



RYAN LAUKAT

NEAR AND FAR
LES ROYAUMES DU LOINTAIN

LES MINES D'AMBRE

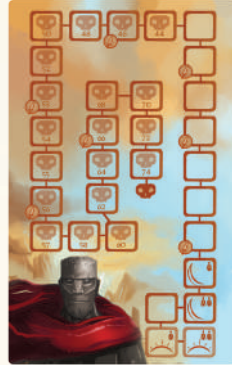
**RÈGLES
&**

LIVRE DE RENCONTRES

MATÉRIEL DE L'EXTENSION



**Nouvelle tuile
Magasin général**



Plateau Coopératif



**Nouvelles tuile
Mine/Hutte du Mystique**



Tuile Piste de Magie



**5 Mineurs
(Aventuriers)**



**1 Compagnon
animal
(Fourmilier)**



**4 Maîtres
de Magie
(Aventuriers)**



Bloc de Scores

**4 jetons Magie
(non illustrés)**

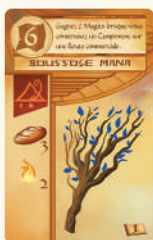
**4 dés Experts
(non illustrés)**

**Carte Compétence
(non illustrée)**

43 cartes Mine d'ambre



7 cartes Artefact



8 cartes Serviteur



13 cartes Menace



4 cartes Trésor



30 cartes Sort



INTRODUCTION

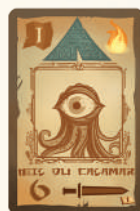
L'ambre doré remplit les Mines profondes. Ses braises ardentes et froides enflamment les roches anciennes. Les érudits disent que les Arziens l'appréciaient plus que l'or ou l'argent et le portaient comme un signe de richesse. Peut-être que cette substance rare recèle un secret oublié au sujet de l'empire disparu depuis longtemps et sur sa soif de pouvoir.

Near and Far : les Mines d'ambre est la première extension de Near and Far. Elle inclut des modules que vous pouvez ajouter ou retirer à votre convenance. Vous pouvez, si vous le souhaitez, les utiliser tous à la fois. Les modules sont détaillés ci-dessous.

Nouvelles cartes Menace

Ce module inclut 13 nouvelles cartes Menace qui remplacent la pile de cartes Menace du jeu de base *Near and Far*. Voir les règles en page 8.

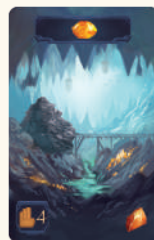
Important : si vous utilisez **n'importe quel autre** module de cette extension, vous devez aussi utiliser ces cartes Menace.



Mines d'ambre

Ce module inclut une nouvelle tuile Mine que vous devez placer par-dessus la Mine du plateau Ville. Il inclut aussi 43 cartes Mine d'ambre que les joueurs peuvent explorer.

La nouvelle tuile Mine comporte aussi une nouvelle version de la Hutte du Mystique. Si vous n'utilisez pas le module « Magie » (décrit ci-après), ignorez les deuxième et troisième cases d'action en dessous de la nouvelle Hutte du Mystique. Ignorez aussi les symboles Magie sur les cartes Mine d'ambre. Voir les règles en page 9.



Ignorez les deuxième et troisième cases d'action de la Hutte du Mystique si vous n'utilisez pas le « module Magie ».



Symbole Magie

Magie

Ce module inclut une nouvelle tuile Hutte du Mystique (qui est combinée avec la nouvelle Mine), une tuile Piste de Magie, 4 jetons Magie et une pile de 30 cartes Sort. *Voir les règles en page 14.*

Important : pour utiliser le module Magie, vous devez aussi utiliser le module Mines d'ambre.



Nouveau Magasin général

Ce module inclut une nouvelle tuile Magasin général que vous devez placer par-dessus le Magasin général du plateau Ville. *Voir les règles en page 16.*



Mineurs

Ce module inclut 5 nouveaux Aventuriers (les Mineurs) qui sont placés dans la réserve d'aventuriers (sac en tissu). Ils n'appartiennent à aucune faction et peuvent être placés sur n'importe quel emplacement de votre groupe actif. Chaque jeton Mineur possède un petit symbole Pioche. *Voir les règles en page 17.*

Important : pour utiliser le module Mineurs, vous devez aussi utiliser le module Mines d'ambre.



Maîtres de Magie

Ce module inclut 4 nouveaux Aventuriers (les Maîtres de Magie) qui sont placés dans la réserve d'Aventuriers (sac en tissu). Chaque jeton Maître de Magie possède un petit symbole Magie. *Voir les règles en page 17.*

Important : pour utiliser le module Maîtres de Magie, vous devez aussi utiliser le module Magie.



Dés Experts

Ce module inclut 4 dés spéciaux que vous pouvez acquérir pendant la partie. Voir les règles en page 18.

Trésors des Mines d'ambre

Ce module inclut 4 nouvelles cartes Trésor que vous pouvez ajouter au jeu de base. Voir les règles en page 18.



Artefacts des Mines d'ambre

Ce module inclut 6 nouvelles cartes Artefact que vous pouvez ajouter au jeu de base. Assurez-vous de les séparer par type (Basique-Avancé). Voir les règles en page 19.



Nouveau Compagnon animal

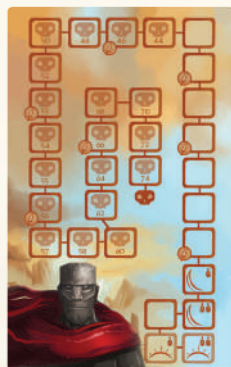
Le Fourmilier peut être utilisé comme un Compagnon animal standard. Voir les règles en page 19.



Mode Coopératif

Ce module inclut un nouveau plateau Coopératif. Les joueurs joignent leurs forces pour combattre des ennemis communs et atteindre la victoire ensemble. Le Mode Coopératif fonctionne avec n'importe quel autre mode. Voir les règles en page 20.

Important : pour utiliser le Mode Coopératif, vous devez aussi utiliser le module Mines d'ambre.



Carte Serviteur (Mode Coopératif)

Ce module inclut 8 cartes Serviteur pour ajouter un défi supplémentaire au Mode Coopératif. *Voir les règles en page 22.*

Important : pour utiliser le module cartes Serviteur, vous **devez** aussi utiliser le module Coopératif.



Scénarios

Near and Far : les Mines d'Ambre inclut 2 scénarios qui remplacent chacun l'histoire d'une région. Vous pouvez utiliser un scénario avec n'importe quel mode excepté les Modes Arcade et Personnage. Chaque scénario ne fonctionne qu'avec une région spécifique.

Scénario 1 : Élection à Snazra

Une élection va se dérouler dans la Ville de Snazra. À utiliser avec la région La Vallée Nuagueuse. *Voir les règles en page 24.*

Scénario 2 : L'Ancien Chemin de Fer

Une ancienne voie ferrée arzienne a été découverte, mais les Glogos locaux veulent qu'on la laisse tranquille. À utiliser avec la région La Montagne de Météorites. *Voir les règles en page 38.*

Remarque : Symbole de l'Extension

Certains éléments contiennent ce symbole (généralement dans le coin supérieur droit de la carte ou de l'élément) pour vous aider à vous rappeler qu'ils font partie de l'extension si vous souhaitez trier le matériel par la suite.



MODULE : NOUVELLES CARTES MENACE

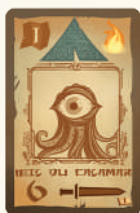
Mise en place

1) Empilez les cartes Menace dans l'ordre croissant de 4 à 15 (selon la valeur à côté de l'Épée). Placez la carte 20 sous la pile. Placez ensuite la pile sur l'emplacement des Menaces de la région. La pile est placée face visible de manière à voir la carte la plus faible (valeur 4). N'utilisez pas les cartes Menace du jeu de base (remettez-les dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin).

Important : si vous utiliser *n'importe quel module* de cette extension, vous **devez** aussi utiliser ces cartes Menace.

Ces nouvelles cartes Menace suivent les mêmes règles que celles du jeu de base. Certaines nouvelles cartes Menace rapportent une récompense supplémentaire. Celle-ci est indiquée dans le coin supérieur droit de la carte et vous la recevez dès que vous remportez la carte. Si la carte indique un symbole Réputation, vous gagnez 1 Réputation (vous ne pouvez pas l'ignorer). Si la carte indique une Pièce, prenez 1 Pièce. Si la carte indique une Nourriture, prenez 1 Nourriture, etc.

Certaines nouvelles Menaces n'ont pas de symbole Campement. Dans ce cas, ne placez pas de Campement dessus quand la Menace est vaincue.



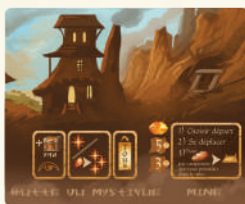
Gagnez
immédiatement
1 Réputation après
avoir vaincu cette
Menace.

MODULE : MINES D'AMBRE

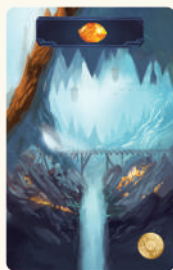
Mise en place

- 1) Placez la nouvelle tuile Mine/Hutte du Mystique sur le plateau Ville afin de recouvrir la Mine et la Hutte du Mystique de celui-ci.
- 2) Placez la carte Entrée de la Mine face visible à droite du plateau Ville.
- 3) Mélangez les cartes Mine restantes et placez la pile face cachée à côté du plateau Ville.
- 4) Placez les cartes Trésor à côté du plateau Ville plutôt que sur l'emplacement de la Hutte du Mystique.

La Hutte du Mystique et la Mine ont maintenant des actions modifiées ou nouvelles, décrites aux pages suivantes.



Tuile Mine/Hutte du Mystique



Entrée de la Mine

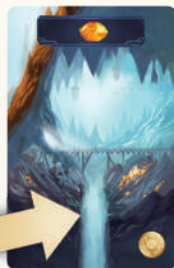
Mine

Quand vous visitez la Mine, suivez ces étapes :

- 1) Placez votre Personnage sur la carte Entrée de la Mine ou sur une carte Mine qui contient un de vos Campements.
- 2) Vous pouvez à présent déplacer votre Personnage sur une carte Mine adjacente. Vous pouvez le faire un nombre de fois égal au déplacement total de votre groupe actif. Pour descendre, il doit y avoir une chute d'eau sur la carte où vous vous trouvez. Pour monter, il doit y avoir une chute d'eau sur la carte au-dessus de celle où vous vous trouvez.

Si vous atteignez le bord de la carte Mine et que vous voulez continuer à avancer, vous devez piocher une nouvelle carte du paquet, la placer et vous déplacer dessus. Si vous le faites, vous devez vous déplacer sur la nouvelle carte.

Remarque : vous ne pouvez jamais monter d'un niveau si vous piochez une carte car pour monter, il doit déjà y avoir une carte avec une chute d'eau au-dessus de vous.



Une carte Mine avec une chute d'eau.

Si vous vous déplacez sur une carte qui possède le symbole Habilité et un chiffre ou une valeur de combat, vous devez effectuer un lancer de dé pour voir si vous pouvez rester sur la carte. Lancez le dé et ajoutez votre valeur d'Habilité ou de combat comme pour la résolution d'une quête (appliquez tous les bonus de votre groupe actif, des Artefacts et des Trésors). Vous pouvez ajouter des Cœurs à votre lancer. Si le résultat est égal ou supérieur à l'Habilité ou à la valeur de combat requise, vous restez sur la carte. Dans le cas contraire, vous devez immédiatement retourner d'où vous venez. Un retour vers la carte précédente après un échec ne coûte pas de déplacement. Si la carte où vous retournez (après un échec) possède un symbole Habilité ou une valeur de combat, vous n'avez pas besoin d'effectuer de lancer.

Si un Campement se trouve sur une carte qui possède un symbole Habilité ou une valeur de combat, ignorez le symbole de cette carte (vous n'avez pas besoin d'effectuer de lancer puisque le défi a déjà été surmonté).

Vous pouvez choisir de revenir en arrière sur une carte que vous avez déjà traversée durant un même tour. Si elle possède un symbole Habilité ou combat (sans Campement), vous devez effectuer un nouveau lancer, même si vous aviez réussi un lancer lors de votre premier passage. Les Campements sont le seul moyen de vous protéger des dangers de la Mine pour le retour.

À tout moment, vous pouvez stopper votre déplacement et construire un Campement. Vous ne pouvez construire un Campement que sur une carte qui n'en contient pas déjà un. Construire un Campement coûte 1 Nourriture par Campement déjà en votre possession dans la Mine. Cela signifie que le premier Campement est gratuit, le deuxième coûte 1 Nourriture, le troisième coûte 2 Nourritures, etc. Quand vous construisez un Campement, vous gagnez immédiatement la récompense indiquée dans le coin inférieur droit de la carte Mine d'ambre.

Vous ne dépensez pas de Cœur pour construire un Campement dans la Mine.

Les récompenses des cartes Mine d'ambre incluent des Pièces, des Gemmes, de la Réputation (positive), des cartes Trésor et de la Magie. Si vous gagnez une carte Trésor, suivez les mêmes règles que si vous l'aviez gagnée dans la région. Si vous gagnez de la Magie, avancez le jeton Magie du nombre de cases correspondant sur la piste de Magie (voir « Magie » en page 14). Si vous ne jouez pas avec le module Magie, ignorez les symboles Magie.



Cette carte Mine a un symbole combat de valeur 5 dans le coin inférieur gauche.

Elle a 2 symboles Ambre sur le haut de la carte et elle rapporte 1 Réputation et 1 Magie quand vous construisez un Campement dessus.

Après avoir construit un Campement, votre tour prend fin immédiatement et vous devez retourner sur l'emplacement Mine du plateau Ville. Vous ne pouvez pas rester sur une carte Mine d'ambre entre deux tours. Comme les autres bâtiments de la Ville, vous ne pouvez pas visiter 2 fois de suite les Mines d'ambre.

Vous pouvez visiter les Mines d'ambre sans y construire de Campement.

Gagner des points pour l'Ambre en fin de partie

En fin de partie, le joueur qui totalise le plus d'Ambre gagne 5 points de voyage. Les joueurs déterminent leur total d'Ambre en comptant les symboles Ambre des cartes sur lesquelles ils possèdent un Campement. Le second joueur à posséder le plus de symboles Ambre gagne 3 points. En cas d'égalité pour la majorité, chaque joueur gagne 5 points. En cas d'égalité pour la seconde place, chacun gagne 3 points. Les joueurs qui ne possèdent pas d'Ambre ne gagnent pas de points de voyage pour l'Ambre.



Le calcul des points pour l'Ambre est détaillé à gauche de l'encadré des actions de la Mine.



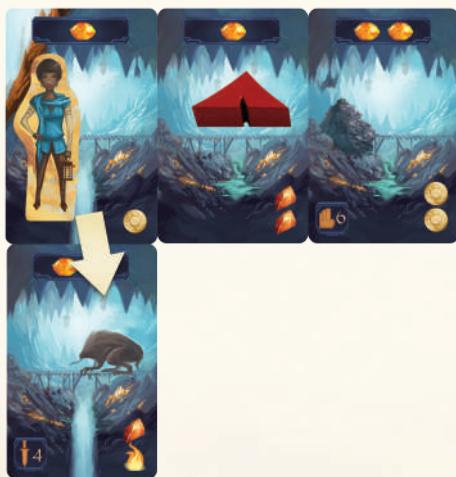
Cette carte Mine d'ambre a deux symboles Ambre en haut de la carte.

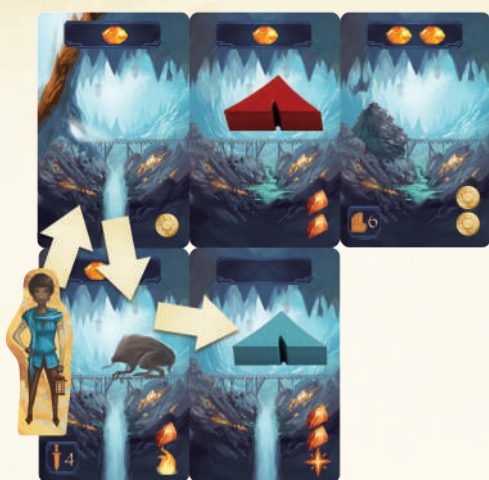
Exemple pour les Mines d'ambre

Tom visite la Mine. Il place d'abord son Personnage sur la carte Entrée de la Mine. Il n'y a pour l'instant aucune carte Mine d'ambre de placée. Il décide de se déplacer vers la droite. Il pioche une carte et se déplace dessus. Tom a un total de 3 déplacements et s'est déplacé une fois. Il peut donc se déplacer encore 2 fois. Il décide de se déplacer de nouveau vers la droite. Il pioche une nouvelle carte qui possède le symbole Habilité de valeur 6. Il obtient 1 au lancer avec seulement 2 symboles Habilité dans son groupe actif, pour un total de 3. Ce n'est pas suffisant, il doit donc revenir sur la carte qu'il vient juste de quitter. Il lui reste un déplacement mais il décide de s'arrêter là et de construire un Campement. Comme il s'agit de son premier Campement, il ne lui coûte pas de Nourriture. Il gagne immédiatement 2 Gemmes. Pour terminer son action, il place son Personnage sur l'emplacement Mine du plateau Ville.



Ensuite, Jen visite la Mine. Elle place son Personnage sur la carte Entrée de la Mine. Elle décide de descendre (il y a une chute d'eau sur la carte Entrée de la Mine) et pioche une carte. La carte possède une valeur de combat de 4. Elle lance le dé et obtient 1. Elle possède 1 symbole Épée dans son groupe actif. Elle possède également 2 Cœurs qu'elle pourrait dépenser pour réussir, mais elle préfère ne pas les utiliser. Elle retourne donc sur la carte Entrée de la Mine.





Elle a un total de 3 déplacements. Elle peut donc en utiliser encore 2. Elle décide d'essayer de descendre encore une fois. Elle obtient cette fois un 6 au lancer, ce qui lui permet de rester sur la carte. Elle se déplace vers la droite en piochant une nouvelle carte et s'arrête là pour construire un Campement bleu. Elle gagne 2 Gemmes et avance son jeton Magie d'une case sur la piste de Magie. Elle retourne ensuite sur le plateau Ville en plaçant son Personnage sur la Mine.



Plus tard, Tom visite une nouvelle fois la Mine. Il décide de partir depuis son Campement rouge plutôt que depuis la carte Entrée de la Mine. Il se déplace et obtient un 6 au lancer, ce qui lui permet de rester sur la première carte. Il se déplace encore 2 fois et obtient 6 au lancer de combat pour la dernière carte. C'est suffisant pour y rester et construire un Campement qui lui coûte cette fois 1 Nourriture puisqu'il s'agit de son second Campement. Il gagne 2 Pièces et retourne sur le plateau Ville.

MODULE : MAGIE

Mise en place

1) Placez la tuile piste de Magie au-dessus du plateau Ville et placez le jeton Magie de chaque joueur à côté de l'emplacement supérieur le plus à gauche de la piste de Magie. Utilisez ces jetons pour indiquer le niveau de Magie des joueurs durant la partie.



2) Mélangez les cartes Sort et placez le paquet face cachée près de la piste de Magie.

Important : pour utiliser le module Magie, vous **devez** aussi utiliser le module Mines d'ambre.

La Hutte du Mystique

Quand vous visitez la nouvelle Hutte du Mystique, piochez immédiatement 1 carte Trésor par symbole Recherche (Œil) dans votre groupe actif. Respectez les règles de base en lien avec les Animaux porteurs pour garder ou défausser les cartes.

Vous pouvez aussi effectuer une des actions suivantes : avancer votre jeton Magie d'une case sur la piste de Magie ou payer 1 Gemme pour l'avancer de 3 cases au lieu d'une seule. La piste commence en haut à gauche et suit le sens horaire (vers la droite puis en bas et enfin vers la gauche). Un symbole Campement est dessiné sur la dernière case.

Si vous atteignez un symbole Sort, piochez immédiatement 3 cartes Sort du paquet et choisissez-en une à conserver. Placez-la face visible près de votre plateau Joueur. Vous ne pouvez pas choisir un Sort que vous possédez déjà. Si tous les Sorts que vous avez piochés sont des Sorts que vous possédez déjà, défaussez-les et piochez-en 3 nouveaux.



Symbole
Sort

Si vous atteignez la dernière case de la piste de Magie, placez un Campement de votre plateau Joueur sur un symbole Campement en dessous de la piste. Vous ne pouvez plus gagner de Magie une fois que vous avez atteint la dernière case. S'il n'y a pas plus de place disponible, vous ne placez pas de Campement.

Comme dernière étape, si vous avez des cartes Sort face cachée, retournez-les toutes face visible.

Utiliser la Hutte du Mystique sans le module Magie : si vous ne jouez pas avec le module Magie, ignorez les deuxième et troisième encadrés situés sous la Hutte du Mystique. Vous pouvez toujours effectuer la première action (piocher 1 carte Trésor par symbole Recherche).

Sorts

À votre tour, vous pouvez utiliser n'importe quelle carte Sort face visible en votre possession. Lorsque vous utilisez un Sort, vous gagnez le bonus indiqué et retournez la carte. Vous ne pouvez utiliser chaque Sort que pour une seule action ou un seul combat durant votre tour.

Exemple : Tom combat une Menace et utilise un « Éclair ». Il retourne la carte face cachée. Tom se déplace à nouveau pour combattre une seconde Menace durant le même tour, mais il ne peut plus utiliser son « Éclair ». Il complète ensuite une quête nécessitant un lancer de combat mais il ne peut toujours pas utiliser la carte Sort « Éclair » car elle est face cachée. Enfin, il termine son tour.



Hâte : gagnez +2 déplacements.

Tempête : gagnez 2 Épées ou 1 Bouclier. Vous pouvez l'utiliser après un lancer de dé.

Divination : gagnez 2 Yeux.

Invocation Diabolique : gagnez 1 Épée ou 2 Mains. Vous pouvez l'utiliser après un jet de dé.

Rajeunissement : gagnez 2 Cœurs et 1 Réputation. Vous ne pouvez pas gagner plus de Cœurs que le total de votre groupe (voir « Total des Cœurs » à la page 23).

Transmutation : Vous pouvez dépenser 1 Gemme pour gagner 2 Pièces. Vous pouvez le faire quatre fois par Sort.

Illusion : lorsque vous devez lancer un dé, vous pouvez en lancer deux au lieu d'un et prendre le résultat le plus élevé.

Éclair : vous pouvez payer 1 Nourriture pour gagner 3 Épées. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par Sort. Vous pouvez l'utiliser après un lancer de dé.

Altération Météorologique : lorsque vous construisez un Campement, vous pouvez choisir de gagner ou de perdre 2 Réputations.

Potion : vous pouvez payer 1 Nourriture pour gagner 3 Cœurs. Vous ne pouvez pas gagner plus de Cœurs que le total de votre groupe (voir « Total des Cœurs » à la page 23).

Décompte de la Magie en Fin de Partie

En fin de partie, le joueur le plus avancé sur la piste de Magie gagne 2 points de voyage. Si des joueurs sont à égalité pour la première place, ils gagnent tous 2 points. Si vous n'avez pas de Magie, vous ne pouvez pas gagner de points. De plus, chaque joueur gagne 1 point par carte Sort en sa possession (face visible ou face cachée).

MODULE : NOUVEAU MAGASIN GÉNÉRAL

Mise en place

1) Placez la nouvelle tuile Magasin général sur le plateau Ville de façon à recouvrir l'ancien Magasin général.

Magasin général

Quand vous visitez le nouveau Magasin général, effectuez ces actions dans l'ordre de votre choix :

Gagnez immédiatement 1 Pièce et 2 Cœurs. Vous ne pouvez pas gagner plus de Cœurs que le total de votre groupe (voir « Total des Cœurs » à la page 23).

Piochez 4 cartes Artéfact selon les règles de l'ancien Magasin général.



Si, durant votre tour, vous achetez un Artéfact Avancé dans ce bâtiment, placez également un Campement de votre plateau Joueur sur un des symboles Campement du nouveau Magasin général. Vous devez le faire quand vous visitez le Magasin général pendant votre tour et non lorsque vous commencez votre tour à cet endroit. Vous pouvez le faire chaque fois que vous visitez le Magasin général.

Si il n'y a plus d'emplacements Campement disponibles, vous ne pouvez pas placer de Campement.

MODULE : MINEURS

Mise en place

1) Placez les Mineurs (nouveaux Aventuriers) dans la réserve d'Aventuriers.

Important : pour utiliser le module Mineurs, vous **devez** aussi utiliser le module Mines d'ambre.

Recruter des Mineurs

Les Mineurs n'appartiennent à aucune faction et peuvent être placés sur n'importe quel emplacement du groupe actif (comme votre Compagnon animal).

Chaque Mineur possède une capacité spéciale. Quand vous construisez un Campement dans la Mine et que vous possédez un Mineur dans votre groupe actif, vous gagnez 1 Pièce supplémentaire. Vous gagnez 1 Pièce par Mineur dans votre groupe actif.



MODULE : MAÎTRES DE MAGIE

Mise en place

1) Placez les Maîtres de Magie (nouveaux Aventuriers) dans la réserve d'Aventuriers.

Important : pour utiliser le module Maîtres de Magie, vous **devez** aussi utiliser le module Magie.

Capacité des Maîtres de Magie

Chaque Maître de Magie possède un petit symbole Magie. Quand vous visitez la nouvelle Hutte du Mystique, avancez le jeton Magie d'une case sur la piste de Magie pour chaque Maître de Magie dans votre groupe actif.



MODULE : DÉS EXPERTS

Mise en place

1) Placez un dé Expert par joueur au Magasin général.

Gagner un dé Expert

Pendant la partie, la première fois qu'un joueur visite le Magasin général, il peut immédiatement gagner un dé Expert. À partir de ce moment et durant toute la partie, chaque fois que ce joueur doit lancer un dé, il lance le dé Expert. Si le joueur doit lancer plusieurs dés (à cause d'une capacité), il ne lance qu'un dé Expert et utilise des dés standards pour les dés restants.

Un joueur ne peut pas gagner plus d'un dé Expert.

Si ce symbole apparaît, le joueur relance immédiatement le dé.



Si ce symbole apparaît, le joueur peut payer 1 Nourriture pour relancer le dé ou garder le résultat (ici un 2).



MODULE : TRÉSORS DES MINES D'AMBRE

Mise en place

1) Mélangez les nouvelles cartes Trésor avec celles du jeu de base.

Important : pour utiliser le module Trésors des Mines d'ambre, vous devez aussi utiliser le module Mines d'ambre et le module Magie.

Poche d'ambre : tant que vous possédez ce Trésor, vous avez +3 Ambres pour le décompte d'Ambre de fin de partie. Si vous perdez cette carte avant la fin de la partie, vous ne comptez pas l'Ambre supplémentaire.

Almanach : vous pouvez l'utiliser pour chaque carte Artefact que vous achetez.

Étoile de Shérif : vous pouvez l'utiliser pour chaque carte Artefact que vous achetez.

MODULE : ARTEFACTS DES MINES D'AMBRE

Mise en place

1) Mélangez les nouvelles cartes Artefact avec celles du jeu de base, dans leur pile respective (Basique ou Avancé).

Important : pour utiliser le module Artefact des Mines d'ambre, vous **devez** aussi utiliser le module Mines d'ambre et le module Magie.

Marchand porteur : vous ne pouvez jamais posséder plus de 3 cartes Trésor à la fois. Si vous avez 3 cartes Trésor en fin de partie, vous gagnez 5 points de voyage (même si vous ne possédez pas 3 Animaux porteurs).

MODULE : FOURMILIER

Mise en place

1) Lors de la mise en place, alignez les jetons Fourmilier, Ornithorynque et Chien/Chat. Lancez un dé pour savoir dans quel ordre les joueurs choisissent leur Compagnon animal (le joueur avec le résultat le plus élevé choisit en premier, puis le deuxième, etc.). Si vous jouez une campagne, le joueur ayant accumulé le moins de points de voyage choisit en premier, puis le deuxième, etc.

MODULE : MODE COOPÉRATIF

Les forces du Roi Rouge répandent le chaos dans tout le pays alors même qu'elles se dirigent vers l'antique Dernière Ruine. Avec vos alliés, vous devez faire tout votre possible pour l'arrêter et conserver votre avantage.

Mise en place

1) Placez le plateau Coopératif près de la zone de jeu. Placez un jeton Pièce (appelé le jeton Temps) sur l'emplacement de départ. Il y a plusieurs emplacements de départ possibles selon les situations. Voir la description ci-dessous.

EMPLACEMENTS SOLEIL

Placez le jeton Temps sur un des emplacements Soleil selon le nombre de joueurs (2, 3 ou 4). C'est la mise en place pour une difficulté moyenne.

EMPLACEMENTS LUNE

Commencez sur des emplacements Lune pour une difficulté plus élevée. Placez le jeton Temps sur un des emplacements Lune selon le nombre de joueurs (2, 3 ou 4).

2) Les joueurs ne draftent pas de cartes Artefact. À la place, chaque joueur pioche 6 Artefacts Basiques et 2 Artefacts Avancés. Il peut choisir de conserver ou défausser autant de cartes qu'il le souhaite. Les joueurs ne peuvent pas se donner de cartes Artefact durant la partie.

3) Utilisez la carte Boss comme décrit dans les règles de la région « La Dernière Ruine ». Les cartes Boss ne rapportent pas les points de voyage inscrits dessus, mais vous devez les vaincre pour gagner. Ne lisez pas les paragraphes « réaction en cas de défaite » (à moins que vous ne jouiez sur la région «La Dernière Ruine», évidemment). Placez normalement une tente sur les Boss quand ils ont été vaincus.

4) Placez 4 Quêtes par joueur sur la région au lieu de 3 Quêtes par joueur plus 1.

Important : pour jouer au Mode Coopératif, vous **devez** aussi utiliser le module Mines d'ambre.

Règles pour le Mode Coopératif

1. Chaque fois que le Premier joueur joue son tour, il doit déplacer le jeton Temps du plateau Coopératif d'une case en direction de la tête de mort de fin de piste (au début de son tour). Une ligne entre les cases vous indique le chemin à suivre.

2. Pendant la partie, quand des joueurs sont sur le même emplacement (Ville ou région), ils peuvent se donner de la Nourriture, des Pièces, des Gemmes, des Trésors, des Animaux porteurs et des jetons Faction. Les joueurs ne peuvent pas se donner d'Artefacts (de leur main ou achetés).

3. Les joueurs n'ont pas besoin de se battre en duel quand il visite le même bâtiment en Ville. Les joueurs peuvent décider de se battre en duel s'ils le désirent (pour gagner ou perdre de la Réputation).

4. Si un joueur échoue lors d'une quête, ne défaussez pas le jeton Quête de la région. La quête pourra être retentée lors d'un prochain tour.

5. La partie se termine de la même façon qu'une partie standard. Quand cela se produit, additionnez le score de tous les joueurs. Vérifiez le jeton Temps. La valeur de sa position indique la menace du Roi Rouge. Multipliez cette valeur par le nombre de joueurs. Si la somme des points de voyage de tous les joueurs est supérieure à ce nombre (et que tous les Boss ont été vaincus), les joueurs ont gagné ! Sinon, ils ont perdu.

Exemple : Amil et Bettina terminent la partie avec le jeton Temps sur la case 57. Amil a 60 points et Bettina en a 55. Pour gagner, ils doivent avoir plus de 114 points en tout (57×2). Avec 115 points ($60 + 55$), ils remplissent la première condition. Malheureusement, ils n'ont vaincu qu'une seule carte Boss ; ils ont donc perdu la partie.

6. Si le jeton Temps atteint la dernière case du plateau Coopératif (avec la tête de mort), les joueurs ont perdu.

CARTES SERVITEUR (MODE COOPÉRATIF)

Mise en place

1) Mélangez les cartes Serviteur et placez le paquet face cachée près du plateau Coopératif.

Important : pour utiliser les carte Serviteur, vous **devez** aussi jouer en Mode Coopératif.

1. Chaque fois que le jeton Temps atteint une case avec le symbole Serviteur (Épée dentelée), piochez une carte Serviteur du paquet et placez-la dans la Ville sur le bâtiment indiqué par la carte.

2. Si la carte Serviteur a un effet Épée dentelée, il s'active immédiatement. Toutes les autres cartes Serviteur qui ont un effet Épée dentelée déjà présentes dans la Ville s'activent aussi.

Exemple : le jeton Temps atteint la 2e case avec une Épée dentelée. Tom pioche la première carte Serviteur du paquet et la place sur le Magasin général de la Ville. La carte a l'effet « tous les joueurs défaussent 1 Artefact », ce qui oblige chaque joueur à défausser 1 Artefact de leur main. Une autre carte Serviteur se trouve déjà sur la Ferme avec l'effet « les joueurs perdent 1 Nourriture ». Cette carte a déjà été activée lorsqu'elle a été placée, mais elle s'active à nouveau parce que le jeton Temps a atteint une nouvelle case avec le symbole Épée dentelée.

3. Quand un joueur visite un bâtiment où se trouve une carte Serviteur, il peut ignorer le Serviteur ou décider de l'affronter. Si le joueur ignore le Serviteur, il peut visiter le bâtiment normalement. S'il décide de l'affronter, il doit choisir de combattre en utilisant soit l'Habilité ou la valeur de combat. Affronter un Serviteur fonctionne exactement comme la résolution d'une quête et la valeur nécessaire est inscrite en haut de la carte. Si le joueur réussit, il place une Pièce de la réserve sur la carte Serviteur en recouvrant le type (Habilité ou combat) qu'il a utilisé. Le joueur peut maintenant visiter le bâtiment.

4. Si un joueur essaye d'affronter un Serviteur et qu'il échoue, il place son Personnage en prison comme s'il avait perdu un duel et ne peut pas visiter le bâtiment avant son prochain tour.

5. Pour retirer un Serviteur de la Ville, il doit être vaincu 2 fois, une fois avec l'Habilité et une fois avec la valeur de combat (durant 2 tours différés). Si un joueur gagne contre un Serviteur lors de la seconde défaite de celui-ci, il gagne les 2 Pièces placées sur les symboles Habileté et combat de la carte ainsi que la Réputation indiquée sur la carte. La carte Serviteur est ensuite retirée de la partie.

Capacités des Serviteurs

Mine : quand il est activé, retirez 1 Campement d'un joueur dans la Mine. Les joueurs décident ensemble quel Campement retirer.

Hutte du Mystique : quand il est activé, chaque joueur doit défausser 1 Trésor.

Ferme : quand il est activé, chaque joueur doit défausser 1 Nourriture.

Magasin général : quand il est activé, chaque joueur doit défausser 1 Artefact de sa main.

Écuries : tant qu'il est aux Écuries, chaque Animal porteur coûte 1 Pièce supplémentaire.

Saloon : tant qu'il est au Saloon, vous perdez 1 Réputation lorsque vous recrutez un Aventurier.

Hôtel de Ville « perdez 1 Réputation » : quand il est activé, chaque joueur perd 1 Réputation.

Hôtel de Ville « défaussez la Menace active » : quand il est activé, retirez de la partie la première carte Menace du paquet.

NOUVELLE RÈGLE : TOTAL DES CŒURS

Vous ne pouvez jamais avoir plus de Cœurs sur votre piste des Cœurs que le total de votre groupe. Ce total provient de votre groupe actif, de vos Trésors, de vos Artefacts, de vos cartes, etc.

Exemple : le total des Cœurs du groupe de Tom est de 7. Il a 6 Cœurs sur sa piste des Cœurs et il visite le Magasin général qui lui donne droit à 2 Cœurs. Il ne peut en prendre qu'1 et place son marqueur sur le 7 de sa piste des Cœurs.

RÈGLE OPTIONNELLE : EXPÉDITION LIMITÉE

Si vous jouez avec cette règle, chaque symbole Menace et chaque symbole Trésor ne s'applique à un joueur qu'une fois par tour. Cela signifie qu'un joueur ne peut vaincre qu'une Menace par symbole Menace ou ne peut récolter qu'un Trésor par symbole Trésor, même s'il passe plusieurs fois dessus lors d'un même tour.

SCÉNARIO : L'ÉLECTION DE SNAZRA

Les Hommes-oiseaux de Snazra n'ont pas peur du changement. Les Snazriens changent régulièrement de couleur préférée, repeignent leurs maisons et jettent toute leur garde-robe pour une nouvelle. Leurs réécritures constitutionnelles fréquentes se produisent toutes les dix décennies environ, avec rarement plus d'une douzaine de citoyens exécutés au cours du processus. Et à présent, Snazra a déclaré que l'ancienne monarchie était dépassée (même si elle n'a duré que quatorze ans). Ces temps modernes nécessitent un conseil élu, disent-ils. Un certain nombre de créatures ont déclaré leur candidature et la course est lancée !

Ce scénario concerne la région « La Vallée Nuageuse » et remplace toutes les rencontres de cette région.

Règles spéciales

1. Quand vous devez lire une quête, lisez le paragraphe approprié de ce livre au lieu du livre de rencontres du jeu de base.
2. L'espace Ville de la région est à présent Snazra. Lorsque les joueurs quittent la Ville, ils commencent à Snazra et non à Halbrene. Halbrene est à présent considérée comme étant une route commerciale du Thé et Snazra est considérée comme ayant le symbole « actualiser les Cœurs ». Les joueurs peuvent tenter la quête n°70, même si celle-ci se trouve dans la Ville.
3. Dans ce scénario, placez 4 jetons Quête par joueur. Si un joueur échoue à une quête, ne la retirez pas de la partie. Elle peut être tentée à nouveau.
4. Certains paragraphes donnent des Mots-clés et d'autres vous font perdre des Mots-clés. Si un paragraphe dit de perdre un Mot-clé, le joueur concerné par ce Mot-clé doit l'effacer. En fin de partie, lisez les paragraphes suivants en fonctions des Mots-clés acquis durant la partie :

Mot-clé

Drake :	Élection 1
Obsidienne :	Élection 2
Éthéré :	Élection 3
Manoir :	Élection 4
Tortue :	Élection 5
Claffton :	Élection 6
Génie :	Élection 7

Résultat de l'Élection : à lire à la fin de partie !

ÉLECTION 1 □ Au lendemain du jour de l'élection, l'hydre entre dans l'hôtel de ville et prend place en bout de table, remplissant la salle d'une odeur nauséabonde. "Maintenant que je suis à la tête de ce conseil, je propose que le conseil vote pour une nouvelle politique", déclare-t-elle. "Si quelqu'un ici n'est pas d'accord avec moi, je le dévorerai." Elle lance aux autres membres du conseil un sourire cruel laissant paraître des dents noircies. "Tous en ma faveur ?"

ÉLECTION 2 □ Le Glogo obsidien entre dans la salle dans un éclair d'étincelles. "Préparez-vous à être surpris !", dit-il au conseil. Ses mouvements magiques et spectaculaires retiennent l'attention des nouveaux membres du conseil. Il concentre son regard et s'élève telle une plume au-dessus de la table. Il plane dans les airs puis redescend. Le Glogo sourit triomphant, les membres du conseil émettent un léger murmure d'intérêt et la réunion se poursuit.

ÉLECTION 3 □ Le premier ordre du jour pour le mystérieux et grand esprit, qui est devenu membre du conseil, consiste à abolir la loi qui interdit aux esprits d'entrer dans Snazra. Au cours de la première semaine après l'abolition, quelques citoyens voient des êtres fantomatiques se promener dans les rues brumeuses. La semaine suivante, les esprits fréquentent le marché, la bibliothèque et les restaurants locaux. La troisième semaine, des foules d'apparitions affluent dans la ville, franchissant les portes fermées des citoyens et passant leur tête par les fenêtres des chambres. En quelques mois, l'endroit est devenu totalement abandonné sauf par ceux qui errent dans les airs.

ÉLECTION 4 □ Ikama prononce son discours sur la place de la ville et s'adresse aux habitants de Snazra. Elle remercie les citoyens de l'avoir élue et termine le discours sur ces paroles : "Plus important encore, je veux que vous sachiez que ma porte sera toujours ouverte pour entendre les préoccupations de tous les citoyens, à un prix raisonnable." À partir de maintenant, Ikama s'appliquera à faire passer de nouvelles lois aux bénéficiaires de ceux qui seront disposés à payer.

ÉLECTION 5 □ Épuisée par l'effort nécessaire pour maintenir sa forme, la tortue nouvellement élue révèle sa véritable nature fantomatique lors de la toute première réunion du conseil. Les résultats de l'élection sont contraignants et, malgré le tollé de citoyens qui se sont sentis trahis par le subterfuge, l'ex-tortue conserve son poste. Elle conserve également un petit groupe de fans, prêts à acheter tous les nouveaux livres qu'elle écrira. Et elle en écrit un grand nombre, consacrant plus de temps à l'écriture qu'aux tâches du conseil.

ÉLECTION 6 □ La sculptrice Claffton sculpte, à l'extérieur de l'hôtel de ville, un monument massif pour le nouveau conseil, sa splendeur abstraite transformant la région en un centre touristique. Elle s'empare également d'un bâtiment municipal et le transforme en une académie d'art florissante utilisant les fonds de la ville précédemment réservés pour l'entretien des routes. La ville de Snazra est réputée pour ses artistes talentueux et ses routes remplies de nids-de-poule.

ÉLECTION 7 □ Chaque jour, le génie passe son temps à faire des réunions pour séduire les membres avec des inventions pour satisfaire divers intérêts de la ville. Ses ampoules lumineuses pour éclairer les rues, ses machines volantes comme transports publics, ses oiseaux mécaniques pour renforcer la surveillance de l'application de la loi. Au bout de quelques jours, il fait face à un coût exponentiel qui représente la majeure partie du budget de la ville. Après un vote, le conseil opte pour les lanternes de rue et passe à des sujets moins coûteux.

65 □ Vous vous arrêtez pour vous reposer sous un arbre à côté d'une grosse pierre. La pierre bouge et vous réalisez qu'il ne s'agit pas d'une pierre mais d'une tortue ! "Excusez-moi", dit la tortue. "J'ai développé une série de nouvelles théories politiques qui raviront les habitants de Snazra. Le seul problème est que je suis censée participer au débat électoral d'aujourd'hui et, comme je suis coincée sous cette forme, il m'est impossible d'y arriver à temps toute seule. Ai-je une chance de vous convaincre de m'y porter ? Je vous paierai. "

Habilitété 7

PORTER LA TORTUE À SNAZRA.

La tortue est lourde mais vous réussissez à l'emmener à Snazra à temps pour le débat avec son adversaire, Ikama. La tortue prononce un discours passionnant, utilisant beaucoup de jargon politique complexe que vous ne comprenez pas vraiment. Les habitants de Snazra, qui ne sont pas étrangers à la pensée politique complexe ou étrange, semblent fascinés et impressionnés. La tortue vous retrouve ensuite. "Des salaires équitables pour un travail équitable", dit la tortue en vous offrant une récompense.

7 : +2 Réputations, Faction rouge, Gemme, gagnez le Mot-clef TORTUE

9 : +1 Réputation, Pièce

Habilitété 5

PROPOSER À LA TORTUE DE PARTICIPER AU DÉBAT EN SON NOM.

"Bien", dit la tortue. "Écoutez bien ce que je vous dis." Vous écoutez ses théories politiques, mais vous ne comprenez pas grand-chose. Vous vous rendez en ville pour le débat et faites de votre mieux, mais votre adversaire Ikama rejette facilement vos faibles et confus arguments. Après le débat, Ikama vous remet de l'argent. "Merci de m'avoir aidée à faire bonne impression", dit-elle avec un sourire narquois.

5 : -1 Réputation, Faction verte, Pièce, perdez le Mot-clef TORTUE

7 : Gemme

~ Brenna Asplund

66 □ Aux abords d'un camp de marchands se trouve un grand esprit aux yeux bleus brillants. Les marchands aux yeux écarquillés chassent l'esprit avec des torches mais l'esprit persiste. "Si vous pouviez juste m'écouter un instant !", dit-il d'une voix rauque. "Je souhaite que vous votiez en ma faveur lors des prochaines élections à Snazra. Les esprits ne sont pas autorisés dans l'enceinte de la ville mais nous réclamons des droits égaux."

Habilitété 6

CONVAINCRE L'ESPRIT DE PARTIR.

Avec une longue herbe couverte de rosée, vous fabriquez un sifflet et commencez à jouer. L'esprit se tortille et s'agite, couvrant ses oreilles éthérées de douleur. "S'il en est ainsi, je partirai !", dit-il. Les marchands vous proposent des escargots et des poissons grillés pour le souper.

6 : +1 Réputation, Faction jaune, Nourriture, perdez le Mot-clef ÉTHÉRÉ

8 : +1 Réputation, 2 Nourritures

Habilitété 7

CONVAINCRE LES MARCHANDS D'ÉCOUTER L'ESPRIT.

"Pensez aux affaires que vous feriez", argumentez-vous. "Les citoyens de Snazra achèteront toutes sortes de potions de protection et des répulsifs à fantômes." Les marchands voient où vous voulez en venir et promettent de voter pour le grand esprit. En remerciement, l'esprit vous révèle la cachette où se trouve un vieux trésor.

7 : Faction bleue, Pièce, gagnez le Mot-clef ÉTHÉRÉ

9 : Gemme

~ Ryan Laukat

67 □ Vous êtes à nouveau perdu dans la brume. Cela n'arrête pas d'arriver et vous êtes très fâché parce que vos compagnons commencent à insinuer qu'il serait peut-être temps de nommer quelqu'un d'autre pour vous guider. Tandis que vous essayez de déchiffrer votre carte, vous entendez, venant des nuages au-dessus de vous l'ornithoptère, un véhicule à pédales muni de pales en bois tourbillonnantes. Le pilote fait son apparition et vous le reconnaissez comme étant Harrobin le célèbre inventeur Homme-oiseau et candidat au conseil. "Est-ce que l'un de vous peut m'aider? J'aimerais savoir si l'ornithoptère peut transporter plus d'un passager dans la brume."

Combat 6

ATTAQUER L'INVENTION DE L'HOMME-OISEAU.

Vous vous attaquez à la machine en criant furieusement que de tels engins sont diaboliques et qu'ils doivent être brûlés comme bois de chauffage, ce qui serait plus utile à la population.

6 : -2 Réputations, Faction verte, Gemme, perdez le Mot-clef GÉNIE

8 : piochez une carte Artefact, Pièce

Habilitété 5

GRIMPER DANS LA MACHINE.

Vous sautez dans la machine et l'inventeur Homme-oiseau la pilote au-dessus des nuages. De là, vous pouvez voir où vous vous êtes trompé de direction. Lorsque l'Homme-oiseau vous ramène sur la terre ferme, vos compagnons sont prêts à pardonner votre erreur et vous poursuivez votre chemin.

5 : Faction jaune, gagnez le Mot-clef GÉNIE

7 : +2 Réputations

~ Malorie Laukat

68 □ Au pied d'une chaîne de montagnes, un grand esprit s'approche de vous. Le spectre s'incline comme un brin d'herbe dans le vent et vous donne une tablette de pierre gravée, tout en chuchotant de sa voix rauque. "En tant que représentant des fantômes et des esprits perdus de cette vallée, je souhaite faire partie du conseil municipal de Snazra. Depuis trop longtemps, les citoyens de la ville ont pillé les tombes anciennes de mes compagnons de vie. Les morts devraient aussi avoir des droits ! Voulez-vous répandre mon message ? Prenez cette tablette, donnez-la à un imprimeur et faites, comment appelez-vous ça ? Un pamphlet ?"

Habilitété 7

DONNER LA TABLETTE À UN IMPRIMEUR DE SNAZRA ET DISTRIBUER LES PAMPHLETS.

Lorsque vous revenez en ville, vous rencontrez un imprimeur Homme-sanglier qui accepte de vous aider. "Les miens sont également mal traités dans cette ville", dit-il, partageant un bol de soupe aux légumes et un bloc de fromage avec vous pendant qu'il utilise la tablette de pierre pour créer des tracts politiques.

7 : +1 Réputation, Faction rouge, Nourriture, Gagnez le Mot-clef ÉTHÉRÉ

9 : 2 Nouritures

Habilitété 5

TROMPER L'ESPRIT POUR QU'IL VOUS DISE OÙ SE TROUVENT CERTAINES TOMBES ANCIENNES INTACTES.

Vous déterrez un ancien sanctuaire et, parmi les ossements, vous découvrez d'anciens trésors. Le grand esprit constate la profanation et gémit doucement. "Je suppose que c'était inévitable", dit-il avant de s'évaporer.

5 : -3 Réputations, Faction verte, Pièce, Gemme, perdez le Mot-clef ÉTHÉRÉ

7 : Gemme

~ Ryan Laukat

69 □ La brume s'évapore pour révéler les ruines d'une citadelle rouge. Devant la herse se trouve une hydre aux écailles noires entourée par une foule de citoyens Hommes-oiseaux. Le monstre jette des pièces scintillantes parmi la foule dont la joie contraste avec les brumes calmes et éthérées de la vallée. "Pour votre soutien, je promets richesse et jeunesse", dit l'hydre à l'unisson de ses sept voix.

Habilitété 6

RAMASSER AUTANT D'OR TOMBÉ QUE POSSIBLE.

Vous bousculez les Hommes-oiseaux dans votre course effrénée. "Je vous porte dans mon cœur", dit l'hydre lorsqu'elle remarque votre enthousiasme pour son trésor. Vous promettez de voter en sa faveur avant de disparaître dans la brume.

6 : -3 Réputations, Faction verte, 2 Pièces, Gagnez le Mot-clef DRAKE
8 : Pièce

Habilitété 7

S'OPPOSER AU DISCOURS DE L'HYDRE.

Vous vous tenez debout sur un grand rocher et criez contre la candidature de l'hydre. "Ne sentez-vous pas la pourriture de cette tour ? Cette créature dévore les voyageurs de passage et leur vole leur argent ! Elle n'est pas digne d'être membre du conseil de Snazra." Les têtes de l'hydre se mettent à siffler et beaucoup parmi la foule huent et vous jettent des pierres. Dans la hâte de vous échapper, vous remarquez que des électeurs Hommes-oiseaux abandonnent leurs pièces et vous suivent dans la brume.

7 : +2 Réputations, Faction jaune, perdez le Mot-clef DRAKE
9 : +2 Réputations

~ Ryan Laukat

70 □ Un Homme-oiseau aux plumes rouges vêtu d'un long manteau marron se tient au centre de la ville et se présente comme candidat au conseil de Snazra. Il présente une invention appelée ampoule qu'il a remplie de mousse luminescente renouvelable pour améliorer l'éclairage intérieur. Un homme avec une dent ébréchée et un air aigri déclare : "Les lumières de cet oiseau sont mal conçues et empoisonneront tous les Snazriens dans leur maison s'ils tombent sous le charme de son arnaque."

Habilitété 7

CONTESTER LES AFFIRMATIONS DU SCEPTIQUE.

Vous utilisez vos connaissances en mousse luminescente et en ventilation intérieure pour expliquer qu'il serait impossible d'empoisonner un escargot et encore moins toute une famille de Snazriens avec l'une de ces ampoules.

7 : +1 Réputation, Faction bleue, gagnez le Mot-clef GÉNIE
9 : +1 Réputation

Combat 5

ATTAQUER PUBLIQUEMENT LE CANDIDAT HOMME-OISEAU.

Vous lancez une pierre en direction du candidat Homme-oiseau, le frappez à l'aile et entonnez le chant "Nous ne voulons pas de votre poison !" parmi la foule de spectateurs. Vous profitez du chaos pour fouiller quelques poches.

5 : -1 Réputation, Faction verte, Pièce, perdez le Mot-clef GÉNIE

7 : -1 Réputation, 2 Pièces

~ Malorie Laukat

71 □ Un long cou noir avec une peau de serpent apparaît dans le brouillard et, à mesure que vous vous approchez, vous vous retrouvez au centre d'un cercle de hautes pierres dentelées en compagnie d'une hydre. Dans la lumière ambrée, l'hydre se met à parler de ses sept têtes. "Bienvenue dans mon sanctuaire, construit pour moi dans les temps anciens, lorsque la tribu locale m'envoyait des offrandes et des sacrifices. Je souhaite être élue membre du conseil de Snazra et reprendre mon règne sur ce pays, comme il y a mille ans. Transmettez les paroles de ma bonté aux habitants Hommes-oiseaux et je vous récompenserai avec de l'or."

Habilitété 7

PARLER AUX CITOYENS HOMMES-OISEAUX LORS DE VOTRE PROCHAINE VISITE À SNAZRA.

Lorsque vous retournez à Snazra, vous grimpez sur une caisse en bois dans le quartier des marchands et une foule nombreuse se rassemble pour écouter votre discours. "Une créature aussi puissante et sage ramènerait cette ville à sa grandeur. Votez pour l'hydre !", dites-vous.

7 : -2 Réputations, Faction jaune, 2 Pièces, gagnez le Mot-clef

DRAKE

9 : pièce

Combat 6

REFUSER ET RENVERSER LES PIERRES.

Vous attaquez l'hydre en la poussant contre les anciennes pierres taillées qui s'effondrent. Très vite, des éclats de pierre et de la poudre de granit sont éparpillées sur le sol en marbre et l'hydre hurle de colère. Vous fuyez dans le brouillard aussi vite que possible.

6 : +2 Réputations, Faction verte, perdez le Mot-clef DRAKE

8 : Gemme

~ Ryan Laukat

72 □ Derrière une arcade en ruine, vous apercevez un marchand Homme-oiseau richement vêtu qui parle à voix basse avec une marchande Femme-oiseau tout aussi bien vêtue. Tout en vous approchant, vous entendez l'Homme-sanglier dire : "Je ne suis pas sûr, Ikama."

"C'est un retour sur investissement garanti", déclare Ikama. "Vous et vos semblables votez pour moi lors de l'élection au conseil, et je veillerai à ce que vous obteniez les droits fonciers nécessaires pour transformer ce secteur en une mine. Je demande seulement une petite partie des bénéfices de la mine. Marché conclu ?"

Habilitété 6

S'APPROCHER D'EUX ET DEMANDER UN POT-DE-VIN EN ÉCHANGE DE VOTRE SILENCE.

Vous sortez de derrière l'arcade en faisant sursauter l'Homme-sanglier. "Je vous avais dit que nous allions nous faire prendre !", crie-t-il. Ikama, en revanche, reste calme. "Quel est votre prix ?", vous demande-t-elle et vous paye facilement.

6 : -2 Réputations, 4 Pièces, gagnez le Mot-clef MANOIR

8 : Gemme

Habilitété 8

S'ÉCLIPSER ET AVERTIR LE PEUPLE.

Vous réussissez à retourner en ville sans vous faire remarquer. Vous dites à quelques personnes qu'Ikama veut utiliser la position du conseil pour s'enrichir et enrichir ses amis. Bientôt, l'histoire se répand partout.

8 : +2 Réputations, Faction bleue, perdez le Mot-clef MANOIR

10 : +2 Réputations, 2 Nourritures

~ Brenna Asplund

73 □ Au sommet d'une falaise venteuse, une femme vêtue d'une robe en patchwork organise un cours d'art. Les étudiants sont assis en cercle dans une clairière. Chacun essaye de façonner avec un tas d'argile la forme du cheval qui se trouve au milieu du cercle. La sculptrice passe d'un étudiant à l'autre en leur donnant des conseils. "Si vous appréciez le cours, assurez-vous de voter pour moi pour le conseil de Snazra." Quand elle vous voit, elle s'approche et vous tend une pile de papiers. "Est-ce que ça vous dérangerait d'accrocher ces affiches aux abords de Snazra ? Je veux faire connaître mon cours."

Habilitété 6

ACCEPTER DE POSER LES AFFICHES.

Vous passez tout l'après-midi à poser des affiches autour de Snazra. Une Femme-oiseau s'approche de vous et demande une des affiches pour elle-même. "J'ai toujours voulu apprendre à sculpter !", dit-elle.

6 : Faction bleue, gagnez le Mot-clef CLAFFTON

8 : +1 Réputation, Pièce

Habilitété 5

S'ASSEOIR AU MILIEU DE LA CLASSE.

Vous refusez d'aider mais vous prenez une place vide et passez quelques heures à tenter de sculpter le cheval. Cela ne se passe pas bien mais vous vous faites quelques amis et vous dînez ensemble une fois le cours terminé.

5 : Faction rouge, Nourriture, perdez le Mot-clef CLAFFTON

7 : +1 Réputation, 2 Nourritures

~ Brenna Asplund

74 □ Vous participez à un rassemblement de citoyens à Snazra devant l'entrée d'une grotte. Une hydre surgit, ses yeux rouges brillant et sa bouche remplie d'or. La foule l'acclame mais parmi elle s'avance un Glogo noir brillant aux écailles d'obsidienne. Vous avez entendu parler de ce candidat au conseil avec ses illusions bon marché et ses tentatives infructueuses d'éblouir les électeurs avec de la magie.

Habilitété 6

INVITER LES CITOYENS À ÉCOUTER LE GLOGO.

La foule accorde un petit instant au Glogo obsidien. Il se tourne pour leur faire face et déclare : "Peuple de Snazra, ne suivez pas cette hydre à la frénésie de l'or ! Ma magie est plus forte. Votez pour moi et voyez ce que le vrai pouvoir peut offrir." Alors le Glogo s'approche de l'hydre en agitant ses mains levées, l'hydre devient stupéfaite. Elle ne peut plus parler et retourne dans la caverne.

6 : Faction jaune, Pièce, gagnez le Mot-clef OBSIDIENNE

8 : +1 Réputation, Pièce

Habilitété 5

DISTRAIRE LE GLOGO POUR QUE L'HYDRE PUISSE PARLER.

Votre feinte compassion pour le Glogo le distrait suffisamment longtemps pour que bientôt la foule l'oublie et se tourne vers l'hydre. Vous remarquez derrière vous que l'hydre semble incapable de parler et, après avoir échoué à prendre le contrôle de sa voix, elle retourne dans la grotte.

5 : -1 Réputation, Faction rouge, perdez le Mot-clef OBSIDIENNE

7 : Pièce

~ Malorie Laukat

75 □ Les candidats au conseil sont réunis pour un débat dans les ruines arziennes. Un Homme-oiseau surgit du ciel dans un engin volant. Il crie d'une voix forte à la foule: "Je vous apporte l'avenir !" Alors que les acclamations de la foule s'apaisent, un autre grand bruit résonne à travers les ruines et une bête géante à trois têtes se glisse entre les pierres. Les gens se dispersent et les candidats courent se cacher.

Combat 8

ATTAQUER LA BÊTE.

Vous courez vers l'engin volant. Vous montez à bord et êtes émerveillé par la nature intuitive des commandes. Vous survolez facilement le monstre et, avec les pales étonnamment tranchantes du rotor, vous coupez les trois têtes. Lorsque la bête tombe à terre, l'Homme-oiseau vous ramène vers la foule en vous félicitant pour votre conduite. Il revendique la victoire au nom de l'avenir et les gens l'acclament !

8 : +2 Réputations, Faction verte, Pièce, gagnez le Mot-clef GÉNIE

10 : +2 Réputations, Gemme

Habilitété 7

CONFRONTER LE MONSTRE.

Vous avez fréquemment visité les ruines et avez déjà vu cette créature inoffensive et ses crises de colère lorsqu'elle est fatiguée. L'engin volant l'a certainement réveillée. Vous vous tenez devant la bête et la fixez dans les yeux. Vous lui dites de se rendormir. Elle obéit et le débat se poursuit, mais le candidat Homme-oiseau est tellement bouleversé par l'apparition du monstre que sa performance est sans espoir. Il laisse tomber le débat.

7 : +1 Réputation, Faction rouge, Pièce, perdez le Mot-clef GÉNIE

9 : Pièce, Cœur

~ Malorie Laukat

76 □ Dans la banlieue de Claffton, vous rencontrez une femme nerveuse vêtue d'une robe en patchwork aux couleurs vives. Elle tourne, tout en marmonnant, autour de ce qui semble être un grand amas de bâtons éparpillés et de morceaux de tissu. Elle vous appelle. "Aidez-moi, voulez-vous ? Je suis la sculptrice de Claffton et j'essaie d'envoyer un message disant que si je suis élue au conseil de Snazra, je me battrai pour gagner un plus grand soutien du public pour les arts."

Habilitété 6

FOUILLER LA PILE À LA RECHERCHE D'OBJETS DE VALEUR.

Le soleil éclaire quelque chose dans la pile de bric-à-brac et vous réussissez à découvrir quelques gemmes. "Maintenant vous avez tout gâché !", dit la sculptrice.

6 : -2 Réputations, Pièce, 3 Gemmes, perdez le Mot-clef CLAFFTON

8 : Gemme

Habilitété 7

AIDER LA SCULPTRICE À FINIR SON TRAVAIL.

Vous suivez les instructions de la sculptrice en déplaçant des morceaux de bric-à-brac sans aucun but apparent. Enfin, elle vous dit de tirer sur une corde et le tout prend vie, devenant une énorme représentation semi-abstraite d'un Homme-oiseau aux yeux étincelants. Des parties de la sculpture se mettent à bouger et se déplacent dans le vent. Elles dominent au-dessus de vous, même encore plus haut que le plus haut bâtiment de Claffton et vous êtes certain qu'elle doit être visible jusqu'à Snazra.

7 : +2 Réputations, Faction rouge, gagnez le Mot-clef CLAFFTON

9 : +1 Réputation, Gemme

~ Brenna Asplund

77

□ Vous recevez une invitation pour un dîner de collecte de fonds en faveur d'Ikama, candidate au conseil de Snazra. Lorsque vous arrivez sur les lieux, Ikama vous salue en personne. La vieille marchande Femme-oiseau est resplendissante dans sa robe brodée de couleur pourpre. "Bienvenue", dit-elle forttement. Puis, à voix basse, elle poursuit : "J'ai réuni plusieurs aventuriers aujourd'hui pour qu'ils se mêlent aux vrais donateurs. Si vous pouvez parler de ma candidature et convaincre les élites de la ville de creuser un peu plus dans leurs poches, il y aura une partie pour vous. "

Habilitété 8

CHANTER LES LOUANGES D'IKAMA.

Vous racontez comment les bons conseils d'Ikama ont sauvé l'entreprise de votre père et vous en parlez à chaque fois que vous en avez la possibilité, en disant qu'Ikama mènera sans aucun doute la ville jusqu'à une nouvelle ère de prospérité. Après la fête, un des serveurs vous tend une enveloppe avec votre nom. Votre récompense est à l'intérieur.

8 : +1 Réputation, Faction jaune, Pièce, gagnez le Mot-clef

MANOIR

10 : Gemme, Nourriture

Skill 5

IGNORER L'OFFRE D'IKAMA ET VOLER LES RICHES FÊTARDS.

Tout le monde est tellement distrait par la splendeur de l'événement qu'il est facile de fouiller quelques poches pendant que vous êtes là. C'est-à-dire, jusqu'au moment où un Homme-sanglier vêtu d'un manteau rouge vous attrape et vous expulse de la fête. "Honnêtement", dit un spectateur, "Ikama ne peut même pas gérer la sécurité de sa propre fête."

5 : -3 Réputations, Faction verte, 2 Gemmes, perdez le Mot-clef

MANOIR

7 : Gemme, Nourriture

~ Brenna Asplund

78 □ Dans un camp à l'extérieur de Halbrene, vous trouvez une tortue qui organise une fête pour la sortie de son livre. Un Homme-oiseau fait la queue dans l'attente d'avoir une dédicace. "J'aime ses théories si complexes", vous dit un Homme-oiseau aux plumes jaunes. "Je vais définitivement voter pour elle. Elle est clairement un brillant penseur." Vous observez la tortue de près pendant qu'elle signe des livres, levant le stylo avec une sorte de force magique. En regardant le stylo, vous remarquez un contour fantomatique qui le tient. Lentement, une silhouette fantomatique apparaît, visible autour de la tortue. Le fantôme vous surprend en train de le regarder et pose un doigt spectral sur ses lèvres, vous invitant à rester silencieux au sujet de sa présence.

Habilitété 5

DÉVOILER LA VÉRITÉ.

"La tortue est possédée !", criez-vous et tout le monde aperçoit bientôt le fantôme. Beaucoup d'Hommes-oiseaux hurlent et s'enfuient, laissant leur copie du livre derrière eux. Quelques fans inconditionnels restent. "Fantôme ou pas, c'est un bon livre", dit le même Homme-oiseau aux plumes jaunes.

5 : +1 Réputation, Faction verte, perdez le Mot-clef TORTUE

7 : Gemme

Habilitété 7

ACHETER UN LIVRE DÉDICACÉ POUR LE REVENDRE.

De retour à Snazra, les fans de la tortue sont heureux de payer le prix fort pour une première édition dédicacée.

7 : -1 Réputation, Faction jaune, Pièce, gagnez le Mot-clef TORTUE

9 : 2 Gemmes

~ Brenna Asplund

79 □ Un Glogo, noir comme de l'obsidienne, se tient dans un champ et se concentre sur une petite pierre posée sur le sol devant lui. Il la fixe si longuement que vous commencez à vous sentir embarrassé. Juste avant d'abandonner et de passer à autre chose, la pierre se trémousse et lévite. Vous êtes légèrement impressionné et vous approchez de lui. "Je suis candidat au conseil", explique-t-il, "et je sais que si je pouvais simplement attirer l'attention des gens suffisamment longtemps, ils verraient mes pouvoirs et m'éliraient."

Habilitété 7

CHERCHER DES PERSONNES POUR QU'ELLES ÉCOUTENT LE GLOGO.

Au bout du chemin arrive un petit groupe de voyageurs que vous réussissez à convaincre de donner un peu d'attention au candidat Glogo. Il essaie de faire léviter une autre pierre pour eux, mais leur patience n'est pas aussi grande que la vôtre et ils s'en vont avant qu'il ne réussisse son tour. Vous prenant pour des mendiants, ils laissent un peu de provisions avant de partir.

7 : -1 Réputation, Faction jaune, Nourriture, perdez le Mot-clef

OBSIDIENNE

9 : 4 Nourritures

Combat 8

DÉFIEZ LE GLOGO EN COMBAT ARMÉ.

La compétence du Glogo en tant que guerrier est cent fois supérieure à sa compétence de magicien. Vous survivez à peine au combat et il gagne le respect de vous et votre groupe. Pendant le reste de votre voyage, vous parlez à tout ceux que vous rencontrez du guerrier Glogo qui se battra pour Snazra.

**8 : +2 Réputations, Faction verte, Pièce, gagnez le Mot-clef
OBSIDIENNE**

10 : +1 Réputation, Gemme

~ Malorie Laukat

80

□ Vous trouvez un couteau dentelé en obsidienne planté dans la terre humide du sentier. Lorsque vous le retirez, le brouillard autour de vous disparaît, révélant un village en ruine. Les vignes agrippent les murs fissurés des maisons sans toit tandis que de la mousse s'étend sur les chemins caillouteux. Un groupe de fantômes émerge des maisons en ruine et l'un d'eux, un grand esprit longiligne aux yeux bleus brillants, vous fait un signe amical. "N'ayez pas peur. Nous sommes restés dans ce village détruit depuis que l'hydre, dans sa colère, l'a dévasté. Maintenant, le monstre cherche à être membre du conseil de Snazra, mais nous souhaitons également être représentés pour réparer les torts commis contre nous, même dans la mort. Voulez-vous prendre le couteau d'obsidienne et l'amener à la tour de l'hydre pour le laisser près de la porte d'entrée ? L'hydre perdra la capacité de parler quand elle sera proche de lui."

Habilitété 7

PRENDRE LE COUTEAU POUR L'APPORTER À LA TOUR DE L'HYDRE.

Vous laissez le couteau dans une pierre fissurée près de la herse de la citadelle rouge et vous vous cachez avant que l'hydre ne vous trouve.

**7: +2 Réputations, Faction verte, Pièce, gagnez le Mot-clef
ÉTHÉRE**

9: Gemme

Habilitété 5

REFUSER MAIS LES AIDER À LA RECONSTRUCTION DES MAISONS.

Vous réparez des murs qui s'effondrent et reconstruisez un toit ou deux avant de prendre congé. Les fantômes promettent de ne pas vous hanter lorsque vous traverserez la vallée.

**5: +1 Réputation, Faction rouge, perdez le Mot-clef ÉTHÉRE
7: Pièce**

~ Ryan Laukat

SCÉNARIO : L'ANCIEN CHEMIN DE FER

Les mineurs de Hogtown ont découvert un ancien chemin de fer arzien dans un réseau de profonds tunnels. Alors qu'ils travaillent à remettre en état les anciennes machines et à déblayer les gravats, des braqueurs Glogos les attaquent à chaque embouchure, accusant les Hommes-sangliers de s'immiscer dans leur royaume souterrain.

Ce scénario concerne la région « La Montagne de Météorites » et remplace toutes les rencontres de cette région.

Règles spéciales

1. Quand vous devez lire une quête, lisez le paragraphe approprié de ce livre au lieu du livre de rencontres du jeu de base.
2. L'espace Ville de la région est à présent Hogtown. Lorsque les joueurs quittent la Ville, ils commencent à Hogtown et non à Macria. Macria est à présent considérée comme étant une route commerciale du Thé et Hogtown est considérée comme ayant le symbole "actualiser les Cœurs". Les joueurs peuvent tenter la quête n° 48, même si celle-ci se trouve dans la Ville.
3. Dans ce scénario, placez 4 jetons Quête par joueur. Si un joueur échoue à une quête, ne la retirez pas de la partie. Elle peut être tentée à nouveau.

33 □ Des cendres et de la fumée s'échappent du ventre brûlant d'une forge creusée dans la montagne. Le forgeron, bien que les yeux bandés, remarque votre présence et vous fait signe de la main. "Les mineurs Hommes-sangliers m'ont donné des pièces provenant d'une ancienne locomotive arzienne que je dois réparer et remonter. Connaissez-vous quelque chose sur ces machines ?"

Habilitété 6

AIDER LE FORGERON À REMONTER LES PARTIES DE LA MACHINE ARZIENNE.

Vous pompez le soufflet, remodelez et fabriquez des pistons, des engrenages et d'autres pièces étranges jusqu'à ce que tout s'emboîte. "Les ingénieurs Hommes-sangliers seront contents de voir cela", dit le forgeron.

6 : +2 Réputations, Faction rouge, Nourriture

8 : Pièce, Nourriture

Habilitété 5 et payez 1 Pièce ou 1 Nourriture
TROQUER UNE ARME POUR VOTRE VOYAGE.

Vous repartez avec une étrange épée verte.

5 : Faction jaune, gagnez la carte Monde « Épée d'algues »

7 : Gemme

~ Ryan Laukat

34 □ Vous arpentez un sentier rocheux et trouvez une coquille d'escargot géante transformée en maison. Les fenêtres en verre bordent la coquille de haut en bas. À travers chaque vitre, vous pouvez voir des produits exposés : des paires de lunettes avec quatre lentilles teintées, deux à l'avant et deux sur le côté. Une taupe enveloppée dans une cape en laine ouvre la porte en bois de la coquille et vous fait signe d'entrer. "Venez voir, j'ai inventé ces nouveaux dispositifs pour protéger vos yeux lorsque vous conduirez un train à grande vitesse. Votre première paire est gratuite si vous me promettez d'en parler aux autres. "

Habilitété 5
ACCEPTER DE PASSER LE MOT.

La taupe partage un repas avec vous pendant qu'elle vous explique le fonctionnement des lunettes pour le chemin de fer. "J'en ai même conçues spécialement pour les Hommes-sangliers. Si vous pouviez leur en parler."

5 : Faction rouge, Nourriture

7 : +3 Réputations

Habilitété 8
NÉGOCIER UNE MEILLEURE OFFRE.

Vous dites à la taupe que si vous faites de la publicité pour elle, elle doit vous offrir plus qu'une simple paire gratuite. Finalement, elle accepte de vous payer pour vos services. "Mais vous feriez mieux de vous lancer dans les affaires", dit-elle.

8 : Faction jaune, 2 Pièces

10 : +1 Réputation, Gemme

~ Brenna Asplund

35 □ Un magnifique pâturage plein de moutons se trouve au sommet d'une petite colline pittoresque à l'embouchure d'un canyon de montagne. Cette scène pastorale est brisée par un bruit de vaisselle cassée. Vous vous éloignez au moment où une tasse vole par la fenêtre du chalet et vous frappe presque. Un homme sort en courant du chalet. "Pour l'amour d'Arzium, Fran, ce sont les assiettes de ma mère !" Une femme à forte poitrine et en tenue de mineur apparaît dans l'embrasement de la porte. "Alors peut-être aurait-elle dû les donner à un fils qui n'était pas un idiot fini !", crie-t-elle à son mari tremblant.

Habilitété 8

CALMER LE COUPLE.

Vous levez la main et vous approchez du chalet. Vous offrez à chacun un verre de votre célèbre cidre et vous les faites asseoir pour discuter. "Cet homme me rend folle avec son discours incessant sur les ruminants. Il n'aime même pas les moutons !" La femme a le visage rouge et respire fortement lorsque vous murmurez à l'oreille de l'homme. "Je n'aime peut-être pas les moutons", dit-il, "mais je t'aime Franny." Il vous regarde avec espoir et vous souriez en inclinant la tête. Suite à ces paroles, la femme s'adoucit légèrement et vous les laissez parler entre eux.

8 : +1 Réputation, Faction jaune, Cœur

10 : +2 Réputations, Pièce

Habilitété 5

ALLER EXAMINER UN MOUTON.

Vous montez dans le pâturage et vous attrapez un mouton. Alors que le couple hurle derrière vous, vous vous blottissez contre l'animal, en serrant son doux pelage blanc. Cela vous rappelle les chaussettes que votre mère avait tricotées pour vous lorsque vous avez quitté la maison. Elles ont beaucoup de trous, mais elles réchauffent encore votre cœur quand vos pieds gèlent. Vous coupez un peu de laine du mouton et vous vous éloignez en pensant à quel point vous seriez heureux de réparer vos chaussettes.

5 : Faction rouge, Cœur, Nourriture

7 : Pièce

~ Malorie Laukat

36 □ Vous entrez par une grande ouverture géométrique dans la montagne, descendez dans un air glacial et arrivez à un campement d'Hommes-sangliers. Les ouvriers Hommes-sangliers travaillent pour réparer ce qui semble être une voie ferrée. "Une fois que nous aurons résolu ce problème, nous pourrons commencer à exploiter toute cette montagne", déclare le chef. Soudain des cris retentissent, des Glogos à la peau de pierre surgissent d'un tunnel latéral. "Quittez notre royaume ! Retournez à la surface !", crient-ils en saccageant les provisions et en attaquant les ouvriers.

Combat 7

DÉFENDRE LE CAMPEMENT DES HOMMES-SANGLIERS.

Les Glogos déchirent les tentes et écrasent les boîtes de ravitaillement mais vous parvenez à les combattre sans trop de blessures, ce qui les contraint à une retraite amère. Vous trouvez l'un des Glogos blessé à la jambe, cloué au sol, incapable de rejoindre les autres. Bientôt, les ouvriers Hommes-sangliers commencent à se disputer pour savoir quoi faire de lui. "Pourquoi nous avez-vous attaqués ?", demande le chef ingénieur Homme-sanglier. "N'importe qui défendrait sa patrie", répond le Glogo d'une voix stridente avec ses yeux rouges grimaçants. L'ingénieur Homme-sanglier ordonne à quelques ouvriers de soigner les blessures du Glogo et de le laisser continuer son chemin. "Cela ne veut pas dire que nous reculons", dit-il.

7 : +2 Réputations, Faction bleue

9 : Gemme

Habilitété 5

PROFITER DU CHAOS POUR FOUILLER LE CAMPEMENT.

Alors que les Glogos et les Hommes-sangliers s'affrontent, vous prenez quelques boîtes de ravitaillement et vous vous échappez.

5 : -3 Réputations, Faction verte, Nourriture, Gemme

7 : Gemme

~ Ryan Laukat

37 □ Un arbre isolé se tient entre des montagnes et une terre désolée. Au pied de celui-ci se trouve un mercenaire Homme-sanglier. En vous approchant, vous apercevez un Glogo gris foncé attaché au tronc de l'arbre, ses yeux remplis de rage. "Je devrais vous laisser ici à griller sous le soleil", dit le mercenaire Homme-sanglier.

Skill 7

LES ENCOURAGER À LAISSER LEURS DIFFÉRENDS DE CÔTÉ ET PARTAGER UN REPAS ENSEMBLE.

Après une discussion, vous libérez le Glogo et vous préparez tous les trois un festin délicieux bien qu'étrange, avec des mets glacés à la Glogo, des mets croquants, des légumes marinés au vinaigre et une salade de mousse.

7 : +1 Réputation, Faction rouge, 2 Nourritures

9 : +2 Réputations

Combat 6

LIBÉRER LE GLOGO PAR LA FORCE.

Vous prenez le mercenaire Homme-sanglier par surprise et il s'enfuit dans les terres désolées. Vous prenez quelques-unes de ses possessions et partagez une partie du ravitaillement avec le Glogo à présent libre. "Peut-être qu'il y a un espoir de paix, mais j'en doute", dit le Glogo avant de repartir sous terre.

6 : -3 Réputations, Faction verte, 3 Nourritures, Pièce

8 : Pièce

~ Ryan Laukat

38 □ Vous trouvez une petite ville minière très active. Une femme aux cheveux blancs vous tend une pelle. "Nous avons besoin de toute l'aide possible", dit-elle. "Les Hommes-sangliers utilisent tout ce minerai pour construire ce chemin de fer."

Habilitété 5

TRAVAILLER QUELQUE TEMPS DANS LA MINE.

C'est un travail difficile mais en aidant des personnes joyeuses, le temps passe vite. Vous quittez la mine en fin de journée, l'esprit plus léger et les poches plus lourdes.

5 : Faction rouge, Pièce

7 : +1 Réputation, Gemme

Habilitété 8

VOLER LES VILLAGEOIS NOUVEAUX RICHES.

Vous rendez la pelle à la femme et lui demandez comment se rendre à l'auberge locale. Vous restez pour la nuit et prenez le temps de fouiller quelques poches lorsque les joyeux mineurs s'arrêtent de travailler et arrivent à l'auberge pour le repas.

8 : -2 Réputations, Faction verte, 2 Pièces

10 : 2 Gemmes

~ Brenna Asplund

39

□ Un vieux Glogo est assis au milieu des voies de chemin de fer qui se croisent brièvement à l'air libre de la montagne avant de plonger dans un tunnel. Il n'y a actuellement aucun train en marche mais vous ne savez pas quand un train pourrait arriver. En fait, vous êtes certain d'entendre un sifflement.

Combat 4

FORCER LE GLOGO À QUITTER LES VOIES.

Le Glogo qui ne veut pas partir se lève pour vous combattre mais vous réussissez à le faire reculer en lui tombant dessus, alors qu'un train passe devant vous. Le Glogo ne vous remercie pas. "Espèce d'imbécile ! Ils ont détruit un sanctuaire sacré pour construire ces voies et maintenant je ne pourrai jamais leur montrer leur erreur."

4 : Faction verte

6 : Pièce

Habilitété 6

TENTER DE PARLER AU GLOGO.

"Il y avait autrefois un sanctuaire sacré à cet endroit", dit le Glogo. "Ils l'ont détruit pour construire ces voies. Quand le train arrivera, ils s'arrêteront pour écouter mon histoire." Vous arrivez à convaincre le Glogo que son plan est trop dangereux et vous lui proposez de l'aider à reconstruire le sanctuaire. Finalement, il quitte les voies, juste avant le passage d'un train. Vous passez le reste de l'après-midi à reconstruire le sanctuaire à quelques pas de là.

6 : +2 Réputations, Faction rouge

8 : +1 Réputation, Gemme

~ Brenna Asplund

40 □ Votre groupe a entendu des rumeurs selon lesquelles il y aurait une météorite magnétique à proximité et vous retirez sagement votre armure de métal et vos armes. Vous regrettez bientôt de l'avoir fait. Au détour d'un chemin, vous rencontrez un groupe de Glogos enchaînant des mineurs Hommes-sangliers à un rocher. Ceux-ci poussent des cris de douleur à cause de la tension de la chaîne, vous vous rendez compte qu'ils sont bloqués par la force magnétique de la météorite. Vous aimeriez les aider mais le faire sans vos armes ?

Habilitété 4

FAIRE DEMI-TOUR.

Vous dites à votre groupe de faire demi-tour et de prendre un autre chemin. Les Hommes-sangliers et les Glogos se disputent les chemins de fer où que vous alliez. Inutile de s'impliquer dans cette bagarre.

4 : -1 Réputation, Faction rouge, Nourriture

6 : Pièce

Combat 6

ATTAQUER LES GLOGOS (vous ne pouvez pas utiliser d'Artefacts ni de Trésors).

Avec vos diverses compétences de combat au corps à corps, vous vous apprêtez à bondir sur les Glogos. Vous attrapez la chaîne pour libérer les Hommes-sangliers et encerclez les Glogos. Ils hurlent et s'enfuient dans une grotte à proximité, vous laissant fouiller dans leurs réserves abandonnées.

6 : +2 Réputations, Faction verte, Nourriture

8 : +1 Réputation, Gemme

~ Malorie Laukat

41 □ Au pied des montagnes, vous installez votre camp pour la nuit. Alors que les étoiles émergent dans le ciel, une Glogo arrive en râlant d'une voix rauque. Elle s'assied au coin de votre feu sans rien dire. Bientôt, deux Hommes-sangliers apparaissent sans rien vous dire et se joignent à vous au coin du feu. Leurs reniflements sont graves et ils se mettent à grogner au rythme de la Glogo. Vous n'êtes pas sûr de ce que cela signifie mais vous appréciez le divertissement. L'un des Hommes-sangliers sort de sa poche une boîte de conserve. Alors qu'il la pose dans la poussière, vous entendez le léger cliquetis de quelques pièces.

Habilitété 4 et payez 1 Pièce

DONNER UNE PIÈCE AUX MUSICIENS.

Le duo d'Hommes-sangliers et la Glogo solitaire vous remercient pour votre don. Ensuite, ils chantent une chanson d'une telle beauté que tout votre groupe entre en transe.

4 : +1 Réputation, Faction rouge

6 : +3 Réputations

Combat 6

EXPULSER LES MUSICIENS.

Le trio de musiciens, que vous supposez désormais être un groupe d'artistes itinérants, ne sont guère agressifs mais ils sont têtus. Il faut beaucoup d'efforts pour les éloigner de votre camp. "Nous jouons pour la paix !", crient-ils tout en partant. Vous ressentez un sentiment de honte mais vous êtes surtout content de récupérer votre camp.

6 : -1 Réputation, Faction verte, Nourriture

8 : -1 Réputation, Faction verte

~ Malorie Laukat

42

□ Vous trouvez un coffre en bois dans le sable sur la plage au bord d'un lac. Le nom 'Nundan' est gravé dessus.

Habilitété 7

FORCER L'OUVERTURE DU COFFRE ET PRENDRE CE QUI EST À L'INTÉRIEUR.

La serrure est assez solide et il faut des heures pour la casser. Lorsque vous réussissez, le coffre s'ouvre, révélant une amulette en argent que vous placez autour de votre cou.

7 : -2 Réputations, Faction verte, gagnez la carte Monde

« Pendentif du poisson-ciel »

9 : Pièce

Habilitété 6

TROUVER NUNDAN ET LUI REMETTRE LE COFFRE.

En vous promenant au bord de l'eau, vous trouvez un petit sanctuaire en pierre. À l'intérieur se trouve une Glogo de couleur schiste. "Ah, c'est mon trésor. Je suis Nundan", dit-elle. "Je dois utiliser le trésor qui est à l'intérieur pour arrêter les Hommes-sangliers. Ils veulent restaurer le chemin de fer arzien mais nous nous souvenons du passé. Les Arziens l'ont utilisé pour asservir mon peuple. Nous ne voulons pas qu'il soit réparé." La Glogo vous remercie et vous donne un sac de nourriture.

6 : Faction bleue, Nourriture

8 : 2 Nourritures

~ Ryan Laukat

43

□ Un vieux moulin à eau grince en tournant dans la rivière. Devant le moulin, un groupe d'Hommes-sangliers discute avec un homme chauve portant une écharpe bleue. "Tous les habitants de la région bénéficieront de l'intensification des échanges commerciaux générés par le projet de chemin de fer. Il est naturel que chacun apporte sa contribution." L'homme à l'écharpe bleue tient sa position. "Alors vous voulez que je vous donne des centaines de kilos de farine gratuitement ? Je ne peux pas me le permettre !"

Habilitété 7

CONVAINCRE L'HOMME DE FAIRE DON DE LA FARINE.

Vous rassurez l'homme qu'il sera éventuellement récompensé pour son investissement. Rechignant, l'homme accepte de donner une quantité moindre de farine. "C'est tout ce que je peux me permettre", dit-il. Les Hommes-sangliers vous remercient de votre aide, partageant avec vous une partie de la farine reçue. "Maintenant, la construction pourra se faire plus vite", déclare l'un des Hommes-sangliers.

7 : Faction jaune, 2 Nourritures

9 : +1 Réputation

Habilitété 5

CONVAINCRE LES HOMMES-SANGLIERS DE PAYER LA FARINE.

Vous dites aux Hommes-sanglier que leurs ouvriers pourraient se retrouver sans farine s'ils le forçaient à faire faillite en réclamant un produit gratuit. Grognant, les Hommes-sangliers acceptent d'acheter la farine à un prix réduit. "Cela retardera la construction de plusieurs mois", déclare l'un des Hommes-sangliers au moment de partir. L'homme vous remercie, partageant une partie des bénéfices avec vous. "Je peux me permettre d'être généreux quand les gens me traitent de manière juste", déclare l'homme.

5 : Faction rouge, Pièce

7 : +2 Réputations, Nourriture

~ Brenna Asplund

44

□ Vous montez jusqu'aux sources chaudes et saluez un énorme crapaud qui se tient devant la porte. "C'est devenu une véritable attraction ces derniers temps", croasse-t-il. "Tous les mineurs Hommes-sangliers et les cheminots viennent ici après leur travail ou pour se soigner après les échauffourées qu'ils ont subies avec ces Glogos vengeurs. La maintenance coûte cher avec toute cette saleté et ce sang."

Habilitété 7

OFFRIR DE L'AIDE POUR LE NETTOYAGE.

Vous dites au crapaud que vous l'aidez à nettoyer s'il vous laisse entrer gratuitement. Il est ravi et accepte sans hésiter. Vous êtes soulagé de pouvoir profiter des sources sans la crasse d'un millier de mineurs Hommes-sangliers flottant dans l'eau.

7 : +1 Réputation, Faction rouge, Pièce

9 : +1 Réputation, Gemme, actualisez vos Cœurs comme si vous veniez de quitter la Ville

Combat 5

FORCER LE CRAPAUD À VOUS LAISSER ENTRER

Vous poussez le crapaud qui est aussi fort que grand et il fait à peine un pas en arrière. Il rit de vos agressions sans espoir envers son énorme ventre et décide de vous accorder un rabais uniquement pour le divertissement.

5 : -1 Réputation, Faction verte, Nourriture

7 : Nourriture, actualisez vos Cœurs comme si vous veniez de quitter la Ville

Habilitété 6

DUPER LE CRAPAUD POUR QU'IL VOUS LAISSE ENTRER À MOITIÉ PRIX.

"Mais mes amis Hommes-sangliers m'ont dit que vos sources thermales malodorantes n'étaient pas aussi claires ni aussi minéralisées que la cascade de la forge", dites-vous. "Et puis, c'est l'été. Peut-être que je préférerais un plongeon dans des chutes fraîches." Il vous propose l'entrée à moitié prix et pas moins. "Donnez-moi des pince-nez et c'est d'accord", dites-vous.

6 : +2 Réputations, Faction jaune, payez 1 Pièce

8 : 2 Nourritures, actualisez vos Cœurs comme si vous veniez de quitter la Ville

~ Malorie Laukat

45 □ Un papier flotte devant vous, emporté par le vent. Vous tendez la main pour l'attraper. C'est un dépliant annonçant un rassemblement pour le RTH (Regroupement des Travailleurs Hommes-sangliers) dans la "grande forêt d'arbres juste au-delà des montagnes".

Habilitété 7

ALLER À LA RÉUNION.

Les Hommes-sangliers sont rassemblés en une foule nombreuse et bruyante, ce qui les rend faciles à trouver. Les travailleurs Hommes-sangliers crient les uns sur les autres et vous avez du mal à comprendre ce qui se passe au début. Vous finissez par comprendre que ces Hommes-sangliers discutent des mauvaises conditions de travail dans les chemins de fer. Quelqu'un vous tend une planche sur laquelle est fixé un morceau de papier en vous demandant des signatures. Vous signez rapidement avant de le transmettre. "Tous les signataires de cette pétition seront célébrés en tant que héros de tous les ouvriers", déclare le responsable Homme-sanglier.

7 : +2 Réputations, Faction rouge

9 : +2 Réputations, Nourriture

Habilitété 5

APPORTER LE DÉPLIANT À LA COMPAGNIE FERROVIAIRE.

Vous trouvez le bureau de la compagnie de chemin de fer le plus proche et remettez le dépliant. "Merci d'avoir porté cela à notre attention. Vous avez agi comme il convient", dit un Homme-sanglier vêtu d'un joli manteau. Il vous remet quelques pièces. "Assurez-vous de nous dire si vous entendez parler d'autres agitateurs."

5 : -2 Réputations, 3 Pièces

7 : Pièce

~ Brenna Asplund

46 □ Sortie de nulle part, vous tombez sur une ouverture dans le sol. Un chemin étroit vous mène dans une crypte recouverte d'inscriptions arziennes. Il semble que quelqu'un ait déjà mis la main sur un objet de valeur mais vous remarquez que certains dessins contiennent des informations détaillées sur les chemins de fer de la région. Il semble que ce fut le lieu de repos de nombreux ingénieurs qui sont à l'origine du chemin de fer.

Habilitété 8

TRANSCRIRE LES INFORMATIONS.

Vous passez le reste de la journée à copier tout ce que vous pouvez sur le chemin de fer. Vous décidez d'apporter vos découvertes aux Hommes-sangliers pour les aider à restaurer les anciennes voies de chemin de fer. Vous pensez qu'avec toutes les souffrances qu'ils ont subies de la part des Glogos, ils méritent de l'aide.

8 : +1 Réputation, Faction bleue, Pièce

10 : +1 Réputation, Pièce

Combat 7

DÉTRUIRE LA CRYPTÉ.

Vous n'avez jamais aimé les Hommes-sanglier et vous détestez les trains. À bas le chemin de fer même si vous pensez que votre groupe profane une tombe arzienne.

7 : -1 Réputation, Faction verte, 2 Pièces

9 : Gemme

~ Malorie Laukat

47

□ Un Homme-lézard se précipite vers vous en criant : “S’il vous plaît, s’il vous plaît, venez par ici, ils saccagent tout !” Vous le suivez dans un champ en grande partie vide, avec seulement quelques arbustes et arbres poussant dans l’herbe. Vous entrez dans le champ et frissonnez dans le froid soudain. “Est-ce que vous les sentez ?”, demande l’Homme-lézard. “Les voyez-vous ?” À sa demande, vous regardez de plus près et vous êtes certain de voir des lumières faiblement scintillantes dans les airs. “Les fantômes des anciens Arziens”, dit l’Homme-lézard. “Chassés par les Hommes-sangliers qui travaillent sur leurs chemins de fer. Quelques rares myrtilliers poussent ici, mais à présent les arbustes mourront tous du froid !”

Habilitété 9

TENTER DE CHASSER LES FANTÔMES.

Vous invoquez des sorts et des rituels dont vous vous souvenez vaguement pour tenter de chasser du champ ces énergies fantomatiques. Vous ne pouvez pas vous débarrasser des fantômes, mais vous réussissez à les chasser quelques champs plus loin. Cela suffit à sauver les myrtilliers et l’Homme-lézard vous remercie pour votre aide.

9 : +2 Réputations, Faction bleue, Pièce

11 : +1 Réputation, Pièce

Habilitété 6

TENTER DE DÉPLACER LES ARBUSTES.

Vous prenez quelques boutures des arbustes et les donnez à l’Homme-lézard en lui disant de les replanter dans un endroit plus chaud. “Cela prendra quelques années avant que je puisse goûter quelques baies”, dit l’Homme-lézard, “mais au moins, ils ne mourront pas tous”.

6 : Faction rouge, 2 Nourritures

8 : Pièce

~ Brenna Asplund

48 □ Les habitants Hommes-sangliers se bousculent dans les ruelles lorsque l'alarme retentit. "Les Glogos attaquent !", crie une mère Femmesanglier avec son petit. Vous vous dirigez vers un balcon supérieur pour voir des guerriers Glogos monter l'escalier étroit qui mène à l'entrée de Hogtown.

Combat 5

LANCER DES PIERRES SUR LES ENVAHISSEURS GLOGOS ET DÉTOURNER LEUR ATTAQUE.

En lançant une cascade de pierres et d'insultes, vous repoussez les Glogos et remportez l'attaque. Les Hommes-sangliers répandent la nouvelle de votre action dans toute la ville et vous vous retrouvez bientôt accueilli par de nombreuses poignées de main et des repas offerts.

5 : +1 Réputation, Faction verte, Nourriture

7 : 2 Nourritures

Habilité 7

TENTER D'ARRÊTER LE COMBAT ET DE PARLER AVEC LES DEUX PARTIES.

Vous vous tenez entre les Glogos envahisseurs et les furieux défenseurs Hommes-sangliers. En un instant, votre acte de bravoure met un terme à l'assaut. Vous demandez aux Glogos d'expliquer la raison de l'attaque. "Nous ne voulons pas de guerre mais les sangliers envahissent nos terres et réparent les anciennes machines maudites", répond le plus grand, un Glogo aux épines acérées. "Vous ne possédez pas ces terres", renifle un guerrier Homme-sanglier. Vous arrivez à convaincre les Glogos de repartir tranquillement mais le conflit semble inéluctable.

7 : +2 Réputations, Faction jaune

9 : +2 Réputations

~ Ryan Laukat



Conception : Ryan Laukat
Illustrations : Ryan Laukat

Traduction : Cindy Barbezat
Relecture : Jean Dorthe, Sélène Meynier

Playtesteurs : *Malorie Laukat, Brandon Laukat, Andrew Frick, Brenna Asplund, Chris Henne, Bryan Kulczycki, Jason Sonk, Patrick Valent, Joshua Adams, Kyle Gonzales, Connor Johnson, Ben Anderson, Chris Bybee, Jeremiah, Tyler Brown, Matt, Alex, Brett Shreiner, Ryan Fish, James Munger, Mark Thompson, Martha Thompson, Marie Wilson, Louis Swiger, Kevin Cunningham, Nathan Robbins, Steve Wilson, Tony Faber, Jeremiah Lanska, Ryan Gustin, Ronnie Norton, Kyle Hammond, Jeremy Kamies, Jeffrey Michel, Jadon Lanska, Russell Asplund, David Asplund, Shaun Tritchler, Jeremy Tritchler.*

Copyright 2018 Red Raven Games