

T. Alex Davis

Ryan Laukat

Sleeping Gods



DONJONS

Livre d'Aventures

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX DONJONS

Présentation

Au milieu de la Mer de l'Errance, des donjons secrets renferment de fabuleux trésors et d'incroyables rencontres, mais ils sont aussi truffés de pièges et souvent bien gardés.

Cette extension contient six donjons à explorer au cours de votre campagne de *Sleeping Gods*. Vous pouvez les intégrer dès votre première campagne, mais nous vous recommandons de vous familiariser avec le jeu de base avant de vous lancer dans l'exploration de l'un de ces donjons.

Afin d'explorer un donjon, vous devez d'abord trouver son emplacement dans l'atlas. Chaque donjon est rattaché à un lieu spécifique. Vous pouvez les trouver aux lieux suivants :

- **La Grotte du Désert** : Lieu 104 (Atlas p. 5)
- **La Crypte Épineuse** : Lieu 146 (Atlas p. 16)
- **La Tombe d'Arêtes** : Lieu 181 (Atlas p. 18)
- **Le Temple de Corail** : Lieu 217 (Atlas p. 8)
- **La Forteresse Caldera** : Lieu 92 (Atlas p. 12)
- **Les Ruines de Sang** : Lieu 52 (Atlas p. 6)

(Vous pouvez marquer la position de chaque donjon sur votre journal de bord au début de votre campagne.)

Lorsque vous effectuez une action Exploration sur un lieu contenant un donjon, vous pouvez **soit** lire l'aventure standard dans le livre d'aventures du jeu de base, **soit** entrer dans le donjon qui se trouve ici. Le déroulement standard du jeu se met alors en pause. L'exploration du donjon ne se termine que lorsque vous décidez de sortir du donjon.

Matériel

- 12 cartes Aventure
- 10 cartes Campement
- 22 jetons Objet du Donjon
- 3 feuillets Plan du Donjon (recto-verso)
- 1 marqueur Lanterne (et 1 figurine)
- 4 jetons Clé

Rangez les 12 cartes Aventure dans la boîte aimantée avec les autres cartes Aventure, dans l'ordre croissant des numéros. Ne consultez pas ces cartes et ne les mélangez pas.

Mise en Place

Lorsque vous entrez dans un donjon, placez le feuillet Plan du Donjon correspondant au milieu de la table.

Placez le marqueur Lanterne sur la case du plan contenant une étoile rouge. Le marqueur Lanterne représente la position de votre équipage, et l'étoile rouge est l'endroit par lequel vous entrez dans le donjon, mais aussi par où vous devrez ressortir.

Mélangez les cartes Campement et formez une pioche, face cachée, à côté du plan. Créez une réserve avec les jetons Exploration A à H du jeu de base, les 4 jetons Clé W à Z et les jetons Objet du Donjon, et placez-la à côté du plan.

Exploration de Donjon

1. Lorsque vous décidez d'explorer un donjon, le déroulement standard du jeu se met en **pause**. Chaque joueur peut effectuer des tours d'actions Donjon, à tour de rôle, en commençant par le joueur actif (celui qui a choisi l'action Exploration). Ce dernier garde le jeton Capitaine jusqu'à la fin de l'exploration du donjon. Il reprendra le cours de son tour de jeu normal à ce moment-là.

Lors d'un tour d'actions Donjon, un joueur peut effectuer **3 actions Donjon**, parmi les suivantes (il peut choisir plusieurs fois la même) :

Déplacement : déplacez le jeton Lanterne vers une nouvelle zone du plan. Les zones sont délimitées par des lignes noires continues et des lignes rouges pointillées. Les lignes noires continues représentent des murs ou des parois. Vous ne pouvez passer d'une zone à une autre qu'en **traversant une ligne rouge pointillée**. Certaines nécessitent que vous possédiez un jeton Clé (voir le point 7, page suivante).

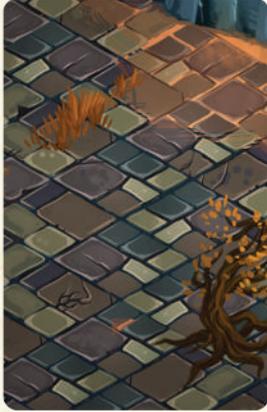
Progression : découvrez l'un des lieux marqués par un cercle rouge de la zone où se trouve le pion Lanterne, en lisant l'aventure correspondante dans ce livre.

Campement : défaussez la première carte de la pioche Événement (du plateau Bateau), en ignorant ses effets. Puis piochez une carte Campement et appliquez ses

effets. Si la pioche Évènement est épuisée, vous ne pouvez plus choisir l'action Donjon - Campement. Si la pioche Campement est épuisée, mélangez les cartes Campement défaussées pour former une nouvelle pioche.

Camper peut vous permettre de soigner des blessures et de retirer des jetons Fatigue. Ce n'est pas sans danger, mais vous en aurez besoin pour explorer l'ensemble d'un donjon, avant de devoir repartir.

Carte Campement



2. Lorsque vous lisez une aventure dans un donjon, procédez de la même manière que pour le jeu de base. Lorsqu'une aventure se termine par « Poursuivez l'exploration du donjon », cela signifie que votre action Donjon - Progression est terminée. Vous pouvez alors effectuer une autre action Donjon, ou passer la main au joueur suivant (que ce soit parce que vous avez effectué toutes vos actions Donjon, ou parce que vous ne souhaitez pas en effectuer d'autre). L'action Exploration du donjon se poursuit jusqu'à ce que vous quittiez le donjon.

3. Dans les donjons, vous pouvez gagner des ressources et des cartes Aventure comme d'habitude, mais vous pouvez également gagner des jetons Exploration et des jetons Clé. Les jetons Clé sont souvent placés sur des endroits spécifiques du plan. Les jetons Exploration et les jetons Clé servent pour chaque donjon. Ainsi, lorsque vous en gagnez un, prenez soin de bien noter sur votre journal de bord quel jeton vous gagnez dans quel donjon, et son éventuel emplacement afin de pouvoir les replacer correctement si vous quittez ce donjon et que vous y revenez plus tard (les endroits que vous aurez débloqués la première fois seront directement accessibles si vous revenez).

4. Vous ne pouvez quitter un donjon que lorsque le jeton Lanterne (et donc l'équipage) se trouve sur la zone avec l'étoile rouge. Pensez à noter les jetons que vous possédez et leur éventuel emplacement (jetons Exploration A, B, C, etc. - Clé W en 11, Z en 3, etc.) avant de quitter le donjon. Remettez ensuite tous ces jetons dans la réserve.

5. Lorsque vous quittez un donjon, le jeu reprend son cours habituel. Le joueur qui a choisi l'action Exploration pour lancer l'exploration du donjon (qui a toujours le jeton Capitaine) reprend son tour normalement. Il peut effectuer sa deuxième action s'il avait lancé l'exploration du donjon en tant que première action, ou effectuer sa phase de fin du tour s'il l'avait fait en tant que deuxième action.

6. Si vous retournez dans un donjon que vous avez déjà exploré, pensez bien à reprendre tous les jetons Clé et Exploration dont vous disposiez lorsque vous l'avez quitté.

7. Dans les donjons, certaines lignes rouges pointillées qui séparent les zones sont reliées à un symbole de serrure. Vous n'avez le droit de traverser une telle ligne qu'après avoir placé un jeton Clé sur le lieu correspondant. Les aventures de ce livre vous indiquent quand et où placer un jeton Clé. Lorsqu'un jeton Clé est présent sur un lieu, vous pouvez traverser librement et à volonté la ligne rouge pointillée correspondante.

Objets des Donjons : cette extension contient de nouveaux jetons correspondant aux objets que vous pourrez trouver dans les donjons. Lorsque le livre d'aventure vous indique de gagner l'un de ces objets, prenez le jeton correspondant de la réserve. Il fait partie de votre inventaire, vous pouvez donc le garder même si vous quittez le donjon. Vous pouvez utiliser chacun de ces objets à tout moment pour activer l'effet indiqué sur son jeton. Lorsque vous utilisez un objet, remettez le jeton correspondant dans la réserve. Une explication détaillée des jetons se trouve en dernière page de ce livre.

Crédits

Grotte du Désert, Crypte Épineuse, Temple de Corail, Forteresse Caldera : T. Alex Davis

Tombe d'Arêtes, Ruines de Sang : Ryan Laukat

Illustrations : Ryan Laukat

Édition et relecture : Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund

Version française : Bruno Larochette (traduction), Séranne Piazzzi (relecture)

Copyright 2020 Red Raven Games
Copyright 2022 Lucky Duck Games

AVENTURES

1

La Crypte Épineuse

Un petit mausolée en pierres grises, polies par le temps, semble surveiller le chemin qui mène à l'intérieur de la falaise. D'épaisses racines épineuses sortent de la paroi rocheuse.

A. Essayer d'ouvrir le mausolée.
(Lisez 1.1)

B. Respecter le repos des morts.
Poursuivez l'exploration du donjon.

1.1

La dalle du mausolée est bien scellée, mais elle présente des inscriptions gravées, que Mac traduit :

« Le sang coule, magnifique offrande.
Tortueuse et piquante, la couronne est prête à prendre. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

2

Si vous avez le jeton Exploration D, lisez 2.1.

Une sacoche en cuir émerge à peine de la neige. Vous l'en extrayez et trouvez à l'intérieur une bouteille d'un liquide rouge et un bocal de légumes fermentés.

*Gagnez 1 potion, 1 bocal de légumes et le jeton Exploration D.
Poursuivez l'exploration du donjon.*

2.1

Vous ne trouvez rien de plus en creusant la paroi de laquelle vous avez extrait la sacoche. Mais un grand bloc de glace se décroche et tombe sur Audrie.

Audrie -1 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

3

Le Temple de Corail

Impossible si vous avez le jeton Clé Z.

Un petit groupe de blapherines sort de l'eau et s'approche. Leurs armures en peau de poisson scintillent et contrastent avec leur peau vert pâle.

« Nous avons eu vent de vos exploits dans ce monde, et nous implorons votre aide. Ces usurpateurs de Pannéens ont envahi notre temple ! Si vous nous aidez, nous vous laisserons utiliser notre Pierre du Nautilus sacrée dans votre quête pour réveiller les dieux. »

A. Aider les blapherines.
(Lisez 3.1)

B. « Nous préférons rester à la surface, merci ».
Retournez au bateau.

3.1

« Nous voulons bien vous aider, mais que peut-on faire ? Nous n'avons pas de branchies », répondez-vous.

« Seule l'entrée du temple est immergée et nous pourrions vous donner de l'air. »

Cette perspective rend l'équipage nerveux, mais l'eau est claire et calme, et vous décidez de suivre les blapherines dans les profondeurs. Elles nagent comme des poissons à vos côtés, vous conduisant dans les profondeurs d'une grotte sous-marine en vous offrant leur souffle. Vous apercevez enfin un escalier, bordé de colonnes triangulaires, menant hors de l'eau. Vous émergez dans un immense hall éclairé par des coraux bioluminescents.

Placez le jeton Clé Z en 3. Poursuivez l'exploration du donjon.

4

La Grotte du Désert

Si vous avez le jeton Exploration A ou F, lisez 4.1

Si vous avez le jeton Exploration C, lisez 4.2

Un tas de chiffons sales gît à côté d'une imposante porte en pierre sculptée directement dans la roche. Lorsque vous vous approchez, les chiffons s'animent, et vous découvrez qu'un homme était caché dessous. Ses yeux sont noirs et morts, sa peau desséchée.

« S'il vous plaît ! Je m'appelle Tor'nat. Un... *tousse*... guérisseur... vivait dans cette grotte autrefois. La rumeur prétend qu'il possédait une relique capable de guérir n'importe quel mal. Je suis là depuis une éternité. Je peux à peine marcher, mais je me réveille encore chaque matin, toujours aussi mal. Laissez-moi entrer avec vous et je vous dirai tout ce que je sais sur cet endroit. »

Mac se penche vers vous et vous murmure à l'oreille : « Ce n'est même pas un nom, ça veut juste dire herbe morte. »

A. Emmener Tor'nat dans la grotte.

(Lisez 4.5)

B. Le laisser dehors.

(Lisez 4.3)

4.1

Le tas de chiffons sous lequel l'homme mort était assis est toujours là, mais il n'y a rien d'intéressant ici.

Poursuivez l'exploration du donjon.

4.2

« Bande d'escrocs ! Vous aviez promis de m'aider ! »
L'homme se jette sur vous avec une vivacité étonnante.

A. « On l'a trouvé, il est à nous. »

(Lisez 4.4)

B. Laisser l'homme prendre le bracelet.

(Lisez 4.6)

4.3

« C'est peut-être contagieux », murmure Rafael. « Mieux vaut éviter de le toucher. »

« Je ne suis pas contagieux, je suis maudit. Mais allez-y. Je serai là, si vous avez la moindre question. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

4.4

D'un seul geste, Rafael repousse l'assaillant avec son marteau. Le sac d'os s'émiette au sol sans laisser la moindre trace de sang.

Gagnez le jeton Exploration F. Poursuivez l'exploration du donjon.

4.5

« Venez avec nous, nous allons vous aider. » Audrie aide l'homme à se relever, il s'appuie lourdement sur elle. « Vous me rappelez mon grand-père », lui dit Audrie alors que vous entrez dans la grotte.

Gagnez le jeton Exploration A. Poursuivez l'exploration du donjon.

4.6

Vous lui tendez le bracelet et il vous l'arrache des mains. Il l'enfile aussitôt sur son poignet desséché. Sa peau noircie et morte reprend des couleurs, et il crie de douleur lorsque la transformation se propage à son visage. Il touche son bras régénéré et tombe à genoux. Lorsqu'il prend son visage dans ses mains, celui-ci se transforme en sable et se détache de son crâne. L'ensemble de son corps se désagrège et il ne reste bientôt plus de lui qu'un petit tas de sable. Le bracelet trône à son sommet comme si une main invisible l'avait posé là.

L'équipage est interloqué par cette scène macabre. Mac étale délicatement du pied le tas de chiffons et de poussière, vestiges de l'homme maudit. « Le bracelet a dû le régénérer à l'âge qu'il aurait eu aujourd'hui, alors qu'il devrait être mort depuis bien longtemps », dit-elle.

Gagnez le jeton Exploration F. Poursuivez l'exploration du donjon.

5

La Forteresse Caldera

Une étroite passerelle en pierre mène à cette imposante forteresse, faite de roche volcanique. De grandes tours, plus ou moins décrépies, vous toisent. Mais plus que tout, c'est la chaleur insupportable en ces lieux qui vous écrase.

-1 santé pour tous les membres d'équipage. Poursuivez l'exploration du donjon.

6

Les Ruines de Sang

Les hautes herbes et les lianes de la jungle se disputent âprement chaque parcelle de terrain, au milieu de grands blocs de pierre cassés. La végétation a quasiment fait disparaître une statue qui pointe vers le paradis. Sur sa droite, un chemin s'enfonce dans la jungle.

A. Explorer le chemin.

Impossible si vous avez la carte Aventure 147 (Fiole d'Acide).

PERCEPTION 9

Échec : -8 santé. (Audrie dérange une colonie de fourmis rouges. Elles sortent par milliers et passent sous vos vêtements pour vous mordre.)
(Lisez 6.1)

B. Examiner la statue.

CONNAISSANCES 5

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.
(Lisez 6.2)

6.1

Vous découvrez les restes d'un campement saccagé, une tente déchirée abritant des caisses cassées. Au milieu des débris, vous dénicher tout de même une fiole intacte contenant un étrange liquide vert.

Gagnez 1 légume et la carte Aventure 147 (Fiole d'Acide).
Poursuivez l'exploration du donjon.

6.2

Mac traduit les runes gravées sur la statue.

« Ici repose le géant sanguinaire. Que le totem le garde à jamais endormi. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

7

Impossible si vous avez le jeton Clé Z.

Vous passez devant quatre colonnes semblables à celles qui ornent le hall principal. Mais les sculptures d'animaux sont ici remplacées par des figures végétales : une fougère, une graine, un arbre et une liane. Au fond de la pièce, deux grands tableaux de pierre sont gravés de différentes variétés de plantes et de l'inscription suivante :

« Je ne bouge que lorsque vous détournez le regard, puis couvre le sol où je m'installe. La plus grande qui soit peut s'y installer sans qu'on la voie. Je suis au-dessus d'elle, mais toujours sous la tempête. »

A. Tourner les disques dans l'ordre : liane, fougère, graine, arbre.

(Lisez 7.1)

B. Tourner tous les disques en même temps.

(Lisez 7.2)

C. Tourner les disques dans l'ordre : arbre, liane, graine, fougère.

(Lisez 7.3)

D. Tourner les disques dans l'ordre : fougère, graine, liane, arbre.

(Lisez 7.4)

7.1

Les disques s'enclenchent et les tableaux commencent à pivoter. Des lianes épineuses sortent du centre de la pièce et de l'eau s'infiltré à leurs pieds. Les lianes grandissent à vue d'œil, le filet d'eau se transforme en ruisseau. Les tableaux avancent comme s'ils étaient tirés par les lianes, et ils libèrent un petit torrent qui vous recouvre les chevilles.

Placez le jeton Clé Z en 7. Poursuivez l'exploration du donjon.

7.2

L'équipage se répartit dans la pièce et compte jusqu'à trois avant de tourner simultanément les disques. Ils s'enclenchent succinctement avant de revenir lentement à leur position initiale.

Prenez 1 jeton Fatigue. Poursuivez l'exploration du donjon.

7.3

Un lourd silence s'abat sur vous lorsque vous enclenchez le dernier disque. Puis vous entendez un grattement venant de l'autre bout de la salle. Les lianes qui retenaient les murs en pierres devant lesquels vous êtes passés sont en train de se retirer, provoquant l'effondrement des murs. D'innombrables paires d'yeux reflètent la lumière de vos torches dans l'espace qui vient de s'ouvrir.

COMBAT 12, 13 (Niveau 11)
(Lisez 7.5)

7.4

Un lourd silence s'abat sur vous lorsque vous enclenchez le dernier disque. Puis vous entendez un grattement venant de l'autre bout de la salle. Les lianes qui retenaient les murs en pierres devant lesquels vous êtes passés sont en train de se retirer, provoquant l'effondrement des murs. D'innombrables paires d'yeux reflètent la lumière de vos torches dans l'espace qui vient de s'ouvrir.

COMBAT 12, 13 (Niveau 11)
(Lisez 7.5)

7.5

Les créatures ne saignent pas lorsque vous les démembrerez. Vous vous assurez que tout le monde est encore vie, car le combat a durement éprouvé l'équipage. Lorsque vous vous retournez, vous constatez que les cadavres de vos victimes se sont transformés en racines et en lianes coupées.

« Apparemment, c'était pas le bon ordre », dit Marco en fixant les portes toujours fermées devant vous.

Gagnez 3 XP. Poursuivez l'exploration du donjon.

8

Les fentes qui lézardent les murs sont envahies de palourdes.

A. Récolter les fruits de mer comestibles.

Impossible si vous avez le jeton Exploration H.

RUSE 7

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 8.1)

B. Chercher des perles.

Impossible si vous avez le jeton Exploration G.

CONNAISSANCES 8

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 8.2)

C. « Je suis allergique aux fruits de mer, et les perles n'attirent que les requins. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

8.1

Les coquilles de palourdes sont plus épaisses que vous ne l'auriez pensé, mais elles ne résistent pas à votre persévérance et à vos couteaux.

Gagnez 4 viandes et le jeton Exploration H. Poursuivez l'exploration du donjon.

8.2

Vous trouvez quelques perles, mais seulement dans les plus petits crustacés.

Gagnez 3 pièces et le jeton Exploration G. Poursuivez l'exploration du donjon.

9

Si vous avez le jeton Exploration C ou F, lisez 9.9.

De nombreuses tables sont alignées le long des murs de cette salle. Elles sont couvertes d'un étrange bric-à-brac : bocaux, journaux, os, livres, etc. Un squelette en haillons fait les cents pas devant cet étalage d'objets hétéroclites en marmonnant. Vous l'observez, surpris, mais il continue d'inspecter le bazar présent sur les tables comme si vous n'existiez pas.

Si vous avez le jeton Exploration A lisez 9.1.

A. Parler au squelette.

(Lisez 9.2)

B. Chercher des objets de valeur sur les tables.

(Lisez 9.3)

C. Ne pas déranger le squelette, il est manifestement très occupé.

Poursuivez l'exploration du donjon.

9.1

Tor'nat se faufille entre vous et attrape le squelette par l'épaule. « S'il vous plaît ! Où est-il ?? »

Le squelette le repousse violemment, sans même le regarder. « Va-t'en, maudit voleur ! »

Tor'nat se relève péniblement et revient vers vous.

« C'est lui. Le ... guérisseur... *tousse*... Demandez-lui où il est. »

A. Parler au squelette.

(Lisez 9.2)

B. Chercher des objets de valeur sur les tables.

(Lisez 9.3)

C. Ne pas déranger le squelette, il est manifestement très occupé.

Poursuivez l'exploration du donjon.

9.2

« Qui êtes-vous ? Que faites-vous ici ? » Vous posez tout un tas de questions au squelette, mais il continue de vous ignorer.

A. Chercher des objets de valeur sur les tables.

(Lisez 9.3)

B. « On ne m'ignore pas ainsi sans en subir les conséquences ! » Attaquez-le !

(Lisez 9.4.)

C. Vous avez déjà suffisamment dérangé le squelette, il est manifestement très occupé.

Poursuivez l'exploration du donjon.

9.3

Vous commencez à fouiller le bric-à-brac et à récupérer quelques objets.

« Ne touchez pas ce que vous ne pouvez comprendre, êtres de sang ! » Derrière vous, d'autres squelettes sortent du sable.

COMBAT 17, 18, 37 (Niveau 13)

(Lisez 9.5)

9.4

Alors que vous dégainez votre arme, le squelette vous demande calmement : « Pourquoi tant de haine, être de sang ? » Derrière vous, d'autres squelettes sortent du sable.

COMBAT 17, 18, 37 (Niveau 13)

(Lisez 9.5)

9.5

Le bazar qui traînait sur les tables est maintenant recouvert de fragments d'os brisés. Vous trouvez tout de même un bracelet de pierres noires autour du poignet d'un des anciens squelettes.

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 9.6.

Gagnez 3 XP, le jeton Exploration C et la carte Aventure 141 (Totem : Pierre de Vigueur). Poursuivez l'exploration du donjon.

9.6

« C'est sûrement ça, donnez-le-moi ! » crie Tor'nat d'une voix défaillante où se mêlent espoir et supplication.

A. Le laisser prendre le bracelet.
(Lisez 9.7)

B. « On l'a trouvé, il est à nous. »
(Lisez 9.8)

9.7

Vous lui tendez le bracelet et il vous l'arrache des mains. Il l'enfile aussitôt sur son poignet desséché. Sa peau noircie et morte reprend des couleurs, et il crie de douleur lorsque la transformation se propage à son visage. Il touche son bras régénéré et tombe à genoux. Lorsqu'il prend son visage dans ses mains, celui-ci se transforme en sable et se détache de son crâne. L'ensemble de son corps se désagrège et il ne reste bientôt plus de lui qu'un petit tas de sable. Le bracelet trône à son sommet comme si une main invisible l'avait posé là.

L'équipage est interloqué par cette scène macabre. Mac étale délicatement du pied le tas de chiffons et de poussière, vestiges de l'homme maudit. « Le bracelet a dû le régénérer à l'âge qu'il aurait eu aujourd'hui, alors qu'il devrait être mort depuis bien longtemps », dit-elle.

Gagnez 2 pièces, le jeton Exploration F, 3 XP et la carte Aventure 141 (Totem : Pierre de Vigueur). Poursuivez l'exploration du donjon.

9.8

« Bande d'escrocs ! Vous aviez promis de m'aider ! Tor'nat se jette sur vous avec une vivacité étonnante.

D'un seul geste, Rafael repousse l'assaillant avec son marteau. Le sac d'os s'émiette au sol sans laisser la moindre trace de sang.

Gagnez 2 pièces, le jeton Exploration F, 3 XP et la carte Aventure 141 (Totem : Pierre de Vigueur). Poursuivez l'exploration du donjon.

9.9

Maintenant que vous êtes tranquilles, vous fouillez minutieusement la pièce, mais vous ne trouvez que des vieilleries cassées qui s'émiettent dès que vous les ramassez.

Poursuivez l'exploration du donjon.

10

Impossible si vous avez le jeton Exploration F.

Vous découvrez une sorte de machine, étrange assemblage de roues et de blocs de pierre.

A. Essayer d'activer le mécanisme.

CONNAISSANCES 10

Échec : -2 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.
(Lisez 10.1)

B. Aller voir plus loin.

Poursuivez l'exploration du donjon.

10.1

Les engrenages de pierre se mettent à tourner dans un épais nuage de fumée. Un glougloutement résonne dans toute la pièce, et la piscine de sang, accolée au mur du fond, se vide sans que vous ne puissiez comprendre par où le liquide s'évacue.

Gagnez le jeton Exploration F. Poursuivez l'exploration du donjon.

11

Cette galerie est bouchée par un mur fait de coquillages.

Si vous avez le jeton Exploration B, lisez 11.1.

Sinon, poursuivez l'exploration du donjon.

11.1

Lorsque vous sortez la clé en pierre, elle se met à tourner sur elle-même. De petits tentacules sortent des coquillages, qui s'écartent pour révéler une nouvelle salle.

Placez le jeton Clé W en 11. Poursuivez l'exploration du donjon.

12

Si la forteresse était un monstre, sa grande entrée noire serait sa gueule, prête à dévorer tous ses visiteurs. D'étranges bruits de grincements et de gargouillements proviennent d'une petite dépendance, à gauche de l'entrée. L'éperon rocheux sur lequel s'élanche la forteresse est plus large qu'elle, formant comme une corniche de chaque côté de ses murs.

A. Explorer la corniche extérieure côté ouest.

RUSE 6

Échec : -4 santé (L'équipage s'approche un peu trop de la lave pour observer des poissons noirs sautant joyeusement dans le lac en fusion.)

(Lisez 12.1)

B. Inspecter la dépendance et ses bruits étranges.

(Lisez 12.2)

C. « Méfions-nous, on ne sait pas ce qu'il peut y avoir à l'intérieur. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

12.1

Vous avancez doucement sur la corniche, accablés par la chaleur, en espérant trouver une autre entrée. Votre progression s'arrête à l'arrière de la forteresse, où ses murs plongent directement dans la lave. Vous remarquez quelques dessins griffonnés sur l'enceinte, représentant des personnages qui marchent, un poisson, et un serpent piétiné.

-1 santé pour tous les membres d'équipage. Poursuivez l'exploration du donjon.

12.2

Vous ouvrez la porte ronde de la dépendance, et découvrez un labyrinthe inextricable de tuyaux et d'engrenages polis. Vous avez la nette impression que la lave s'écoule dans ces tuyaux.

A. Saboter le système.

Impossible si vous avez le jeton Exploration D ou F.

FORCE 7

Échec : -5 santé.

(Lisez 12.3)

B. Récupérer les pièces métalliques intéressantes.

Impossible si vous avez le jeton Exploration F.

SAVOIR-FAIRE 8

Échec : -6 santé.

(Lisez 12.4)

C. « C'est un coup à se brûler avec la lave. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

12.3

Vous prenez le temps d'étudier le système avant de choisir la section à laquelle vous attaquer. Vous fracassez le tuyau qui laisse échapper de la vapeur.

Gagnez le jeton Exploration D et 2 XP. Poursuivez l'exploration du donjon.

12.4

Audrie et Rafael débattent des pièces les plus faciles à retirer, et les plus valorisables à la revente. Ils finissent par se mettre d'accord et démontent plusieurs engrenages en laiton. Certains tuyaux ne tardent pas à éclater, et l'équipage évacue le local en refermant bien la porte derrière lui. Mais le grondement qui en provient se fait de plus en plus fort, et la porte saute à son tour. De la lave s'échappe lentement de la dépendance, grondant et craquant à mesure qu'elle refroidit.

Gagnez le jeton Exploration F et 3 pièces. Poursuivez l'exploration du donjon.

13

Vous êtes trainée dans l'eau froide à un rythme soutenu. La balade sous-marine ne dure que quelques secondes avant que vous soyez rejetée sans ménagement dans un endroit sec. Vous reprenez difficilement votre souffle lorsque vous voyez le serpent recracher Rafael juste à côté de vous avant de retourner à l'eau. Tout l'équipage est bientôt là, mouillé et transi de froid. La petite grotte dans laquelle vous vous trouvez renferme un énorme coffre en pierre. Lorsque vous vous en approchez, le couvercle coulisse, et révèle une impressionnante quantité d'objets sculptés en bois et en os. Une petite pierre sculptée trône sur l'ensemble.

Vous suivez un passage étroit et sec qui vous ramène jusqu'à la surface. Vous ressortez par le mausolée qui se trouve juste devant l'entrée de la crypte.

Gagnez 1 os porte-bonheur, 1 artefact, le jeton Exploration D, et la carte Aventure 140 (Totem : Pierre Lunatique). Défaussez le jeton Exploration C. Déplacez le jeton Lanterne en 1. Poursuivez l'exploration du donjon.

14

Au milieu d'une large salle au plafond bas, vous découvrez un puits creusé directement dans le sol. Il est bouché par de grandes planches de bois. D'épaisses poutres soutiennent la partie nord-est de la salle.

A. Découper les poutres pour récupérer le bois.

Impossible si vous avez le jeton Exploration G.

(Lisez 14.1)

B. Pêcher dans le puits.

Impossible si vous avez le jeton Exploration D.

(Lisez 14.2)

C. Le puits est sûrement asséché.

Poursuivez l'exploration du donjon.

14.1

Vous parvenez à retirer plusieurs poutres, mais vous n'avez pas vraiment le temps de vous réjouir. De grandes fissures apparaissent dans le plafond, qui s'effondrent rapidement sur l'équipage dans un épais nuage de poussière. Le passage qui mène au nord-est est condamné par l'éboulement.

-2 santé. Gagnez 2 matériaux et le jeton Exploration G. Poursuivez l'exploration du donjon.

14.2

Laurent casse plusieurs planches avec ses pieds, et plonge ses lignes dans l'obscurité. Vous l'entendez rapidement ronchonner. « Je vous avais bien dit qu'il n'y aurait pas de poisson ici ! » Lorsqu'il remonte ses lignes, il n'y a effectivement pas de poisson au bout, mais...

COMBAT 14, 15, 16 (Niveau 12)

(Lisez 57.6)

15

Si vous avez le jeton Exploration E, lisez 15.3.

Le tunnel s'enfonce doucement dans la roche et se sépare en deux galeries dont l'une mène à une porte en pierre sculptée. Les champignons luminescents éclairent des parois de roche poreuse, couvertes d'oursins rouges et blancs. Un filet d'eau se faufile entre vos pieds, rapidement suivi par le grondement d'une puissante cascade semblant venir d'au-dessus.

A. Repartir d'où vous venez.

(Lisez 15.1)

B. Courir vers le fond du tunnel.

(Lisez 15.2)

15.1

Alors que vous courez vers le hall d'entrée, vous voyez de l'eau jaillir par les fentes et les trous du plafond. Tout l'équipage est rapidement emporté par les flots, qui vous envoient contre les parois couvertes d'oursins et vous entraînent dans les profondeurs du temple. Le torrent vous recrache les uns sur les autres avant de disparaître par un petit bassin, derrière vous.

Gagnez le jeton Exploration E. -1 santé pour tous les membres d'équipage. Déplacez le jeton Lanterne en 44. Poursuivez l'exploration du donjon.

15.2

Alors que vous descendez dans les entrailles du temple, vous voyez de l'eau jaillir par les fentes et les trous du plafond. Vous vous retrouvez piégés dans une impasse. Une vague géante vient vous renverser, et le niveau d'eau monte rapidement. Vous commencez à réfléchir aux décisions qui vous ont menés dans cette tombe aquatique. Mais lorsque l'eau atteint vos épaules, elle cesse brusquement de monter, puis se met à descendre doucement en s'évacuant par un petit bassin situé derrière vous.

Gagnez le jeton Exploration E. Prenez 1 jeton Effrayé. Déplacez le jeton Lanterne en 44. Poursuivez l'exploration du donjon.

15.3

Vous restez sur vos gardes en repassant dans la galerie aux oursins, mais aucune vague ne vient vous emporter cette fois. Mac suggère de récolter quelques oursins au passage.

A. Récolter des oursins.

RUSE 6

Échec : -1 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 15.4)

B. Pas la peine d'attendre la grande marée.

Poursuivez l'exploration du donjon.

15.4

« Seuls les rouges sont comestibles », précise Mac. Vous maîtrisez vite le ramassage d'oursins, et repartez avec de quoi préparer quelques repas.

Gagnez 2 viandes. Défaussez le jeton Exploration E. Poursuivez l'exploration du donjon.

16

Si vous avez le jeton Exploration B, lisez 16.1.

Si vous avez le jeton Exploration C, lisez 16.3.

En vous glissant dans un passage étroit, vous découvrez une petite cave dont la paroi présente une ouverture parfaitement carrée. Vous remarquez qu'un squelette de poisson est gravé à l'intérieur.

Poursuivez l'exploration du donjon.

16.1

En vous glissant dans un passage étroit, vous découvrez une petite cave dont la paroi présente une ouverture parfaitement carrée. Vous remarquez qu'un squelette de poisson est gravé à l'intérieur.

A. Insérer le cube que vous avez trouvé de l'autre côté de la rivière glacée dans l'ouverture.

(Lisez 16.2)

B. Ne rien faire. Vous ne savez pas ce qui pourrait arriver.

Poursuivez l'exploration du donjon.

16.2

Une paroi de la grotte tremble, puis s'effondre. De gros blocs de pierre tombent à vos pieds, révélant une petite pièce cachée. À l'intérieur, vous découvrez une grande lance blanche posée sur un autel.

Gagnez 6 pièces, le jeton Exploration C, et la carte Aventure 137 (Totem : Lance d'Arêtes). Défaussez le jeton Exploration B. Déplacez le jeton Lanterne en 58.

(Lisez 16.4)

16.3

Vous fouillez les gravats et la pièce secrète mais ne trouvez rien d'intéressant.

Poursuivez l'exploration du donjon.

16.4

Alors que vous retournez dans la grande salle, un grondement puissant fait trembler le sol. Des stalactites tombent du plafond lorsqu'un mammouth déboule de l'escalier.

COMBAT 59, 71 (Niveau 12)

Poursuivez l'exploration du donjon.

17

Si vous avez le jeton Exploration D, lisez 17.1.

Une grosse pierre, jaunie et lisse comme de la porcelaine, trône au milieu des ronces. Vous la dégagez, et constatez qu'il s'agit en fait d'une dent géante. En creusant, vous trouvez également quelques belles racines violettes comestibles.

Gagnez le jeton Exploration D. Gagnez 1 topinambour. Poursuivez l'exploration du donjon.

17.1

Vous ne trouvez que des vers au milieu des ronces.

Poursuivez l'exploration du donjon.

18

Si vous avez le jeton Exploration B, lisez 18.1.

De grandes arêtes sont entassées au pied des murs de glace. À l'intérieur d'un crâne, vous trouvez un étrange cube de pierre. Un poisson est gravé sur l'une de ses faces.

Gagnez le jeton Exploration B.

18.1

Impossible si vous avez le jeton Exploration H.

Vous reconnaissez à peine la pièce. La neige a recouvert les murs, créant d'incroyables motifs géométriques qui émerveillent l'équipage. Vous vous sentez en pleine forme.

Retirez 2 jetons Fatigue. Gagnez le jeton Exploration H. Poursuivez l'exploration du donjon.

19

Si vous avez le jeton Exploration G, lisez 19.1.

Impossible si vous avez le jeton Exploration H.

Plusieurs squelettes gisent au fond de la grotte. Vous trouvez également des outils d'extraction rouillés, et la paroi présente d'étranges gravures semblant représenter des yeux au fond du puits.

Gagnez 1 pièce, 1 matériau, 1 bombe, et le jeton Exploration H.

Poursuivez l'exploration du donjon.

19.1

Vous contemplez tristement les gravats condamnant le tunnel qui s'est effondré lorsque vous avez retiré les poutres de soutènement.

Poursuivez l'exploration du donjon.

20

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 20.2.

Vous entrez dans une immense caverne de glace. Un grognement résonne et trois créatures vous attaquent !

COMBAT 9, 60, 61 (Niveau 16)

(Lisez 20.1)

20.1

Le monstre épineux portait une clé taillée dans une grande arête de poisson.

Gagnez 1 artefact, 1 pièce, 1 charbonite, et le jeton Exploration A.

Poursuivez l'exploration du donjon.

20.2

L'endroit est désert.

Poursuivez l'exploration du donjon.

21

Impossible si vous avez (ou avez eu) le jeton Clé W.

Une porte en bois bloque l'accès à la salle suivante. À travers le trou de la serrure, vous pouvez apercevoir un sol carrelé, et une pile de débris de bois et de tissus déchirés.

Si vous avez le jeton Exploration B, lisez 21.1

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 21.2

A. Défoncer la porte.

FORCE 6

Échec : -2 santé.

(Lisez 21.3)

B. Passer votre chemin. Il n'y a manifestement rien d'intéressant ici.

Poursuivez l'exploration du donjon.

21.1

Vous glissez délicatement l'os cylindrique dans le trou de la serrure. Lorsque vous le tournez, les rainures l'entraînent encore plus profondément dans l'épaisseur de la porte, jusqu'à presque disparaître lorsque la porte s'ouvre enfin.

Placez le jeton Clé W en 21. Poursuivez l'exploration du donjon.

21.2

Tor'nat grogne pendant que vous examinez la pièce. « Vous perdez votre temps. Les voleurs dormaient là quand ils s'étaient installés dans la grotte, mais ça fait plus de 100 ans qu'ils sont partis. »

« 100 ans ? Comment savez-vous qu'ils sont partis depuis si longtemps ? » demandez-vous naïvement.

« Oh, c'est ce que dit la rumeur. »

A. Ignorer les dires de Tor'nat et défoncer la porte.

FORCE 6

Échec : -2 santé.

(Lisez 21.3)

B. Il a probablement raison, il n'y a que des débris là-dedans.

Poursuivez l'exploration du donjon.

21.3

Vous parvenez à défoncer la porte à l'aide de vos outils et de vos armes.

Placez le jeton Clé W en 21. Poursuivez l'exploration du donjon.

22

Des motifs en spirale, sur le sol et le plafond de la salle, sont reliés par de fines colonnes de pierre opalescentes. La Pierre du Nautilus trône en leur centre.

Gagnez la carte Aventure 138 (Totem : Pierre du Nautilus).

Poursuivez l'exploration du donjon.

23

Impossible si vous avez le jeton Clé X.

De grandes racines épineuses et tordues sortent des murs et du plafond, et bloquent complètement un passage menant vers l'ouest. Vous envisagez un instant de les brûler mais vous découvrez qu'elles sont trop humides à cause de l'eau qui ruisselle sur les parois.

A. Découper les racines.

FORCE 6

Échec : -1 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 23.1)

B. Vous faufiler entre les racines.

(Lisez 23.2)

C. Manifestement, personne n'est passé par là depuis longtemps. Il n'y a sûrement rien d'intéressant.

Poursuivez l'exploration du donjon.

23.1

Les racines sont bien plus résistantes que vous ne le pensiez, et leur cœur bien vert prouve qu'elles sont plus vivantes qu'elles n'en ont l'air. Elles semblent même se défendre lorsque vous les écarterez pour vous frayer un chemin.

-1 santé pour chaque membre d'équipage qui a participé au défi. Placez le jeton Clé X en 23. Poursuivez l'exploration du donjon.

23.2

Vous estimez que les racines sont suffisamment souples pour les écarter afin de créer un passage. La chose ne se fait pas sans douleur, mais vous cassez quelques épines pour vous assurer de pouvoir revenir plus facilement.

-1 santé pour tous les membres d'équipage. Placez le jeton Clé X en 23. Poursuivez l'exploration du donjon.

24

Si vous avez le jeton Exploration C, lisez 24.4.

Si vous avez le jeton Exploration D, lisez 24.5.

Vous enjambez les restes du calamar de pierre pour accéder à ce qui ressemble à une salle du conseil, occupée par un groupe d'humains à la peau pâle. Ils scintillent comme les champignons et les coraux présents dans ces galeries souterraines. Leurs visages inexpressifs ne trahissent pas le moindre sentiment, mais ils vous font malgré tout comprendre que vous n'êtes pas les bienvenus.

« Que faites-vous ici ? Et pourquoi avez-vous détruit le gardien ancestral de ce temple ? »

A. « Nous venons reprendre le temple pour les blapherines. »
(Lisez 24.1)

B. « Nous sommes venus piller le temple. »
COMBAT 68, 69, 76, 78 (Niveau 20)
(Lisez 24.2)

24.1

« Ah ! Mais bien sûr ! Mais ne l'auraient-elles pas déjà elles-mêmes volé ? Notre peuple a été le premier à occuper ce lieu sacré. Nous n'avons fait que reprendre ce qui nous appartenait. Si vous faites immédiatement une offrande, nous pourrions peut-être pardonner votre offense, et vous laisser repartir. Il y a déjà eu bien assez de violences aujourd'hui. »

L'une des blapherines s'avance : « Ils mentent, capitaine ! Ce n'est qu'une bande d'usurpateurs ! »

A. Attaquer les nomades pannéens.
COMBAT 68, 69, 76, 78 (Niveau 20)
(Lisez 24.2)

B. Attaquer les blapherines.
(Lisez 24.3)

24.2

« Au nom des blapherines, je vous remercie de nous avoir aidées à reprendre notre temple. Nous avons trouvé cette clé en pierre sur l'un des leurs. Elle ouvre la salle qui renferme la Pierre du Nautilus. Nous souhaitons vous l'offrir, en mémoire de votre sacrifice. »

Gagnez les jetons Exploration B et C, et 6 XP. Poursuivez l'exploration du donjon.

24.3

Les blapherines sont interloquées et éccœurées que vous croyiez l'histoire des Pannéens, et que vous vous retourniez ainsi contre elles. Mais elles ne sont pas des combattantes. L'une d'entre elles récupère la pierre triangulaire que vous avez trouvée dans les restes du calamar de pierre, et elles se s'enfuient rapidement dans les galeries.

La matriarche pannéenne vient vous taper sur l'épaule. « Vous êtes sage parmi les sages. Ces nuisibles de blapherines ne sont que sounoiserie. Elles essaient de nous voler ce temple, construit par nos ancêtres, depuis si longtemps... Je vous prie de prendre cette clé en pierre. Grâce à elle, vous pourrez récupérer la Pierre du Nautilus, qui vous aidera à rentrer chez vous. »

Défaussez le jeton Exploration A. Gagnez les jetons Exploration B et D. Poursuivez l'exploration du donjon.

24.4

Les blapherines vous remercient encore de les avoir aidées alors qu'elles s'occupent déjà de faire disparaître au plus vite la moindre trace de la présence des Pannéens.

Poursuivez l'exploration du donjon.

24.5

Les Pannéens vous couvrent à nouveau de louanges, et vous offrent une petite boîte de thé parfumé aux oursins, tout en échafaudant des plans pour se débarrasser enfin des blapherines, une bonne fois pour toutes.

Gagnez 1 thé rouge. Poursuivez l'exploration du donjon.

25

Impossible si vous avez le jeton Exploration C.

Vous suivez la corniche coté est et découvrez une douzaine de formes carbonisées sur le sol. En regardant de plus près, vous constatez qu'il s'agit de cadavres. Certains sont humains, mais vous ne parvenez pas à identifier les autres.

A. Dépouiller les corps.

(Lisez 25.1)

B. « Il fait trop chaud ici. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

25.1

Certains corps sont bien trop abimés, mais vos efforts sont récompensés lorsque vous découvrez quelques pièces qui n'ont pas fondu en dépit de la chaleur intense.

Piochez le destin : sur 1 à 3, -7 santé ; sur 4 ou 5, -4 santé ; sur 6, -1 santé. Gagnez 2 pièces, 1 potion, et le jeton Exploration C. Poursuivez l'exploration du donjon.

26

Si vous avez les jetons Clé X et Y, vous pouvez traverser la rivière glacée et passer 26 et 64.

Une crevasse coupe la pièce en deux, comme si un cataclysme avait littéralement déchiré la montagne. Une rivière glacée s'écoule au fond de la faille. L'autre côté est trop éloigné pour pouvoir sauter, mais vous pourriez sans doute traverser la rivière.

A. Traverser la rivière à la nage.

(Lisez 26.1)

B. Construire un pont.

Payez 2 matériaux.

SAVOIR-FAIRE 10

Échec : -5 santé. Vous pouvez reprendre les 2 matériaux. Vous pouvez réessayer ou basculer sur les options A ou C.

(Lisez 26.2)

C. Rebrousser chemin.

Poursuivez l'exploration du donjon.

26.1

L'eau glacée s'infiltré dans vos vêtements et vous gèle jusqu'aux os, tandis que les glaçons vous entaillent les mains. Vous remontez de l'autre côté complètement trempés et frigorifiés.

-11 santé. Prenez 1 jeton Affaibli. Placez le jeton Lanterne sur la salle au nord de la rivière glacée. Poursuivez l'exploration du donjon.

26.2

Vous fabriquez une passerelle pour traverser la crevasse, et vous la calez contre des rochers.

Placez le jeton Clés X et Y en 26 et 64. Vous pouvez désormais traverser la rivière à volonté, dans les deux sens. Poursuivez l'exploration du donjon.

27

Impossible si vous avez le jeton Clé Y.

Un gouffre béant, rempli d'une eau stagnante, vous sépare du couloir suivant.

A. Construire un pont.

(Dépensez jusqu'à 2 matériaux pour ajouter +2 au destin par matériau dépensé.)

SAVOIR-FAIRE 8

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 27.1)

B. Descendre et traverser à la nage.

FORCE 7

Échec : -4 santé.

(Lisez 27.2)

C. « On n'en ressortira jamais vivant ».

Poursuivez l'exploration du donjon.

27.1

Vous parvenez à assembler un pont qui permet de traverser au point le plus étroit du précipice. Audrie arrive à convaincre tout l'équipage de sa solidité mais se débrouille malgré tout pour ne pas traverser la première.

Placez le jeton Clé Y en 27. Poursuivez l'exploration du donjon.

27.2

Une corde bien attachée autour de la taille, vous affrontez la paroi irrégulière du cratère. L'eau trouble est bien plus froide que vous ne l'imaginiez, mais vous oubliez instantanément ce détail lorsque vous sentez quelque chose frôler votre jambe. Vous remontez de l'autre côté et accrochez la corde pour que l'ensemble de l'équipage puisse traverser à son tour. Mais vous n'arrivez pas à vous départir de la peur que vous avez ressentie lors de votre baignade.

Prenez 1 jeton Effrayé. Placez le jeton Clé Y en 27. Poursuivez l'exploration du donjon.

28

Un squelette se prélassé au soleil en dépit de ses horribles blessures : son crâne et ses côtes sont complètement enfoncés.

Prenez 1 jeton Effrayé. Poursuivez l'exploration du donjon.

29

Le sable dans cette pièce est très fin, et il entrave grandement votre progression. Des chaînes sont rivetées dans un renforcement de la paroi, et de nombreux ossements humains gisent en dessous, à moitié ensevelis dans le sable.

Poursuivez l'exploration du donjon.

30

Impossible si vous avez le jeton Exploration G.

Vous avancez jusqu'au bout de la corniche en longeant le mur d'enceinte. Des serpents opalescents rampent sur la lave en fusion, juste en dessous de vous. Vous découvrez d'autres corps calcinés. L'un d'entre eux a été mystérieusement épargné par la chaleur étouffante. Il porte de magnifiques bracelets en or finement sculptés.

Piochez le destin : sur 1 à 3, -7 santé ; sur 4 ou 5, -4 santé ; sur 6, -1 santé. Gagnez 2 artefacts et le jeton Exploration G. Poursuivez l'exploration du donjon.

31

Impossible si vous avez le jeton Clé X.

Votre progression est arrêtée par une épaisse porte en pierre, sculptée de différents animaux marins. La gueule d'une pieuvre abrite un trou de serrure triangulaire.

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 31.1.

Poursuivez l'exploration du donjon.

31.1

La pierre triangulaire que vous avez trouvée dans les débris du calamar de pierre rentre parfaitement dans le trou. Lorsque vous l'insérez, la pieuvre sculptée s'anime et nage au milieu des autres sculptures de la porte qui se met à trembler avant de coulisser doucement dans le sol.

Placez le jeton Clé X en 31. Poursuivez l'exploration du donjon.

32

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 32.1.

Impossible si vous avez (ou avez eu) le jeton Clé X.

Une porte en pierre lisse bloque votre progression.

A. Essayer de faire bouger la porte.

SAVOIR-FAIRE 6

Échec : -1 matériel. (Vous cassez une bonne planche en l'utilisant pour faire levier.)

(Lisez 32.2)

B. Les trésors sont probablement ailleurs de toute façon.

Poursuivez l'exploration du donjon.

32.1

Alors que vous vous approchez d'une porte en pierre, Tor'nat glisse la main dans un trou du mur, et vous entendez un bruit de frottement. La porte se met à coulisser et disparaît dans la paroi, dévoilant une nouvelle salle. « Je vous attends ici. Cette salle est infestée d'insectes, et ce que je cherche n'est pas là », marmonne-t-il entre deux quintes de toux.

Placez le jeton Clé X en 32. Poursuivez l'exploration du donjon.

32.2

Pendant que Gregory et Rafael malmènent la porte, Kasumi remarque un trou dans le mur. Lorsqu'elle met la main dedans, vous entendez un bruit de frottement. La porte se met à coulisser et disparaît dans la paroi, dévoilant une nouvelle salle.

Placez le jeton Clé X en 32. Poursuivez l'exploration du donjon.

33

Impossible si vous avez le jeton Clé W.

Vous vous retrouvez face à une porte en fer, verrouillée et couverte de givre.

A. Forcer la porte.

FORCE 12

Échec : -5 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 33.1)

B. Essayer de l'ouvrir avec la clé en arête.

Nécessite le jeton Exploration A.

SAVOIR-FAIRE 5

Échec : -3 santé.

(Lisez 33.2)

C. Aller voir plus loin.

Poursuivez l'exploration du donjon.

33.1

Vous enfoncez la porte qui s'écrase au sol dans un immense fracas.

Placez le jeton Clé W en 33.

33.2

La clé déverrouille la porte, mais casse dans la serrure. Vous luttez pour ouvrir la porte, entravée par le poids de la neige que vous devez pousser avec elle.

Placez le jeton Clé W en 33. Défaussez le jeton Exploration A.

34

Un autel en pierre verte trône sur une estrade sculptée directement dans la roche, au fond de la pièce. Contrairement à tout ce qui l'entoure, l'autel est propre et sec, et complètement dépourvu de moisissure et de racine. Un récipient en forme de bol, posé sur l'autel, contient de l'ambroisie couleur ambre.

A. Prendre l'ambroisie.

Impossible si vous avez le jeton Exploration A.

(Lisez 34.1)

B. Faire une offrande.

Impossible si vous avez le jeton Exploration A ou B.

(Lisez 34.2)

C. Mieux vaut ne toucher à rien.

Poursuivez l'exploration du donjon.

34.1

Vous récupérez l'ambroisie dans un bocal. Cette manipulation diffuse son parfum enchanteur dans toute la pièce. Lorsqu'il entre dans vos narines, il semble gagner le moindre recoin de votre corps et de votre esprit. Lorsque vous avez tout récupéré, les failles qui fissurent les murs de toutes parts laissent échapper un long et glacial courant d'air qui souffle vos torches. Vous les rallumez, et constatez que l'autel a été cassé par les racines épineuses.

Retirez 1 jeton Fatigue. Prenez 1 jeton Effrayé, et 1 jeton Folie. Gagnez 1 ambroisie et le jeton Exploration A. Poursuivez l'exploration du donjon.

34.2

Mac parvient à vous convaincre d'offrir votre sang et vous tend une épine arrachée aux racines qui vous entourent. Vous tendez la main au-dessus de l'autel et serrez la main comme pour écraser la racine. La douleur est tout aussi intense que cathartique, alors que vous sentez votre sang couler au creux de votre main. Le sang est absorbé aussitôt qu'il rentre en contact avec le bol, comme s'il s'évaporerait instantanément. Une chaleur réconfortante envahit la pièce.

-1 santé. Retirez 1 jeton Fatigue et 1 jeton État. Gagnez le jeton Exploration B. Poursuivez l'exploration du donjon.

35

La pièce semble avoir servi de dortoir, il y a fort longtemps. Vous ne trouvez qu'un bocal au milieu de chiffons sales et déchirés.

Gagnez 1 herbes séchées. Défaussez le jeton Clé W. Déplacez le jeton Lanterne en 42. Poursuivez l'exploration du donjon.

36

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 36.2.

Si vous avez la carte Aventure 136 (Masque Éthéré), lisez 36.5.

Vous approchez du gigantesque crâne qui marque l'entrée du site. Un liquide rouge visqueux ressemblant à du sang s'écoule par ses yeux sur les pierres de la pyramide, avant de s'évacuer par le flan.

A. Inspecter la bouche et les yeux du crâne.

CONNAISSANCES 6

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 36.1)

B. Laisser le crâne tranquille pour le moment.

Poursuivez l'exploration du donjon.

36.1

Vous n'arrivez pas à déterminer d'où vient le sang, mais vous remarquez qu'il manque trois dents dans la mâchoire, où leurs emplacements ronds sont encore visibles. Si vous retrouvez les dents, vous pourrez peut-être les remettre en place.

Gagnez le jeton Exploration A. Poursuivez l'exploration du donjon.

36.2

Il manque plusieurs dents dans la mâchoire. Que se passerait-il si vous les retrouviez et les remettiez en place ?

Si vous avez les jetons Exploration B, C, et D, lisez 36.3.

Sinon, poursuivez l'exploration du donjon.

36.3

Vous remettez les dents dans la mâchoire. Au début, vous ne remarquez rien de particulier en dehors du filet de sang qui s'écoule des yeux, dont le débit augmente légèrement. Mais bientôt, ce sont des hectolitres de sang qui se déversent. Le crâne se met à trembler, et la mâchoire s'ouvre d'un coup, révélant une grosse langue molle sur laquelle est posé un masque étrange orné d'une pierre sculptée.

A. Prendre le masque.
(Lisez 36.4)

B. Vous éloigner de cette grande bouche avant d'y laisser vos bras !

Défaussez le jeton Exploration A. Poursuivez l'exploration du donjon.

36.4

Vous saisissez le masque d'un geste vif et retirez immédiatement votre bras, de peur que la bouche ne se referme sur vous. Le flot de sang qui s'écoule des yeux ralentit, puis s'arrête. Le crâne s'ébranle avant de s'adresser à vous d'une voix caverneuse qui fait trembler le sol.

« Merci de m'avoir libéré ! » dit le crâne. Un lourd silence s'abat sur les lieux, l'équipage reste bouche bée. Le crâne ne bouge plus, tout est de nouveau calme.

Prenez 1 jeton Effrayé. Gagnez 2 XP et la carte Aventure 136 (Masque Éthéré). Défaussez le jeton Exploration A. Poursuivez l'exploration du donjon.

36.5

Vous observez l'immense crâne avec inquiétude, de peur que sa bouche ne s'ouvre de nouveau.

Poursuivez l'exploration du donjon.

37

Impossible si vous avez le jeton Clé Y.

Si vous avez le jeton Exploration H, lisez 37.1.

L'entrée de la forteresse est haute de deux étages. Aucune lumière ne semble pouvoir pénétrer les ténèbres qui règnent en ces lieux. Lorsque vous entrez, vous ressentez comme un filet d'huile froide couler dans votre dos, et une poussière irritante vous pique les yeux.

Désorientés, vous vous frottez les yeux et vous retrouvez dans une pièce baignée de lumière, bien que vous soyez incapables d'en identifier la source. Deux grandes statues de guerriers en armure, et une statue encore plus grande de dragon, perchée sur une arche monumentale au-dessus d'un escalier, semblent surveiller la pièce.

A. Inspecter les lieux.
(Lisez 37.1)

B. Vous ne vous sentez pas à votre aise ici.
Gagnez le jeton Exploration H. Poursuivez l'exploration du donjon.

37.1

Lorsque vous vous approchez de l'escalier, les trois statues changent de couleur et se mettent à bouger. Les deux guerriers vous bloquent l'accès, et le dragon pousse un cri menaçant alors qu'il descend lui aussi bloquer l'escalier.

« Bienvenue dans la gueule de Shorme. Êtes-vous venus vous offrir en sacrifice ? »

COMBAT 27, 50, 54 (Niveau 17)
(Lisez 37.2)

37.2

Lorsque vous les abattez, chaque statue animée se brise en une myriade de petites billes noires, qui semblent fondre avant de s'écouler dans les fissures du sol.

Placez le jeton Clé Y en 37. Gagnez 5 XP. Poursuivez l'exploration du donjon.

38

Deux tunnels se présentent devant vous. Les rayons du soleil s'infiltrèrent à travers quelques failles, éclairant timidement les parois brillantes, recouvertes de champignons scintillants.

Poursuivez l'exploration du donjon.

39

Un énorme serpent aux rayures jaunes et noires arpenté les couloirs.

A. Éviter le serpent.

PERCEPTION 7

Échec : lisez 39.1.

Poursuivez l'exploration du donjon.

B. Étudier le serpent.

Impossible si vous avez le jeton Exploration H.

Échec : lisez 39.1.

(Lisez 39.2)

39.1

Le serpent vous repère mais semble vous ignorer.

Poursuivez l'exploration du donjon.

39.2

Le serpent vous remarque à peine. Vous repérez un anneau doré au milieu de son corps.

A. Essayer de récupérer l'anneau doré.

(Lisez 39.3)

B. Laisser le serpent tranquille.

Poursuivez l'exploration du donjon.

39.3

Le serpent se montre étonnamment conciliant, et vous lui retirez facilement l'anneau doré. Il s'éloigne doucement, et disparaît par un trou dans le mur.

« On devrait pouvoir en tirer un bon prix », se réjouit Mac.

Gagnez 2 pièces et le jeton Exploration H. Poursuivez l'exploration du donjon.

40

Impossible si vous avez le jeton Exploration F.

Vous repérez un tas de poutres ensevelies sous la neige.

A. Ramasser le bois.

FORCE 7

Échec : -4 santé.

Gagnez 2 matériaux et le jeton Exploration F.

Poursuivez l'exploration du donjon.

B. Continuer votre progression.

Poursuivez l'exploration du donjon.

41

Ici, les murs ne sont qu'un assemblage de pierres cassées maintenues par un réseau de racines épineuses.

Poursuivez l'exploration du donjon.

42

Impossible si vous avez le jeton Exploration B.

Vous vous retrouvez dans une immense grotte naturelle. Quelques gros rochers émergent comme des îles au milieu d'une mer de sable.

A. Essayer de déplacer les rochers.

FORCE 5

Échec : -3 santé et prenez 1 jeton Affaibli. (Des petits scorpions blancs, cachés dans le sable, vous piquent alors que vous essayez de déplacer les rochers.)

(Lisez 42.1)

B. Aller voir plus loin.

Poursuivez l'exploration du donjon.

42.1

Votre instinct ne vous a pas trompé ! Sous l'un des rochers que vous avez déplacés, vous découvrez une cachette aménagée au milieu de quelques briques. Elle contient, entre autres, un os cylindrique dans lequel sont taillées d'étranges rainures.

Gagnez 1 artefact et le jeton Exploration B. Poursuivez l'exploration du donjon.

43

Impossible si vous avez le jeton Clé Z.

Si vous avez le jeton Exploration H, lisez 37.1.

Si vous avez le jeton Clé Y, lisez 43.1.

L'entrée de la forteresse est haute de deux étages. Aucune lumière ne semble pouvoir pénétrer les ténèbres qui règnent en ces lieux. Lorsque vous entrez, vous ressentez comme un filet d'huile froide couler dans votre dos, et une poussière irritante vous pique les yeux.

Désorientés, vous vous frottez les yeux et vous retrouvez dans une pièce baignée de lumière, bien que vous soyez incapables d'en identifier la source. Deux grandes statues de guerriers en armure, et une statue encore plus grande de dragon, perchée sur une arche monumentale au-dessus d'un escalier, semblent surveiller la pièce.

A. Inspecter les lieux.

(Lisez 37.1)

B. Vous ne vous sentez pas à votre aise ici.

Gagnez le jeton Exploration H. Poursuivez l'exploration du donjon.

43.1

Une inquiétante cheminée est installée dans le mur est. Des barreaux métalliques semblent retenir les flammes qui dansent dans le foyer. Lorsque vous vous approchez, les flammes grondent et prennent la forme d'un chien.

A. Essayer de trouver un moyen de le faire sortir.

CONNAISSANCES 7

Échec : -5 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 43.2)

B. « Cette créature n'est sûrement pas là pour rien. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

43.2

En inspectant le mur autour de la cheminée, vous découvrez quatre appliques mobiles. Lorsque vous abaissez la dernière d'entre elle, les barreaux de la cheminée se retirent dans le sol. Les flammes s'en échappent immédiatement et se jettent sur l'équipage avant de se dissiper. Le fond de la cheminée s'ouvre alors, laissant apparaître une nouvelle pièce.

-5 santé. Placez le jeton Clé Z en 43.

Poursuivez l'exploration du donjon.

44

Le bassin par lequel l'eau s'est évacuée détourne votre attention des parois luisantes de cette pièce. Son eau violette est transparente et lisse comme du cristal.

« On n'essayerait pas de pêcher, hein ? » propose Laurent.

A. Laisser Laurent poser ses cannes.

CONNAISSANCES 5

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 44.1)

B. « Apparemment, il n'y a pas le moindre poisson. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

44.1

Laurent parvient à remonter quelques poissons de roche aveugles.

Gagnez 1 viande. Poursuivez l'exploration du donjon.

45

Impossible si vous avez le jeton Exploration E.

Un squelette gît au milieu de cette salle. Les os de ses mains sont repliés sur un sac en toile.

A. Fouiller le sac.

(Lisez 45.1)

B. Ignorer le squelette.

Poursuivez l'exploration du donjon.

45.1

Lorsque vous plongez les mains dans le sac, quelque chose vous mord ! Vous retirez vos mains, et une grosse araignée rouge s'échappe du sac avant d'aller se réfugier dans une fente de la paroi.

Prenez 1 jeton Poison.

En ouvrant le sac, vous découvrez une petite bombe ronde à l'intérieur.

Gagnez 1 bombe et le jeton Exploration E. Poursuivez l'exploration du donjon.

46

Impossible si vous avez le jeton Exploration E.

Côté sud de cette pièce, vous découvrez un ensemble de tonneaux soigneusement dissimulés contenant une impressionnante quantité de nourriture.

Gagnez 1 saucisse, 1 mohg, 2 légumes et le jeton Exploration E. Poursuivez l'exploration du donjon.

47

Impossible si vous avez la carte Aventure 143 (Fouet Tressé). Si vous avez le jeton Exploration E, lisez 47.2.

Le passage qui mène à cette alcôve est envahi par une telle quantité de sable fin que vous devez ramper comme un serpent pour avancer. À l'intérieur, il n'y a qu'encore plus de sable.

A. Creuser !

FORCE 6

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 47.1)

B. « Évitions de nous fatiguer inutilement. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

47.1

Vous devez remuer le sable un long moment avant de pouvoir vous agenouiller, puis vous tenir debout. Votre persévérance est récompensée lorsque vous découvrez des ossements et un magnifique fouet tressé.

Gagnez 1 os porte-bonheur et la carte Aventure 143 (Fouet Tressé). Poursuivez l'exploration du donjon.

47.2

À moitié enfouis dans le sable, vous trouvez des ossements et un magnifique fouet tressé.

Gagnez 1 os porte-bonheur et la carte Aventure 143 (Fouet Tressé). Poursuivez l'exploration du donjon.

48

Au sommet de la butte, vous découvrez les restes encore fumants d'un feu de camp dans une petite grotte. En regardant autour de vous, vous remarquez un moineau blanc et rose, posé sur le mausolée. Il s'envole, et passe juste au-dessus de votre tête pour aller se cacher dans les racines qui recouvrent la falaise.

A. Attendre que le moineau ressorte.

Impossible si vous avez le jeton Exploration E ou F.

PERCEPTION 6

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 48.1)

B. Mettre le feu aux racines.

Impossible si vous avez le jeton Exploration F.

CONNAISSANCES 5

Échec : -3 santé.

(Lisez 48.2)

48.1

Vous surveillez attentivement les ronces, à l'endroit où l'oiseau est entré. Vous croyez le voir, posé sur le mausolée. Sûrement un autre oiseau qui lui ressemble. Pendant que vous vous essayez à l'ornithologie, l'équipage ramasse quelques baies et une herbe médicinale rare.

Gagnez 1 fleur de Zagi, 1 légume, et le jeton Exploration E.

Poursuivez l'exploration du donjon.

48.2

Vous allumez un feu sous les racines. Elles sont dévorées par les flammes, et de nombreux moineaux s'en échappent. Une fois le feu éteint, les racines réduites en poussière laissent apparaître les innombrables cavités qui constellent la falaise. Chacune abrite à présent un petit tas de cendres. Au pied de la falaise, vous apercevez les cadavres calcinés des oiseaux qui n'ont pas pu échapper aux flammes.

Gagnez 2 viandes, 1 jeton Déprimé, et le jeton Exploration F.

Poursuivez l'exploration du donjon.

49

Deux rochers aux formes étranges sont enserrés dans le mur est de cette pièce. Ils vous font penser à deux visages qui regarderaient dans des directions opposées.

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 49.1.

Poursuivez l'exploration du donjon.

49.1

« Je ne sais pas à quoi correspondent ces deux rochers, mais je sais qu'ils sont liés à la porte de la salle suivante », vous dit Tor'nat alors que vous examinez les rochers.

(Lisez 49)

OU

Poursuivez l'exploration du donjon.

50

Impossible si vous avez la carte Aventure 142 (Bassine sans Fond).

Vous entrez dans un grand dortoir équipé de lits en mousse le long des murs. Des tables et de chaises en bois flotté occupent le milieu de la pièce. Deux Pannéens se lèvent en sursaut en vous voyant entrer et se jettent sur leurs armes.

Si vous avez le jeton Exploration C, lisez 50.1.

A. Attaquer les Pannéens !

COMBAT 70, 77 (Niveau 12)

(Lisez 50.2)

B. Battre en retraite !

-1 santé. Prenez 1 jeton Fatigue. Poursuivez l'exploration du donjon.

50.1

« Nous avons déjà battu votre groupe. Dégagez, et ne revenez jamais ! »

Les Pannéens sont surpris et affolés de vous voir avec la clé en pierre à la main. Les blapherines entrent à leur tour et menacent les nomades, qui lâchent leurs armes et se retirent dans les tunnels. Vous fouillez le dortoir et trouvez une étrange bassine en laiton.

Gagnez 1 volanterne, 1 légume, 2 pièces, et la carte Aventure 142 (Bassine sans Fond). Poursuivez l'exploration du donjon.

50.2

Vous vous débarrassez des Pannéens, et trouvez quelques objets intéressants en fouillant le dortoir, dont une étrange bassine en laiton.

Gagnez 1 antidote, 1 volanterne, 1 légume, 2 pièces, 3 XP, et la carte Aventure 142 (Bassine sans Fond). Poursuivez l'exploration du donjon.

51

Vous découvrez une petite pièce contenant un grand rocher rectangulaire posé sur le sable, percé de six trous carrés. Une pièce d'or est logée dans chaque trou.

A. Prendre les pièces.

(Lisez 51.1)

B. Ça ressemble à un piège.

Poursuivez l'exploration du donjon.

51.1

Vous plongez délicatement la main dans un trou pour en récupérer la pièce. Vous ressentez la même douleur qu'en mettant les mains dans les trous du mur. Mais l'avidité vous fait passer outre et vous récupérez ainsi les pièces de tous les trous.

-3 santé. Gagnez 6 pièces, et 1 jeton Affaibli. Défaussez le jeton Clé Z. Déplacez le jeton Lanterne en 29. Poursuivez l'exploration du donjon.

52

De petits filets d'eau ruissellent sur le sol du couloir, et alimentent une large palette de moisissures colorées.

A. Chercher des champignons comestibles.

Impossible si vous avez le jeton Exploration G.

RUSE 5

Échec : poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 52.1)

B. Manger tous les champignons que vous trouvez.

Impossible si vous avez le jeton Exploration H.

(Lisez 52.2)

C. Les champignons ne vous inspirent pas confiance.

Poursuivez l'exploration du donjon.

52.1

Les failles qui fissurent les parois du couloir sont envahies de champignons. Certaines variétés vous sont complètement inconnues, mais vous en identifiez d'autres que vous savez comestibles. Vous ramassez de quoi agrémenter plusieurs repas.

Gagnez 2 légumes et le jeton Exploration G. Poursuivez l'exploration du donjon.

52.2

Vous estimez qu'aucun champignon toxique ne pourrait pousser ici, et vous oubliez toutes les précautions d'usage. L'équipage ramasse un maximum de champignons, et tout le monde s'assoit pour partager un véritable banquet fongique.

Avant de lire la suite ! Vous devez choisir au moins 2 membres d'équipage qui partagent le repas.

Une fois choisis, piochez le destin séparément pour chaque participant, et appliquez les effets suivants :

- 1. le membre d'équipage perd tous ses points de vie restants.*
- 2. le membre d'équipage prend 1 jeton Affaibli.*
- 3. le membre d'équipage prend 1 jeton Folie mais retire 1 jeton Fatigue.*
- 4. le membre d'équipage soigne 1 blessure et retire 1 jeton Fatigue ou État.*
- 5. le membre d'équipage soigne 2 blessures et retire 1 jeton Fatigue ou État.*
- 6. le membre d'équipage soigne toutes ses blessures et retire tous ses jetons Fatigue et État.*

Gagnez le jeton Exploration H. Poursuivez l'exploration du donjon.

53

L'équipage se disperse pour fouiller la pièce. Des tonneaux vides, ainsi que d'autres contenants, vous laissent penser que cet endroit était utilisé pour stocker des provisions.

A. Chercher ce qui pourrait encore être récupérable.

CONNAISSANCES 5

Échec : lisez 53.1.

(Lisez 53.2)

B. Tout a sûrement été mangé par les insectes.

Poursuivez l'exploration du donjon.

53.1

Vous dérangez d'énormes insectes qui dormaient cachés entre les rochers, au fond de la salle.

A. Les combattre.

COMBAT 20, 21 (Niveau 12)

(Lisez 53.3)

B. Vous enfuir !

Prenez 1 jeton Fatigue. Poursuivez l'exploration du donjon.

53.2

Vous trouvez quelques céréales qui semblent encore comestibles, après avoir retiré les insectes présents dans les sacs. Gregory récupère quelques belles pierres.

Gagnez 1 céréale et 1 minerai. Défaussez le jeton Clé X. Déplacez le jeton Lanterne en 42. Poursuivez l'exploration du donjon.

53.3

Du sang vert et des carapaces cassées jonchent le sol, mais au moins vous pouvez explorer tranquillement les lieux.

Gagnez 2 XP, 1 céréale et 1 minerai. Défaussez le jeton Clé X.

Déplacez le jeton Lanterne en 42. Poursuivez l'exploration du donjon.

54

Impossible si vous avez la carte Aventure 146 (Hache d'Obsidienne).

Un immense coffre est installé sur une large estrade, côté nord de cette pièce. Deux imposantes statues de démons semblent surveiller le coffre depuis l'autre côté de la pièce. Au sol, les symboles gravés sur les dalles attirent votre regard : un poisson noir, un serpent blanc, ou un V rouge.

A. Ne marcher que sur les poissons noirs.

(Lisez 54.1)

B. Ne marcher que sur les serpents blancs.

(Lisez 54.2)

C. Ne marcher que sur les V rouges.

(Lisez 54.3)

D. « Évitez de réveiller d'autres statues ! »

Poursuivez l'exploration du donjon.

54.1

Si vous avez le jeton Exploration D, lisez 54.2.

Les dalles ornées de poissons noirs s'enfoncent de quelques centimètres lorsque vous marchez dessus. Vous êtes en plein milieu de la pièce lorsque les yeux des statues s'illuminent, et qu'elles se mettent à cracher du feu sur l'équipage.

-5 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

54.2

Vous traversez tranquillement la pièce, et rejoignez facilement le coffre.

Gagnez 3 pièces, 1 élixir, et la carte Aventure 146 (Hache d'Obsidienne). Poursuivez l'exploration du donjon.

54.3

Si vous avez le jeton Exploration D, lisez 54.2.

Les dalles ornées de V rouges s'enfoncent de quelques centimètres lorsque vous marchez dessus. Vous êtes en plein milieu de la pièce lorsque les yeux des statues s'illuminent, et qu'elles se mettent à cracher du feu sur l'équipage.

-5 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

55

Des escaliers sculptés directement dans la roche vous mènent jusqu'à un grand hall, encombré de déchets et de débris de bois pourri. Le plafond est soutenu par quatre grandes colonnes, chacune ornée d'une sculpture animalière : un éléphant, un oiseau, un poisson et un serpent. À mesure que vous fouillez le hall, vous remarquez une odeur désagréable, de plus en plus présente. En vous retournant, vous découvrez un groupe de Mythéens rangés en ordre de bataille devant la sortie.

COMBAT 1, 3, 5 (Niveau 13)
(Lisez 55.1)

55.1

Une fois les importuns éliminés, vous récupérez quelques affaires sur leurs dépouilles.

Gagnez 1 poudre à canon, 2 céréales, 1 légume, et 3 XP. Poursuivez l'exploration du donjon.

56

D'imposantes mygales orange surgissent de la pénombre en grattant le sol de leurs pattes dorées et de leurs crocs venimeux.

A. Écraser les mygales.

FORCE 9

Échec : -6 santé. Prenez 2 jetons Poison. Poursuivez l'exploration du donjon.

B. Nourrir les mygales.

Payez 1 viande.

CONNAISSANCES 5

Échec : -4 santé. Prenez 2 jetons Poison. Poursuivez l'exploration du donjon.

57

Impossible si vous avez le jeton Clé Y.

Une imposante porte en pierre est encadrée de quatre blocs en saillie. Chacun présente un étrange symbole : deux têtes siamoises, une couronne à trois pointes, un œil rond et un sablier vide.

A. Appuyer sur le bloc avec les deux têtes.
(Lisez 57.1)

B. Appuyer sur le bloc avec la couronne.
(Lisez 57.2)

C. Appuyer sur le bloc avec l'œil.
(Lisez 57.3)

D. Appuyer sur le bloc avec le sablier.
(Lisez 57.4)

E. « Je préfère ne pas prendre de risque. »
Poursuivez l'exploration du donjon.

57.1

Vous poussez la pierre dans le mur. Lorsqu'elle arrive précisément à fleur du mur, vous entendez un grand craquement puis un bruit de frottement. La porte coulisse lentement vers la gauche dans un vacarme croissant. La porte se bloque à mi-parcours mais vous pouvez tout de même entrer.

Placez le jeton Clé Y en 57. Poursuivez l'exploration du donjon.

57.2

La pierre est fixe, vous n'arrivez pas à la bouger.

Prenez 1 jeton Fatigue. Poursuivez l'exploration du donjon.

57.3

Si vous avez le jeton Exploration D, lisez 57.5.

Vous poussez dans le mur la pierre présentant la couronne. Lorsqu'elle arrive précisément à fleur du mur, vous remarquez que le sable s'infiltré dans les fentes du sol, sous vos pieds. Il forme une ligne qui mène jusqu'au puits derrière vous. Vous entendez soudain des bruits de planches glissant sur la pierre, puis un silence inquiétant.

COMBAT 14, 15, 16 (Niveau 12)
(Lisez 57.6)

57.4

Vous devez déployer d'immenses efforts pour faire à peine bouger la pierre. Absorbés par votre tâche, vous n'aviez pas remarqué les petits trous qui parsèment le mur. Des fléchettes empoisonnées en jaillissent et viennent piquer l'équipage.

*Piochez le destin : sur 1, prenez 3 jetons Affaibli ; sur 2 à 4, prenez 2 jetons Affaibli ; sur 5 ou 6, prenez 1 jeton Affaibli.
Poursuivez l'exploration du donjon.*

57.5

Vous poussez dans le mur la pierre présentant le sablier. Lorsqu'elle arrive précisément à fleur du mur, vous remarquez que le sable s'infiltré dans les fentes du sol, sous vos pieds. Il forme une ligne qui mène jusqu'au puits derrière vous. Vous entendez soudain des bruits de planches glissant sur la pierre, puis un silence inquiétant.

Poursuivez l'exploration du donjon.

57.6

Vous poussez un grand soupir de soulagement en contemplant les restes de vos assaillants. Marco, imperturbable, va les disséquer pour récupérer ce qui peut l'être.

Gagnez 2 XP, 1 viande, et le jeton Exploration D. Poursuivez l'exploration du donjon.

58

Les innombrables stalactites craquent, puis se décrochent du plafond, comme si un immense lustre vous tombait dessus.

Évitez les pieux de glace !

PERCEPTION 9

Échec : -7 santé.

(Lisez 58.1)

58.1

Malgré vos efforts, quelques stalactites blessent l'équipage.

-5 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

59

Impossible si vous avez le jeton Clé W.

Cette salle aussi est dominée par trois grandes statues : deux démons et un guerrier en armure. Le sol est couvert de sang séché. Une immense tapisserie, représentant un volcan qui crache des Mythéens, est accrochée au mur ouest, au-dessus d'une autre cheminée, éteinte celle-ci. Au fond de la salle, un escalier mène à une autre pièce, aux riches peintures murales.

A. Prendre l'escalier.

(Lisez 59.1)

B. « Ces croûtes méritent-elles qu'on risque notre vie ? »

Poursuivez l'exploration du donjon.

59.1

Vous vous dirigez vers l'escalier en redoutant une nouvelle attaque des statues. À votre grande surprise, elles ne bougent pas, ne crachent pas de feu, et ne cherchent pas à vous arrêter à tout prix.

Placez le jeton Clé W en 59. Poursuivez l'exploration du donjon.

60

Impossible si vous avez le jeton Clé Y.

Vous arrivez dans une grande salle au fond de laquelle un escalier mène à une partie richement décorée. Alors que vous avancez, les murs se mettent à trembler et d'énormes tentacules de pierre jaillissent de l'obscurité.

A. « Pour les blaphémines ! »

COMBAT 56, 57, 58 (Niveau 17)

(Lisez 60.1)

B. Prendre la fuite.

Poursuivez l'exploration du donjon.

60.1

Le sol est recouvert de pierres cassées, vestiges des tentacules. Au milieu des débris, vous trouvez une pierre triangulaire polie.

Placez le jeton Clé Y en 60. Gagnez le jeton Exploration A et 6 XP.

Poursuivez l'exploration du donjon.

61

Impossible si vous avez le jeton Exploration E.

Un escalier mène à une estrade sur laquelle trône un grand bloc de glace. En l'examinant, vous apercevez un lynx blanc gelé à l'intérieur.

A. Faire un feu pour faire fondre la glace.

Payez 1 matériau.

SAVOIR-FAIRE 8

Échec : -6 santé.

(Lisez 61.1)

B. Abandonner le lynx pour le moment.

Poursuivez l'exploration du donjon.

61.1

La glace fond, et le lynx montre des signes de vie, tressautant à chaque crépitements du feu. La créature revient rapidement à elle, s'étire, et se met à trotter dans la grotte. Elle ne fait preuve d'aucune agressivité.

Gagnez le jeton Exploration E et la carte Aventure 144 (Lynx Boréal).

Poursuivez l'exploration du donjon.

62

Si vous avez le jeton Exploration F, lisez 62.3.

Un bassin rempli d'un liquide sanguinolent occupe la moitié de la pièce. Est-ce réellement du sang ? Ou ce liquide en a-t-il seulement l'aspect ?

A. Plonger les mains dans le bassin pour voir ce que vous pouvez en sortir.

(Lisez 62.1)

B. Jeter quelque chose dans le bassin.

(Lisez 62.2)

C. Aller voir plus loin.

Poursuivez l'exploration du donjon.

62.1

Plonger les mains dans ce liquide visqueux vous donne la nausée. Quelque chose vous mord, et vous retirez brusquement vos mains.

-3 santé et prenez 1 jeton Poison. Poursuivez l'exploration du donjon.

62.2

Vous jetez un bâton dans le bassin. Au bout d'un moment, la tête d'un grand mille-pattes émerge du liquide. Il s'agrippe au bâton avec ses pinces jaunes. Lorsqu'il se rend compte qu'il n'y a rien d'intéressant à manger, il replonge dans le bassin.

Poursuivez l'exploration du donjon.

62.3

Il reste qu'à peine quelques traces du liquide qui remplissait le bassin. Outre ces stigmates, le sol est déjà sec. Vous trouvez une énorme dent jaune dans le bassin vide.

Gagnez le jeton Exploration B. Poursuivez l'exploration du donjon.

63

Si vous avez le jeton Exploration C ou D, lisez 63.7.

Vous découvrez une large cavité inondée. Une petite bute de calcaire forme une sorte d'île sur laquelle repose un grand sarcophage. D'énormes racines épineuses émergent de l'eau, tels des serpents de mer, et vous barrent le passage. Un homme torse nu se tient debout devant le sarcophage, dans l'eau jusqu'à la taille. Son corps est recouvert de symboles étranges, et sa présence ne provoque aucune ondulation dans l'eau autour de lui.

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 63.2.

Si vous avez le jeton Exploration B, lisez 63.3.

Si vous avez les jetons Exploration A et B, lisez 63.2.

« Qui ose perturber mon repos ? Les pilliers ne sont pas les bienvenus dans ce sanctuaire... Mais vous n'êtes pas des pilliers. Vous êtes perdus. Je peux le voir dans vos yeux, et le ressentir dans vos jambes. Dites-moi, que faites-vous ici ? »

A. « Nous voulons réveiller les dieux pour rentrer chez nous. »
(Lisez 63.4)

B. « Nous voulons tuer les dieux. »
(Lisez 63.5)

C. « Ne vous dérangez pas, nous trouverons la sortie. »
Poursuivez l'exploration du donjon.

63.2

« Maudits pilliers ! Hérétiques ! Vous allez regretter d'avoir profané le temple de Kemter ! » L'homme lève les bras et fait courir ses doigts du poignet à l'épaule de son bras opposé. D'énormes racines épineuses s'enroulent autour de vos jambes pendant que d'autres s'attaquent à l'équipage.

La Capitaine Odessa subit 1 blessure et ne peut pas participer au combat tant que l'ennemi 52 n'est pas vaincu.

COMBAT 43, 52 (Niveau 14)
(Lisez 63.8)

63.3

« Soyez les bienvenus dans mon humble temple, chers voyageurs. Je vénère Kemter en ce lieu sacré. Vous n'êtes pas de ce monde, et pourtant vous en faites plus partie que l'Arbre d'Ira'din. Je suis prêt à vous aider à honorer les dieux, mais vous devrez d'abord me prouver que vous le méritez. » À peine finit-il son discours que des racines épineuses sortent de l'eau pour vous attaquer.

Soignez 4 blessures.

COMBAT 43, 52 (Niveau 14)
(Lisez 63.6)

63.4

« C'est ainsi que vous rentrerez chez vous, vous devez réveiller Kemter ! Je suis prêt à vous aider dans votre quête, mais vous devrez d'abord me prouver que vous le méritez. » À peine finit-il son discours que des racines épineuses sortent de l'eau pour vous attaquer.

COMBAT 43, 52 (Niveau 14)
(Lisez 63.6)

63.5

« Malheureusement, je vous crois. Je ne vous en veux pas, mais je me dois d'essayer de vous arrêter. » L'homme lève les bras, et fait courir ses doigts du poignet à l'épaule de son bras opposé. D'énormes racines épineuses s'enroulent autour de vos jambes pendant que d'autres s'attaquent à l'équipage.

La Capitaine Odessa subit 1 blessure et ne peut pas participer au combat tant que l'ennemi 52 n'est pas vaincu.

COMBAT 43, 52 (Niveau 14)
(Lisez 63.8)

63.6

« Ça suffit ! Je vois que vous en êtes dignes, je vous laisse donc prendre la corne. Retournez au cratère et vous serez guidés jusqu'à une pierre qui vous sera utile. » L'homme disparaît dans l'eau sans provoquer le moindre remous. Dans le sarcophage, vous trouvez une corne finement sculptée, posée sur un squelette inanimé.

Gagnez le jeton Exploration C, 5 XP, et la carte Aventure 145 (Corne de Kemter). Poursuivez l'exploration du donjon.

63.7

Vous découvrez une large cavité inondée. Une petite bute de calcaire forme une sorte d'île sur laquelle repose un grand sarcophage. D'énormes racines épineuses émergent de l'eau, tels des serpents de mer, et vous barrent le passage. L'endroit est vide, il n'y a rien d'intéressant ici.

Poursuivez l'exploration du donjon.

63.8

L'homme disparaît dans l'eau sans provoquer le moindre remous. Dans le sarcophage, vous trouvez une corne finement sculptée reposant sur un squelette inanimé. Vous découvrez également, sur les parois du sarcophage, des gravures qui semblent mener du cratère à une pièce secrète. Mac déchiffre ces écritures anciennes : « Apparemment, il faut faire sonner la corne près du cratère. »

Gagnez le jeton Exploration C, 5 XP, et la carte Aventure 145 (Corne de Kemter). Poursuivez l'exploration du donjon.

64

Si vous avez les jetons Clé X et Y, vous pouvez traverser la rivière glacée et passer 26 et 64.

Une crevasse coupe la pièce en deux, comme si un cataclysme avait littéralement déchiré la montagne. Une rivière glacée s'écoule au fond de la crevasse. L'autre côté est trop éloigné pour pouvoir sauter, mais vous pourriez sans doute traverser la rivière.

A. Traverser la rivière à la nage.
(Lisez 64.1)

B. Construire un pont.
Payez 2 matériaux.
SAVOIR-FAIRE 10
(Lisez 64.2)

C. Rebrousser chemin.
Poursuivez l'exploration du donjon.

64.1

L'eau glacée s'infiltré dans vos vêtements et vous gèle jusqu'aux os tandis que les glaçons vous entaillent les mains. Vous ressortez complètement trempés et frigorifiés.

-11 santé. Prenez 1 jeton Affaibli. Placez le jeton Lanterne sur la salle au sud de la rivière glacée. Poursuivez l'exploration du donjon.

64.2

Vous fabriquez une passerelle pour traverser la crevasse, et vous la calez contre des rochers.

Placez les jetons Clés X et Y en 26 et 64. Vous pouvez désormais traverser la rivière à volonté, dans les deux sens. Poursuivez l'exploration du donjon.

65

Impossible si vous avez le jeton Exploration B.

Deux petites alcôves sont creusées de part et d'autre du couloir que vous empruntez. Chacune abrite une statue de chien avec la gueule ouverte et de brillants yeux noirs.

A. Examiner les statues.

PERCEPTION 7

Échec : -3 santé, Prenez 1 jeton Poison. (Les crocs des statues sont empoisonnés.)
(Lisez 65.1)

B. Ignorer les statues.

Poursuivez l'exploration du donjon.

65.1

Quelque chose vous met mal à l'aise dans le regard des statues. Vous décidez donc de leur bander les yeux avant de repartir.

Gagnez le jeton Exploration B. Poursuivez l'exploration du donjon.

66

Si vous avez le jeton Exploration G, lisez 66.3.

Un monticule de terre occupe le centre de cette salle.

A. Creuser dans le monticule.

FORCE 7

Échec : -5 santé.
(Lisez 66.1)

B. Explorer les autres pièces.

Poursuivez l'exploration du donjon.

66.1

Alors que vous creusez, un tentacule noir jaillit de la terre, suivi par une immense créature sombre ! Elle lance ses tentacules en direction de l'équipage, dans un hurlement lugubre qui dévoile ses dents acérées, impatientes de déchirer votre chair.

COMBAT 67 (Niveau 14)
(Lisez 66.2)

66.2

Vous découvrez quelques pierres précieuses au milieu du monticule.

Gagnez 4 pièces, 1 os porte-bonheur, 3 XP, et le jeton Exploration G. Poursuivez l'exploration du donjon.

66.3

Il n'y a rien d'autre dans cette salle que le cadavre de la créature tentaculaire qui a essayé de vous démembrer.

Poursuivez l'exploration du donjon.

67

*Si vous avez le jeton Exploration B, lisez 67.1.
Impossible si vous avez le jeton Clé X.*

Alors que vous avancez dans les couloirs, des grilles installées dans les murs se mettent à cracher des flammes.

-5 santé. Placez le jeton Clé X en 67. Poursuivez l'exploration du donjon.

67.1

Alors que vous progressez dans les couloirs, vous passez devant des murs étrangement décorés et percés de grilles.

Placez le jeton Clé X en 67. Poursuivez l'exploration du donjon.

68

Impossible si vous avez ou avez eu le jeton Clé Z.

Vous vous trouvez face à un grand mur de briques qui s'étend jusqu'au plafond. Il manque deux briques dans le mur, vous laissant apercevoir un deuxième mur semblable juste derrière le premier. L'ensemble est bien trop solide pour espérer passer à travers.

A. Déposer des ossements à la place des briques manquantes.
(Lisez 68.1)

B. Mettre vos mains dans les trous.
(Lisez 68.2)

C. « Allons-nous-en, on n'arrivera jamais à passer. »
Poursuivez l'exploration du donjon.

68.1

Vous récupérez des ossements disséminés au sol pour les mettre à la place des briques manquantes. Vous reculez ensuite de quelques pas, attendant impatiemment la suite. Après quelques secondes, les os prennent feu spontanément, et se transforment en sable qui s'écoule sur le sol déjà bien ensablé.

Poursuivez l'exploration du donjon.

68.2

En parcourant le mur à la recherche d'indices, vos deux mains se retrouvent innocemment dans les trous. Vous le regrettez instantanément : elles se retrouvent coincées et vous ressentez de vives brûlures, comme si vous les aviez mises dans un nid d'insectes en furie. Mais elles sont libérées presque immédiatement.

Lorsque vous les examinez, elles sont un peu pâles, mais vous n'êtes pas blessée. Vous remarquez qu'il n'y a plus de trou dans le mur, toutes les briques sont en place. Soudain, le sable se met à bouger sous vos pieds, et s'écarte vers les murs. Le fond de la grotte est bien plus bas que vous ne l'imaginiez, et le double mur s'avère n'être que le sommet d'une grande arche qui mène vers une nouvelle salle.

Défaussez 1 santé, placez le jeton Clé Z en 68, et gagnez le jeton Exploration E. Poursuivez l'exploration du donjon.

69

Si vous avez le jeton Exploration C, lisez 69.2.

C'est un piège ! Des créatures menaçantes vous encerclent.

COMBAT 7, 12, 22 (Niveau 17)
(Lisez 69.1)

69.1

L'un des monstres portait une grosse dent. Vous récupérez quelques affaires.

Gagnez 2 viandes, 1 matériau, 1 nalo, et le jeton Exploration C. Poursuivez l'exploration du donjon.

69.2

Il n'y a plus rien d'intéressant dans cette pièce.

Poursuivez l'exploration du donjon.

70

Si vous avez le jeton Exploration C, lisez 70.1.

Vous entrez dans une pièce manifestement circulaire autrefois, avant d'être victime d'un effondrement partiel. Les rayons du soleil entrent par un puits de lumière et viennent éclairer la surface de l'eau stagnante, plusieurs mètres en dessous de vous, au fond du cratère qui occupe la moitié de la pièce.

Poursuivez l'exploration du donjon.

70.1

Vous vous penchez au-dessus du cratère et soufflez dans la corne, mais aucun son n'en sort. Cependant, des vagues se forment immédiatement à la surface de l'eau, comme par grand vent. Après un court instant de silence, un immense serpent blanc sort la tête de l'eau et s'élève à votre hauteur. Son seul œil brumeux vous hypnotise. Il se précipite soudain sur vous et s'enroule autour de votre torse. Vous essayez de crier, mais ne produisez aucun son tandis qu'il vous entraîne dans l'eau glacée.

(Lisez 13)

71

Si vous avez le jeton Exploration A, lisez 71.6.

Vous vous retrouvez dans un grand hall dont les murs sont couverts de fresques représentant Shorme en bienfaiteur autant qu'en dieu violent. Il règne une chaleur dont vous aviez apprécié l'absence dans les autres salles de la forteresse. À chaque extrémité du hall se trouve un piédestal : l'un supporte un grand cube blanc, l'autre un grand cube noir. Sous la fresque principale, une inscription dit :

« Ce monde est comme une pièce : poussière, ruines et sang d'un côté ; ivoire, rêves et or de l'autre. »

A. Vous diriger vers le cube noir.
(Lisez 71.2)

B. Vous diriger vers le cube blanc.
(Lisez 71.3)

71.2

Le cube noir est en fait une sorte de boîte. À l'intérieur, vous découvrez une paire de bottes d'un noir brillant.

*Gagnez le jeton Exploration A et la carte Aventure 139 (Totem : Jambières d'Obsidienne).
(Lisez 71.4)*

71.3

Le cube blanc est en fait une sorte de boîte. À l'intérieur, vous découvrez cinq rondelles dorées.

*Gagnez 2 pièces, 3 artefacts et le jeton Exploration A.
(Lisez 71.4)*

71.4

Après avoir récupéré votre butin, vous constatez que l'autre cube a disparu, ainsi que son piédestal. Lorsque vous retournez dans la salle précédente, vous retrouvez les statues animées vous bloquant la sortie. L'une d'elles s'adresse à vous d'une voix étouffée mais perçante :

« Nous attendons ce moment depuis si longtemps. Seules la mort et la destruction peuvent nous délivrer. »

COMBAT 19, 38, 55 (Niveau 17)
(Lisez 71.5)

71.5

Les statues semblent soulagées que vous les détruisiez, alors qu'elles se brisent elles aussi en une myriade de billes noires qui fondent et s'infiltrent dans le sol.

Gagnez 2 pièces et 5 XP. Poursuivez l'exploration du donjon.

71.6

Une fois les gardiens de la forteresse vaincus, vous retournez dans le hall aux peintures murales dans l'espoir de récupérer l'autre cube. Malheureusement, il n'a pas réapparu.

Poursuivez l'exploration du donjon.

72

Impossible si vous avez le jeton Clé W.

Une lourde porte en pierre bouche le mur est. Elle est décorée de nombreux animaux et présente l'inscription suivante :

« La vie est plus belle dans ce dédale. Elle n'est que le reflet de mon chemin. Kemter ne règne pas d'en haut, il a commencé tout en bas pour attendre le sommet. »

Chaque colonne est équipée d'un grand disque qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

A. Tourner les disques dans l'ordre : oiseau, poisson, serpent, éléphant.

(Lisez 72.1)

B. Tourner tous les disques en même temps.

(Lisez 72.2)

C. Tourner les disques dans l'ordre : éléphant, serpent, oiseau, poisson.

(Lisez 72.3)

D. Tourner les disques dans l'ordre : poisson, serpent, éléphant, oiseau.

(Lisez 72.4)

72.1

Les disques s'enclenchent succinctement avant de revenir lentement à leur position initiale. Des racines épineuses viennent alors frapper l'équipage depuis le plafond.

-2 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

72.2

Lorsque vous enclenchez les disques, vous sentez le sol trembler. De petites épines mortes tombent au sol, puis un hurlement perçant envahit le hall avant que les disques ne reviennent lentement à leur position initiale.

Prenez 1 jeton Folie. Poursuivez l'exploration du donjon.

72.3

Les disques s'enclenchent succinctement avant de revenir lentement à leur position initiale. Des racines épineuses viennent alors frapper l'équipage depuis le plafond.

-2 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

72.4

Lorsque vous enclenchez les disques, vous sentez le sol trembler. La porte tressaute et libère un nuage de poussière avant de basculer sur le sol.

Placez le jeton Clé W en 72. Poursuivez l'exploration du donjon.

73

Impossible si vous avez le jeton Exploration F.

Un amas de pierres occupe le fond de cette salle. Sans doute le résultat d'un effondrement.

A. Essayer de dégager les pierres.

FORCE 6

Échec : -2 santé. Poursuivez l'exploration du donjon.

(Lisez 73.1)

B. « D'autres pierres pourraient nous tomber dessus. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

73.1

L'équipage se met au travail et commence à dégager les pierres qui peuvent l'être. Vous finissez par découvrir une cave immergée, dans laquelle vous repérez un objet brillant et doré. Lorsque vous tendez le bras pour l'attraper, une grosse anguille, que vous n'aviez pas remarquée, se précipite sur votre main. Vous la retirez juste à temps pour préserver vos doigts.

A. Lancer de la nourriture pour distraire l'anguille.

Défaussez 1 viande.

(Lisez 73.2)

B. Miser sur vos réflexes pour attraper l'objet sans vous faire croquer.

RUSE 5

Échec : -4 santé. (Vous êtes rapide, mais l'anguille aussi...)

(Lisez 73.3)

C. « Ça ne vaut pas la peine de perdre un doigt. »

Poursuivez l'exploration du donjon.

73.2

Vous lancez un peu de nourriture, et l'anguille se jette dessus. Pendant qu'elle mâchouille son repas, vous pouvez tranquillement vous emparer de l'objet doré.

Gagnez 1 artefact et le jeton Exploration F. Poursuivez l'exploration du donjon.

73.3

Vous préparez bien votre coup et saisissez l'objet en un clin d'œil.

Gagnez 1 artefact et le jeton Exploration F. Poursuivez l'exploration du donjon.







Objets des Donjons :

- Ambroisie : soignez 5 blessures.
- Antidote : retirez 2 jetons Poison.
- Bocal de Légumes : retirez 2 jetons Fatigue.
- Bombe : à utiliser lors d'un combat pour infliger 2 dégâts à un ennemi. Vous n'avez pas besoin de piocher le destin. Les 2 dégâts doivent être placés sur la même case ou des cases adjacentes.
- Charbonite : déplacez le bateau jusqu'à 3 régions, en ignorant les dangers.
- Élixir : retirez 1 jeton État (Déprimé, Poison, Folie, Affaibli, ou Effrayé).
- Fleur de Zagi : retirez 1 jeton Folie.
- Herbes Séchées : gagnez 2 ordres.
- Minerai : réparez 3 dégâts du bateau.
- Mohg (Épices à Mohg) : retirez tous les ordres utilisés (même effet que l'action Bateau - Passerelle).
- Nalo (Racine de Nalo) : piochez 3 cartes Compétences.
- Porte-Bonheur (Os Porte-Bonheur) : repiochez le destin.
- Potion : soignez 3 blessures.
- Poudre à Canon : à utiliser lors d'un combat pour infliger 1 dégât à un ennemi. Vous n'avez pas besoin de piocher le destin.
- Saucisse : retirez 3 jetons Fatigue.
- Thé Rouge : retirez 2 jetons Déprimé.
- Topinambour : gagnez 3 ordres.
- Volanterne : retirez 1 jeton Effrayé.