous ne voyez Carl Sanford nulle part, mais vous le soupçonnez d'avoir eu un plan de repli pour ce genre d'éventualité.

☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Anette Mason est possédée par le démon.

☉ Passez à la **Conclusion 8**.

Interlude IV : Coup du Sort

Les points suivants sont ajoutés à la liste des conditions.

☉ Si les investigateurs ont arrêté Anette :

◆ Effacez 1 trait. Retirez 1 pion ☠ de la réserve du Chaos.

☉ Si Anette vous a appris les sorts d'autrefois :

◆ Chaque investigateur a le droit de chercher une faiblesse de base **Pacte**, **Malédiction**, **Présage** ou **Crépuscule d'Argent** de son choix dans la collection et l'ajouter à son deck. Chaque investigateur qui le fait reçoit 4 points d'expérience bonus qui ne peuvent être utilisés que pour acheter ou améliorer des cartes **Sort**, **Rituel**, **Sorcier** ou **Ensorcelleur**.

☉ Si les investigateurs ont arrêté Sanford :

◆ Effacez 1 trait. Ajoutez un pion -1 à la réserve du Chaos.

☉ Si les investigateurs ont pris le contrôle de la Loge du Crépuscule d'Argent :

- ◆ Ajoutez 2 pions ▲ à la réserve du Chaos. Chaque investigateur commence le scénario suivant avec 2 ressources supplémentaires et 2 cartes supplémentaires dans sa main de départ.

Devant le Trône Noir

La conclusion suivante est ajoutée à la liste des conclusions possibles :

Conclusion 6 : *Nous y voilà. La fin de toute chose, le trône nocturne de l'être connu sous le nom d'Azathoth. Vous savez qu'il est vain d'essayer de le blesser — vous ignorez même si c'est possible — alors vous cherchez une autre façon de l'empêcher de se réveiller. Vous comprenez maintenant que les esprits que vous avez vus sur la Colline du Pendu essayaient de vous avertir. Ils essayaient de vous éloigner du chemin emprunté par Keziah il y a tant d'années. L'incantation d'Anette a été utilisée pour réveiller cette créature, vous allez l'utiliser pour la rendormir.*

Vous mettez des siècles à trouver un esprit capable d'inverser l'incantation au cœur de ces vastes contrées intemporelles. Et bien plus de temps encore pour arracher les mots de sa gorge béante. Mais ensemble, vous parvenez à prononcer le rituel qui mettra un point définitif à l'œuvre de Keziah. Azathoth s'est rendormi, mais vous savez que cela ne durera pas éternellement. Votre tâche accomplie, vous faites demi-tour et contemplez les ténèbres. Vous invoquez votre monture. Il est temps de rentrer.

- ☉ Dans votre Carnet de Campagne, indiquez qu'Azathoth dort... pour l'instant.
- ☉ Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire. Chaque investigateur reçoit également 5 points d'expérience bonus pour avoir empêché l'univers d'être dévoré.
- ☉ Chaque investigateur subit 1 traumatisme physique et 1 traumatisme mental, car leur voyage cauchemardesque a laissé son empreinte sur leurs corps meurtris.
- ☉ Les investigateurs ont gagné la campagne !

Liste d'Exploits

La liste ci-dessous est une liste d'exploits que vous pouvez chercher à accomplir lorsque vous jouez la campagne *Le Cercle Brisé*. Ces exploits ne peuvent être accomplis qu'en utilisant les sets de rencontre de *Renouveau - Le Cercle Brisé*. Chaque fois que vous accomplissez l'un de ces exploits, noircissez la case adjacente. Tous les réussis sera votre ultime défi !

- Qui c'est qu'on appelle ? :** vainquez 13 ennemis *Geist* ou *Spectral*. Comptabilisez-les en inscrivant des traits dans votre Carnet de Campagne. Les ennemis qui ne sont ni défaussés ni ajoutés à la pile de victoire ne comptent pas.
- Sauveur de l'Humanité :** sauvez tous les ennemis *Crépuscule d'Argent* qui apparaissent dans « Aux Portes de la Mort ».
- 10/10, Je le relirai :** subissez un total de 10 horreurs en utilisant la capacité du Livre Noir au cours de la campagne. Comptabilisez-les en inscrivant des traits dans votre Carnet de Campagne.
- Carl marche :** devenez membre du Cercle Restreint de la Loge du Crépuscule d'Argent, puis trahissez-les dans « Union et Désillusion ».
- La Règle de Trois :** alliez-vous avec Erynn, puis trahissez sa congrégation dans « Union et Désillusion ».
- Nouvel Ordre Mondial :** aidez la Loge du Crépuscule d'Argent à gagner la campagne *Le Cercle Brisé*.
- L'Immortalité, ça sonne bien :** aidez la Congrégation d'Anette à gagner la campagne *Le Cercle Brisé*.
- C'est plutôt une excursion :** terminez « Dans les Griffes du Chaos » sans qu'une seule incursion ne se produise.

Quelques souvenirs : découvrez les souvenirs suivants :

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Flûte Envoûtante | <input type="checkbox"/> Formule de Keziah |
| <input type="checkbox"/> Ingrédients du Rituel | <input type="checkbox"/> Crucifix de Worn |
| <input type="checkbox"/> Lambeaux d'Ombre | <input type="checkbox"/> Poignée de Brume Spectrale |
| <input type="checkbox"/> Étrange Incantation | <input type="checkbox"/> Poupée de Maïs |
| <input type="checkbox"/> Journal de Gilman | <input type="checkbox"/> Gravures Sanglantes. |

Affaire classée : sauvez chacun des personnages suivants de son terrible sort :

- Valentino Rivas
- Penny White
- Gavriella Mizrah
- Jerome Davids
- Musique des Dieux Extérieurs :** acceptez votre destin et gagnez la campagne *Le Cercle Brisé* en rejoignant les Flûtistes d'Azathoth.
- Tisseur d'ombre et de brume :** rejetez votre destin et gagnez la campagne *Le Cercle Brisé* en créant un sort pour contenir Azathoth.
- Autographe :** gagnez la campagne *Le Cercle Brisé* en apposant votre signature dans Le Livre Noir d'Azathoth.
- StoM seL reconorP :** gagnez la campagne *Le Cercle Brisé* en découvrant et en inversant une antique incantation.
- Expertise du Cercle :** gagnez la campagne *Le Cercle Brisé* en difficulté Expert.

Icône d'Extension

Les cartes issues de *Renouveau – Le Cercle Brisé* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte :



Note : certaines cartes de cette extension sont des versions alternatives de cartes issues de la boîte de base ou de la campagne *Le Cercle Brisé*. Afin d'empêcher les joueurs de les distinguer, le recto de ces cartes porte les mêmes mentions légales, numéro de set de rencontre, icône d'extension et numéro de collection que la version originale. Le verso contient les informations de set réelles de la carte.

Crédits

Fantasy Flight Games

Conception et développement de l'extension : Matthew Newman avec Jeremy Zwiirn

Productrice : Molly Glover

Rédaction/Relecture : B.D. Flory

Responsable des Jeux de Cartes : Jim Cartwright

Groupe d'histoire d'Horreur à Arkham : Kara Centell-Dunk et Phil Henry

Directrice créative de la narration : Katrina Ostrander

Conception graphique de l'extension : Neal W. Rasmussen

Coordinateur de la conception graphique : Joseph D. Olson

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Illustration de la couverture : Jake Murray

Direction artistique : Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordinateur de l'assurance qualité : Zach Tewalthomas

Responsable de la production : Justin Anger et Tim Najmolhoda

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif de jeu : Nate French

Chef du studio : Chris Gerber

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Jérémy Fouques

Relecture : Joffrey Beltran, Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Testeurs : Kayli Ammen, Avita Amoeba, Cody Anderson, John « Hightower », Bagley, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Rhylie Colby, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnes, Julia Faeta, Josiah « Duke », Harist, James « Which Haunted Woods ? », Howell, Bob Juranek, John Juranek, Nate Langreder, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh « Magnifi », McCluey, Kevin « Langford », McLenithan, Chad « Sphere Undone », Reverman, Devin Stinchcomb, Yu-Chi Wang, Owen Weldon et Ben Wilkinson



PROOF OF
PURCHASE

AHC61
Return to The
Circle Undone