

The background of the page is a detailed, monochromatic illustration of a dark, misty forest. On the right side, there is a stone structure that appears to be a well or a small shrine, with a tiered roof and a small figure standing on top. The structure is surrounded by thick, gnarled tree roots and dense foliage. The overall atmosphere is mysterious and foreboding.

LES SECRETS DE LA FORTERESSE DES OMBRES

SCÉNARIO DE DÉMONSTRATION

L'émissaire du **Conseil**, un **Ûr-berg**, vous charge de vous rendre dans la sinistre forteresse des ombres. Cette place forte était abandonnée depuis des décennies mais les hommes de la **Main Noire**, des mercenaires à la méprisable réputation, s'y sont installés depuis peu.

Un de leur chef, un terrible Mhaÿ que l'on dit immortel et capable de manipuler le temps, s'y trouve pour la journée. Vous avez pour mission de l'éliminer avant qu'il ne reparte.

Les espions du **Conseil** ont confirmé que ces bandits fouillaient les lieux à la recherche d'un trésor oublié de tous qui terrifierait le Mhaÿ. Profitez de votre infiltration pour vous emparer de ce dernier et rapportez-le au **Conseil**.

Vous rassemblez quelques affaires et quittez rapidement l'immense cité d'**Agarance**. Il vous faut rejoindre la forteresse au cœur de l'ancienne forêt avant que le soleil ne disparaisse à l'horizon.

Mise en place des héros

- Prenez les **Plaques-Peuple** (a), leur **Carte-Peuple** respective (b), et un **sac par héros** (c). Chaque héros commence avec 5 pièces d'or.
- Pour chaque héros, suivez les indications de sa **Carte-Peuple**. Prenez les nombres de **points d'Aura** (d) et de **points de vie** (e) indiqués puis choisissez une couleur de cube (différente) pour le placer sur le niveau de **portage** (f) initial du héros. Puis retournez la **Carte-Peuple** et placez là dans son emplacement.
- Le **Yoktal** commence avec 2 niveaux en physique, 1 en dextérité, 1 en sens, 2 en intellect, 3 en savoir, 4 points d'initiative et 5 de déplacement. Il a 6 points de vie et commence à 2 niveaux de portage dans son sac (1 de plus grâce à sa compétence spéciale).
- Le **Yoktal** équipe la **Carte-Arme 01** (g) et la **Carte-Objet 22** (h) ainsi que la **Carte-Talent 23** (i).
- Il commence avec 1 plante jaune et 1 plante violette, ainsi que 2 potions jaunes (j).



- L'**Ancienne** commence avec 1 niveau en physique, 3 en dextérité, 2 en sens, 2 en intellect, 1 en savoir, 5 points d'initiative et 4 de déplacement. Elle a 5 points de vie et 1 niveau de portage.

- L'**Ancienne** équipe la **Carte-Arme 23** et la **Carte-Objet 02**, ainsi que la **Carte-Talent 53**.

- Elle commence avec 1 flèche jaune, 1 rouge et 1 verte.



- Le **Sulk** commence avec 3 niveaux en physique, 3 en dextérité, 1 en sens, 1 en intellect, 1 en savoir, 6 points d'initiative et 3 de déplacement. Il a 9 points de vie et 3 niveaux de portage.

- Le **Sulk** équipe la **Carte-Arme 04**, ainsi que la **Carte-Talent 21**.

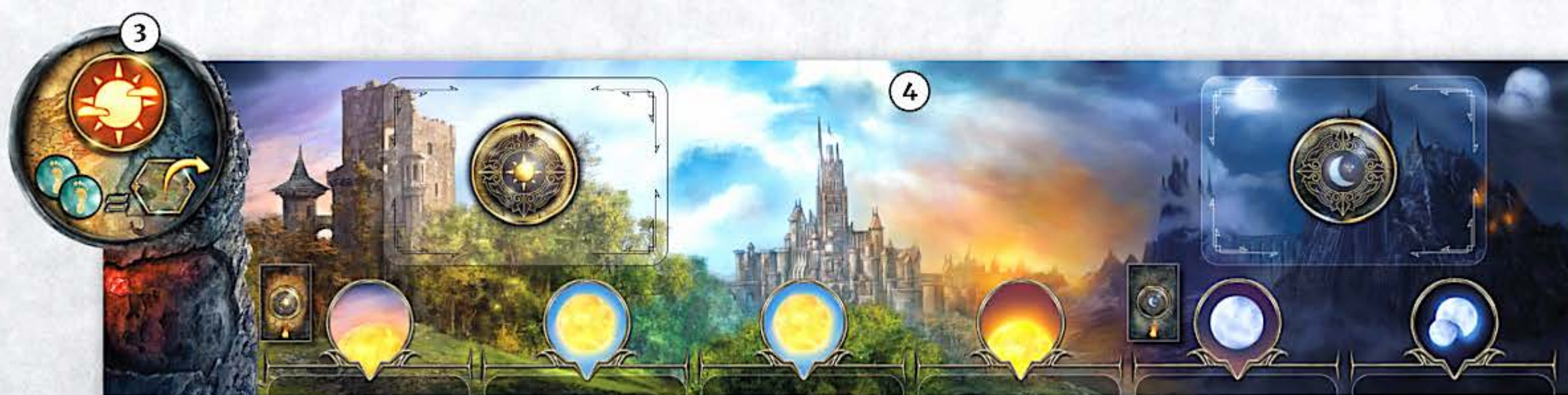
- Il commence avec 1 plante bleue et 1 jaune, 2 potions rouges, 2 potions jaunes, et 2 crochets bleus.



- Le **Ur-Berg** commence avec 2 niveaux en physique, 2 en dextérité, 3 en sens, 1 en intellect, 1 en savoir, 3 points d'initiative et 5 de déplacement. Il a 8 points de vie et 3 niveaux de portage.
- Le **Ur-Berg** équipe la **Carte-Arme 10**, et la **Carte-Talent 47**, ainsi que la **Carte-Objet 04** (i)
- Il commence avec 1 plante violette et 1 jaune, 1 potion jaune, 1 crochet violet et 1 bleu.

MISE EN PLACE DE LA MISSION

- Placez la **Carte-Scénario 01**, (1) sur la carte, il s'agit de la destination que votre groupe doit atteindre.
- Placez le **Jeton-Groupe** sur l'emplacement indiqué (2).
- Placez le **Jeton-Météo** (3) sur sa face beau temps.
- Placez la **Plaque-Voyage** (4) sur la table. Vous commencerez le voyage à partir du premier emplacement.



Attention : Vous devez réussir votre mission avant la fin de la nuit. Si vous deviez commencer une nouvelle journée, le groupe perdrait automatiquement la partie.



Votre **voyage** peut commencer en dévoilant une **Carte-Jour**.

01
01

L'Équinoxe des rois, cette période est célébrée partout dans la région et nombre de villages se parent de drapeaux aux mille couleurs, faisant la fête pendant des jours. Face à vous, se dresse un de ces villages en pleine effervescence. Un peu partout des échoppes ont été dressées, de la musique s'élève de toute part et de grandes tentes couvrent la place centrale. Vous décidez de prendre une heure ou deux pour visiter les lieux.

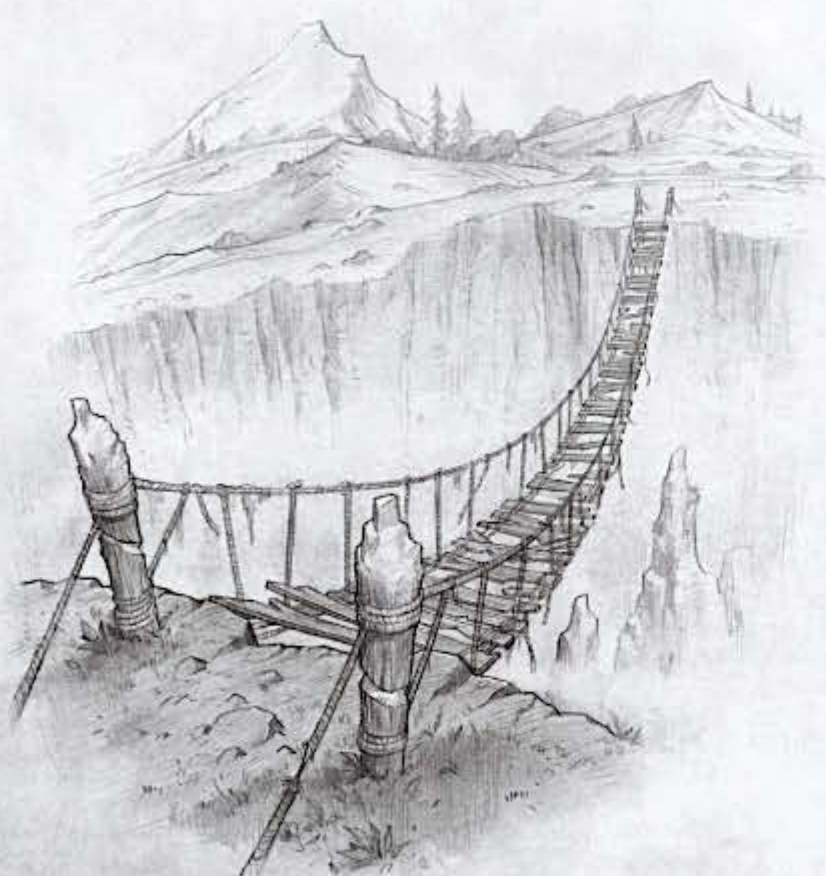
Rendez-vous au 01



01
02

Après une bonne heure de route, vous arrivez face à une crevasse large de plusieurs dizaines de mètres stoppant net votre progression. Fait de bois et de vieux cordages, un pont suspendu en relie les deux côtés mais ce dernier est en piteux état. Plusieurs planches ont disparu et le cordage semble avoir subi d'innombrables intempéries.

Rendez-vous au 11



01
05

Votre route vous conduit à un village. Une aubaine vu le temps déchainé. Vous n'hésitez pas à vous abriter sous l'un des immenses voiles reliant les maisons entre elles. Vous découvrez un village en fête, célébrant **l'Équinoxe des rois**. Des rires s'élèvent depuis la grande place et des étals proposant des produits exotiques venant d'autres régions des Terres Supérieures ont été dressés dans les ruelles.

Rendez-vous au 01

01
06

Traversant plusieurs collines, vous empruntez un chemin boueux sous une pluie battante. Vous longez une rivière aux eaux tumultueuses espérant trouver un passage vers l'autre berge. D'un coup, un **Sarycan** surgit hors de l'eau et vous attaque. Ce lézard géant tente de vous agripper pour vous entraîner au fond de la rivière.

Rendez-vous au 135

03
01

Il y eut d'abord ce silence, inquiétant, comme si la forêt entière pressentait le danger imminent. Puis, portés par le vent, les cris de dizaines de bêtes hurlantes. Une horde de **Gueules tueuses** fonce dans votre direction. Ces molosses difformes arrivant à mi-cuisse chassent en meute et dévastent tout sur leur passage. Bien trop nombreux pour les affronter, votre salut se trouve dans la fuite.

Rendez-vous au 132

03
02

Vous arrivez près d'un ancien champ de bataille. La végétation a commencé à recouvrir les corps jonchant le sol. Tels les gardiens silencieux de ces dépouilles tombées dans l'oubli, des arbres immenses entourent le site. Vous pouvez fouiller les ruines situées au centre de ce charnier en espérant y trouver quelques objets utiles pour votre groupe.

- Vous restez ensemble et fouillez les lieux.

Rendez-vous au 117

- Vous vous séparez afin de couvrir un maximum de surface lors de vos recherches.

Rendez-vous au 26

- Ou vous continuez votre route sans attendre et tant pis pour les trésors que vous auriez pu découvrir.

Rendez-vous au 136

07
01

Cette partie des bois vous paraissait plus facile à traverser. Mais l'obscurité de la nuit a fini par avoir raison de votre orientation et une inquiétante impression de tourner en rond commence à vous étreindre.

Rendez-vous au 119

07
02

Vous avez suivi pendant plus d'une heure un chemin parcourant la forêt. Mais au fur et à mesure, ce dernier s'est rétréci avant de disparaître entièrement.

Rendez-vous au 119

07
05

La pluie ne semble pas vouloir cesser et les arbres balayés par le vent s'agitent tels des pantins désarticulés tentant de vous agripper avec leurs branches.

Rendez-vous au 119

07
06

La végétation forme à présent un labyrinthe que vous parcourez tout en tentant de suivre votre direction malgré l'obscurité et le mauvais temps...

Rendez-vous au 119

01

Vous approchez du centre du village. Villageois et visiteurs passent joyeusement d'un étal à un autre en dégustant diverses brochettes multicolores. Des effluves appétissants embaument l'air autour de vous. Votre attention est attirée par un exposant proposant de gagner de l'or en participant à différentes épreuves. Vous remarquez également la présence de marchands d'armes et objets divers. Enfin, une immense tente abrite une troupe de bardes itinérants. Plusieurs choix s'offrent à vous :

- Participer à une épreuve de force.

Rendez-vous au **71**

- Tester votre adresse en renversant des boîtes à l'aide de petites balles.

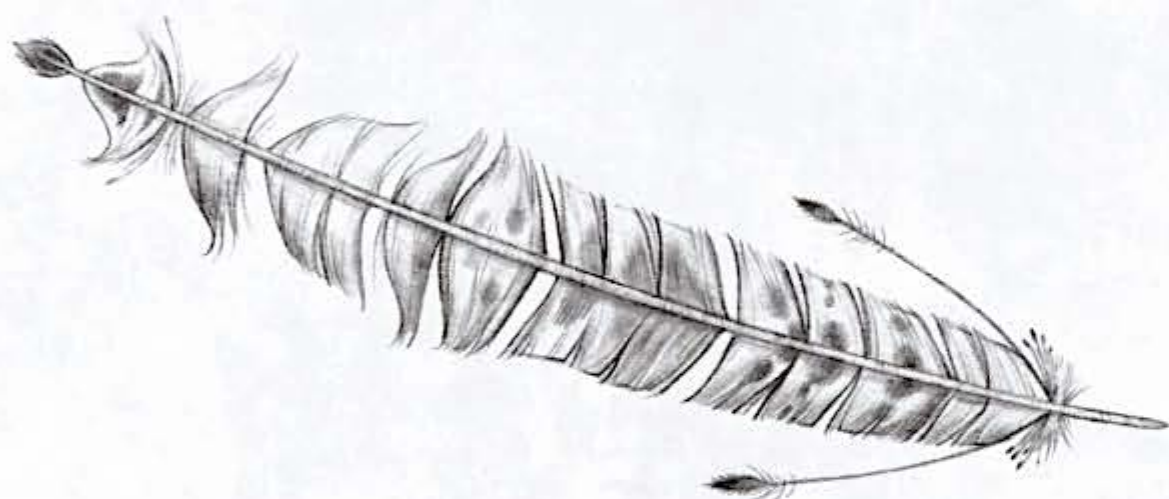
Rendez-vous au **83**

- Assister à la pièce de théâtre qui semble débiter.

Rendez-vous au **99**

- Ou vous rendre aux étals marchands.

Rendez-vous au **118**



02



Vous dirigez la bille jusqu'à une zone où cette dernière disparaît. Après quelques secondes d'attente, le cylindre se met à fumer puis à fondre dans vos mains. Quel que soit le message qu'il contenait, il est à présent perdu. Vous n'avez pu éliminer le **Mhay** ennemi et le **Cylindre aux murmures** est à présent détruit. Vous vous éloignez de la forteresse afin de rejoindre le **Conseil** pour l'aviser de votre échec.

Fin de la partie / «Pourtant si discret»

03

L'escalade s'avère bien trop périlleuse et vous préférez renoncer en empruntant la fenêtre entrouverte située à mi-hauteur.

Rendez-vous au **137**

04

Vous tentez d'examiner le puits malgré le geyser d'eau qui s'en échappe. Vous remarquez une sorte de trappe semi-ouverte laissant passer l'eau glacée. En vous plongeant jusqu'à la taille, vous pourriez tenter de la refermer.



Résister à la pression => Règles



Pour chaque **équipement lourd** que le héros porte :



Rien à faire, vous n'avez pas réussi à fermer ce maudit clapet. **Votre tour se termine.**

3-6



Rendez-vous au **59**

7 +



Rendez-vous au **29**

05

0-2



Vous n'avez rien trouvé mais peut-être que quelque chose se trouve derrière ces murs ? **Votre tour se termine.**

3-4



Rendez-vous au **25**

5 +



Rendez-vous au **77**

06

Vous n'êtes pas assez rapide, vous vous résignez à abandonner vos affaires pour vous échapper.

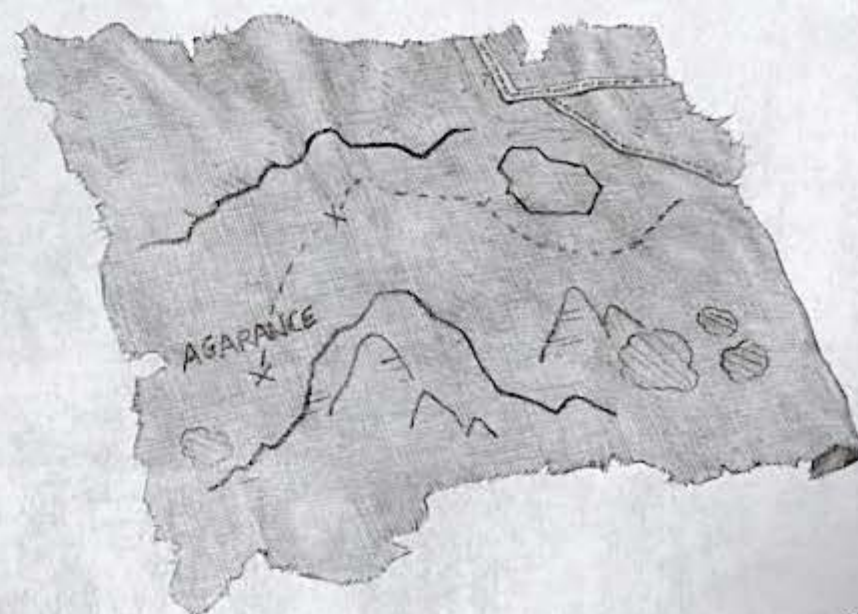
Le héros ayant effectué le test doit défausser tous les **objets et armes** rangés dans son sac.



Après une longue course éprouvante, votre groupe trouve enfin un endroit où se cacher. Peu fiers mais en vie, vous reprenez enfin votre route une heure plus tard.



Vous obtenez un **Jeton-Voyage**. Votre **voyage** se poursuit.



07

Vous fouillez l'ancre de l'animal qui gît au sol.

► Vous obtenez **2 Matières cuir**.



Pour fouiller, tirez **1 Carte-Action** et comparez le résultat obtenu avec le tableau ci-dessous :



Il n'y a rien, hormis quelques carcasses d'animaux



Vous récupérez une bourse contenant quelques pièces.
Vous obtenez 2 pièces d'or



Vous récupérez une bourse contenant quelques pièces.
Vous obtenez 5 pièces d'or



Voilà quelque chose pouvant être utile. **Vous obtenez une Carte-Objet Normal**



► Chaque Héros reçoit **2 soins**



Rendez-vous au **86**

08

0-2



Beaucoup de vieux volumes fort intéressants mais vous n'avez pas le temps de les étudier.
Ce héros ne peut pas effectuer de recherches ici.

3 +



Rendez-vous au **36**

09

L'eau cesse de s'écouler aussi soudainement qu'elle était apparue. Les murs remontent, leurs verrous hydrauliques étant désactivés. Vous vous empressiez de sortir de la pièce et vous découvrez un couloir de quelques mètres faiblement éclairé se terminant par un escalier descendant vers les profondeurs de la forteresse.

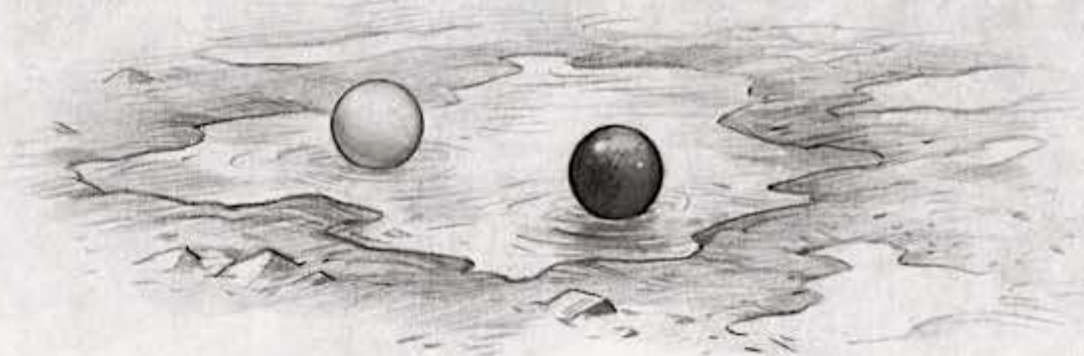


• En mode infiltration, **Rendez-vous au 28**

• Sinon, **Rendez-vous au 134**

10

Bien qu'ayant subi les affres du temps, vous distinguez divers symboles en partie effacés sur le totem. Au pied de ce dernier, vous découvrez dans l'eau deux billes, l'une blanche et l'autre noire. Vous comprenez qu'il va vous falloir les insérer sur la face du totem.



Vérifiez le niveau d'**Intellect** du héros



2 +



Rendez-vous au **73**

1



Rendez-vous au **27**

11

Ce pont devrait vous faire gagner un temps précieux. Vous pouvez l'emprunter en passant par les planches encore présentes ou prendre un peu de temps pour consolider sommairement son amarrage avant de traverser. Enfin, vous pouvez abandonner l'idée de franchir ce gouffre et longer la fissure jusqu'à trouver un autre passage.

• Confiants dans vos capacités, vous traversez sans perdre de temps.

Rendez-vous au **105**

• Prenant une petite heure, vous effectuez des réparations sur l'édifice avant de l'emprunter.

Rendez-vous au **95**

• Au vu de l'état du pont, vous décidez de suivre la faille pour chercher un passage moins dangereux.

Rendez-vous au **119**

12

Vous sortez de la bibliothèque en empruntant un escalier de pierre.



• En mode infiltration, **Rendez-vous au 28**

• Sinon, **Rendez-vous au 134**



13

Ballottés en tous sens, vous dévalez les escaliers emportés par la vague glacée. L'eau pénètre enfin dans une salle plus grande bordée par un immense ravin.



S'il fait nuit, rendez-vous immédiatement au

76

L'eau s'est à présent retirée. Épuisés, vous vous relevez difficilement au bord d'une faille. Alors que vous reprenez vos esprits, vous sentez plusieurs mercenaires de **la Main Noire** vous encerclent, menés par leur terrible chef, le **Mhaï du temps**.

03	2	3	4	5
01 03	03			+01
08	03	+01		
	08	+03	+03	
	01			

► Votre groupe se déploie sur la case :



14

Prenant appui, vous commencez à tirer sur la lourde chaîne afin de déclencher un mécanisme quelconque.



Tirer vers le haut

=> Règles



Une violente douleur musculaire vous oblige à lâcher la chaîne. Le héros subit un **dégât**.
Votre tour se termine.



Rendez-vous au

67

15

Vous dirigez la bille jusqu'à une zone où cette dernière disparaît. Après quelques secondes d'attente, le cylindre se met à fumer puis à fondre dans vos mains. Quel que soit le message qu'il contenait, il est à présent perdu.

Vous n'avez pu éliminer le **Mhaï** ennemi et le **Cylindre aux murmures** est à présent détruit. Vous vous éloignez de la forteresse afin de rejoindre le **Conseil** pour l'aviser de votre échec.

Fin de la partie / « Pourtant si discret »

16

Vous passez en mode **infiltration difficile**.



Prudemment, vous remontez un couloir peu éclairé. Vos pas vous mènent ainsi à la porte d'une immense salle d'étude. Celle-ci fourmille de gens rangeant des étagères encombrées de parchemins et époussetant de vieux grimoires défraîchis. Scribes, intellectuels ou savants, aucun d'entre eux ne semble vous prêter attention.

Vous voyez venir vers vous un **Elfe Souverain** vêtu d'un luxueux manteau doré. Les cheveux tressés et ornés de quelques bijoux, il s'adresse à vous d'un ton inquisiteur :

« Est-ce que tout va bien ? Nous avons passé un accord pour ne pas être dérangés pendant nos séances de travail. Nous payons pour ces lieux une véritable fortune à votre maître, l'Immortel, nous souhaitons qu'il respecte ses engagements ! ».

Vous réalisez qu'il vous prend pour un des hommes gardant ces lieux. Vous pourriez peut-être profiter de cette méprise et demander au responsable de vous laisser passer ?

• Vous jouez sur le quiproquo et continuez de vous faire passer pour des hommes de la Main Noire.

Rendez-vous au

41

• Vous préférez dire la vérité à l'Elfe Souverain et espérez qu'il se rallie à vous pour vous aider à éliminer le Mhaï ennemi.

Rendez-vous au

87

• Vous menacez ce scribouillard mal coiffé et exigez sa coopération sans autre forme d'explication.

Rendez-vous au

103



17

Vous placez les billes dans leurs alcôves. Un son grave et inquiétant s'échappe du haut du totem dans un sifflement de vapeur.



La menace augmente de 2.



+ 2



Votre tour se termine. Rendez-vous au

91

18

Vous entendez un son provenant du totem et constatez qu'une partie de ce dernier vient de pivoter sur son axe.

► Vous obtenez la **Carte-Scénario 06**.



06

Votre tour se termine et aucune autre recherche ne peut être effectuée sur cette chaîne. Défaussez le **Jeton-Intérêt** sur la case.



19

Vous avez réussi à accéder aux basses-fosses de la forteresse

Vous passez en mode **infiltration normale**



05	2	3	4	5
01 05	01+05			
		+05	+01	+05
	01+05			+01

20

Évitant une importante patrouille, vous vous glissez dans un étroit couloir envahi par les toiles d'araignées et la poussière.

Rendez-vous au **16**

21



Vous retournez le cylindre avant de diriger la bille vers une cavité. Cette dernière disparaît alors à l'intérieur de l'objet. Après quelques secondes d'attente, il s'ouvre et vous découvrez le dessin d'une créature colossale et une étrange note :
« Le captif de Khun s'est levé. Le survivant de l'étoile revient. »
 Il vous faut rapidement prévenir le **Conseil** de la possible menace. Le **Mhaj du temps** n'est peut-être pas mort mais quelque chose vous dit que vos chemins se recroiseront...

Fin de la partie / «Telle une ombre»

22

Vous avez réussi à pénétrer dans la forteresse mais les sentinelles ont été attirées par vos mouvements dans l'ombre. Vous arrivez en vue des jardins du château avec des soldats à présent aux aguets.

Vous passez en mode **infiltration difficile**.



Rendez-vous au **53**

23

Le souffle court, vous foncez au milieu des branchages et des buissons pour tenter de sortir du chemin de la horde.

Le héros du groupe avec le déplacement le plus faible doit effectuer le test suivant :



Distancer les créatures

=> Règles



Pour chaque **équipement lourd** que le héros porte :



Rendez-vous au **06**



Rendez-vous au **49**

24

Vous n'avez pu éliminer le chef **Mhaj** ni découvrir l'objet dont ses hommes avaient la garde. Au moins, vous êtes encore en vie et au-delà de votre échec, vous pourrez informer le **Conseil** de la présence accrue des hommes de la **Main Noire** dans la forteresse.

Fin de la partie / « Une simple reconnaissance »

25



Cette fresque dissimule une cache amovible. Vous découvrez un étrange médaillon que vous placez dans votre poche.

Vous obtenez la **Carte-Scénario 04**.



Votre tour se termine et la fresque ne peut plus être examinée.
Défaussez les 2 Jetons-Intérêt.



26

Voilà de jolies trouvailles. Fouiller ces lieux séparément aura été payant.

Un héros obtient une **Carte-Objet Rare**.



Un héros obtient une **Carte-Arme Rare**.



Tirez une **Carte-Action** :



Vous êtes repérés, vous passez en **mode combat**.



Vous passez en mode **infiltration difficile**.



Rendez-vous au **47**

19

26

27

Beaucoup trop de symboles ornent ce pilier, ça fait mal à la tête...

- Vous préférez ne rien toucher.

Votre tour se termine.

OU

- Vous tentez de placer les billes au hasard sur le pilier en espérant débloquent quelque chose.

Rendez-vous au **64**

28

Vous arrivez jusqu'à une grande salle éventrée en son centre par une profonde faille.



S'il fait nuit, rendez-vous immédiatement au **76**

Vous entendez une voix ordonnant de garder le contenu d'un coffre ainsi que la sortie d'un ancien souterrain. Vous comprenez que vous êtes en présence du **Mhaj** que l'on dit immortel.

Toujours camouflés et incertains de pouvoir le tuer, vous pourriez vous emparer de cette chose si précieuse rangée dans le coffre et sortir sans engager le combat.



La menace **diminue** de 8.



-8



03	2	3	4	5
01 03	03			+01
08	01	+01		
	08	+03		
	01+03		+03	

- Votre groupe se déploie sur la case :



Si vous venez de la bibliothèque ou des sous-sols.



Si vous venez de l'extérieur.

29

Alors que vous donnez de grands coups de pied sur la trappe pour tenter de la refermer, cette dernière, détériorée par le temps, cède et se retrouve projetée en l'air sous la pression de l'eau.



La menace **augmente** de 2.



+2



Plus aucun héros ne peut agir sur le bassin.

Défaussez les Jetons-Intérêt du bassin.



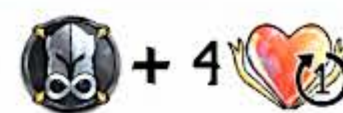
Rendez-vous au **70**

30

Malgré vos blessures, vous réussissez à prendre la fuite. Vous vous réfugiez dans un endroit calme afin de vous soigner sommairement avant de reprendre votre route.



Chaque Héros reçoit **4 soins**.



Vous obtenez un **Jeton-Voyage**.
Votre **voyage** se poursuit.



31

Vous commencez l'escalade en vous accrochant au lierre. Vous arrivez au niveau de la fenêtre éclairée accessible depuis votre position mais vous pourriez également tenter d'escalader jusqu'au sommet du mur afin d'accéder aux remparts.



- Vous ne prenez aucun risque et pénétrez dans la pièce.

Rendez-vous au **137**

- Ou vous continuez à escalader en effectuant le test suivant.



Escalader le mur

=> Règles



Pour chaque **équipement lourd** que le héros porte :



Dès qu'un héros échoue au test, rendez-vous au **03**

0-2



L'escalade sera trop difficile, vous abandonnez et votre groupe préfère pénétrer par la fenêtre.

Rendez-vous au **137**

3 +



Vous pourrez escalader le mur.

Si tous les héros réussissent ce test, Rendez-vous au **72**

32

Après un instant de réflexion, vous placez les billes dans leurs alcôves. Elles se mettent alors à tourner doucement et vous entendez des cliquetis provenant de l'intérieur de la statue.

Rendez-vous au **09**

33

Une lourde porte renforcée est fermée. Une tête d'aigle est gravée sur cette dernière.



34

Une lourde pierre bloque la sortie. Vous tentez de l'enfoncer.



Briser la pierre

=> Règles



La roche ne cède pas. Votre tour se termine.

0-14

Rendez-vous au 85

15 +

Rendez-vous au 58

35

Soudain, la corde cède et dans un sinistre craquement, le pont bascule dans le vide. Vous devez contourner la faille à la recherche d'un autre passage.

Rendez-vous au 119

36

Vous en êtes certain, le volume 24 des chroniques Yoktal n'a jamais été écrit. Vous prenez alors ce livre dans la bibliothèque et découvrez qu'il s'agit d'une cassette dans laquelle est rangée une clé ainsi qu'une étrange amulette qui vous semble incomplète. Vous les glissez dans votre poche.



Vous obtenez les **Cartes-Scénario 02 et 03**



Plus aucun héros ne peut agir sur la bibliothèque. Défaussez le **Jeton-Intérêt**.



37

La porte menant vers la sortie est verrouillée. Vous pouvez tenter d'en crocheter la serrure à moins que vous n'ayez une clé.



Vous pouvez défausser une **Clé Verte** pour ouvrir la porte automatiquement.



OU



Vous pouvez tenter d'ouvrir la porte avec un crochet. Effectuez le test suivant.



Crocheter la serrure

=> Règles



Argh ! Le crochet casse d'un coup sec.



6 +

La porte s'ouvre



Dès que la porte est ouverte, défaussez le **Jeton-Intérêt**.



38

Les commerçants commencent à ranger leurs étals. Afin de ne pas trop se charger, ils bradent leurs produits. C'est le moment de faire une ou deux belles affaires. En revanche, n'espérez pas leur revendre quoi que ce soit, ils veulent clairement vider leurs stocks.



Pour créer l'étal, piochez une carte de chaque type présent ci-dessus. Le prix de chaque article coûte -1 .

En sortant du quartier marchand, vous constatez que la fête se termine. Vous quittez le village.

Rendez-vous au 128

39

Impossible d'arracher cette grille. Vous apercevez une patrouille venant dans votre direction. Vous vous dirigez vers l'entrée principale et passez silencieusement derrière des gardes occupés à fouiller une charrette de ravitaillement.

Rendez-vous au 22

40

Vous êtes victorieux et le **Mhay** gît au sol. En s'écroulant, il laisse tomber une petite boîte. Cette dernière commence à émettre une lueur verdâtre inquiétante.



Si vous possédez ceci, c'est le moment de vous en servir !

Sinon, Rendez-vous au 81

41

Il semble désireux de vous aider, sans doute pour vous voir rapidement partir. Il se sent néanmoins obligé d'engager la conversation sur le groupe auquel vous êtes « supposés » appartenir. Il va vous falloir donner le change pour rester crédible.



Tromper le chercheur => Règles



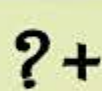
Si le héros porte une **tenue** des hommes de la Main Noire :



Vous pouvez demander un **tribut** au chercheur en lançant **1 dé difficulté supplémentaire**. Retenez votre choix pour le chapitre suivant.



Rendez-vous au 68



Rendez-vous au 113

42

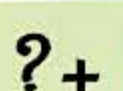
Vous pendant de tout votre poids sur l'énorme chaîne, vous espérez bloquer le mécanisme de la salle.



Tirer vers le bas => Règles



Une violente douleur musculaire vous oblige à lâcher la chaîne. le héros subit un **dégât**. Votre tour se termine.



Rendez-vous au 67

43



Vous utilisez votre clé pour déverrouiller la porte. Celle-ci se brise alors dans la serrure.

Défaussez la Carte-Scénario 02.



La porte est à présent ouverte.



Défaussez le Jeton-Intérêt.



44

Un épais mur en pierre bloque la sortie de la salle. Vous tentez de l'enfoncer.



Briser le mur

=> Règles



Vos coups sur la roche restent vains. Votre tour se termine.

0-14



Rendez-vous au 102

15 +



Rendez-vous au 94

45

Face à vous, une bibliothèque contient de nombreux volumes. Quelque chose vous paraît étrange.



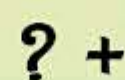
Parcourir les ouvrages => Règles



Si le héros est un **Yoktal** :



Au final, vous ne trouvez rien. Ce héros ne peut plus effectuer de recherche ici.



Rendez-vous au 08

Handwritten notes in Chinese characters.

Handwritten notes in Chinese characters.

Handwritten notes in Chinese characters.

Handwritten notes in Chinese characters.

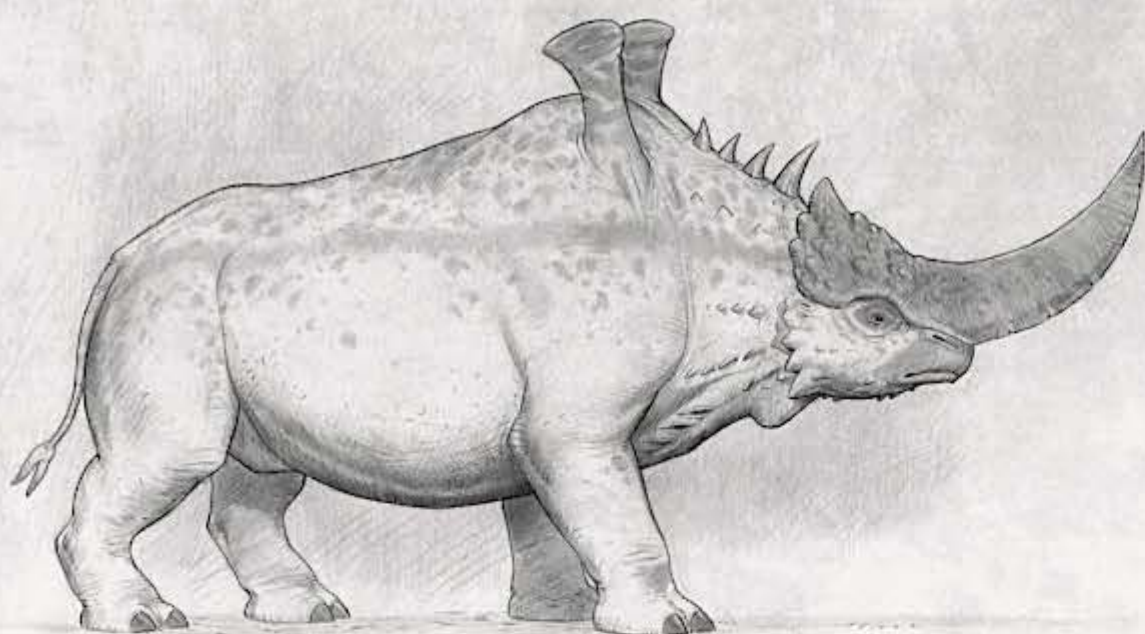


Handwritten notes in Chinese characters.

Handwritten notes in Chinese characters.

46

Votre équipe s'agrippe solidement à la corde. À votre grande stupeur, les quatre grands gaillards sont remplacés par une énorme bête de somme, un **Douk** ... nommé « Grumpf ».



Les spectateurs rient de plus belle en voyant vos têtes déconfites face à cette bête possédant une terrible corne frontale. Un villageois attache la corde à l'animal puis pose sa main au centre de cette dernière et soudain levant le bras, donne le signal du départ. L'animal dressé se met alors à reculer en tirant. Sous les hurlements des gens, vous enfoncez vos pieds dans la boue et commencez à tracter de toutes vos forces.



Affronter Grumpf

=> Règles



▶ Ballotés en tout sens, vous ne servez finalement pas à grand chose.

0-6



▶ Rendez-vous au 55

7 +



▶ Rendez-vous au 111

47

Un officier de la **Main Noire** apparaît accompagné par ses gardes. Mais que font-ils ici ?



Si les héros **ont choisi de se séparer**, placez à tour de rôle un héros sur les cases de déploiement numérotées par ordre croissant.

Sinon tous les héros se déploient sur la case :



48



Réagissant à la lumière de la salle, votre amulette commence également à briller faiblement avant de se transformer en une sorte de clé.

Rendez-vous au 123

49

0-3



Fermant la marche, vous recevez un coup dans le dos par l'une des créatures. Il va falloir accélérer !

▶ Le héros subit 1 dégât et 1 blessure.



Rendez-vous au 06

4 +



Fermant la marche, vous maintenez une allure suffisante pour distancer les créatures et vous mettre à l'abri.

▶ Rendez-vous au 86

50

Vous dirigez la bille jusqu'à une zone où cette dernière disparaît. Après quelques secondes d'attente, le cylindre se met à fumer puis à fondre dans vos mains. Quel que soit le message qu'il contenait, il est à présent perdu.

Vous n'avez pu éliminer le **Mhaj** ennemi et le **Cylindre aux murmures** est à présent détruit. Vous vous éloignez de la forteresse afin de rejoindre le **Conseil** pour l'aviser de votre échec.

Fin de la partie / «Pourtant si discret»

51

Vous commencez à scruter la fresque murale.



Examiner la fresque

=> Règles



Pour chaque **plante violette** consommée par le héros :



▶ Vous arrêtez vos recherches. Le tour du héros se termine.

? +



▶ Rendez-vous au 110

52



Réagissant à la lumière de la salle, votre amulette commence également à faiblement briller et se transforme en une sorte de clé.

Rendez-vous au 123

53

Vous êtes dans les jardins de la cour centrale. Vous devez les traverser pour rejoindre l'entrée du donjon gardée par un officier de **la Main Noire**.

04		2	3	4	5
		01+03			+03
		03	+03		+01
		06			
		01		+03	

54

Vous placez les billes dans leurs alcôves. Un son grave et inquiétant s'échappe du haut du totem dans un sifflement de vapeur.



La menace augmente de 2.



+ 2

Rendez-vous au 91

55

Dans un beuglement de victoire, le **Douk** tracte une dernière fois, vous envoyant tous dans la boue. Les spectateurs hilares louent votre résistance alors que vous vous relevez déçus et boueux.



Vous vous éloignez de la place centrale après avoir récupéré votre lot de consolation.

Vous obtenez une **Carte-Objet Normal**.

+



• La fête semblant toucher à sa fin vous pouvez flâner du côté des étals marchands.

Rendez-vous au 38

• Ou quitter sans plus attendre le village.

Rendez-vous au 86

56

Vous découvrez dans le coffre un **Cylindre aux murmures** utilisé pour les messages codés. Le **Conseil** doit le récupérer à tout prix!



Vous obtenez la **Carte-Scénario 08**.



08

Un piège est déclenché au moment où vous vous emparez de l'objet et un nuage d'acide est projeté vers votre visage.



Esquiver le piège

=> Règles



La douleur et la surprise vous arrachent un cri.
Placez un **Jeton-Bruit** sur votre case.



1+



D'un mouvement rapide, vous évitez le jet d'acide.

Le coffre ne peut plus être fouillé.

Défaussez le **Jeton-Intérêt** sur la case.



57

Vous vous glissez derrière un chariot rempli de victuailles et tiré par un énorme **Douk**. Vous passez les immenses portes et accédez aux jardins du château. Vous faisant les plus discrets possible, vous espérez ne pas avoir éveillé les soupçons.



Rester discret

=> Règles



S'il fait nuit, votre approche est facilitée:



Si le groupe comprend 4 ou 5 héros:



Dès qu'un héros échoue au test,
Rendez-vous au 22

3+



Votre discrétion vous permet de ne pas vous faire repérer. Qu'en sera-t-il des autres?

Si tous les héros réussissent ce test. Rendez-vous au 127

58

Dans un terrible fracas, la roche cède enfin sous vos coups répétés. Satisfaits, vous arborez un franc sourire jusqu'à ce que vous réalisiez que l'eau s'échappant par le trou béant se transforme en un véritable torrent. Votre groupe se retrouve emporté par les eaux, dévalant les escaliers situés derrière la pièce sans réussir à s'agripper à quoi que ce soit...

Vous quittez le **mode infiltration**.



Chaque héros subit 1 dégât.

Rendez-vous au 13



59

Vous réussissez à pousser la trappe à son maximum réduisant ainsi le débit de l'eau.

Retirez les éventuels cristaux rouges  posés sur le bassin.
Votre tour se termine.

Le bassin ne peut plus être examiné.
Défaussez le **Jeton-Intérêt** sur les cases.



60

Les deux amulettes se mettent également à luire. Vous les associez et constatez que le médaillon se transforme alors en une clé.

Défaussez les **Cartes-Scénario 03 et 04.**



► Vous obtenez la **Carte-Scénario 05.**



Rendez-vous au  123

61

Le couloir débouche sur une salle avec, en son centre, un bassin rempli d'eau. À gauche, se dresse un totem de granit. À droite, une lourde chaîne de métal descend d'un orifice situé dans le plafond et disparaît dans une crevasse ouverte dans le sol.

Une fresque est sculptée sur un mur représentant la création du monde. Alors que vous avancez dans la pièce, l'eau du petit bassin se met soudainement à bouillonner à l'instant même où des murs en pierre s'abaissent devant chaque accès. Un véritable geyser d'eau s'échappe maintenant du bassin, menaçant de noyer cette salle.

Lancez le **Dé-Infiltration blanc (D10)** 

Appliquez le résultat de la face obtenue en vous rendant à la page correspondante du **livret d'exploration**.



62

Les consolidations effectuées, votre groupe commence la traversée du pont. Vous observez, inquiets, le gouffre sous vos pieds, telle une bouche béante prête à vous happer. Vous vous félicitez d'avoir pris un peu de temps pour sécuriser le pont.



Traverser le pont

=> Règles



► Dès qu'un héros échoue au test,
Rendez-vous au  133



► Vous pourrez traverser sans encombre.
Qu'en sera-t-il des autres?

Si tous les héros réussissent ce test. Rendez-vous au  86

63

Visant un anneau, vous tapez dessus pour le briser



Briser la chaîne

=> Règles



► L'anneau choisi ne cède pas. Ce n'était peut-être pas le bon... **Votre tour se termine.**



► Rendez-vous au  84

64

Vous placez les billes dans leurs alcôves. Un son grave et inquiétant s'échappe du haut du totem dans un sifflement de vapeur.



La menace augmente de 2.



+ 2 

Rendez-vous au  91

65

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez :

- Participer à une épreuve de force organisée sur la place centrale.

Rendez-vous au  71

- Tester votre adresse en renversant des boîtes à l'aide de balles.

Rendez-vous au  83

- Assister à une pièce de théâtre.

Rendez-vous au  99

- Vous rendre aux étals marchands.

Rendez-vous au  118

66

Vous préférez ne pas perdre de temps et décidez de partir immédiatement. Il vous semble cependant percevoir des ombres s'approchant de vous par-delà les arbres. Un officier de **la Main Noire** apparaît accompagné par ses gardes. Mais que font-ils ici?

Vous passez en mode **infiltration difficile**



	06+03		+03	
	01+01	+01		+01

► Votre groupe se déploie sur la case :



67

0 +



Vous tirez comme un forcené... mais la chaîne ne bouge pas d'un pouce.

Votre tour se termine

68

Le chercheur ne se laisse pas faire et se met à hurler tout en prenant la fuite avec les autres personnes présentes.

Le voir courir ainsi en relevant sa robe vous ferait presque sourire si vous n'entendiez pas les gardes s'activer dans les pièces voisines.

Vous quittez le **mode infiltration**.



Devant l'effervescence autour de vous et les appels aux renforts, vous décidez de rapidement quitter les lieux sans prendre le temps de fouiller la pièce.

Rendez-vous au 107

69

Le lourd bloc de pierre bloquant l'entrée de la salle doit peser des tonnes. Vous réalisez que vous ne pourrez vous échapper par ici...

Votre tour se termine

70

D'un coup, le geyser redouble de puissance, l'eau envahit bien plus vite la salle dans un vacarme assourdissant.

Ajoutez immédiatement 1 cristal rouge dans le bassin



La menace **augmente de 1**.



+1



71

Des gens sont massés en cercle autour de la place où deux équipes s'affrontent en tirant une énorme corde tressée.

Puis, sous l'hilarité générale, une des deux équipes est soudain mise au sol, s'étalant dans la boue. Sifflets et applaudissements saluent l'équipe victorieuse. La prochaine partie consistera à affronter le grand champion, un certain Grumpf qui tirera seul la corde... Bizarrement, une belle somme est à la clé en cas de victoire.

De l'argent facile pour un groupe d'Eveillés comme le vôtre!

Pour participer, vous devez **miser des pièces d'or** (jusqu'à 10). La victoire doublera votre mise.



• Si vous participez, décidez de la somme à miser.

Rendez-vous au 46

• Si vous ne souhaitez pas participer ou si vous n'avez pas d'or, vous vous éloignez de la place.

Rendez-vous au 65

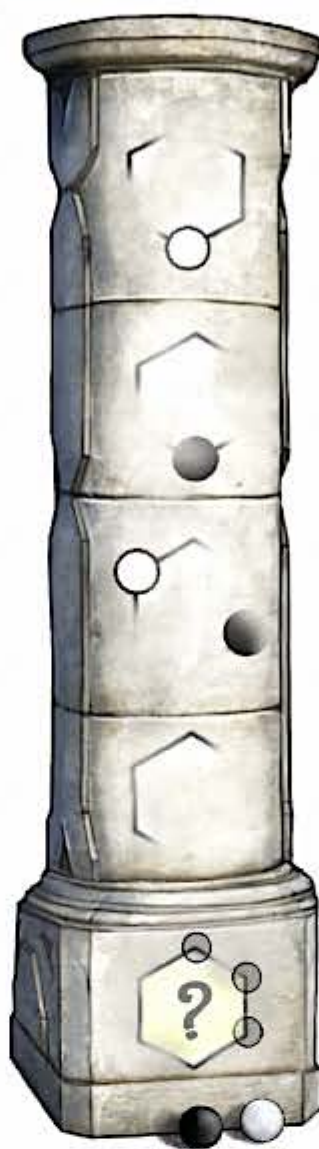
72

Vous accédez aux remparts en toute discrétion. Vous remarquez un escalier desservant les jardins intérieurs du château. Silencieusement, vous descendez les marches.

Rendez-vous au 127

73

Vous commencez à réfléchir aux possibilités qui s'offrent à vous...



Attention : Seul le joueur présent au totem peut consulter l'énigme ci-contre, il ne peut être aidé par les autres joueurs. Il n'a que 2 minutes pour choisir une réponse ou passer son tour.

Si vous souhaitez ne rien toucher, **votre tour se termine.**

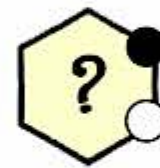
Sinon, comment allez-vous placer les billes dans la dernière partie du totem?



Rendez-vous au 32



Rendez-vous au 54



Rendez-vous au 17



Rendez-vous au 64

74

Vous pendant de tout votre poids sur l'énorme chaîne, vous espérez bloquer le mécanisme de la salle.



Tirer vers le bas

=> Règles



Soit la chaîne est bloquée soit vous manquez franchement de muscles... ça doit sûrement venir de la chaîne...

Votre tour se termine.

2+



Rendez-vous au 18



75

Des branchages au sol font un épouvantable craquement sous vos pas. Vous découvrez un ancien escalier enfoui sous la végétation, ce dernier s'enfonce dans les souterrains de la forteresse.



Placez un **Jeton-Bruit** sur la case.



Les héros peuvent emprunter ce passage.

Lorsque tous les héros auront quitté le plateau par cette sortie.

Rendez-vous au **107**

76

La salle face à vous est remplie de guerriers. Les mercenaires, armes à la main, vous attendent de pied ferme. « **C'est un piège!** ». Vous êtes arrivés trop tard et le **Mhaj** a déjà quitté les lieux, laissant ses hommes ici pour vous éliminer.

Vous quittez le **mode infiltration**.



07	2	3	4	5
06+03			+03	
		+06		+03
01+01	+01			+06
			+06	

77

Vous examinez cette fresque et remarquez qu'une des sculptures semble avoir été faite avec une matière différente. Elle représente une sphère composée de deux lunes en orbite, une sombre et une lumineuse. Vous constatez que la lune blanche tourne deux fois plus vite que la noire.

Rendez-vous au **25**

78

La grille est scellée dans la roche. Il ne sera pas facile de la retirer.



Desceller la grille

=> Règles



Rien à faire, vous ne servez finalement pas à grand chose.

0-6



Rendez-vous au **39**

7 +



Rendez-vous au **19**

79

Alors que vous maugréez sur le temps perdu, vos pas vous conduisent jusqu'à un ancien champ de bataille envahi par les plantes. Au milieu des restes d'armures et d'armes rouillées, votre pied heurte un objet recouvert par une épaisse mousse verdâtre. Qu'avez-vous découvert dans cet endroit oublié de tous?



Vous obtenez 3 potions (2 jaunes et 1 rouge).



Vous obtenez un **Jeton-Voyage**.
Votre **voyage** se poursuit.



80

La chaîne descendant du plafond semble particulièrement solide. Vous remarquez que cette dernière est tendue à son maximum et semble subir une forte tension.



Vous pouvez :

• Tirer sur la chaîne vers le haut.

Rendez-vous au **14**

• Tirer sur la chaîne vers le bas.

Rendez-vous au **42**

• Tenter de briser la chaîne.

Rendez-vous au **63**

• Ne rien faire.

Votre tour se termine.

81

La boîte inonde à présent la salle de sa lumière. Avec effroi, vous constatez que les blessures du **Mhaj** se referment. Il se redresse dans un halo rempli d'éclairs verts se déchaînant autour de lui. Devant ses pouvoirs semblant s'être démultipliés, vous n'avez d'autre choix que de fuir.

Après une longue course, vous parvenez à vous échapper de la forteresse des ombres. Il vous faut aviser le **Conseil** que votre mission a échoué.

Fin de la partie / «L'immortel reste invaincu»

82

Vous entendez un son provenant du totem et constatez qu'une partie de ce dernier vient de pivoter sur son axe.

Vous obtenez la **Carte-Scénario 07**.



Votre tour se termine et aucune autre recherche ne peut être effectuée dans le bassin. Défaussez le **Jeton-Intérêt** sur la case.



83

Un exposant vous propose de tester votre adresse en démolissant une pyramide de 6 boîtes métalliques disposées sur une table à trois mètres de vous. L'homme à la tenue chatoyante vous toise avec un air de défi en vous tendant des balles de cuir.
« Pour une petite pièce d'or, vous sentez-vous capable de relever le défi ? De belles récompenses à gagner » vous déclare-t-il.

• Si vous souhaitez tenter de gagner le prix, défaussez-vous d'une pièce d'or.

Rendez-vous au 114

• Si vous ne souhaitez pas participer ou si vous n'en avez pas les moyens, vous décidez de vous éloigner.

Rendez-vous au 65

84

La chaîne finit par céder devant vos coups répétés. Les deux morceaux disparaissent dans le sol et le plafond dans un fracas métallique. D'inquiétants bruits provenant de l'intérieur des murs vous font soudain douter de la pertinence de votre geste.

Votre tour se termine et aucune autre recherche ne peut être effectuée sur cette chaîne. Défaussez le **Jeton-Intérêt** sur la case.



Rendez-vous au 70

85

Le mur ne cède pas à cet endroit.

Laissez les **Jetons-Réussite** de ce test sur le plateau de jeu au niveau de la sortie. Vous les ajouterez à votre prochain essai.

Votre tour se termine.

86

Le reste de votre route se passe sans encombre.



Vous obtenez 2 **Jetons-Voyage**. Votre **voyage** se poursuit.



87

À vos déclarations, l'homme comprend que vous n'avez rien à faire ici mais surtout que vous lui causez des problèmes. Il ouvre alors de grands yeux en vous scrutant de la tête aux pieds. Il va vous falloir le convaincre de ne pas vous dénoncer.



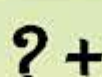
Convaincre le chercheur => Règles



Vous pouvez demander un **tribut** au chercheur en lançant **1 dé difficulté** supplémentaire. Retenez votre choix pour le chapitre suivant.



Rendez-vous au 68



Rendez-vous au 113

88

Vous dirigez la bille jusqu'à une zone où cette dernière disparaît. Après quelques secondes d'attente, le cylindre se met à fumer puis à fondre dans vos mains. Quel que soit le message qu'il contenait, il est à présent perdu. Vous n'avez pu éliminer le **Mhaj** ennemi et le **Cylindre aux murmures** est à présent détruit. Vous vous éloignez de la forteresse afin de rejoindre le **Conseil** pour l'aviser de votre échec.

Fin de la partie / «Pourtant si discret»

89

Réussirez-vous à vous mettre à l'abri avant d'être la proie de ces créatures ?

Chaque héros effectue le test correspondant à son choix précédent :



Escalader un arbre => Règles



Pour chaque **équipement lourd** que porte le héros :



S'il fait **mauvais temps** :



Se cacher



S'il fait **nuît** :



Vous n'avez pu éviter plusieurs molosses et leurs morsures. Vous subissez **1 blessure**.



Les créatures passent près de vous sans vous repérer

Une fois la menace passée, vous reprenez votre route.



Vous obtenez un **Jeton-Voyage**. Votre **voyage** se poursuit.



0-4



Si vous pensiez être bon acteur, au moins vous êtes fixés, vous êtes nuls !
Hilares, les bardes vous remercient encore pour votre interprétation si... originale.

5+



Rendez-vous au 120

Vous ressortez enfin du chapiteau avec le reste du public.

• La fête semblant toucher à sa fin, vous pouvez flâner du côté des étals marchands.

Rendez-vous au 38

• Ou quitter sans plus attendre le village.

Rendez-vous au 138

Dans un claquement sec, des centaines de dards sont projetés dans toute la pièce depuis des alcôves sculptées dans les murs. Serez-vous assez rapides pour vous jeter au sol ?



Éviter les projectiles

=> Règles



Pour chaque équipement lourd que le héros porte :



► Le héros subit 1 blessure.



0-1



► le héros subit 1 dégat.



2 +



► Vous plongez la tête dans l'eau et évitez les dards.

Rendez-vous au 70

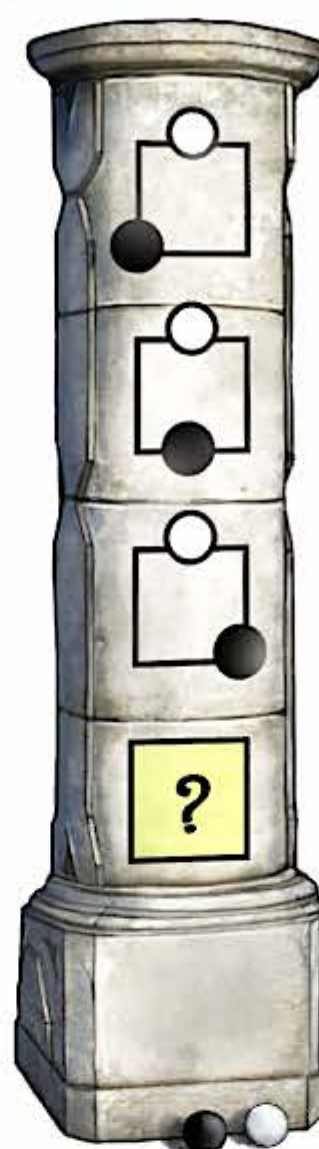
Au final, ce trajet vous aura fait gagner un temps précieux.



► Vous obtenez 3 Jetons-Voyage.
Votre voyage se poursuit.



Vous distinguez divers symboles sur le totem. Au pied de ce dernier, vous découvrez dans l'eau deux billes, l'une blanche et l'autre noire. Vous comprenez qu'il va vous falloir les insérer sur la face du totem.



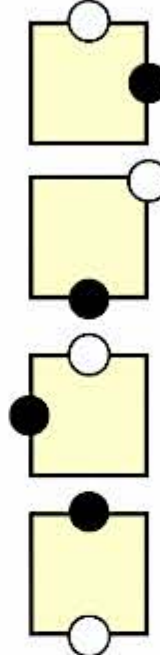
Vous **devez** utiliser les effets en les posant ici.



Si vous souhaitez ne rien toucher, **votre tour se termine**.

Sinon, comment allez-vous placer les billes dans la dernière partie du totem ?

?



Rendez-vous au 54

Rendez-vous au 64

Rendez-vous au 17

Rendez-vous au 32

Le mur est si épais qu'il ne cédera pas. Et pourtant vous avez réellement tapé dessus comme un forgeron Sulk !
Vous remarquez qu'un étrange et délicat mécanisme était dissimulé dans l'épaisseur du mur, malheureusement, il s'est brisé sous vos coups. Quoi que cela fût, ce n'est plus utilisable.

Votre tour se termine et aucune autre recherche ne peut être effectuée ici.
Défaussez le **Jeton-Intérêt** sur la case.



Le pont, en mauvais état, est constitué de planches vermoulues et les cordages sont prêts à céder. Si l'un de vous répareit sommairement l'édifice, vous pourriez peut-être le traverser en sécurité.



Consolider le pont

=> Règles



S'il fait nuit :



Pour chaque **matière verte** défaussée par n'importe quel héros :



Rendez-vous au 35

5+



Rendez-vous au 62

Que pouvait-il posséder ?



Vous pouvez dépenser **1 point d'action** pour fouiller le corps.



Tirez 1 **Carte-Action** et comparez le résultat obtenu avec le tableau ci-dessous.



Quelle déveine, vous n'avez rien trouvé !



Vous récupérez une bourse contenant quelques pièces. Vous obtenez **3 pièces d'or**



Voilà quelque chose pouvant être utile. Vous obtenez une **Carte-Objet Normal**



Quelle chance ! Vous découvrez un objet rare. « Mon précieux... » vous surprenez-vous à déclarer. Vous obtenez une **Carte-Objet Rare**.



Après avoir fouillé, défaussez le **Jeton-Intérêt** puis placez un **Jeton-Bruit** sur votre case.



Vous lancez avec brio vos balles sur les boîtes en métal les faisant toutes chuter... sauf une qui refuse obstinément de tomber. Les Dieux Dragons sont contre vous ! Contrarié et légèrement honteux, vous vous éloignez.

- La fête semblant toucher à sa fin, vous pouvez flâner du côté des étals marchands.

Rendez-vous au **38**

- Ou quitter sans plus attendre le village.

Rendez-vous au **86**

Prenant appui, vous commencez à tirer sur la lourde chaîne afin de déclencher un mécanisme quelconque



Tirer vers le haut

=> Règles



Vous tirez sur cette maudite chaîne... en vain. Un échec incompréhensible et un peu honteux. **Votre tour se termine..**



Rendez-vous au **18**

Une grande tente dressée sert de chapiteau à la troupe de théâtre. Des rangées de bancs ont été alignées et vous vous installez au moment où la représentation commence.

Conformément à la tradition, les acteurs font monter sur scène plusieurs spectateurs qui doivent participer au spectacle. Pour votre plus grand malheur, vous vous retrouvez ainsi sur scène.



Jouer la comédie

=> Règles



Votre catastrophique prestation plombe l'ambiance. Défaussez **2 Jetons-Réussite** validés précédemment.



Rendez-vous au **90**

Vous observez les remparts d'**Agarance** vous faisant face. Vous ne pouvez vous attarder en ce lieu, le **Mhaï** de la **Main Noire** ne restera qu'une journée dans la forteresse des ombres. Vous faites demi-tour et reprenez la direction de la forêt où vous attend votre objectif.

Rendez-vous au **86**

Vous commencez à scruter la fresque murale.



Examiner la fresque

=> Règles



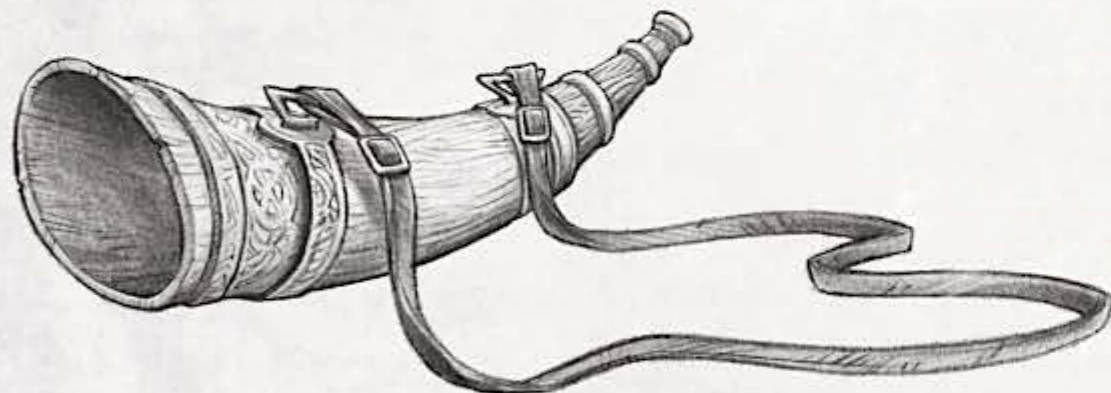
Pour chaque **plante violette** consommée par le héros :



Vous arrêtez vos recherches.
Le tour du héros se termine.



Rendez-vous au 05



Cette pierre est tout bonnement incassable ! Mais en regardant de plus près, vous remarquez une sorte de mécanisme bien dissimulé. Vous tentez de mieux le distinguer.



Discerner le mécanisme

=> Règles



Rendez-vous au 129



Rendez-vous au 112

L'individu, bombant le torse, est visiblement agacé que l'on ose le déranger pendant ses recherches. Le fixant droit dans les yeux, vous tentez de l'impressionner par votre carrure accompagnée d'un «...sinon...» chargé de menaces.



Convaincre le chercheur

=> Règles



Vous pouvez demander un **tribut** au chercheur en lançant **1 dé difficulté supplémentaire**. Retenez votre choix pour le chapitre suivant.



Rendez-vous au 68



Rendez-vous au 113

Une porte au bois verrouillé vous empêche d'avancer. Vous pouvez tenter de crocheter la serrure ou de forcer la porte, au vu de son épaisseur, deux ou trois coups suffiront.



Vous pouvez tenter d'ouvrir la porte avec un crochet. Effectuez le test suivant.



Crocheter la serrure

=> Règles



Foutu crochet !
Encore un de perdu...



La porte s'ouvre



OU



Vous pouvez tenter d'ouvrir la porte en la fracassant. Effectuez le test suivant.



Briser la porte

=> Règles



À part faire du bruit, vous ne faites pas grand chose.



La porte est détruite.



Placez un **Jeton-Bruit** sur chaque case de la porte détruite.



Dès que la porte est ouverte, défaissez les **Jetons-Intérêt** de cette dernière.



Le pont en mauvais état est constitué de planches vermoulues en partie cassées. À de nombreux endroits, des pièces manquantes de l'édifice vont vous obliger à sauter au dessus du vide. Alors que vous progressez sur le pont, les lattes de bois qui vous retiennent d'une mort certaine commencent à craquer sous vos pas. Plus vous avancez, plus le pont se met à tanguer dangereusement provoquant des grincements peu rassurants...



Traverser le pont

=> Règles



Pour chaque **équipement lourd** que porte le héros :



En cas de **mauvais temps** :



Dès qu'un héros rate ce test,
Rendez-vous au **133**



Vous pourrez traverser ce pont délabré.

Si tous les héros réussissent ce test
Rendez-vous au **92**



Vous lancez avec brio vos balles sur les boîtes en métal les faisant chuter une à une. D'un coup magistral, votre dernière balle finit par avoir raison de la dernière boîte sous les yeux stupéfaits du forain.

Vous remarquez une pointe à peine visible dépassant de la planche. Vous comprenez qu'une boîte y était malhonnêtement fixée. Le forain, désireux de garder sa tricherie cachée vous tend rapidement son plus précieux objet.

Vous le récupérez en lançant un regard assassin, puis vous partez, satisfait d'avoir vaincu ce maraud.

► Vous obtenez une **Carte-Objet Rare**.



• La fête semblant toucher à sa fin vous pouvez flâner du côté des étals marchands.

Rendez-vous au **38**

• Ou quitter sans plus attendre le village.

Rendez-vous au **86**

Vous descendez une série de marches sans découvrir âme qui vive. Visiblement cette partie de l'ancienne forteresse n'est pas utilisée par ses occupants actuels.

Rendez-vous au **61**

Nichée sur une hauteur au cœur de la forêt, se dresse enfin devant vous la forteresse des ombres. Cette ancienne place forte est devenue depuis peu le repère des redoutés mercenaires de la **Main Noire**. Vous vous accordez une heure de repos avant de vous en approcher.

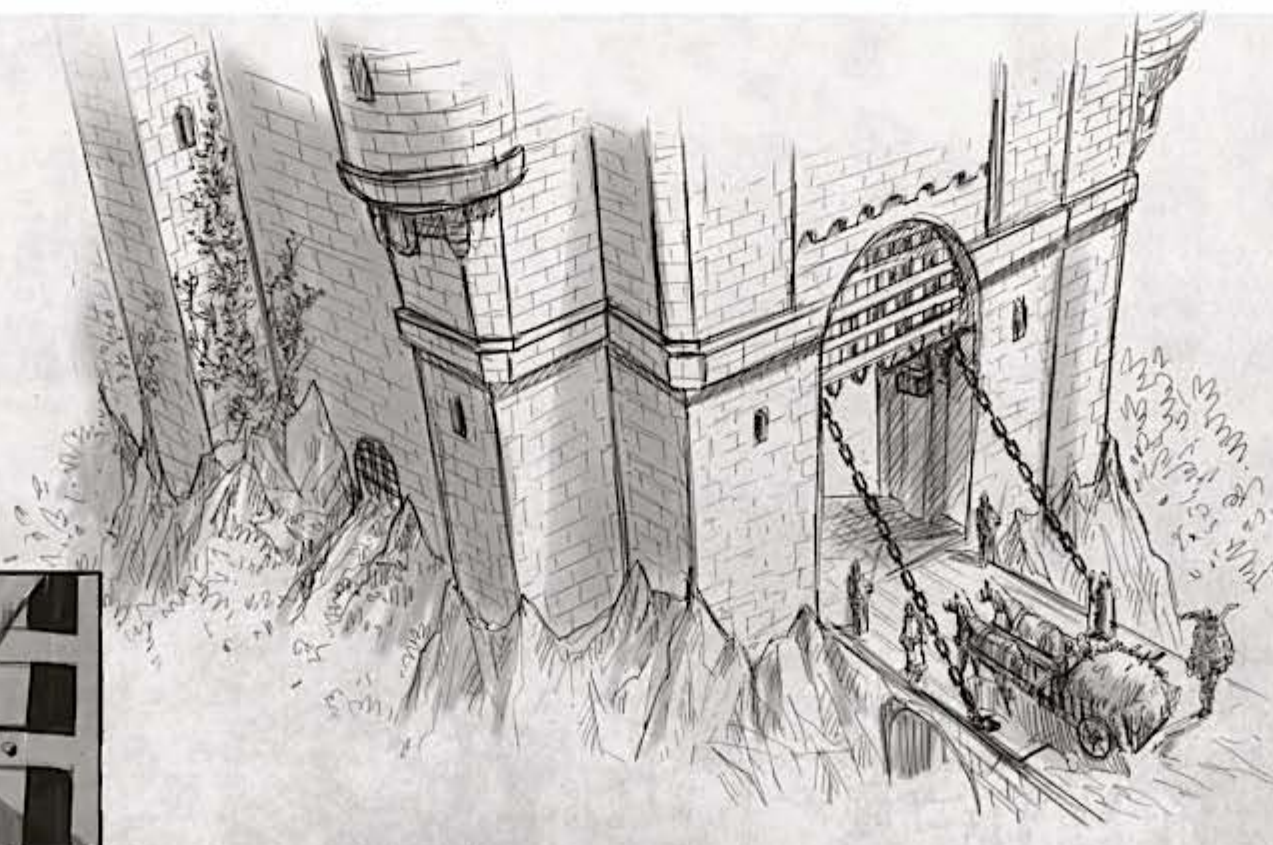
► Chaque héros gagne **1 niveau d'évolution** réactive **3 points d'aura**, + **3** et obtient **3 soins**. + **3**

En observant les remparts hauts de plusieurs mètres, vous découvrez trois possibilités pour pénétrer la place fortifiée.

• Vous pouvez escalader un des murs recouverts de plantes jusqu'à une fenêtre éclairée. Rendez-vous au **31**

• Passer par les égouts en arrachant une lourde grille bloquant son accès. Rendez-vous au **78**

• Ou enfin tenter de vous cacher dans une charette qui s'apprête à pénétrer dans le château par son entrée principale. Rendez-vous au **57**



Quel secret peut bien recéler ce **Cylindre aux murmures**? Vous pourriez tenter de l'ouvrir mais attention, une erreur... et son contenu sera détruit à tout jamais. Peut-être que cette petite bille rouge, prisonnière sous cette plaque de verre, doit emprunter un chemin bien précis?

Vous discernez à sa base les mots «*Le pénitent doit passer par trois temples sans jamais s'en retourner ni croiser de monstre*»



110

Les gravures sont fines et plutôt bien conservées. Au centre, vous reconnaissez sur la fresque une colonne rappelant le totem à l'entrée de la salle. Deux humanoïdes éthérés, l'un aérien et l'autre aquatique, sont sculptés de chaque côté de la colonne et semblent faire pivoter ses parties amovibles.

0-3 ► Votre tour se termine.

4+ ► Rendez-vous au 25

111

Dans un grand cri de victoire, vous tirez une dernière fois sur la corde, faisant chuter l'animal dans un bruit sourd. Les spectateurs ébahis vous félicitent alors que le **Douk** se remet sur ses pattes, couvert de boue. Un des responsables vous tend votre part des paris. Satisfaits, vous empochez l'or avant de vous éloigner de la place centrale.

► Vous doublez votre mise.



• La fête semblant toucher à sa fin vous pouvez flâner du côté des étals marchands.

Rendez-vous au 38

• Ou quitter sans plus attendre le village.

Rendez-vous au 86

112

Vous distinguez la solution pour sortir de cette pièce! Sans plus attendre, vous actionnez le mécanisme qui semble commander la porte.



• Vous pouvez tourner la roue dans le sens horaire (flèche blanche).

Rendez-vous au 91

• Ou tourner la roue dans le sens antihoraire (flèche bleue).

Rendez-vous au 09

113

Si vous avez demandé un tribut.

Rendez-vous au 125

Sinon

0-2



L'individu vous laisse passer, dubitatif. Vous quittez vite la salle, on ne sait jamais. Sans surprise, vous entendez une minute plus tard l'alerte générale. Le chercheur a mis du temps mais il a compris...

Vous quittez le **mode infiltration**.

3+



Sans plus de question, l'individu vous laisse passer. Vous quittez rapidement la salle et continuez votre exploration.

Rendez-vous au 107

114

La parfaite pyramide de boîtes sur la table s'offre à vous. Le forain vous tend les balles, désignant vos cibles avec un air ravi. Vous contemplez les différents prix et n'en revenez toujours pas de la rareté de certains objets.

Après avoir soupesé la première balle, vous effectuez votre tir, bien décidé à effacer son sourire au forain.

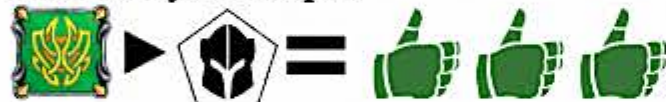


Dégommer les boîtes

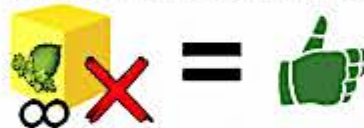
=> Règles



Si le héros est un Mhaï du corps :



Pour chaque plante jaune consommée par le héros :



Rendez-vous au 97

7+



Rendez-vous au 106

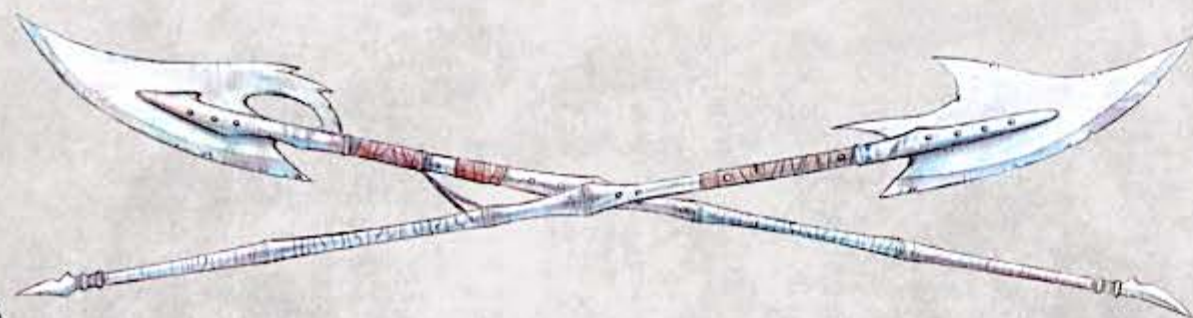
115

Vous découvrez sur le corps d'un ennemi une arme soigneusement emballée dans une étoffe. Probablement un cadeau destiné à une personne importante.

À présent, elle vous appartient.

Un héros obtient une **Carte-Arme Rare**.

+



116

La chaîne descendant du plafond semble particulièrement solide. Vous remarquez que cette dernière est tendue à son maximum et semble subir une forte tension.



Vous pouvez :

• Tirer sur la chaîne vers le haut.

Rendez-vous au 98

• Tirer sur la chaîne vers le bas.

Rendez-vous au 74

• Tenter de briser la chaîne.

Rendez-vous au 63

• Ne rien faire.

Votre tour se termine.

117

Vous dénicher quelques babioles sans grande valeur.

► Un héros obtient une **Carte-Objet Normal**.

+



Alors que vous ouvrez les diverses caisses laissées à l'abandon, il vous semble percevoir des ombres s'approchant de vous par-delà les arbres. Finalement, vous avez bien fait de rester ensemble.

Tirez une **Carte-Action** :Vous passez en mode **infiltration difficile**.Vous êtes repérés, vous passez en **mode combat**.

Rendez-vous au 47

118

Alors que la fête continue tout autour de vous, vous décidez de vous attarder à diverses échoppes de la rue marchande.

Dû à l'événement, ces dernières débordent sur la rue et de nombreux objets sont étalés sur des tables de fortune tandis que des marchands vantent la qualité de leurs articles.



Pour créer l'étal, piochez deux cartes de chaque type présent ci-dessus. Vous pouvez revendre certains équipements à la moitié de leur valeur.

En sortant du quartier marchand, vous constatez que la fête se termine et décidez de quitter le village.

Rendez-vous au 128

119

Vous pensiez suivre un chemin sûr mais ce dernier finit par disparaître, dévoré par une végétation luxuriante. Vous continuez d'avancer mais réalisez au final que vous êtes totalement perdus. L'un de vous prend la tête du groupe en tentant de se remémorer les cartes de la région.



Guider le groupe

=> Règles



En cas de **mauvais temps** :



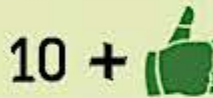
Si le héros possède un Familier volant pour repérer les environs :



Rendez-vous au **79**



Rendez-vous au **138**



Rendez-vous au **92**

120

La foule en délire acclame votre splendide interprétation. Les bardes ont un présent pour vous remercier.

Il s'agit de costumes ressemblant à ceux que portent les hommes de la **Main Noire**. Les bardes utilisaient ces déguisements pour certaines de leurs pièces.

Attention, ils ne tromperont pas les véritables mercenaires de la **Main Noire** mais qui sait, peut-être vous seront-ils tout de même utiles ?

Vous enfiler rapidement les capes et placez les masques à vos ceintures en remerciant la troupe de théâtre.



Vous obtenez la **Carte-Scénario 09**.



Ce symbole représente des vêtements que peuvent revêtir les héros. Posez la carte sur la table pour indiquer que la tenue est active pour le groupe.



Vous ressortez enfin du chapiteau et rejoignez la place centrale.

• La fête semblant toucher à sa fin vous pouvez flâner du côté des étals marchands.

Rendez-vous au **38**

• Ou quitter sans plus attendre le village.

Rendez-vous au **138**

121

Vos ennemis sont morts. Vous espérez que la disparition de cette patrouille ne se remarquera pas trop vite.

Vous fouillez sommairement les corps des mercenaires et découvrez dans la poche de l'un d'eux une clé en métal.



Gagnez une **clé verte** que vous placez dans votre sac à dos.



122

Vous réussissez à sortir de la forteresse sans avoir été repérés. Il était au final trop dangereux d'attaquer le **Mhaj du temps**. Mais peut-être vous êtes-vous échappés avec de précieux renseignements ?

Si vous avez la carte



Rendez-vous au **109**

Sinon, Rendez-vous au **24**

123

Observant la boîte au sol, vous remarquez une serrure qui pourrait correspondre à votre amulette.

Vous vous précipitez et introduisez la clé dans cette dernière. La boîte s'éteint aussi soudainement qu'elle s'était allumée.



La confusion chez les hommes de la **Main Noire** est totale mais, sortant des différents couloirs de la salle, ils se ressaisissent rapidement. Regroupés et en nombre, ils vous attaquent de toutes parts mais, dos au précipice, vous réussissez à les repousser vague après vague. Dans la confusion, vos affaires sont arrachées et basculent dans le gouffre sans fond.

Puis devant votre rage et votre refus de tomber, vos ennemis marquent un temps d'hésitation. Vous profitez de ce court répit pour vous enfuir. Couverts du sang de vos adversaires, vous réussissez à sortir de la forteresse avant que vos ennemis ne se regroupent à nouveau. Le **Mhaj** est éliminé mais vous n'avez pu trouver ce secret dont il avait la charge.

Vous prenez la route du **Conseil** afin de les aviser de votre réussite.

Fin de la partie / «L'immortel est tombé !»

124

Alors que l'eau glacée vous arrive maintenant à la taille, vous constatez qu'une myriade de fissures apparaît sur la pierre bloquant la sortie. Vous comprenez que l'état d'érosion du mur ne lui permettra pas de supporter la pression exercée.

Soudain, ce dernier cède dans un épouvantable fracas et un trou béant apparaît. Vous êtes déséquilibrés et happés par la puissance de l'eau s'y engouffrant.

Bien incapables de vous accrocher à quoi que ce soit, vous êtes entraînés vers des escaliers desservant un niveau inférieur.

Vous quittez le **mode infiltration**.



► Chaque héros subit 1 dégât.
Rendez-vous au 13



125

Le chercheur, tout en maugréant, vous laisse vous servir sur une table à proximité. Il aurait découvert récemment une amulette dissimulée dans une bibliothèque située dans un des étages supérieurs. Vous vous emparez rapidement de l'objet.

► Vous obtenez la **Carte-Scénario 03**.



Puis

0-2  ►

L'individu, après quelques secondes d'hésitation, accepte de vous laisser passer. Vous quittez la salle et continuez votre exploration. Cependant au bout de quelques minutes, vous entendez une corne retentir dont le son puissant se répercute à travers les couloirs. Le chercheur a sans doute réalisé s'être fait duper et a dû prévenir les hommes de la **Main noire**.

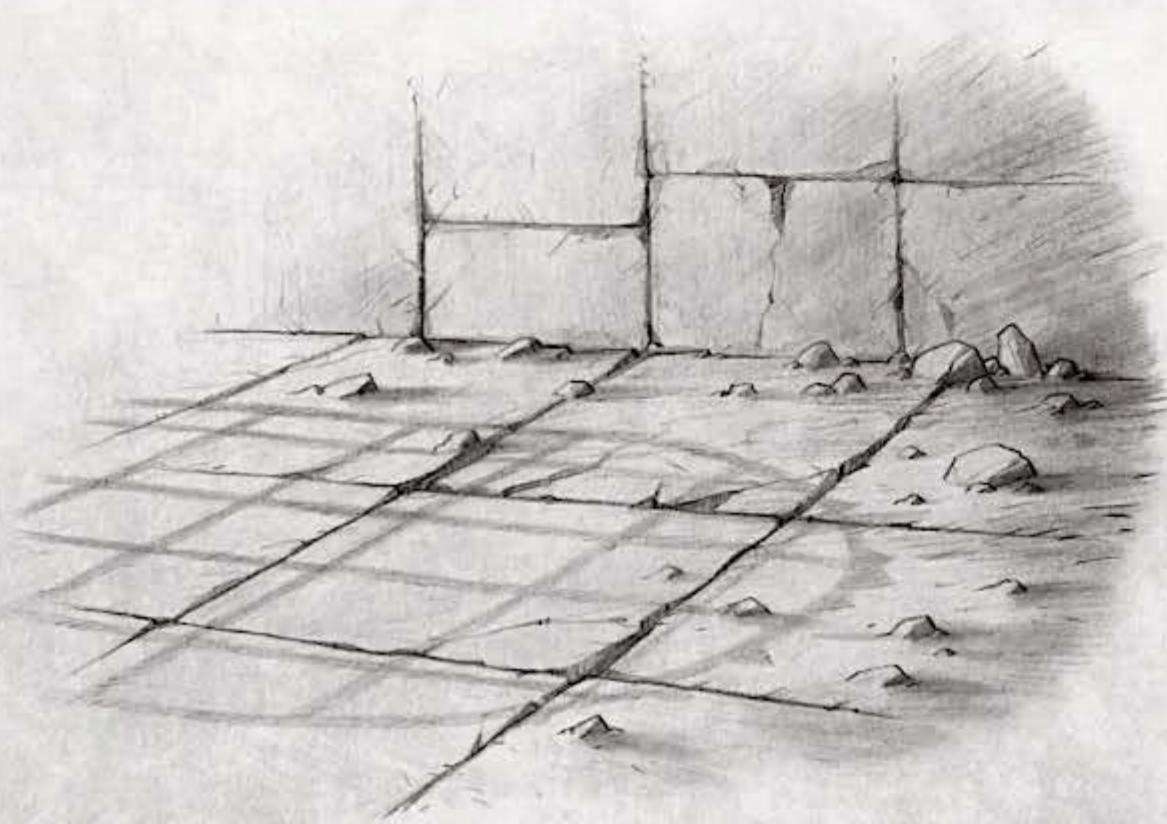
Vous quittez le **mode infiltration**.



3+  ►

Sans plus de questions, l'individu vous laisse passer. Vous quittez rapidement la salle et continuez votre exploration.

Rendez-vous au 107



126

De nouveaux ennemis se précipitent dans la salle. Regroupés et en nombre, ils vous attaquent de toutes parts mais, dos au précipice, vous réussissez à les repousser vagues après vagues. Dans la confusion, vos affaires sont arrachées et basculent dans le gouffre sans fond.

Puis devant votre rage et votre refus de tomber, vos ennemis marquent un temps d'hésitation. Vous profitez de ce court répit pour vous enfuir. Couverts du sang de vos adversaires, vous réussissez à sortir de la forteresse avant que vos ennemis ne se regroupent à nouveau.

Vous retournez auprès du **Conseil** afin de les informer de votre échec.

Fin de la partie / «Le piège s'est refermé»

127

Vous avez réussi à pénétrer dans la forteresse sans éveiller les soupçons des gardes.

Vous arrivez en vue des jardins du château. Restez le plus discrets possible.

Vous passez en mode **infiltration normale**



Rendez-vous au 53

128

Votre groupe reprend sa route.



► Vous obtenez un **Jeton-Voyage**.
Votre **voyage** se poursuit.



129

Vous ne réussissez pas à percevoir l'ensemble des rouages de la machine. Un inquiétant bourdonnement commence à se faire entendre depuis l'intérieur du mur.

Vous n'avez que quelques secondes pour agir et bloquer ce mécanisme.



• Vous pouvez tourner la roue dans le sens horaire (flèche blanche).

Rendez-vous au 91

• Ou tourner la roue dans le sens antihoraire (flèche bleue).

Rendez-vous au 09

130

Délestés de vos affaires, vous vous éveillez dans une cage. Vous ne vous souvenez pas comment vous avez survécu mais vous êtes à présent enchaînés à bord de chariots renforcés.

Vous partagez votre infortune avec d'autres prisonniers qui vous expliquent que le convoi part en direction des **mines d'Orion**.

Peut être qu'un autre groupe d'éveillés réussira là où vous avez échoué. Vous vous rendormez sur la paille afin de reprendre des forces, demain il vous faudra trouver un moyen de vous échapper...

Fin de la partie / « Vers la mine aux esclaves »



131

Vous tentez d'examiner le puits malgré le geyser d'eau qui s'en échappe. Au fond du bassin, vous remarquez une sorte de manivelle. En plongeant dans l'eau, vous pourriez tenter de la manipuler.



Nager au fond du bassin

=> Règles



Pour chaque **équipement lourd** que le héros porte :



Pour chaque **plante bleue** consommée par le héros :



Rien à faire, vous n'avez pas réussi à vous maintenir au fond et en plus vous avez bu la tasse.
Votre tour se termine.

5 +



Rendez-vous au 82

132

• Le groupe tente sa chance en fuyant dans les bois pour distancer ces créatures.



Rendez-vous au 23

OU

• Le groupe décide de rester sur place. Chaque héros choisit alors l'une des deux options ci-dessous :



• Vous vous mettez hors de portée des créatures en escaladant les arbres alentours à la force de vos bras.

OU



• Vous vous dissimulez dans d'épais bosquets.

Lorsque chaque héros a pris sa décision,

Rendez-vous au 89

133

Il s'en est fallu de peu, vous vous êtes agrippés juste au moment où une planche cédait sous votre poids.

Le cœur battant et observant le vide sous vos pieds, vous décidez de faire demi-tour avant de chuter. Vous regagnez le bord du précipice et rebroussez chemin pour emprunter une autre route.

Rendez-vous au 119

134

Vous arrivez jusqu'à une grande salle éventrée en son centre par une profonde faille.

S'il fait nuit,

Rendez-vous au 76

Vous faites face au **Mhay du temps** et à ses hommes de main.

	2	3	4	5
03	03			+01
01	01+01	+01		
08	08	+03	+03	
	01			

► Votre groupe se déploie sur la case :



Si vous venez de la bibliothèque ou des sous-sols



Si vous venez de l'extérieur

135

Rendez-vous au



Au début du tour, chaque héros se place sur un des emplacements libres d'une zone non-fermée. Les dégâts provoqués par les héros seront retirés **uniquement** des points de vie de la zone où se situent ces mêmes héros. Si les points de vie d'une zone arrivent à 0, on applique les effets indiqués et cette zone devient fermée.

Combat classique avec 1 **Jeton-Amélioration Ennemi** par tour. Le Sarycan possède un **nombre de points de vie en fonction du nombre de héros** composant le groupe. Il n'y a pas de **bonus/malus de surnombre** ou de **tir adjacent**.

À son tour le Sarycan tire une **carte Action** pour désigner la zone attaquée, chaque héros de cette zone subit l'attaque du Sarycan. Si la zone désignée est sans héros, **tirez une nouvelle carte**.

Les **faces spéciales des dés des zones non-fermées** modifient **toutes** les attaques du Sarycan quelle que soit la zone attaquée.

136

Vous préférez ne pas perdre de temps et décidez de partir immédiatement. Il vous semble cependant percevoir des ombres s'approchant de vous par-delà les arbres.
Un officier de la **Main Noire** apparaît accompagné par ses gardes. Mais que font-ils ici ?

Vous passez en mode **infiltration difficile**



08	2	3	4	5
01 03	06+03		+03	
06	01+01	+01		+01

Votre groupe se déploie sur la case :



137

Vous poussez doucement la fenêtre et pénétrez dans une bibliothèque aux rayons chargés de vieux grimoires.
Vous constatez la présence de nombreux gardes semblant rechercher quelque chose dans les étagères.

Vous passez en **mode infiltration normale**.



01	2	3	4	5
01 05	05+01			
	01		+05	
	05			+01
	05	+05		

Rappel : Tous les héros doivent emprunter la même sortie.

138

Votre groupe reprend sa route.



Vous obtenez 2 **Jetons-Voyage**.
Votre **voyage** se poursuit.



Vous passez en mode **infiltration difficile**.



Rendez-vous au 61

139

De nombreuses voix vous parviennent de cet endroit. Vous ne pouvez prendre le risque d'entrer qu'en étant invisibles de tous.

Une fois que tous les héros sont sortis, **Rendez-vous au 16**

140

Vous vous réveillez dans un cachot sombre et humide. Vos assaillants ont dû vous y trainer après votre défaite. Heureusement pour vous ils n'ont pas pris la peine de bien vous attacher et vous vous libérez de vos liens. Cependant, vous vous rendez compte que vous avez été fouillés et délestés de certaines de vos possessions.

► Chaque héros perd une **Carte-Objet**.



Bien que le souvenir de votre honteuse défaite soit gravé dans votre mémoire, vous avez eu le temps de vous reposer suffisamment pour reprendre vos forces

► Chaque héros **réactive** tous ses points d'aura et ses points de vie.



En tâtonnant dans le noir, vous sentez une pile d'objets, et avec soulagement vous reconnaissez vos armes. Une fois rééquipés, vous continuez votre exploration de la pièce. Vous trouvez une large porte qui n'a pas l'air de bien tenir, le bois la composant étant en partie pourri par le temps. Avec un peu d'effort vous parvenez à arracher certains de ses pans, suffisamment pour pouvoir passer. Libres, vous reprenez votre quête en empruntant un escalier suivi d'un couloir, probable sortie de votre prison.

