

Sleeping Gods

RUINES ANCESTRALES

LIVRE D'AVENTURES

ÉCRIT PAR

RYAN & MALORIE LAUKAT 

ET

BRENNA ASPLUND 

ET

ALF SEEGERT 

(VOUS RETROUVerez LES SYMBOLES CI-DESSUS AU DÉBUT DE CHAQUE
AVENTURE POUR EN DÉSIGNER L'AUTEUR.)

UN JEU DE

RYAN LAUKAT

COPYRIGHT 2020 RED RAVEN GAMES

COPYRIGHT 2022 LUCKY DUCK GAMES

TRADUIT PAR

BRUNO LAROCLETTE

RELU PAR

SÉRANNE PIAZZI

MODE ARCADE : le mode Arcade est un nouveau mode de jeu pour *Sleeping Gods*. Au lieu de jouer une campagne entière en parcourant le livre d'aventures, votre objectif est de survivre à une expédition, générée aléatoirement grâce aux cartes Arcade.

Rendez-vous aux pages 4 à 7 de ce livre pour plus de détails.

Sleeping Gods

MODE ARCADE

CRÉÉ PAR
IRA FAY

MISE EN PLACE

Reprenez les instructions de mise en place du jeu de base (p. 4-5), mais ne suivez que les étapes :

3, 4, 5, 7*, 8, 11, 12**

Note : vous n'avez pas besoin de l'atlas, du plateau Bateau, des cartes Évènement, des jetons Fouille, du livre d'aventures, etc. pour jouer en mode Arcade.

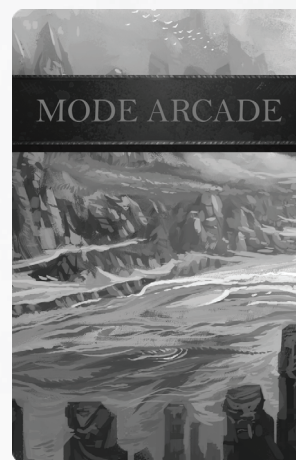
*Cartes Aventure de départ : prenez les 4 si vous jouez en Facile, choisissez-en seulement 2 en Intermédiaire, et 1 en Difficile. Vous pouvez les choisir après avoir consulté vos cartes Compétence de départ.

**Donnez à chaque joueur 4 marqueurs Ordre et 2 cartes Compétence.

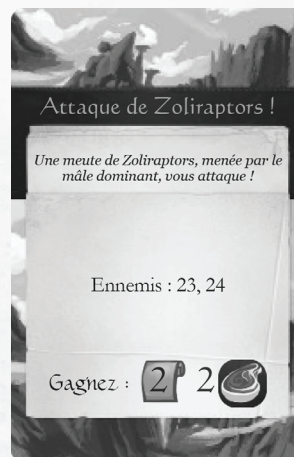
Choisissez votre niveau de difficulté (Facile, Intermédiaire, Difficile) et la durée approximative de la partie :

- **Courte** (environ 1h) : 4 rencontres Défi, 2 rencontres Combat
- **Moyenne** (environ 2h) : 8 rencontres Défi, 4 rencontres Combat
- **Longue** (environ 3h) : 12 rencontres Défi, 6 rencontres Combat
- **Épique** (environ 4h) : 16 rencontres Défi, 8 rencontres Combat
- **Ultime** (environ 5h) : la totalité des 20 rencontres Défi et des 10 rencontres Combat

Ensuite, préparez la pioche de cartes Arcade. Sortez toutes les cartes Arcade (mention « MODE ARCADE » au dos) et suivez ces instructions :



Dos des cartes Arcade



Rencontre Combat



Rencontre Défi



Carte Récompense

1) Prenez le nombre de cartes Rencontre Défi et Combat correspondant à la durée choisie pour cette partie. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte sans les consulter.

2) Prenez 1 carte Récompense au hasard par tranche de 3 cartes Rencontre utilisées. *Exemple : pour une partie Courte, vous n'utilisez que 2 cartes Récompense.* Remettez les cartes inutilisées dans la boîte sans les consulter.

3) Empilez les cartes sélectionnées par paquets, face cachée, de la manière suivante : 1 rencontre Combat en bas, 2 rencontres Défi au milieu, et 1 carte Récompense en haut. Répétez l'opération avec l'ensemble des cartes sélectionnées puis empilez les paquets pour former une seule pioche, la pioche Arcade.

4) Placez la carte Boss de fin de partie, face visible, en dessous de la pioche. Il s'agira du combat final de votre partie.

Vous êtes prêts à jouer !

NOUVEAUX CONCEPTS

Cartes Récompense

Vous récupérez des cartes Récompense au cours de la partie. Ce sont des ressources communes. Au début de chaque tour, avant de révéler la carte Rencontre, le joueur actif peut utiliser autant de cartes Récompense qu'il le souhaite (en une seule fois).

Lorsque vous utilisez une carte Récompense, vous gagnez les récompenses indiquées sur la carte en fonction du niveau de difficulté choisi :

- En Facile, gagnez toutes les récompenses.
- En Intermédiaire, gagnez 5 récompenses sur les 6.
- En Difficile, gagnez 4 récompenses sur les 6.

Prenez les récompenses sélectionnées dans l'ordre de votre choix, puis défaussez la carte Récompense.

Le joueur actif peut consulter les autres joueurs avant de décider comment résoudre chaque carte Récompense. Vous pouvez dépenser des ordres entre deux effets d'une carte Récompense. Par exemple, vous pouvez gagner les marqueurs Ordre d'une récompense, les dépenser pour activer ou jouer une carte, puis les retirer dans la foulée grâce à une récompense.



Carte Boss



Cette carte Récompense présente une action Port dans son coin inférieur droit.



Cette carte Récompense présente une action Marché dans son coin inférieur droit.

Exemples de Récompenses

Le joueur actif utilise la récompense « 7 ordres ». Il choisit comment répartir les 7 marqueurs Ordre entre les joueurs. Ils ne sont pas nécessairement répartis équitablement.

Le joueur actif utilise la récompense « Piocher 4 cartes Compétence ». Il choisit comment répartir les 4 cartes Compétence entre les joueurs (avant d'en prendre connaissance). Si un joueur dépasse la limite de 3 cartes en main, il doit défausser immédiatement, comme d'habitude.

Maîtrise

Au bas des cartes Défi se trouve une mention « Maîtrise ».

Si vous réussissez le défi avec une marge correspondant à la Valeur de Maîtrise, vous gagnez les récompenses complémentaires indiquées.

Si vous n'atteignez pas la Valeur de Maîtrise, vous n'obtenez pas les récompenses complémentaires, mais il n'y a pas d'autre conséquence.

La Valeur de Maîtrise dépend du niveau de difficulté choisi :

- Facile = Maîtrise 0
- Intermédiaire = Maîtrise 2
- Difficile = Maîtrise 4

Exemple : pour un défi de CONNAISSANCES 6, si vous obtenez un total de 8, vous remportez les récompenses de Maîtrise en niveau Facile ou Intermédiaire (il faut respectivement atteindre $6+0=6$ et $6+2=8$), mais pas en niveau Difficile (il faut atteindre $6+4=10$).

Références aux éléments de la campagne : de nombreux éléments de la campagne sont absents du mode Arcade. Ainsi, si un effet fait référence à un élément absent en mode Arcade, ignorez-le (ex : références au bateau, aux salles du bateau, à l'exploration, etc.).

TOUR DE JEU

- 1) Si la première carte de la pioche Arcade est une carte Récompense, prenez-la et ajoutez-la à vos ressources communes. Tous les 3 tours, dès le premier, vous gagnez une carte Récompense. Note : cette carte Récompense ne compte pas comme la carte Rencontre du tour.
- 2) Avant de révéler la carte Rencontre du tour, les joueurs peuvent équiper leurs membres d'équipage de cartes Compétence, échanger des armes, cuisiner des recettes et utiliser des cartes Récompenses, autant de fois qu'ils le souhaitent et dans l'ordre de leur choix.
- 3) Révélez et résolvez la première carte de la pioche Rencontre (défi ou combat). Vous révélez une seule carte Rencontre par tour.
- 4) Passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il est le nouveau joueur actif.



Si vous atteignez la Valeur de Maîtrise sur ce défi, vous gagnez 1 XP et soignez 1 blessure.

Combat Final : lorsque vous révèlez la dernière carte Rencontre Combat de la partie, utilisez la carte Boss pour modifier le combat. Selon le niveau de difficulté de votre partie, piochez le destin pour connaître les améliorations dont bénéficient vos ennemis :

- Facile = piochez 1 fois le destin
- Intermédiaire = piochez 2 fois le destin
- Difficile = piochez 3 fois le destin

Si vous piochez une valeur de destin déjà appliquée, ignorez-la et piochez une nouvelle carte. Les bonus « +1 dégât » peuvent se cumuler. Les capacités Fin du round (Effrayé, Poison) s'appliquent pour chaque ennemi.

Pour pouvoir calculer votre score en fin de partie, placez les cartes Rencontre que vous avez résolues avec succès face visible dans la défausse, et placez les cartes qui ont débouché sur un échec face cachée.



Si vous piochez 2 et 3 au destin, tous les ennemis vous infligent 1 dégât supplémentaire à chaque fois qu'ils vous en infligent, et 2 dégâts supplémentaires au total à chaque fois qu'ils contre-attaquent (dans ce cas les bonus se cumulent).

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête soit lorsque tous les membres d'équipage sont à 0 PV, soit à la fin du tour où la pioche Arcade est épuisée.

DÉCOMPTE FINAL

Après le combat final, les joueurs peuvent une dernière fois dépenser des ordres et utiliser des cartes (comme les recettes) pour maximiser leur score.

Ajoutez :

- +10 pour chaque rencontre résolue avec succès.
- -1 pour chaque blessure, jeton État ou Fatigue sur chaque membre d'équipage.
- +1 pour chaque point d'XP que vous avez gagné.
- +50 si vous avez survécu jusqu'à la fin de la pioche Arcade.
- +100 si vous avez joué en difficulté Intermédiaire.
- +200 si vous avez joué en Difficile

AVENTURES DE RUINES ANCESTRALES

R1

Si mot-clé RANCEUR, lisez R41.5

La pluie arrose généreusement les toits incurvés et les quelques bateaux amarrés à la lisière du port de Zokmere. Vous repérez un passage voûté, creusé dans la paroi d'un canal peu profond. Des mendiants et des réfugiés campent à côté, leurs abris de fortune s'appuyant contre les fondations d'un restaurant de poissons très fréquenté.

A. Parler aux réfugiés.
Impossible si mot-clé IDOLE.
(Lisez R41.1)

B. Entrer dans le passage voûté et explorer les égouts.
(Lisez R41.2)

R2

Si mot-clé RANCEUR, lisez R2.2

Si mot-clé CHARBON ARDENT, lisez R2.1

Des squelettes humains gisent sur la plage, les mains tendues vers la mer. Lorsque vous accostez pour inspecter les lieux, le sol se met à trembler. Le ciel devient subitement rouge, et une voix stridente crie quelques mots dans une langue inconnue.

Puis l'effrayante vision s'évanouit aussi vite qu'elle est apparue. Le ciel retrouve son calme et une créature répugnante surgit des longues herbes bordant la plage. Un masque rouge dissimule son visage, et ses membres putrides sont couverts d'asticots. Elle vous fait signe d'approcher en remuant ses doigts griffus.

A. Essayer de communiquer avec la créature.
(Lisez R104)

B. Fuir vers la Manticore.
FORCE 7
Échec : -2 santé. Prenez 2 jetons Folie.
Retournez au bateau.

R2.1

Des squelettes humains gisent sur la plage, les mains tendues vers la mer. Vous débarquez en tenant le Charbon Ardent en évidence. « Marisaro, nous sommes venus faire l'échange ! » lancez-vous.

La créature répugnante sort des longues herbes bordant la plage, comme un chat qui chasserait un rongeur. Un masque rouge dissimule son visage, et ses membres putrides sont couverts d'asticots. Marisaro vous fait signe d'approcher.

« Je vous donnerai ce que vous voulez », dit-il. Des asticots s'échappent de son masque.

« Donne-nous le totem », dit Mac. L'équipage reste silencieux, écœuré par la vision de cette horrible créature.

Marisaro lance une pierre sculptée à vos pieds. Vous récupérez le totem et déposez le Charbon Ardent à la place. Vous reculez doucement vers la Manticore.

Marisaro laisse échapper une quinte de toux. Il se précipite sur le Charbon Ardent en vous jetant un regard avide derrière son masque cramoisi. La créature reste ensuite immobile sur la plage et vous laisse repartir sans intervenir.

Gagnez la carte Aventure 120 (Totem : Pierre des Cauchemars). Vous complétez la quête 187 OU 201. Retournez au bateau.

R2.2

Rafael accourt sur le pont. « Capitaine ! Une partie de nos réserves a disparu, et j'ai trouvé ce mot dans la cale. » Il vous tend un morceau de papier froissé.

« Capitaine Odessa,

Puisque vous êtes trop occupée pour me payer la part de butin qui me revient, j'ai préféré vous épargner cette peine, et je m'en suis chargé moi-même. C'était un plaisir de faire affaire avec vous !

Brosh. »

Perdez 3 pièces, 2 nourritures, et 1 matériau. Vous complétez la quête 183.

(Lisez R2)

R3

Si mot-clé RECLUSE, lisez R43.1

Au sommet d'une tour d'argile, un télescope métallique pointe en direction d'un tourbillon d'étoiles. Devant un grand feu, une femme fait rôtir sa viande à la broche.

« Bienvenue, étrangers. Les étoiles de ce monde vous surprennent, n'est-ce pas ? » Elle sourit et se coupe un bon morceau de viande qu'elle engloutit sans attendre.

« Oui, je vois bien que vous venez de la Terre, ça saute aux yeux », dit-elle en mâchant.

« Vous vivez seule ici ? » demande Audrie.

« Mon mari m'aidait à étudier les étoiles, mais une araignée des falaises l'a emporté il y a une dizaine d'années. Depuis, je continue mes recherches seule. J'étudie les constellations et je cherche des signes qui me permettraient de prédire l'avenir. Je vois de grands changements à venir dans ce monde. Et ils pourraient intervenir très vite. »

Gregory s'éclaircit la gorge. « Vous êtes... astrologue ? »

« Oui, et ça paie bien ! », répond-elle. « Les marchands alzarriens viennent souvent me consulter sur l'évolution des prix des marchandises ou les routes maritimes les plus sûres. Mais je ne peux plus les aider, mon télescope est cassé. »

A. Essayer de réparer le télescope.

SAVOIR-FAIRE 11

Échec : -6 santé. Prenez 1 jeton Déprimé. Retournez au bateau.

(Lisez R43)

B. Commercer avec l'astrologue.

Vous pouvez échanger n'importe quelle quantité de nourriture contre autant de nourriture de type(s) différent(s). Si vous échangez quoi que ce soit, gagnez 1 pièce. Retournez au bateau.

C. Faire vos adieux.

Retournez au bateau.

R4

Un enchevêtrement de lianes surplombe la mer et s'accroche à la falaise en retenant la brume. Au sud se trouve un plateau couvert de dunes.

A. Explorer les dunes.

PERCEPTION 7

Échec : -6 santé.

(Lisez R4.2)

B. Chercher le temple caché dans la jungle.

Nécessite la carte Aventure 95 (Plan du Temple).

(Lisez R4.1)

C. Attraper quelques crabes rouges sur la plage.

Piochez le destin : sur 1 à 3, gagnez 2 viandes ; sur 4 à 6, -3 santé.

Retournez au bateau.

R4.1

Vous escaladez l'enchevêtrement de lianes jusqu'au sommet de la falaise. Malgré les cris des oiseaux et des singes, vous entendez l'eau s'écouler sous le sol humide. Un petit ruisseau s'engouffre dans la falaise, et vous décidez de le remonter à travers la jungle. Lorsque vous découvrez le temple, un silence assourdissant s'abat sur la jungle. Ses pierres brillent comme des perles brutes, colorées et parfaitement lisses.

Une gorge escarpée sépare l'entrée du site du temple en lui-même. Il n'y a aucun moyen de la traverser, mais une immense pierre se tient au bord du précipice. La faire basculer pourrait créer une sorte de passerelle naturelle.

A. Faire basculer la pierre.

FORCE 8

Échec : -4 santé. Prenez 1 jeton Affaibli.

(Lisez R4.3)

B. Construire un engin pour abaisser délicatement la pierre.

SAVOIR-FAIRE 10

Échec : -6 santé.

(Lisez R4.3)

R4.2

Des vagues de sable balaient les dunes. Lorsque vous atteignez le sommet d'une colline orangée, vous découvrez le squelette d'un homme-lézard, desséché par le soleil. Son arc et son carquois sont encore accrochés à son torse.

Gagnez 1 XP et la carte Aventure 113 (Arc d'Arêtes). Retournez au bateau.

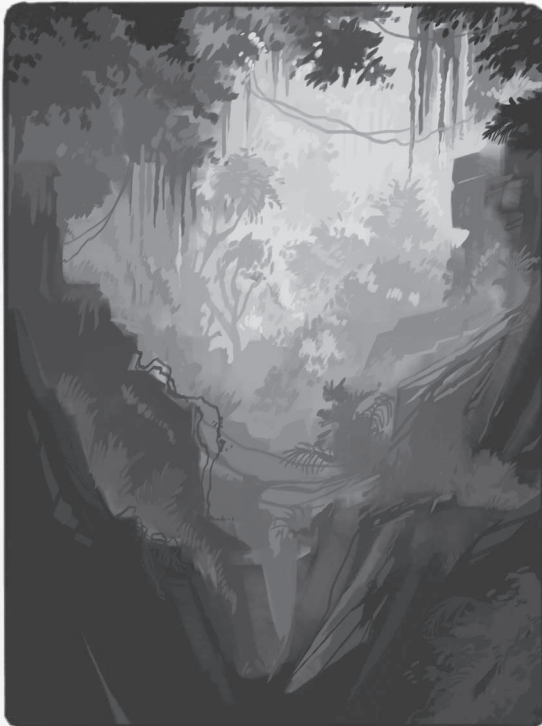
R4.3

Vous traversez la gorge et découvrez la source du ruisseau qui vous a amenés ici. L'eau qui en jaillit est parfaitement claire.

Laurent s'agenouille à côté. « Je meurs de soif. Vous pensez qu'on peut la boire ? »

A. Boire l'eau de la source.
(Lisez R44)

B. Vous abstenir.
(Lisez R44.1)



R5

Si mot-clé TÉMOIN, lisez R45.2

Une grande vallée sablonneuse s'étale entre deux grands pics rocheux bleutés. Elle est couverte de pierres cassées, vestiges d'une ancienne grande cité.

A. Explorer les ruines.
(Lisez R45)

B. Laisser cette ancienne cité en paix.
Retournez au bateau

R6

Le tonnerre gronde, accompagné de gros nuages d'orage. Un tentacule noir s'agite près des falaises à tribord. Lorsque vous vous approchez, d'autres tentacules jaillissent de l'eau et s'agrippent à la Manticore.

Le bateau subit 2 dégâts.

A. Frapper le monstre jusqu'à ce qu'il relâche son étreinte.
FORCE 12
Échec : le bateau subit 6 dégâts.
(Lisez R6.1)

B. Montrer la tablette d'Uzyaro au monstre.
Nécessite la carte Aventure 93 (Tablette d'Uzyaro).
(Lisez R6.2)

R6.1

« Pleine puissance ! » criez-vous.

L'équipage plaque des fers chauds contre les tentacules du monstre, qui finit par relâcher le bateau en hurlant de douleur. Il disparaît dans les profondeurs.

Gagnez 2 XP. Retournez au bateau.

R6.2

Lorsque le monstre aperçoit la tablette, il crie et relâche immédiatement son emprise. Il disparaît dans les profondeurs.

Vous récupérez du matériel sur une grande goélette alzarrienne échouée à proximité.

Gagnez 1 pièce, 1 viande, et la carte Aventure 101 (Cristal de Sang-Vie). Retournez au bateau.

R7

Un marché très animé est installé à côté de ruines impressionnantes. Les étals ont l'air d'avoir été assemblés à la va-vite, avec ce qui se trouvait sur place : du bois flotté et des pierres récupérées dans les ruines. Vous ne voyez ni maison, ni tente aux alentours. Manifestement, personne n'est installé durablement.

Une femme au sourire malicieux se précipite vers vous. « Bienvenue au Marché à l'Aveugle ! Ici, nous échangeons artefact contre artefact, sans que ces savants prétentieux ou leur « éthique académique » n'aient leur mot à dire. Aujourd'hui, nous avons, entre autres, une tablette avec un fragment du célèbre poème *La Raltoldenna*. On fait une offre exceptionnelle à deux contre un : deux de vos artefacts contre

ce fragment unique. À ce prix-là, c'est cadeau ! Et sinon, si vous vous sentez chanceux, vous pouvez échanger l'un de vos artefacts contre un objet au hasard de notre stock.

« Qu'est-ce que vous en dites ? Et rappelez-vous : ici, pas de nom, pas de justificatif. » La femme vous fait un clin d'œil.
« L'anonymat est notre maître-mot, au Marché à l'Aveugle. »

Vous découvrez le Marché à l'Aveugle, un lieu de commerce d'artefacts clandestin.

A. Échanger un artefact contre un objet au hasard.
Payez 1 artefact.
(Lisez R47)

B. Échanger deux artefacts contre la tablette.
Payez 2 artefacts.
Impossible si mot-clé ÉPIQUE.
(Lisez R47.1)

C. Partir.
Retournez au bateau.

R8

Si mot-clé VAPEUR, lisez R8.1

Près de la côte, vous découvrez un nid fait de branchages et de boue. Il contient deux œufs de ptéranodons que vous vous empressiez de ramener à la Manticore : vous n'avez pas envie de croiser leurs géniteurs.

Gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R8.1

Un vieux bateau à vapeur se balance sur les flots, coincé entre deux flèches rocheuses qui jaillissent de la mer. Lorsque vous montez à bord, vous tombez sur d'autres pilleurs.

COMBAT 10, 32, 77 (Niveau 14)
(Lisez R48)

R9

Si mot-clé EMBRASEMENT, lisez R49.4

Si mot-clé GLOUSSEMENTS, lisez R49.5

Dans une grotte creusée dans le flan du rocher, vous découvrez une habitation. Les meubles ont été renversés, et les murs portent les stigmates d'un violent affrontement. Pourtant, la nourriture est encore fraîche.

Gagnez 1 légume et 1 céréale. Retournez au bateau.

R10

Si mot-clé PROGÉNITURE, lisez R10.3

Toile d'Araignée

Vous montez un escalier grossièrement taillé dans la roche pour accéder à un village installé au milieu de colonnes naturelles de pierre rouge. Des ponts de corde relient entre elles les maisons suspendues aux colonnes telles des toiles d'araignées. Tous les métiers alzarriens sont représentés sur ces ponts : des pêcheurs transportent leur prise du jour, des tisserands vendent des paniers et du tissu, et des marchands proposent des épices raffinées.

Vous entrez dans un village fait de ponts de corde.

A. Parcourir les ponts.
(Lisez R10.2)

B. Aider à entretenir les ponts.
SAVOIR-FAIRE 6
Échec : lisez R10.
(Lisez R10.1)

C. Quitter le village.
Retournez au bateau.

R10.1

« Je suis surpris de voir des étrangers s'aventurer si loin dans le sud », s'étonne un homme aux longues tresses noires.
« Toute aide est évidemment la bienvenue. »

Gagnez 1 pièce et 1 viande.
(Lisez R10)

R10.2

Un groupe d'Alzarriens s'approchent de vous. « Nous chassons une araignée rouge, qui vit à l'est d'ici. Elle terrifie les villageois, et vient dévorer nos poulets et nos moutons dans la nuit. On a peur qu'elle s'attaque aux enfants. »

Audrie frissonne. « Je déteste ces petits monstres. »
« Les araignées ? Ou les enfants ? » demande Mac en rigolant.
Audrie rougit.

« Cette araignée est aussi grosse qu'un mouton, mais on n'arrive pas à la retrouver », dit l'Alzarrien. « On vous paiera généreusement si vous la localisez. On ne veut surtout pas qu'elle ponde, ou toute l'île pourrait être envahie. »

Prenez la quête 204.
(Lisez R10)

R10.3

Les chasseurs vous écoutent parler du repaire de l'araignée avec attention. Lorsque vous leur montez l'œuf d'araignée, l'un d'eux s'en empare rapidement.

« Excellent ! » dit-il. « Écoutez, on n'a pas d'argent, mais on a entendu parler d'une épave, à l'ouest d'ici, près d'une île couverte d'herbes. Sans doute une autre victime du Thrékien. Vous devriez y jeter un œil, j'ai entendu dire qu'ils chassaient les totems, eux aussi. »

A. Menacer les chasseurs pour qu'ils vous paient de manière plus tangible.

FORCE 8

Échec : lisez R10.4.

(Lisez R10.5)

B. Accepter leur « paiement ».

(Lisez R10.4)

R10.4

Les chasseurs se moquent de vous, et se concentrent sur l'œuf d'araignée. « Bon vent pour vos recherches. On va s'occuper de cette bonne vieille araignée rouge. S'assurer qu'elle ne soit plus une menace pour notre communauté. »

Gagnez 1 XP. Vous complétez la quête 205 et prenez la quête 207.

(Lisez R10)

R10.5

« OK, vous avez raison. Vous l'avez bien mérité. »

Gagnez 8 pièces et 2 XP. Vous complétez la quête 205 et prenez la quête 207.

(Lisez R10)

R11

Lors de votre première visite ici, lisez R51.1

Vous naviguez sur des eaux calmes dont les douces vagues reflètent les rayons du soleil.

Retirez 1 jeton Déprimé. Retournez au bateau.

R12

Un grand pic de roche rouge transperce l'horizon. Sa surface est presque lisse, à l'exception de quelques fissures dans lesquelles d'innombrables oiseaux marins ont installé leurs nids. Le bruit ambiant et l'agitation des oiseaux sont fatigants.

A. Ramasser des œufs.

FORCE 6

Échec : Rafael -4 santé. (Rafael escalade une partie de la falaise avant d'atteindre un nid. Mais la mère revient et l'attaque en lui donnant des coups de bec jusqu'à ce qu'il lâche prise.)

(Lisez R52)

B. Chercher la Cloche de Vie.

Nécessite le mot-clé LÉGENDE

(Lisez R52.1)

C. Contourner le pic.

Retournez au bateau.

R13

Au milieu du grès, des vagues de chenilles sans patte roulent comme des bancs de poissons. Vous êtes presque hypnotisée par les motifs que crée leur mouvement. Vous posez délicatement le pied au milieu de l'essaim, et une vague de chenilles vient recouvrir votre cheville. Vous retirez votre pied, mais vous ressentez une chaleur bienfaisante qui soulage vos muscles. Vous ne pouvez vous empêcher de vous asseoir, laissant les chenilles vous recouvrir.

Mais un immense tremblement résonne dans un canyon voisin. L'équipage vous fait signe de partir, mais vous n'arrivez plus à bouger. Un énorme tentacule claque au sol, juste derrière vous. La marée de chenilles disparaît instantanément devant le calamar des sables qui surgit.

COMBAT 67, 71 (Niveau 18)

Gagnez 4 pièces, 1 artefact, 2 matériaux, et 3 XP. Retournez au bateau.

R14

L'entrée d'une grotte, sombre et humide, vous invite à l'explorer.

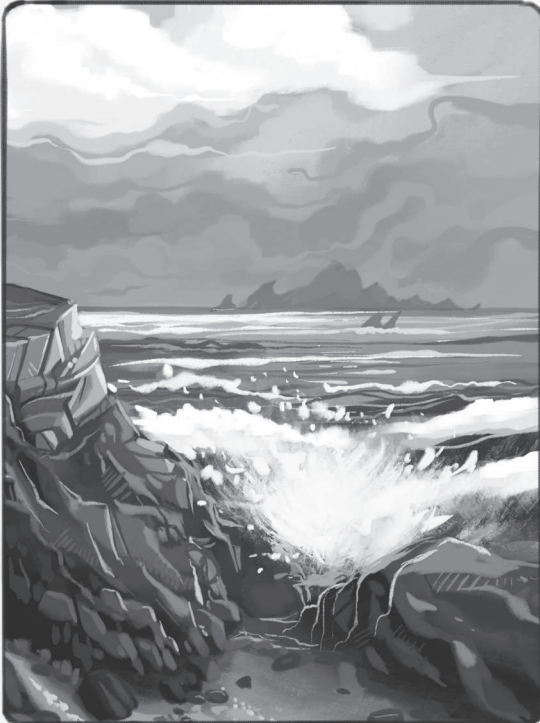
« C'est bizarre », dit Kannan. « J'ai l'impression qu'il y a quelque chose dans cette grotte qui veut qu'on la trouve. Une sorte d'appel. Je peux presque l'entendre. »

A. Explorer la grotte.
Impossible si mot-clé POÈME.
(Lisez R14.2)

B. Fabriquer des pièges à homards.
SAVOIR-FAIRE 5

Échec : -1 santé. Laurent prend 1 jeton Déprimé. (« Je ne sais pas quoi dire, Capitaine », dit Laurent. « Après toutes ces années, je devrais être bien meilleur que ça. J'ai tellement honte. »)
(Lisez R14.1)

C. Passer sans vous arrêter.
Retournez au bateau.



R14.1

Les bêtes que vous attrapez ne ressemblent pas vraiment aux homards que vous connaissez, mais Marco dit qu'ils sont probablement comestibles.

Gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R14.2

Vous trébuchez dans la grotte, aveuglée par l'obscurité. Rafael allume une torche mais elle semble brûler sans éclairer quoi que ce soit, comme si quelque chose étouffait la lumière. Vous pouvez au moins voir la flamme, ce qui permet à l'équipage de rester groupé. Vous progressez doucement en vous aidant de vos mains pour éviter de tomber.

« J'ai l'impression qu'il y a un embranchement ici », dit Marco, un peu devant vous. « Je sens un courant d'air. »

A. Essayer de ressentir d'où vient l'appel.
PERCEPTION 7

Échec : -2 santé. Prenez 1 jeton Folie et 1 jeton Déprimé. (Les ténèbres et l'anxiété commencent à peser sur l'équipage.)
(Lisez 106)

B. Prendre une direction au hasard.

Piochez le destin :
Sur 1 à 3, lisez 106.1,
Sur 4 à 6, lisez 106.2.

R15

Si mot-clé DÉPÊTRER, lisez R55.3

La violente tempête qui vous poursuivait depuis de longues heures s'est enfin calmée. Alors que les nuages se dispersent et que les vagues s'apaisent, vous découvrez une de leurs victimes.

Un navire d'exploration, très bien équipé, s'est écrasé contre les rochers. Ses voiles sont déchirées et ses mâts cassés. Des caisses et des tonneaux flottent dans les vagues, au milieu des corps sans vie de l'équipage. En vous approchant, vous remarquez les innombrables feuilles de papier qui couvrent les flots : les pages d'un journal de bord, des cartes, des relevés.

La seule trace de vie au milieu de ce carnage est un énorme calamar. Il se tortille désespérément, pris au piège dans les câbles de gréement et les lignes de pêche. Il a beau agiter ses tentacules, il n'arrive pas à se libérer. Il s'arrête un instant et vous lance un regard à la fois menaçant et suppliant.

La tempête est-elle vraiment la cause du naufrage ? Ou est-ce le calamar qui a attaqué le bateau ?

A. Aider la créature.

CONNAISSANCES 8

Échec : -5 santé. Prenez 1 jeton Affaibli. (Le calamar apeuré prend d'abord votre tentative de sauvetage pour une attaque, et projette sur l'équipage des litres et des litres d'encre noire et collante.)
(Lisez R55.1)

B. Tuer la créature.

FORCE 12

Échec : -7 santé. Prenez 2 jetons Affaibli. (Le calamar géant projette sur l'équipage des litres et des litres d'encre noire et collante.)
(Lisez R55.2)

R16

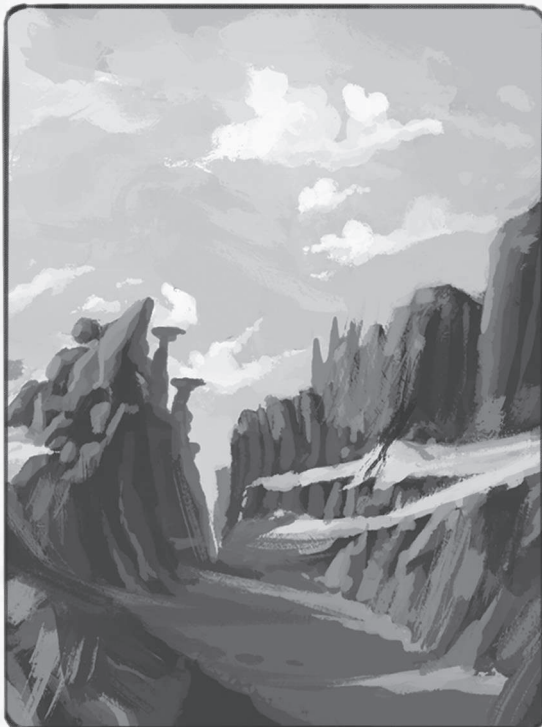
Vous trouvez un immense site de fouille abandonné. Près du quai, un grand panneau en bois indique :

SITE FERMÉ CAR TROP DANGEREUX. NOUS AVONS RÉVEILLÉ QUELQUE CHOSE. LAISSONS DORMIR LE PASSÉ ET TOURNONS-NOUS VERS L'AVENIR !

Il semble que le site ait été évacué en urgence. Le quai est couvert de caisses de marchandises renversées, et de nombreuses tentes sont encore dressées entre le quai et le site de fouille.

A. Inspecter le site de fouille.
Impossible si mot-clé BÉHÉMOTH.
(Lisez R56)

B. Fouiller les caisses.
PERCEPTION 5
Échec : -1 santé. Prenez 1 jeton Poison. (Vous remarquez cette araignée trop tard. Elle vous saute dessus et vous pique.)
(Lisez R56.1)



R17

Un pêcheur zokmère, qui remonte son filet vide à la lumière du crépuscule, vous interpelle d'un signe de la main. « Mauvaise journée aujourd'hui », dit-il. « Mais je pourrais vous parler d'une curiosité locale que j'ai découverte dans la jungle, si vous m'offrez de quoi manger. »

A. Offrir au pêcheur de quoi manger.
Payez 1 nourriture.
(Lisez R57)

B. Aider le pêcheur à capturer son repas.
CONNAISSANCES 5
Échec : vous pouvez réessayer, ou basculer sur les options A ou C.
(Lisez R57)

C. Fouiller les alentours avant de repartir.
Gagnez 1 matériel. Retournez au bateau.

R18

En longeant les falaises rouges, un énorme craquement fait trembler l'air. Une gigantesque faille apparaît dans la roche. Elle est assez grande pour permettre à la Manticore de passer.

A. Entrer dans la faille.
(Lisez R58)

B. Vous éloigner.
Retournez au bateau.

R19

Si mot-clé VIDES, lisez R19.2

Vous longez une tourbière marécageuse envahie par la brume qui semble s'accrocher aux arbres morts.

A. Traverser les marécages.
CONNAISSANCES 11
Échec : -7 santé. Prenez 2 jetons Poison.
(Lisez R19.1)

B. Éviter la zone.
Retournez au bateau.

R19.1

De hautes herbes grasses s'épanouissent sur ces terres humides. « C'est une algue rare », explique Mac. « Elle a des vertues thérapeutiques. »

Gagnez 2 pièces, 2 XP, et la carte Aventure 102 (Algue Thérapeutique). Retournez au bateau.

R19.2

Vous apercevez une lueur sur le pont, et le fantôme d'une femme apparaît. C'est la Zokmère qui vous a supplié d'aider sa famille et de partager le trésor du manoir. Elle tape un grand coup de talon sur le pont et pousse un hurlement aigu à en faire éclater le cristal. Le pont se couvre de glace dans un grand flash qui vous éblouit. Vous retrouvez la vue rapidement mais la glace et la femme ont déjà disparu.

Prenez 2 jetons Effrayé. Le bateau subit 1 dégât. Défaussez la quête 184.

(Lisez R19)

R20

Le Camp des Érudits

Des tentes bleu azur sont disséminées sur le sable au milieu des ruines. Le drapeau de Lukra claque sauvagement dans le vent au sommet de la plus grande tente.

Au loin, vous voyez un immense site de fouille carré, creusé dans le sol. Des ouvriers stoïques s'affairent autour du gouffre. De plus petits trous ont été creusés un peu partout dans le sol, jusqu'au milieu des tentes. Chaque trou est étayé d'épaisses planches de bois pour éviter que le sable ne retombe à l'intérieur.

A. Aller voir l'archéologue en chef dans sa tente.
(Lisez R20.1)

B. Faire du commerce d'artefacts.
Vendez 1 artefact pour 4 pièces OU achetez 1 artefact pour 4 pièces.

C. Travailler sur le site de fouille principal.
SAVOIR-FAIRE 6
Ébec : -5 santé. Lisez R20.2. (C'est un nouveau métier pour l'équipage, qui gêne les autres ouvriers du site autant qu'il les aide.)
(Lisez R20.7)

D. Explorer les alentours.
Impossible si mot-clé ARCHÉOLOGUE.
(Lisez R20.3)

E. Quitter les lieux.
Retournez au bateau.

R20.1

La tente de l'archéologue en chef est d'un bleu azur profond, et brodée de motifs dorés.

Un Lukrain, grand et élancé, se positionne devant la tente pour en bloquer l'entrée. « J'ai bien peur que le Professeur Mitsk ne soit trop occupé pour recevoir de la visite. Je suis Sala, son assistant. » Il vous examine de la tête aux pieds.

« Vous avez l'air de débarquer, je peux vous dire tout ce que vous avez à savoir. Les autochtones croient que cet endroit a été maudit par les dieux. Ce n'est pas le cas, mais il y a quand même bon nombre de créatures dangereuses dans les environs. Faites bien attention à vous. Si vous cherchez du travail, on a toujours besoin de bras sur le site de fouille. Et si vous trouvez un artefact par vous-mêmes, nous vous l'achèterons. Des questions ? »

Audrie lève la main, mais Sala l'ignore.

« Bien. Vous savez tout. Maintenant, au boulot. » Il vous repousse sans violence, mais fermement.

Lisez R20.

R20.2

Vous passez l'après-midi entière à creuser et à fouiller méticuleusement le sable, mais vous ne trouvez rien de très intéressant.

Le contremaître du site vous tape sur l'épaule en voyant votre maigre butin. « Ne vous inquiétez pas pour ça. Nous avons appris quelque chose d'important aujourd'hui : ce n'est pas la peine de continuer les fouilles dans cette zone. »

Gagnez 1 pièce.
(Lisez R20.)

R20.3

À la périphérie du camp, les tentes sont plus petites mais plus peuplées. Tandis que vous circulez au milieu des tentes, quelqu'un vous attrape le bras. Vous sentez des griffes pointues piquer votre peau. « Je vous prie de me suivre. »

Vous êtes tirée dans l'une des tentes déchirées. Votre « assaillante » s'agenouille devant vous. Elle est maigre, presque décharnée, avec de grands cernes sous les yeux, et de longs cheveux noirs qui tombent sur ses épaules. Des détails mal assortis avec ses yeux de chèvre pétillants et le souvenir de ses griffes plantées dans votre bras.

« Vous êtes capitaine d'un bateau, n'est-ce pas ? Je m'appelle Edefri. Je voudrais vous embaucher pour une expédition. » Lorsqu'elle parle, vous pouvez voir que sa dentition est aussi acérée que ses griffes.

A. Lui demander plus de détails.
(Lisez R20.5)

B. Repartir.
(Lisez R20.4)

R20.4

Edefri semble abattue. « Je vous en supplie. Quoi que vous ayez pu entendre sur mon compte, je suis sérieuse. J'ai un diplôme universitaire, je peux vous le montrer. Je suis sûre de tenir quelque chose de solide ! » Elle soupire. « Si vous changez d'avis, n'hésitez pas à revenir me voir. »

(Lisez R20)

R20.5

Le visage d'Edefri s'illumine lorsque vous lui demandez de vous en dire plus. « Tous les universitaires lukrains savent que l'île centrale de cette région est manifestement le lieu de la bataille légendaire qui opposa le dieu Valard à Raltolde, le grand héros. L'étude du site permet déjà d'en apprendre beaucoup sur cet affrontement, mais en consultant de vieux registres, j'ai trouvé plusieurs références à la Cloche de Vie. Cet artefact permettrait de revivre les événements de ce jour fatidique comme si nous y étions ! En recoupant les informations d'anciennes cartes, je suis sûre de pouvoir retrouver la Cloche de Vie. Mais personne ne me croit ! Tous ces scientifiques refusent de croire à la magie. Ils ne me prennent pas au sérieux, et personne ne veut soutenir mon expédition. Mais je n'ai pas besoin d'argent, seulement d'un bateau qui m'emmène sur place. »

Edefri vous attrape de nouveau le bras, vous suppliant du regard. « Si vous acceptez de m'emmener et de m'accompagner, je vous promets que tous les artefacts que nous trouverons seront pour vous. Je veux seulement faire un récit aussi précis que possible de cette bataille légendaire. »

A. Accéder à sa demande.
(Lisez R20.6)

B. Refuser qu'elle vienne avec vous.
(Lisez R20.4)

R20.6

« Merci beaucoup ! » Le large sourire d'Edefri est presque effrayant tant ses dents sont pointues. « Je vous promets que cette expédition sera profitable pour tout le monde ! »

Gagnez la carte Aventure 128 (Edefri). Prenez les quêtes 191 et 199.
(Lisez R20)

R20.7

Vous passez l'après-midi entière à creuser et à tamiser le sable. La journée touche à sa fin lorsque vous découvrez enfin quelque chose. Le contremaître du site vous tape sur l'épaule en vous remettant votre paie. « Excellent travail ! Vous avez apporté une fière contribution à nos recherches aujourd'hui. Nous avons ajouté un petit bonus en reconnaissance de vos efforts. »

Gagnez 3 pièces.
(Lisez R20)

R21

Vous trouvez une cabane abandonnée près du rivage. À l'intérieur, vous découvrez une inscription en lettres de sang : *Marisaro*. Vous vous apprêtez à repartir lorsque vous entendez du bruit à l'extérieur, puis un grand coup fait trembler les parois de la cabane.

COMBAT 16, 18, 26, 93 (Niveau 18)

Gagnez 5 pièces, 2 légumes, 1 artefact, et 3 XP. Retournez au bateau.

R22

Si mot-clé HÉRITAGE, lisez R62.8

À marée basse, vous passez devant un récif couvert de balanes. De l'autre côté, une demi-douzaine de Rats Zarg sont assis autour d'un feu. Ils discutent bruyamment en jouant aux dés, et n'ont manifestement pas remarqué votre présence.

A. Attaquer les rats par surprise pour les dépouiller.
PERCEPTION 9
Échec : -6 santé. Lisez R62.4.
(Lisez R62.1)

B. Convaincre les rats de vous laisser jouer avec eux.
RUSE 10
Échec : lisez R62.5.
(Lisez R62.7)

C. Déguerpir avant qu'ils ne vous remarquent.
Retournez au bateau.

R23

Une myriade de tentacules surgissent des profondeurs, et s'agrippent à la Manticore. Puis la tête d'un énorme monstre marin borgne apparaît devant vous. La créature est spectrale : ses tentacules scintillent, et sa peau dégage une aura obscure, comme une flamme faite de ténèbres.

Le bateau subit 1 dégât.

A. Frapper le monstre jusqu'à ce qu'il relâche son étreinte.
FORCE 11
Échec : le bateau subit 6 dégâts.
(Lisez R23.1)

B. Montrer la tablette d'Uzyaro au monstre.
Nécessite la carte Aventure 93 (Tablette d'Uzyaro).
(Lisez R23.2)

R23.1

« Pleine puissance ! » criez-vous.

Un tir en plein dans l'œil de la créature lui fait lâcher prise. La Manticore démarre à toute vapeur. Audrie s'agrippe à la balustrade de toutes ses forces tandis que Marco se signe.

Gagnez 2 XP. Retournez au bateau.

R23.2

Lorsque le monstre aperçoit la tablette, il crie et relâche immédiatement son emprise avant de disparaître dans les profondeurs. Peu après, un petit coffre remonte à la surface.

Gagnez 2 pièces et 2 matériaux. Retournez au bateau.

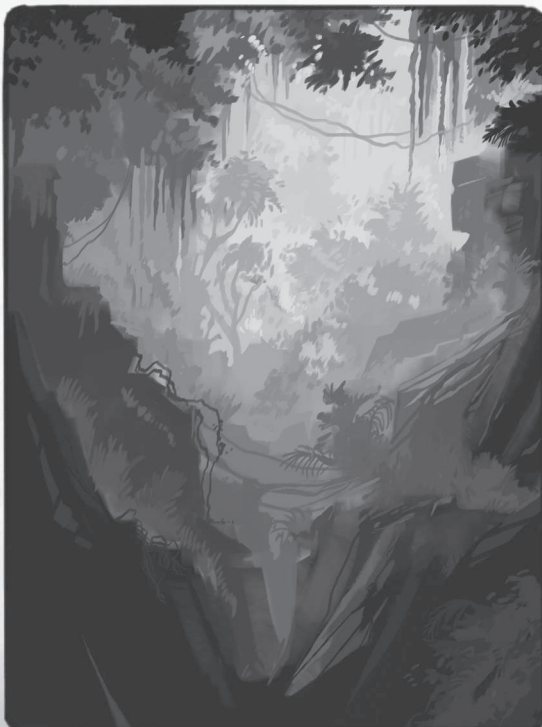
R24

Si mot-clé TROISIÈME, lisez R84.5

Vous vous enfoncez dans la jungle et arrivez à un croisement. Le chemin de droite est extrêmement boueux, marécageux. Celui de gauche serpente le long d'une paroi rocheuse escarpée. Gregory soupire. « Ici, j'ai toujours l'impression qu'on a le choix entre la peste ou le choléra. »

A. Prendre le chemin boueux.
(Lisez R84.1)

B. Prendre le chemin pentu.
(Lisez R84.2)



R25

Si mot-clé VIDES, lisez R68

Si mot-clé IDOLE, lisez R25.1

Si mot-clé LIBRAIRIE, lisez R103.3

Un homme est assis sur la plage, son chapeau de paille projetant une ombre imposante sur le sable rose. Il vous jette un regard stoïque, en s'appuyant sur un rocher en forme de chauve-souris. « J'ai suivi la voie de la jungle, et j'ai vu des choses horribles. N'y allez pas », vous prévient-il. Un cri strident traverse toute l'île. Une flopée d'oiseaux effrayés s'envole et va se poser sur une structure métallique, à l'est.

A. Entrer dans la jungle.
(Lisez R101)

B. Demander à l'homme de vous raconter ce qu'il a vu.
(Lisez R102)

C. Aller inspecter la structure métallique.
(Lisez R103)

R25.1

Le sable rose est délicatement recouvert par les vagues qui viennent caresser la plage. La jungle, épaisse, n'est qu'à quelques pas de la rive. Kasumi vous montre un rocher au bout de la plage. « Ce rocher ressemble étrangement à une chauve-souris. C'est sûrement là. »

« Je ne serais pas surpris qu'on ne trouve rien ici. », dit Rafael.

Mac secoue la tête. « J'espère qu'on aura cette chance. J'ai plutôt peur qu'on reparte maudits ou complètement fous. »

Le chemin est envahi par la végétation. Il vous mène à travers la jungle jusqu'à un éboulement qui s'est manifestement produit récemment. Lorsque Rafael s'en approche, des cliquetis de plus en plus rapides se font entendre. D'énormes insectes sortent de derrière les rochers.

COMBAT 20, 21, 92 (Niveau 18)
(Lisez R25.2)

R25.2

Les insectes gisent sur le dos, leurs pattes frémissant dans le vent alors qu'une glue verte s'écoule de leurs carapaces. Vous reprenez votre ascension jusqu'à un ancien monument en pierre, qui a grossièrement la forme d'un insecte doté une multitude de pattes et d'yeux.

Kasumi dégaine son sabre. « J'ai l'impression que quelqu'un doit mourir ici. Il y a un piège, je peux le sentir. »

A. Tenter de découvrir le piège.

SAVOIR-FAIRE 11

Échec : -7 santé. Prenez 1 jeton Poison et 1 jeton Affaibli. (Des fléchettes empoisonnées jaillissent des pattes et s'abattent sur l'équipage.)
(Lisez R25.3)

B. Faire demi-tour.

(Lisez R82)

R25.3

Vous franchissez une porte étroite à la base du monument. Les murs sont couverts d'une substance gluante. Une voix rauque résonne.

« Que faites-vous dans mon temple, mammifères ? Êtes-vous venus nous faire offrande de vos enveloppes corporelles ? »

A. Répondre : « Nous voulons faire connaître ce temple, afin que tout le monde puisse découvrir votre grandeur. »

(Lisez R63)

B. Répondre : « Nous cherchons l'Idole. »

(Lisez R65)

R26

Un groupe de créatures marines émerge des flots et entoure la Manticore.

A. Les combattre.

COMBAT 6, 7, 8, 9 (Niveau 16)

(Lisez R26.1)

B. Manœuvrer pour prendre la fuite.

CONNAISSANCES 8

Échec : -7 santé.

Retournez au bateau.

R26.1

Les créatures battent en retraite et disparaissent dans les profondeurs.

Gagnez 4 pièces, 1 matériau, 3 viandes, et 3 XP. Retournez au bateau.

R27

D'énormes bernard-l'hermite se promènent sur le sable chaud. Vous restez à bonne distance, observant la jungle depuis la plage. Entre les arbres, des buissons épineux vous bloquent le passage.

Lorsque vous retournez à la Manticore, les crustacés fuient devant une horde de morts-vivants émergeant des flots. Ils semblent venir d'une épave échouée au fond de la baie.

A. Les combattre !

COMBAT 26, 83, 85 (Niveau 19)

Gagnez 5 pièces, 2 artefacts, 1 légume, et 3 XP. Retournez au bateau.

B. Fuir !

Piochez le destin :

Sur 1 à 3, -13 santé

Sur 4 ou 5, -5 santé

Sur 6, aucun effet.

Retournez au bateau.

R28

Vous suivez une piste à travers les arbres, et atteignez un fort en pierre. Il semble abandonné, et ses murs sont recouverts de lianes comme si la nature cherchait à reprendre possession des lieux. Vous trouvez un grand coffre métallique dans une pièce effondrée. Il est bien trop épais pour être percé. Il est encore moins transportable.

A. Essayer de forcer la serrure.

(Lisez R69)

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

Nécessite la carte Aventure 92 (Clé en Cuivre).

(Lisez R71)

C. Quitter les lieux.

Retournez au bateau.

R29

Un champignon de six mètres de haut trône au milieu d'un champ d'herbes grasses. Lorsque vous passez dessous, le champignon frémit et libère des spores. Vos pensées se troublent. Vous vous retournez vers votre équipe, mais vous êtes suivie par un groupe d'étrangers qui vous attaquent ! Vous devez réagir !

A. Lancer des pierres sur ces intrus.
(Lisez R73)

B. Essayer de rester calme.

Note : seule la Capitaine Odessa peut participer à ce défi.

CONNAISSANCES 7

Échec : lisez R73.

(Lisez R75)

R30

Zokmere

Une belle ville, faite de maisons en bois, coiffe de grandes collines verdoyantes que fait briller la pluie. De nombreux villageois déambulent sur les quais, abrités sous des parapluies jaunes et orange, tandis que des pêcheurs boivent le thé sous un auvent de fortune, devant leurs barques carrées au toits végétalisés.

 **Vous entrez dans la ville de Zokmere.**

A. Commercer sur les quais.

Vous pouvez acheter 3 légumes pour 1 pièce.

B. Aller visiter le quartier marchand.

Si mot-clé INSECTE, lisez R30.2

(Lisez R30.1)

C. Chercher le manoir au trésor.

Nécessite le mot-clé MANOIR.

(Lisez R30.3)


D. Quitter la ville.

Retournez au bateau.

R30.1

La rue déborde de chariots de marchands, mal abrités par des auvents déchirés. Une montagne d'objets métalliques menace de s'effondrer. Un autre étal est couvert de livres usés. Au bout de la rue, un chariot présente des épices colorées dans des plats en terre cuite.

Quelqu'un vous attrape par l'épaule. Il s'agit d'un homme aux cheveux blancs et aux yeux fatigués, qui vous jette un regard dubitatif. « Vous avez croisé des insectes géants, suceurs de sang, lors de vos voyages ? Je suis le seul ici à savoir me servir de leurs ailes. Ramenez-moi leurs ailes si vous en trouvez. »

 **Un marchand vous demande de lui rapporter des ailes d'insectes géants si vous en trouvez.**

(Lisez R30)

R30.2

La rue déborde de chariots de marchands, mal abrités par des auvents déchirés. Une montagne d'objets métalliques menace de s'effondrer. Un autre étal est couvert de livres usés. Au bout de la rue, un chariot présente des épices colorées dans des plats en terre cuite.

Quelqu'un vous attrape par l'épaule. Il s'agit d'un homme aux cheveux blancs et aux yeux fatigués, qui vous jette un regard dubitatif. « Vous avez croisé des insectes géants, suceurs de sang, lors de vos voyages ? Je suis le seul ici à savoir extraire le pouvoir de leurs ailes. Ramenez-moi leurs ailes si vous en trouvez. »

« Oui, on a un truc de ce genre », dit Mac. « Combien êtes-vous prêt à payer ? »

L'homme vous emmène vers son chariot. « Je vous l'échange contre l'une de mes trouvailles. »

Piochez 7 cartes Commerce et prenez-en 1 gratuitement (qui coûte 6 pièces ou moins). Remettez les autres cartes sous la pioche.

Le marchand aux cheveux blancs vous tape dans le dos.

« Écoutez, je voulais vous demander... J'ai une offre bien plus intéressante à vous faire. J'ai entendu parler d'un trésor, profondément enfoui sous l'un des manoirs du Quartier Noble. Si vous me promettez de m'en ramener une part, je vous dirai où le trouver. »

Marco secoue la tête. « Nous ne sommes pas des voleurs. »

Le vieil homme laisse échapper un rire moqueur. « Bien sûr ! Moi non plus. Mais le propriétaire du manoir est mort, et on ne lui connaît aucune famille. Il n'a plus besoin de ce trésor. J'irais bien moi-même, mais je n'ai plus mes jambes de vingt ans, et les gens du coin me connaissent. »

Vous complétez la quête 181 et prenez la quête 182.
(Lisez R30)

R30.3

Vous rejoignez le Quartier Noble en parcourant les rues pavées de la vieille ville. De grands murs de pierre de lave protègent de majestueux manoirs, et rappellent à tous le fossé qui sépare le commun des mortels des habitants du quartier.

Un garde avec un bouclier en carapace de tortue vous barre le chemin. Son chapeau vert raccommode cache un regard plein de suspicion. « Les vagabonds n'ont pas le droit d'entrer dans ce quartier ! »

Un garde vous empêche d'entrer dans le Quartier Noble.

A. Convaincre le garde que l'un des nobles résidents vous attend.

RUSE 9

Échec : vous devez choisir une autre option (B ou C).

(Lisez R30.4)

B. Essayer d'escalader le mur à l'abri des regards.

FORCE 7

Échec : -8 santé. (Le mur est couvert de mousse, il est glissant et humide. Plusieurs membres d'équipage tombent en essayant de monter.)

(Lisez R30.5)

C. Retourner aux quais.

(Lisez R30)

R30.4

Une pluie fine s'échappe du ciel couvert qui obscurcit le manoir. L'endroit est lugubre, les portes en bambou et les volets des fenêtres sont bien fermés.

A. Forcer la porte d'entrée.

FORCE 8

Échec : -6 santé.

(Lisez R30.7)

B. Crocheter la serrure.

SAVOIR-FAIRE 7

Échec : réessayez ou choisissez l'option A.

(Lisez R30.7)

R30.5

Vous parcourez des ruelles obscures, longeant des tuyaux rouillés, jusqu'à trouver un recoin isolé. Vous parvenez à sauter de l'autre côté du mur et à mettre les pieds dans le Quartier Noble.

Mais un cri d'alerte vous fait sursauter. Un garde zokmère vous a repérés, et en quelques secondes, une douzaine de gardes vous encerclent l'arme au poing.

A. Convaincre les gardes qu'il s'agissait d'un test demandé par l'un des nobles résidents.

RUSE 10

Échec : payez 2 pièces et retournez au bateau. (Les gardes vous mettent à l'amende et vous escortent jusqu'à la Manticore.)

(Lisez R30.6)

B. Échapper aux gardes.

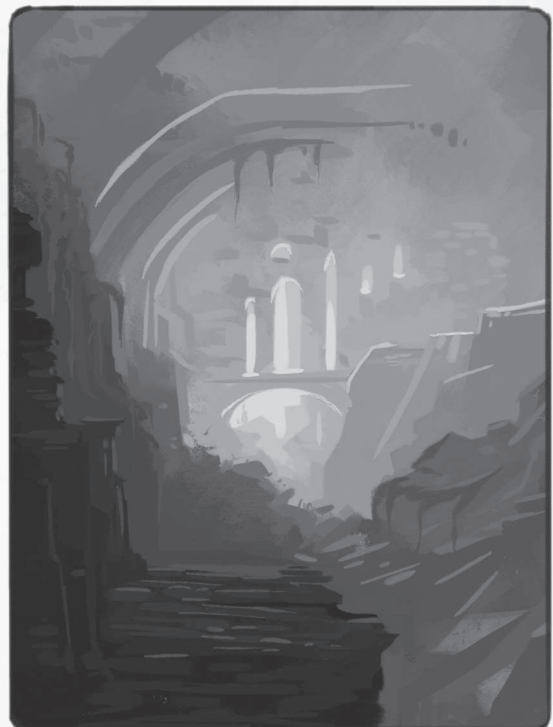
(Lisez R30.13)

R30.6

Les gardes ont du mal à croire votre histoire. Mais ils sont convaincus lorsque Mac leur étale ses connaissances insoupçonnées sur la noblesse zokmère.

Gagnez 3 XP.

(Lisez R30.4)



R30.7

La demeure regorge de meubles poussiéreux mais il n'y a pas grand-chose d'autre. Vous descendez à la cave, et découvrez un dédale de couloirs voûtés. Certains sont bouchés par des caisses de vin, des sacs de pommes de terre et de paquets de viande séchée.

Gagnez 5 nourritures, 1 matériau, 3 pièces, et 2 XP.

Un courant d'air provient d'un escalier qui mène à un cellier. Votre lampe fait apparaître une femme ridée, surprise par votre intrusion. Elle s'éloigne du coffre ouvert sur lequel elle était penchée. Il déborde de statuettes, de gravures et de colliers. « Rien de bien impressionnant, même pour une cambrioleuse du dimanche », dit Mac. Vous levez votre lampe pour observer de plus près une petite pierre sculptée, posée au fond d'un verre terni.

« Là, c'est différent », dit Rafael, en l'apercevant.

La femme se plaque contre le mur, le souffle court, et sort une petite lame émoussée de sa poche.

« Vous êtes venus piller le trésor ? S'il vous plaît... ma famille en a désespérément besoin. Mes fils sont tous malades, ils ne peuvent même plus travailler », vous supplie-t-elle. Elle voit bien que vous êtes plus nombreux et bien équipés. « On pourrait partager ? » Sa voix se fait de plus en plus chevrotante. « Comme ça, personne ne partirait les mains vides. Vous en pensez quoi ? »

A. Prendre la totalité du trésor.
(Lisez R30.8)

B. Ne prendre que le totem, et lui laisser tout le reste.
(Lisez R30.9)

C. Prendre la plus grosse part du trésor.
(Lisez R30.10)

R30.8

Vous embarquez tout, et laissez la femme dans le cellier, pleurant toutes les larmes de son corps.

Prenez la quête 184.

A. Retourner voir le marchand pour lui donner sa part.
(Lisez R30.11)

B. Tout garder pour vous, et retourner à la Manticore.
(Lisez R30.12)

R30.9

La femme ridée se jette sur vous pour vous serrer dans ses bras. « Vous êtes un véritable miracle ! » dit-elle. Vous retournez directement à la Manticore, n'ayant plus rien à donner au marchand qui vous avait envoyés au manoir.

Gagnez la carte Aventure 91 (Totem : Pierre de Chasse). Prenez les quêtes 183 et 185. Vous complétez la quête 182. Retournez au bateau.

R30.10

La femme ridée accepte tristement sa maigre part du butin.

A. Retourner voir le marchand pour lui donner sa part.
(Lisez R30.11)

B. Tout garder pour vous et retourner à la Manticore.
(Lisez R30.12)

R30.11

« C'est ça ? » vous demande le marchand, lorsque vous retournez le voir. « C'est pas terrible. Vous n'avez pas trouvé une sorte de petite pierre sculptée ? »

« On n'a trouvé aucune pierre », répond sèchement Mac.

Gagnez 4 pièces et la carte Aventure 91 (Totem : Pierre de Chasse). Vous complétez la quête 182. Retournez au bateau.

R30.12

Des lanternes colorées illuminent les quais encore bondés même après minuit. Vous retournez à la Manticore avec votre butin.

Gagnez 7 pièces et la carte Aventure 91 (Totem : Pierre de Chasse). Prenez la quête 183. Vous complétez la quête 182. Retournez au bateau.

R30.13

Vous longez le mur jusqu'à trouver une bouche d'égout. Rafael se glisse dans l'ouverture humide, suivi par le reste de l'équipage.

Des heures plus tard, vous débouchez sur la plage, puants et saisis par le froid. Vous apercevez les lumières du port de Zokmere un peu plus loin.

« J'ai quand même trouvé ça », dit Rafael en soulevant une épée rouillée.

Gagnez 1 pièce, 1 XP, et la carte Aventure 112 (Lame de Zulum). Retournez au bateau.

R31

Si mot-clé SOURCE, lisez R31.1

Des touffes d'herbes jaunes poussent entre les strates de grès. Un homme à la barbe en bataille contemple la mer assis sur un rocher. Il vous invite à vous asseoir près de lui pour partager un ragoût.

« Depuis que les dieux dorment, les âmes des disparus de ce monde errent sans fin. Elles ne peuvent trouver le repos. C'est pour ça que tous ces esprits maudits et perdus s'attardent ici. Ils sont tourmentés. Les érudits disent que les âmes des morts rejoignaient un lieu tranquille, une sorte de sas vers l'au-delà. Mais elles ne peuvent plus s'y rendre, elles ne trouvent plus le chemin. J'aimerais que les dieux se réveillent. Le monde des vivants en souffrirait mais les morts seraient soulagés. »

Ses mots résonnent encore dans votre tête lorsque vous retournez au bateau à la tombée de la nuit.

Soignez 2 blessures et gagnez 1 céréale. Retournez au bateau.

R31.1

Vous parcourez un canyon étroit, parsemé de grandes touffes d'herbes jaunes. Vous marchez pendant des heures dans ce labyrinthe de sable et de pierre. L'équipage descend un escalier naturel jusqu'à un petit cirque sablonneux. Très vite, le sable vous aspire. Le temps de vous en rendre compte, vous êtes déjà enfoncés jusqu'aux genoux.

Rafael panique. « Sables mouvants ! » hurle-t-il. L'équipage tente de s'extraire du piège en s'agrippant à tout ce qu'il peut.

Mac lance un sifflement aigu qui résonne dans tout le canyon. « Ne bougez plus ! Plus vous vous débattez, plus vous vous enfoncez. »

Dégagez-vous des sables mouvants.

CONNAISSANCES 12

Échec : -13 santé. (Mac se dégage rapidement et utilise une branche pour aider les autres. Mais certains membres d'équipage disparaissent quasiment sous le sable avant qu'elle ne puisse les aider.)

(Lisez R31.2)

R31.2

Le jour décline. « Il est temps de rentrer », dites-vous, déçue de n'avoir rien trouvé, mais soulagée d'avoir échappé aux sables mouvants. Sur le retour, vous vous trompez de chemin, et vous retrouvez bloqués devant un canyon si profond que vous n'en voyez pas le fond. Des fils de soie relient les parois du précipice.

« On dirait qu'on a trouvé ce qu'on cherchait », dit Audrie en frissonnant.

Vous devinez le mouvement de grandes pattes rouges dans les ténèbres, et une araignée géante apparaît dans la lumière crépusculaire. De gros œufs blancs sont suspendus au bord de la toile, juste à côté de vous.

Rafael ramasse une pierre pour écraser les œufs.

L'araignée s'approche doucement et gémit : « Arrêtez... je vous en supplie... »

A. Détruire les œufs.

FORCE 7

Échec : -5 santé. Prenez 1 jeton Poison.

(Lisez R31.3)

B. Parler à l'araignée.

(Lisez R31.4)

R31.3

Rafael écrase les œufs. L'araignée hurle et s'approche, les yeux pleins de colère. Mais la créature s'arrête. Elle gémit de douleur.

Kasumi fixe l'araignée. « Elle est trop faible, elle ne nous fera aucun mal. » Elle rengaine son wakizashi.

Vous ramassez l'un des œufs encore intacts et de la soie d'araignée.

Gagnez 2 matériaux, 1 légume, 1 viande, et 3 XP. Vous complétez la quête 204 et prenez la quête 205. Retournez au bateau.

R31.4

Vous levez les mains en signe de paix. « Nous venons d'un village, à l'est. Ses habitants disent que vous leur volez leur moutons et leurs poulets. »

Les mandibules de l'araignée s'agitent de droite à gauche. « Ils mentent ! Je n'ai pas attaqué leur village. Je ne chasse que des rongeurs et des oiseaux marins. Je ne m'approche jamais des villages. »

Rafael grogne. « Très bien, mais pourquoi on vous croirait ? »

L'araignée gémit. « Je vous en supplie. Mes enfants sont les derniers représentants de notre espèce. Je suis vieille et faible, s'ils n'éclosent pas, nous disparaîtrons complètement ! Nous vivons en paix ici. Nous aidons les humains en chassant les rongeurs qui détruisent leurs récoltes ! »

A. Dire à l'araignée que vous garderez sa cachette secrète.
(Lisez R76)

B. Dire à l'araignée que vous ne la croyez pas, et détruire sa toile.

FORCE 7

Échec : -5 santé. Prenez 1 jeton Poison.

(Lisez R31.3)

R32

Vous accostez et découvrez un camp installé autour d'un gigantesque cube métallique. Un homme coiffé d'un grand chapeau rouge vous fait signe de vous approcher lorsqu'il vous aperçoit.

« Ne vous fatiguez pas avec ça. Des milliers de personnes ont déjà essayé de l'ouvrir, il est inviolable. »

A. Ignorez le cube et faire les poches des voyageurs.

RUSE 9

Échec : retournez au bateau.

(Lisez R32.1)

B. Essayer d'ouvrir le cube avec la clé en cuivre.

Nécessite la carte Aventure 92 (Clé en Cuivre).

(Lisez R32.2)

C. Partager un repas avec les voyageurs.

Payez 1 nourriture. Gagnez la carte Aventure 132 (Soupe Zokmère).

D. Partir.

Retournez au bateau.

R32.1

Vous repartez discrètement avec une petite bourse en cuir pleine de pièces d'or.

Gagnez 4 pièces et 1 XP. Retournez au bateau.

R32.2

La clé correspond parfaitement à la serrure, et vous la déverrouillez facilement. Tout l'équipage aide à soulever le lourd couvercle. Un cri primal vous glace le sang. D'horribles créatures sortent du cube et saccagent le campement. Les voyageurs terrifiés tentent de prendre la fuite.

COMBAT 14, 15, 16, 17, 18 (Niveau 17)

(Lisez R32.4)

R32.3

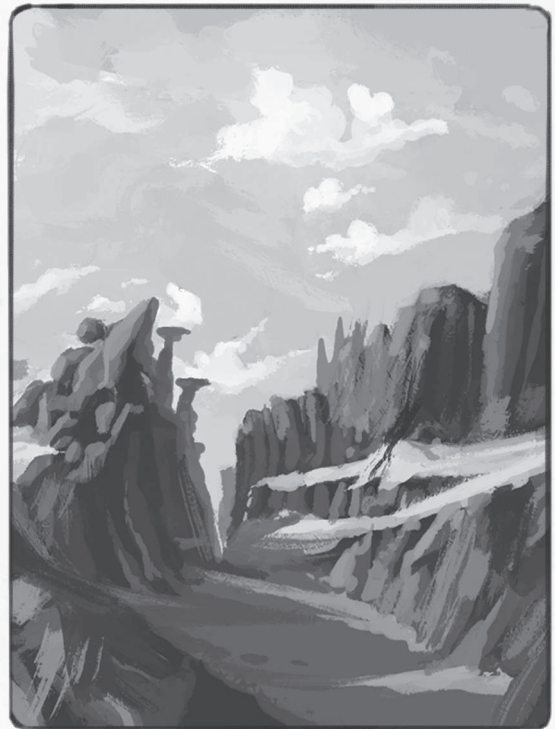
Vous regroupez les deux moitiés du disque de jade. Elles s'emboîtent parfaitement. Le disque se met à crépiter, et de la fumée s'échappe de la fissure. Lorsqu'elle se dissipe, le disque de jade s'est reconstitué. Les traces de l'ancienne cassure sont à peine visibles.

Gagnez la carte Aventure 124 (Totem : Pierre des Brumes). Vous complétez les quêtes 189 et 190. Retournez au bateau.

R32.4

À l'intérieur du cube, vous trouvez un morceau d'une pierre de jade cassée, couvert de gravures étranges.

Gagnez 1 pièce. Prenez la quête 190. Si vous avez les deux mots-clés CASSÉ et VERT, lisez R32.3. Sinon, retournez au bateau.



R33

La Manticore est plongée dans un épais brouillard rendant la navigation difficile. Des éclairs jaunes clignotent dans la brume, et des cris étranges entourent le bateau. Après plusieurs heures, le brouillard se dissipe enfin. Sur le pont, Rafael découvre un squelette équipé d'une arme étrange.

Le bateau subit 2 dégâts. Prenez 1 jeton Folie et 1 jeton Déprimé. Gagnez la carte Aventure 110 (Griffes de Rageacier). Retournez au bateau.

R34

Vous repérez l'épave d'un vieux rafirot rouillé, coincé dans les rochers, bien au-dessus du niveau de la mer. Vous escaladez la paroi abrupte pour vous approcher.

A. Fouiller l'intérieur de l'épave.

PERCEPTION 11

Échec : -9 santé. (Une poutrelle métallique rouillée tombe sur une partie de l'équipage.)

(Lisez R79)

B. Ramasser les débris valorisables autour de l'épave.

Piochez le destin : sur 1 à 3, gagnez 2 matériaux ; sur 4 à 6, -4 santé.

Retournez au bateau.

R35

Vous passez au milieu d'un groupe de créatures marines qui ressemblent à des méduses. Mais elles sont bien plus puissantes puisque leurs tentacules leur permettent de se propulser hors de l'eau. L'une d'entre elles parvient à sauter par-dessus le plat-bord, et atterrit directement sur la tête de Marco. Étrangement, il ne se débat pas et se met à attraper tout ce qui lui tombe sous la main pour le jeter à la mer !

A. Maîtriser Marco par la force et lui retirer la méduse.

FORCE 9

Échec : -8 santé. Prenez 1 jeton Folie.

(Lisez R35.1)

B. Étudier la méduse pour essayer de la retirer plus délicatement.

CONNAISSANCES 11

Échec : -8 santé. Prenez 1 jeton Affaibli et 1 jeton Folie.

(Lisez R35.2)

R35.1

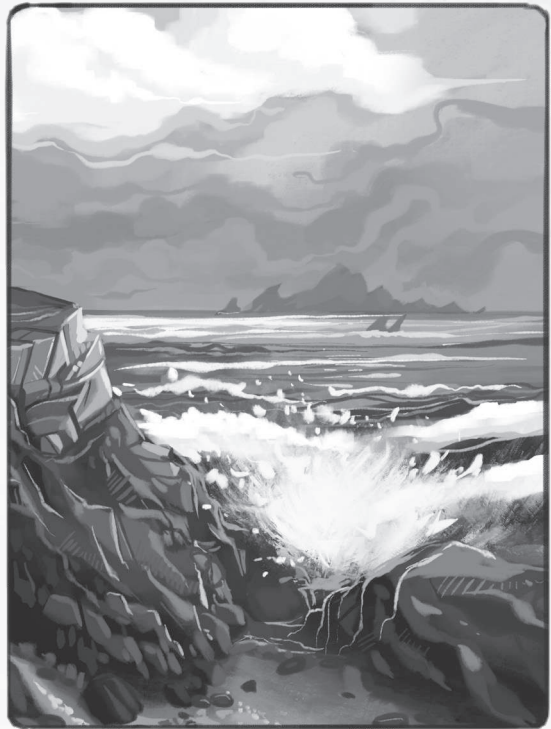
Marco n'a aucun souvenir de ce qu'il s'est passé. Mais il se plaint de violents maux de tête pendant des heures.

Gagnez 1 XP. Retournez au bateau.

R35.2

Vous découvrez que la méduse réagit à la musique. En combinant le trombone, la guitare et la batterie, la méduse se détache d'elle-même et retourne à la mer. Marco dit que son esprit ne lui a jamais semblé si clair.

Gagnez 3 XP et retirez 2 jetons État. Retournez au bateau.



R36

Si mot-clé RETOUR, lisez R36.1

Vous apercevez un homme assis dans une barque. La peau a quasiment disparu de ses membres à moitié pourris, et ses muscles pendent comme l'écorce d'un arbre mort. Son regard semble complètement perdu alors qu'il rame mollement en direction de Zokmere. Lorsqu'il remarque votre présence, il vous interpelle.

« Mon village a été envahi. Je vais demander de l'aide à Zokmere. »

Gregory fronce les sourcils. « Je ne sais pas ce que tu as, mon ami, mais aller dans une grande ville dans ton état, c'est pas une bonne idée. Tu ne voudrais pas contaminer toute la population ? »

« Mais je dois prévenir les secours. Mon village s'est transformé en repaire de zombies. Tout le monde sera bientôt touché. C'est à l'est, sur une grande île recouverte par la jungle. Pas loin de l'avant-poste de Thram. »

« Nous allons voir ce que nous pouvons faire », répondez-vous.

L'homme semble abattu. « Vous avez raison, je ne devrais pas courir le risque de contaminer toute une ville. Faites ce que vous pouvez, je vous en prie. Éloignez-vous vite avant d'attraper le mal. »

Prenez 1 jeton Effrayé. Retournez au bateau.

R36.1

Une pêcheuse du coin vous propose ses prises du jour.

*Vous pouvez payer 1 pièce pour acheter 4 viandes (une seule fois).
Retournez au bateau.*

R37

Si mot-clé RETOUR, lisez R37.6

Vous amarrez le canot à un quai branlant. Le village semble calme. Les quelques Zokmères que vous pouvez voir sont assis dans la rue. Leur peau d'un gris-verdâtre, et leurs yeux mats et brumeux indiquent clairement qu'ils sont malades.

Un homme vous interpelle. « Partez vite, étrangers ! Un terrible mal ravage ce village. Il transforme tous les habitants en zombies. De nombreux villageois errent dans la jungle et attaquent quiconque essaie de s'approcher. »

A. Demander plus de détails sur la maladie.
(Lisez R37.1)

B. Quitter cet endroit maudit.
Retournez au bateau.

R37.1

« Un phacochère malade est entré dans le village, il y a quelques mois. Il était putride, rongé par les asticots, et attaquait tous ceux qui croisaient son chemin. Nous l'avons tué et brûlé mais il était déjà trop tard. La maladie s'est répandue. Nous avons fait venir une prêtresse pour qu'elle trouve un remède. Elle a dit qu'elle devait d'abord trouver la source du mal. Mais elle est partie dans la jungle depuis plusieurs semaines, on ne l'a pas revue depuis. »

A. Suivre la piste de la prêtresse pour essayer de trouver un remède.
(Lisez R37.2)

B. Quitter le village avant que l'équipage ne soit contaminé.
Piochez le destin : sur 1 à 4, prenez la carte Aventure 107 (Peste Zombie). Retournez au bateau.

R37.2

« Je partirais d'ici au plus vite à votre place », dit l'homme. Vous remarquez que son visage se détache petit à petit de son crâne. Vous pouvez voir ses muscles et ses os exposés à l'air libre, à moitié pourris.

Piochez le destin : sur 1 à 4, prenez la carte Aventure 107 (Peste Zombie).

L'homme, à moitié zombie, vous indique la direction empruntée par la prêtresse. Vous vous lancez sur ses pas dans une jungle obscure et inquiétante. La canopée est si dense qu'elle atténue fortement la lumière du jour.

Vous marchez pendant des heures, jusqu'à tomber sur une vieille jeep couverte de feuillages.

Audrie est émerveillée. « Comment a-t-elle bien pu arriver ici ? » La jeep est rouillée et sale, mais elle n'a pas l'air abîmée.

Rafael balaie les feuilles mortes du capot. « Elle ne doit pas être ici depuis si longtemps, la végétation ne l'a pas encore envahie. »

« On pourrait peut-être s'en servir », dit Audrie en soulevant le capot.

Vous entendez un grognement provenant de la jungle. Une branche bouge et un zombie sort des buissons, le visage vert et défait, les yeux révulsés. D'autres zombies s'avancent, vous êtes encerclés !

A. Combattre les zombies.
COMBAT 93, 94 (Niveau 17)
(Lisez R37.3)

B. Démarrer la jeep et prendre la fuite.
SAVOIR-FAIRE 11
Échec : -9 santé, prenez 1 jeton Affaibli.
(Lisez R37.4)

R37.3

Les restes des pauvres villageois jonchent le sol devant vous.

« On devrait les brûler », dit Mac en sortant son silex et son fusil.

Gagnez 5 pièces, 2 matériaux, 1 artefact, et 3 XP.
(Lisez R37.5)

R37.4

La jeep rugit et tout l'équipage se précipite à l'intérieur. Audrie écrase l'accélérateur, la jeep survole littéralement le sol défoncé de la jungle. Plus loin, la végétation s'ouvre sur les vestiges d'un campement au bord d'une falaise.

Lorsque vous descendez de la jeep, une femme surgit d'une tente. Elle court vers vous en criant, mais à mesure qu'elle s'approche, vous devinez que sa peau est verte et décomposée. Elle se précipite vers Rafael, qui l'attire vers la falaise. Il l'esquive au dernier moment, et la femme tombe dans le précipice en hurlant.

Laurent lâche un juron de marin.

« C'était sans doute la prêtresse », souffle Gregory.

Vous fouillez le camp et trouvez une caisse remplie de fleurs violettes. Gregory feuillette rapidement un petit carnet qui était au fond de la caisse. « Elle avait presque tout rassemblé pour préparer le remède », dit-il tristement. « Elle était sur le point de le finaliser lorsque la maladie a pris le dessus. »

Vous ramenez la caisse au village. Gregory concocte le remède en suivant les instructions du carnet. Il en prépare une pleine marmite et en distribue à tous les villageois. Le soir-même, la plupart d'entre eux vont déjà mieux.

Une aveugle vous prend la main en signe de remerciement, puis elle s'agenouille et murmure. « Je n'en parle presque jamais, mais je suis descendue dans l'outre-monde. Je ne conseille à personne de se rendre dans ce terrible endroit, mais ça vous sera peut-être utile. » L'aveugle glisse un document dans votre poche. D'après elle, si vous le lisez à voix haute, la mer vous emmènera dans l'outre-monde.

Gagnez 2 pièces, 3 XP, la carte Aventure 109 (Fleur de Zothra), et la carte Aventure 94 (Chant de l'Outre-Monde). Prenez la quête 202. Retirez tous vos jetons État. Si vous l'avez, remettez la carte Aventure 107 dans la boîte aimantée. Retournez au bateau.

R37.5

Audrie parvient à faire redémarrer la jeep. Vous suivez les traces de pneus jusqu'aux vestiges d'un campement au bord d'une falaise.

Lorsque vous descendez de la jeep, une femme surgit d'une tente. Elle se précipite vers Rafael, le visage décomposé et les yeux révulsés. Il l'esquive au dernier moment, et la femme tombe dans le précipice en hurlant.

« Nous voilà débarrassés de la prêtresse », souffle Gregory.

Vous fouillez le camp et trouvez une caisse remplie de fleurs violettes. Gregory feuillette rapidement un petit carnet qui était au fond de la caisse. « Elle avait presque tout rassemblé pour préparer le remède », dit-il tristement. « Elle était sur le point de le finaliser lorsque la maladie a pris le dessus. »

Vous ramenez la caisse au village. Gregory concocte le remède en suivant les instructions du carnet. Il en prépare une pleine marmite, et en distribue à tous les villageois. Le soir-même, la plupart d'entre eux vont déjà mieux.

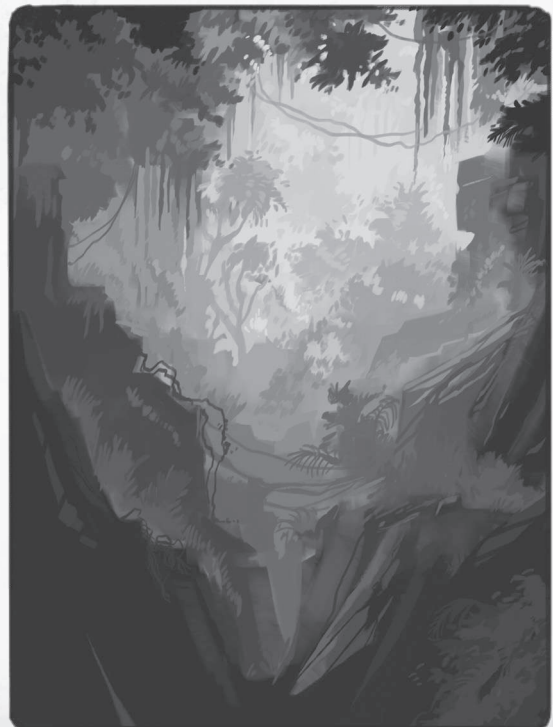
Une aveugle vous prend la main en signe de remerciement, puis elle s'agenouille et murmure. « Je n'en parle presque jamais, mais je suis descendue dans l'outre-monde. Je ne conseille à personne de se rendre dans ce terrible endroit, mais ça vous sera peut-être utile. » L'aveugle glisse un document dans votre poche. D'après elle, si vous le lisez à voix haute, la mer vous emmènera dans l'outre-monde.

Gagnez 2 pièces, 3 XP, la carte Aventure 109 (Fleur de Zothra), et la carte Aventure 94 (Chant de l'Outre-Monde). Prenez la quête 202. Retirez tous vos jetons État. Si vous l'avez, remettez la carte Aventure 107 dans la boîte aimantée. Retournez au bateau.

R37.6

Les villageois saluent votre retour, et vous accueillent à bras ouverts. « Nous devons fêter dignement le retour de nos sauveurs ! »

Retirez 2 jetons État. Soignez 1 blessure. Retournez au bateau.



R38

Un groupe de religieux en robes vertes se recueille autour d'un autel vide. « Oh ! Vils pêcheurs que nous sommes ! Nous ne pouvons plus vénérer notre dieu comme il le mérite », vous dit l'un d'eux. Vous avez du mal à les différencier tant ils se ressemblent. Leurs barbes sont toutes coupées de la même manière, même leurs capuches sont identiques.

Ils vous parlent d'un artefact sacré qui leur a été volé, le Prisme de Valard, un totem. « Avec votre bateau et votre courage, vous pourriez sans doute nous aider. Valard vous remercierait en vous octroyant le pouvoir de la destruction. »

Un autre religieux intervient. Il a exactement la même voix que son camarade. « Une créature avec une tête en forme de flamme bleue est venue nous voler l'artefact sacré. Elle a tué trois de nos frères. Trouvez l'artefact et ramenez-le à notre sanctuaire, afin que le culte de Valard puisse reprendre correctement. Vous en serez grandement récompensés. »

A. Leur dire que vous allez ramener l'artefact.
(Lisez R38.1)

B. Faire vos adieux.
Retournez au bateau.

R38.1

« Soyez bénis ! Le monstre et ses acolytes ont embarqué dans un bateau, en direction du sud-ouest. L'un de nos frères souhaite se joindre à vous pour vous aider. »

Gagnez 1 céréale et la carte Aventure 135 (Frère Mékritor). Prenez la quête 208. Retournez au bateau.

R39

Vous croisez un navire marchand zokmère.

Piochez 7 cartes Commerce. Vous pouvez acheter 1 carte à son prix -1.

Pendant que vous échangez avec les marchands sur leur pont, un couple s'approche.

« Nous avons entendu dire que notre fils vivait au milieu d'insectes géants. Nous avons retrouvé son bateau et fouillé la jungle, mais nous ne l'avons pas retrouvé. Si vous le voyez, je vous en supplie, dites-lui de rentrer à Zokmere. Nous ne l'obligerons pas à reprendre le poste de son père au palais. Il pourra faire ce qu'il veut. »

Prenez la quête 203. Retournez au bateau.

R40

Si mot-clé GÉNÉROSITÉ, lisez R40.4

Si mot-clé RANCŒUR, lisez R40.3

Épicerie de Torza

Une magnifique maison en bambou se dresse sur de gigantesques pilotis. Lorsque vous entrez, vous êtes assailli par les effluves de milliers d'épices et d'herbes aromatiques. Le mélange est si fort que vous tombez presque à la renverse. « Bienvenue, étrangers », dit une femme cachée derrière une rangée d'herbes suspendues. « Puis-je vous proposer un thé ? Vous avez forcément entendu parler de notre maison, nous sommes connus dans toute la Mer de l'Errance. »

A. Prendre un thé.

Payez 1 pièce pour retirer 3 jetons État.

B. Parler aux clients du salon de thé.

Impossible si mot-clé TROISIÈME, ou CHARBON ARDENT, ou si vous avez la carte Aventure 120 (Totem : Pierre des Cauchemars). (Lisez R40.1)

C. Acheter du vin zokmère.

Payez 1 pièce pour gagner la carte Aventure 98 (Vin Zokmère).

D. Partir.

Retournez au bateau.

R40.1

Vous rencontrez une sublime jeune femme. Lorsqu'elle ouvre son troisième œil, vous ne pouvez retenir un léger sursaut. « Vous n'aviez jamais vu ça, n'est-ce pas ? Il y a des milliers d'années, mes semblables étaient des prédicateurs vénérés. De nos jours, nous sommes rejetés. Nous avons perdu nos racines, et nous vivons là où notre présence est tolérée. La plupart d'entre nous cache son troisième œil sous un voile. »

« Nous sommes bienveillants avec les personnes bienveillantes », dit Kasumi.

« Voilà des paroles qui paraissent bien naïves dans cette partie du monde », dit la femme en clignant de son troisième œil. « Je m'appelle Krekoto. J'ai longtemps parcouru les mers avec ma sœur, mais nous nous sommes disputées récemment, et elle m'a abandonnée ici. Elle est partie avec notre bateau, le Brûle-Enfer, et je n'ai aucun moyen de la rejoindre. »

A. Proposer à Krekoto de l'aider à retrouver sa sœur.
(Lisez R40.2)

B. Lui souhaiter bonne chance et lui dire au revoir.
(Lisez R40)

R40.2

Krekoto s'incline. « Merci beaucoup pour votre offre. En temps normal, je l'aurais sûrement refusée, mais je ne suis pas en position de faire la fine bouche. Vous semblez être bien plus valeureux que je ne l'aurais pensé. Commençons les recherches à l'est, sur la côte nord de la grande île forestière. Nous avons aménagé une grotte secrète là-bas. Je ne vous serai peut-être pas d'une grande aide, je n'ai jamais beaucoup travaillé, mais je vous paierai ma part. »

Gagnez 1 pièce. Prenez la quête 188.
(Lisez R40)

R40.3

Rafael accourt sur le pont. « Capitaine ! Une partie de nos réserves a disparu, et j'ai trouvé ce mot dans la cale. » Il vous tend un morceau de papier froissé.

« Capitaine Odessa,

Puisque vous êtes trop occupée pour me payer la part de butin qui me revient, j'ai préféré vous épargner cette peine, et je m'en suis chargé moi-même. C'était un plaisir de faire affaire avec vous !

Brosh. »

Perdez 3 pièces, 2 nourritures, et 1 matériau. Vous complétez la quête 183.
(Lisez R40)

R40.4

Un jeune homme aux cheveux blancs vous accueille sur le quai, au pied de l'imposant chalet en bambou de l'épicerie.

« Capitaine Odessa ? Vous avez aidé ma mère à Zokmere. Elle m'a envoyé ici pour vous remettre ceci. » Il vous tend une grande houlette de berger. « Nous vous devons une fière chandelle. Mes frères vont déjà mieux. » Le jeune homme vous salue d'une révérence et retourne à son bateau.

Retirez tous vos jetons État. Gagnez la carte Aventure 111 (Houlette Zokmère). Vous complétez la quête 185.
(Lisez R40)

R41

La pluie arrose généreusement les toits incurvés et les quelques bateaux amarrés à la lisière du port de Zokmere. Vous repérez un passage voûté, creusé dans la paroi d'un canal peu profond. Des mendiants et des réfugiés campent à côté, leurs abris de fortune s'appuyant contre les fondations d'un restaurant de poissons très fréquenté.

A. Parler aux réfugiés.
Impossible si mot-clé IDOLE.
(Lisez R41.1)

B. Entrer dans le passage voûté et explorer les égouts.
(Lisez R41.2)

R41.1

Vous vous asseyez sous un auvent d'herbes tressées, laissant la pluie goutter sur vos têtes. Des réfugiés en haillons sont blottis autour d'un braséro. « La guerre avec le sud ne s'arrêtera jamais », dit l'un d'eux. « Certains se plaignent que ça va mal ici, mais c'est encore pire à Hec Murak. »

« N'en sois pas si sûr », dit un jeune homme au crâne rasé.
« Les séismes ont arrêté une bonne partie des combats. »

Le premier réfugié rigole. « Les séismes ont remplacé la guerre ? C'est bon pour toi ! Qu'est-ce que tu fais encore ici ? »

Le jeune homme se renfrogne. « Je rentrerais bien, mais je n'ai pas quoi me payer le bateau. »

A. Donner un peu d'argent au jeune homme pour le voyage.
Payez 1 pièce.
(Lisez R41.4)

B. Entrer dans le passage voûté et explorer les égouts.
(Lisez R41.2)

C. Partir.
Retournez au bateau.

R41.2

L'air est chargé d'un mélange d'odeurs de calcaire humide et d'eaux usées, et la moisissure recouvre les parois des égouts. Vous débouchez dans un grand réservoir lorsqu'une créature masquée surgit, ricanant derrière ses longues tresses sales.

COMBAT 17, 25, 26, 87 (Niveau 17)
(Lisez R41.3)

R41.3

Une fois les monstres vaincus, vous fouillez le réservoir. Vous apercevez des reflets au fond d'un bassin. Serait-ce le butin des monstres ?

Gagnez 4 pièces, 2 artefacts, et 3 XP. Retournez au bateau.

R41.4

Le jeune homme s'avance et s'incline devant vous en signe de respect.

« Un tel geste de bonté, sans rien attendre en retour, vient du plus profond du cœur », dit-il. « J'aimerais vous offrir quelque chose à mon tour. »

« J'ai fait partie d'un équipage qui recherchait l'Idole du Mystique. On s'attendait à ce qu'un tel trésor soit bien gardé, mais on n'était pas préparé à affronter les insectes géants qui le protégeaient. Tout l'équipage est mort, je suis à seul à m'en être tiré, et encore, de justesse. L'Idole est toujours au même endroit. Si vous voulez la récupérer, je vous souhaite la bénédiction de tous vos dieux, quels qu'ils soient. Vous en aurez bien besoin. »

Prenez la quête 186.

A. Entrer dans le passage voûté et explorer les égouts.
(Lisez R41.2)

B. Partir.
Retournez au bateau.

R41.5

Rafael accourt sur le pont. « Capitaine ! Une partie de nos réserves a disparu, et j'ai trouvé ce mot dans la cale. » Il vous tend un morceau de papier froissé.

« Capitaine Odessa,

Puisque vous êtes trop occupée pour me payer la part de butin qui me revient, j'ai préféré vous épargner cette peine, et je m'en suis chargé moi-même. C'était un plaisir de faire affaire avec vous !

Brosh. »

*Perdez 3 pièces, 2 nourritures, et 1 matériau. Vous complétez la quête 183.
(Lisez R41)*

R42

Vous apercevez une silhouette esseulée dans un petit bateau de pêche, à la base de la tour.

A. Interpeler la silhouette.
(Lisez R80)

B. Ne pas la déranger.
Retournez au bateau.

R43

Vous passez toute la nuit à remplacer, nettoyer, et corriger les lentilles du télescope.

« J'hésitais vraiment à vous laisser démonter mon télescope. Il est si fragile. Mais vous avez fait un boulot formidable », se réjouit l'astrologue. « J'ai beaucoup de mal à entretenir cet appareil depuis que mon mari est allé nourrir les araignées », ricane-t-elle. « Je ne devrais pas en rire, mais c'est le seul moyen que j'ai trouvé pour accepter sa mort. »

Gagnez 2 viandes, 1 céréale, 1 légume, 2 XP, et la carte Aventure 99 (Osselets du Destin). Retournez au bateau.

R43.1

Vous suivez les indications de l'araignée et traversez un canyon verdoyant et escarpé. Vous atteignez un plateau couvert des ruines d'une ancienne cité. Des statues de créatures chimériques mi-homme, mi-arachnide, parsèment les ruines. En passant devant l'une d'entre elles, une voix se met à murmurer à votre oreille. Vos pensées se brouillent.

Faites le vide dans votre esprit, et reprenez votre chemin.
CONNAISSANCES 11
*Échec : -4 santé. Prenez 2 jetons Folie et 2 jetons Effrayé.
(Lisez R43.2)*

R43.2

Vous entrez dans un musée souterrain dont les allées sont bordées de statues cassées. Une inquiétante statue d'oiseau tient une petite pierre dans son bec : c'est un totem ! Lorsque vous l'attrapez, des cliquetis mécaniques résonnent dans la salle. D'énormes araignées rouges descendent des murs et se précipitent sur vous, les yeux emplis de rage.

COMBAT 88, 89 (Niveau 16)
(Lisez R43.3)

R43.3

Les araignées gisent sur le dos. Leurs pattes frétilent encore lorsque vous vous emparez du totem dans le bec de la statue.

Gagnez 7 pièces, 1 artefact, 2 matériaux, 6 XP, et la carte Aventure 121 (Totem : Pierre Pigmentaire). Vous complétez la quête 206.

Retournez au bateau.

R44

L'eau est particulièrement rafraîchissante.

Soignez 5 blessures. Retirez 1 jeton Déprimé.

(Lisez R44.1)

R44.1

Vous laissez la source derrière vous, et vous engouffrez dans le temple. Depuis le hall, un escalier étroit s'enfonce dans les ténèbres sur votre droite, tandis qu'un large couloir s'ouvre sur le cœur du temple devant vous.

A. Prendre l'escalier.

(Lisez R107)


B. Suivre le couloir.

(Lisez R107.1)

R45

Bien que certains murs et quelques voûtes soient encore debout, tous les bâtiments sont fortement endommagés. De tels dégâts ne peuvent résulter de la seule usure du temps.

Vous entendez un bruit métallique résonner dans les ruines. Vous vous retournez et constatez que cette ancienne cité n'est pas aussi déserte que vous le pensiez. Il semblerait que vous ayez dérangé ses gardiens.

 **Alors que vous traversez une cité en ruines, vous comprenez que vous n'êtes pas seuls.**

COMBAT 17, 18, 25, 87 (Niveau 15)

(Lisez R45.1)

R45.1


Certains squelettes ont une petite bourse accrochée à la hanche.

Gagnez 3 pièces, 1 artefact, 2 matériaux, et 3 XP. Retournez au bateau.

R45.2

Le regard d'Edefri semble s'illuminer en découvrant la vallée de sable et de ruines. « Nous sommes à Sei-Oss. C'était une grande cité, avant que les dieux ne la détruisent. C'est ici que Raltolde et Valard se sont affrontés. »

Elle ferme longuement les yeux, immobile, puis déballe la Cloche de Vie et plusieurs tablettes de pierre. « La Cloche devrait nous permettre de combiner les énergies de la Raltoldenna à celles de leur source originelle, ici à Sei-Oss, pour faire réapparaître les événements de l'époque tels qu'ils se sont produits. Personne n'a jamais essayé avant nous, je ne peux donc pas vous dire quelle forme cette apparition va prendre. Tout ce que je sais, c'est que les énergies résiduelles ne nous permettront d'essayer qu'une seule fois, on n'a pas le droit à l'erreur. » Elle se tourne vers vous : « Pouvons-nous nous rendre sur le premier lieu ? Ou vous avez des questions ? »

 **Edefri vous explique comment elle compte faire réapparaître les événements passés, mais vous met en garde : elle ne pourra le faire qu'une seule fois.**

A. Se rendre sur le premier lieu.

(Lisez R45.3)

B. Prendre le temps de se préparer au mieux.

Retournez au bateau.

R45.3

Edefri vous mène jusqu'à une ancienne porte d'entrée de la ville, qu'on devine encore, à moitié ensevelie dans le sable. Elle prend l'une des tablettes, et la place contre le pilier. « Ce fragment parle du moment où Raltolde et Valard se sont vus pour la première fois. Elle plaque la Cloche contre la tablette et secoue l'ensemble.

À chaque tintement, la cité se reconstitue autour de vous. En quelques instants, vous vous retrouvez devant la porte principale de la ville, de nuit, alors que vous pouvez encore clairement distinguer le soleil, comme s'il était étouffé par ce voile nocturne. Les murs de la ville sont de nouveau debout, et la porte est grande ouverte. Vous êtes entourés de centaines, même de milliers, de silhouettes fantomatiques qui courent dans tous les sens.

Deux silhouettes, qui semblent plus tangibles que les autres, se tiennent au milieu de la porte. L'une d'elles semble être un guerrier aux cheveux bouclés qui porte un bouclier et une épée à la main, avec une lance attachée dans son dos. « C'est Raltolde », dit Edefri. « Et l'homme plus âgé à côté de lui doit être Argent, le maire de Sei-Oss. »


Argent s'exclame : « Vous nous avez prévenus à temps, nous évacuons saufs et sains. »

Raltolde lui répond en lui posant la main sur l'épaule. « Fuyez maintenant, et laissez-moi affronter le Mytbéen. »

Edefri griffonne frénétiquement sur son carnet. « C'est fascinant ! Les spectres parlent en rimes, c'est sans doute dû à l'utilisation de la Raltoldenna comme source d'énergie. Ce qui implique que les événements auxquels nous assistons ne sont pas aussi fidèles que je l'aurais espéré, mais ça reste une formidable mine d'informations. Si je ne me trompe pas, Valard devrait faire son apparition... maintenant ! »

Un grand homme en armure rouge, portant un sabre courbe et une grande lance, se présente devant la porte : Valard. Argent prend la fuite tandis que Raltolde toise son ennemi et se met en position de combat. Valard charge, et lorsque leurs lames s'entrechoquent, l'arme de Raltolde s'envole. Elle s'écrase au sol, hors de portée. Plutôt que se précipiter sur son épée, Raltolde attrape sa lance et contre-attaque immédiatement, repoussant Valard d'où il vient.

À cet instant, la vision du passé se brouille puis disparaît complètement. Vous vous retrouvez de nouveau au milieu des ruines. Edefri continue d'écrire. « On doit se rendre sur le site suivant dès que possible, mais j'aimerais que quelqu'un parte à la recherche de l'épée de Raltolde. La cité a été complètement abandonnée après la bataille, il est possible qu'elle soit encore ici. »

 **Vous pouvez assister à la première confrontation entre Raltolde et Valard. Ce dernier est arrivé à arracher l'épée des mains de Raltolde. Elle pourrait toujours se trouver dans les parages.**

A. Commencer par chercher l'épée de Raltolde.

PERCEPTION 7

Échec : -3 santé. Prenez 2 jetons Déprimé.

(Lisez R45.4)

B. Donner votre tablette à Edefri.

Nécessite le mot-clé ÉPIQUE.

(Lisez R45.5)

B. Suivre Edefri jusqu'au prochain site.


(Lisez R45.6)

R45.4

Vous fouillez les décombres. La tâche est particulièrement épuisante, et vous avez du mal à imaginer qu'un tel trésor ait pu rester abandonné ici pendant si longtemps. Mais Kannan vous appelle.

« Je l'ai trouvée ! » dit-il en soulevant triomphalement l'épée. Elle est sale et abîmée mais c'est clairement l'épée que vous avez aperçue dans la vision.

« Finalement, peut-être qu'on ne perd pas complètement notre temps ici », dit Rafael d'un ton moqueur.

 **Vous découvrez l'épée disparue de Raltolde.**

Gagnez la carte Aventure 127 (Épée Disparue de Raltolde).

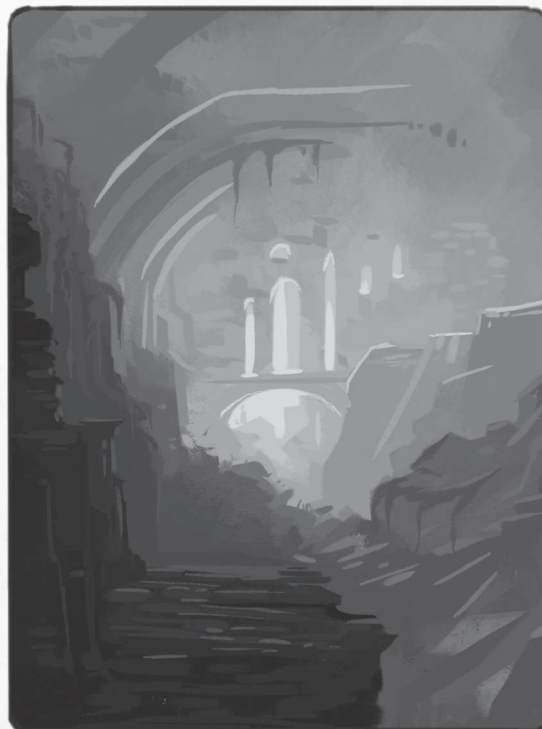
A. Parler à Edefri de la tablette que vous avez trouvée.

Nécessite le mot-clé ÉPIQUE

(Lisez R45.5)

B. Suivre Edefri jusqu'au prochain site.

(Lisez R45.6)



R45.5

« Oh, c'est génial ! », s'exclame Edefri. « Ce fragment parle d'un dialogue entre Valard et Raltolde qui aurait eu lieu au cours du combat. Je dois pouvoir définir l'endroit où ça s'est passé. »

Edefri vous guide jusqu'à ce qui devait être l'avenue principale. Au sol, vous découvrez un grand cercle pavé d'une mosaïque largement fissurée dont les motifs enchevêtrés arborent diverses nuances de bleu. Lorsqu'Edefri fait sonner la Cloche, la cité se reconstruit sous vos yeux, et les silhouettes de Valard et de Raltolde apparaissent de part et d'autre de la mosaïque totalement reconstituée. Valard est entouré de guerriers mythéens. Il prend la parole en pointant du doigt les motifs du sol :

*« Ces gens ont défié les dieux, blasphémé,
Volé nos totems pour paver leurs rues.
Ils piétinent, foulent au pied nos symboles sacrés,
Souillés par le passage de leurs charrues.*

*Comme ils méritent leur sort en ce moment,
Ils t'envoient m'affronter seul, en fuyant. »*

(Continue page 32.)

Raltolde répond sans sourciller :

*« Le peuple se dresse contre ses dictateurs.
Les totems des dieux ne sont que des pierres.
Orfash ne te pense donc pas à la hauteur,
Qu'il envoie son armée couvrir tes arrières.*

*Cesse de te cacher derrière tes guerriers,
Et viens donc directement m'affronter. »*

Valard pousse un cri de rage et renvoie ses gardes mythéens d'un geste de la main. De nouveau, la vision s'estompe.

Vous apprenez que Valard a détruit la ville car ses habitants utilisaient les pierres totems comme pavés. Dans la vision, Raltolde pousse Valard à l'affronter en combat singulier.

A. Chercher des totems dans la mosaïque abîmée.

CONNAISSANCES 8

Ébec : -4 santé. Prenez 1 jeton Folie. Lisez R45.6. (Plus vous vous concentrez sur les motifs, plus votre esprit se trouble, jusqu'à vous sentir déconnectée de la réalité. Edefri arrive à vous convaincre de vous éloigner.)

(Lisez R45.7)

B. Suivre Edefri jusqu'au prochain site.

(Lisez R45.6)

R45.6

Guidés par Edefri, vous escaladez quelques marches et une colonne couchée au sol pour atteindre une grande plateforme de pierre polie.

« C'était un temple autrefois », dit Edefri en installant une nouvelle tablette par terre. « C'est ici que Raltolde a remporté la bataille, ce fameux moment où il a coupé les orteils de Valard. Allons-y. »

Elle fait sonner la Cloche, mais il se passe quelque chose d'étrange. La cité ne se reconstruit pas, le temple ne se reforme pas autour de vous. La silhouette de Valard, elle, apparaît bel et bien au milieu de la plateforme. Vous ressentez une présence qui semble plus réelle que les fois précédentes.

Edefri s'agite. « C'est pas bon ! On dirait que cette vision est plus... tangible que les précédentes. Oh non ! On dirait qu'il nous a repérés ! »

Cette fois, la vision du passé n'apparaît pas complètement. Seul Valard est présent, sous une forme plus réelle.

COMBAT 79, 80 (Niveau 18)

(Lisez R45.8)

R45.7

En étudiant attentivement la mosaïque, vous remarquez une sorte de labyrinthe dans ses motifs. Il vous mène jusqu'à l'extérieur du cercle pavé. Vous finissez par trouver un totem, mais pas dans le cercle, dans les ruines d'un mur effondré.

« On dirait que Valard s'est trompé », dit Edefri en dessinant un croquis du décor qui vous entoure. « Les habitants de Sei-Oss utilisaient bien les totems dans leur architecture, mais ils ne les piétinaient pas ! »

Vous parvenez à résoudre le casse-tête intégré dans les motifs de la mosaïque, et trouvez un totem dans les ruines d'un mur.

*Gagnez la carte Aventure 115 (Totem : Pierre des Disparus).
(Lisez R45.6)*

R45.8

L'ombre de Valard, vaincue, tombe à genoux.

*« Vous m'avez combattu jusqu'au coucher du soleil,
J'ai frappé, frappé, mais n'ai pas su vous tuer.
Bien que mortels, vous m'avez coupé les deux orteils,
Et je me retire du combat, vaincu et blessé.*

*Votre peuple a fui, et vous avez fièrement fait face.
Mais sachez que je serai toujours sur vos traces. »*

L'ombre de Valard s'estompe, et vous entendez le bruit d'une pierre qui tombe à ses pieds.

L'ombre de Valard disparaît, laissant un totem derrière elle.

Gagnez la carte Aventure 114 (Totem : Pierre de Vengeance)

A. Parler à Edefri de la dernière tablette.

Nécessite le mot-clé POËME.

(Lisez R45.10)

B. Laisser cette longue journée prendre fin.

(Lisez R45.9)

R45.9

Edefri semble encore sous le choc du spectacle auquel elle vient d'assister.

« Je n'ai plus les mots. Ça n'arrive pas si souvent. Les images qu'on vient de voir vont tourner encore un moment dans ma tête. Je voudrais vous remercier de m'avoir soutenue dans cette aventure. Je serais morte, sans vous. Vos noms apparaîtront dans la section remerciements de mon livre, ça ne fait aucun doute. Je vais rester encore un peu ici, pour voir si je peux trouver d'autres choses au milieu des ruines. Il va falloir que je fasse la synthèse de tout ça, et que je me mette sérieusement à écrire. Merci encore pour tout ce que vous avez fait. »

Gagnez 5 pièces et 2 XP. Défaussez la carte Aventure 128 (Edefri). Vous complétez la quête 192. Retournez au bateau.

R45.10

Edefri semble choquée lorsque vous lui présentez votre tablette. « Je n'aurais jamais imaginé que l'histoire continuait après la fin du combat ! » Elle parcourt rapidement les inscriptions. « C'est incroyable ! »

Edefri pose la tablette au sol, et fait sonner la Cloche. Le temple se reforme autour de vous. Les colonnes et les murs sont couverts de pigments bleus et rouges éclatants. Valard est à genoux au milieu du temple, vaincu, les pieds en sang.

La silhouette d'Orfash s'approche de lui par derrière. Même en sachant qu'il n'est pas réel, vous êtes impressionnés par sa carrure, sa tête de taureau et la boule de feu qui brûle entre ses cornes. Orfash dit :

*« Je suis ici, mon ami et feu rival,
Pour voir comme tu as détruit cette cité.
Et je te trouve abattu, au plus mal.
Trop tardive serait donc mon arrivée. »*

*Comment l'aide de mes Mythéens a pu
Te laisser, par un jeune mortel, vaincu ? »*

Valard répond :

*« J'ai été trop fier face au jeune mortel,
Et j'ai renvoyé tes féroces guerriers.
La menace, sur nous autres, est bien réelle,
Le règne des dieux est bientôt terminé. »*

*Malgré leurs airs faussement obséquieux,
Ces faibles mortels veulent faire chuter les dieux. »*

Orfash demande :

« Comment faire face à cette adversité ? »

Valard répond :

*« Si nous dormons, ils se croiront libérés,
Mais notre règne reprendra, une fois réveillés. »*

La vision se dissipe. Edefri est terriblement émue par cette scène, jusqu'ici totalement inconnue. « Je vous remercie du fond du cœur de m'avoir permis de découvrir tout ça. Vous méritez bien une rallonge. »

Vous voyez Valard et Orfash élaborer leur plan. Ils prévoient de laisser les mortels les endormir pour pouvoir revenir plus forts et reprendre le pouvoir à terme. Edefri est très émue par cette découverte.

Gagnez 3 pièces et 1 XP.

(Lisez R45.9)

R46

De grandes arches s'élèvent, telles des gratte-ciels, au-dessus d'une mer ténébreuse. Vous vous approchez d'une arche et vous entendez un chant envoûtant, de plus en plus fort. Une horde de fantômes apparaît, et forme comme un nuage autour de l'arche.

« Cet endroit est vraiment flippant », dit Rafael en observant ce spectacle depuis l'intérieur du bateau, à l'abri derrière les vitres.

A. Passer sous l'arche la plus proche.
(Lisez 82.1)

B. Essayer de contourner les arches.
(Lisez 82.2)

R47

Le sourire malicieux de la commerçante s'élargit encore. « C'est un plaisir de faire affaire avec vous. Profitez bien de votre nouvelle acquisition, mais souvenez-vous : tous les échanges sont définitifs. »

Piochez 5 cartes Commerce. Prenez gratuitement la carte la moins chère. Remettez les autres sous la pioche. Retournez au bateau.

R47.1

La femme au sourire malicieux applaudit. « Excellent ! Je suis sûre que vous serez d'accord, c'est une super affaire pour tout le monde. Mais souvenez-vous : tous les échanges sont définitifs. »

Gagnez 1 XP et la carte Aventure 129 (Raltoldenna – Fragment n°1). Prenez la quête 194. Retournez au bateau.

R48

L'eau vous arrive jusqu'aux genoux. Vous essayez d'ignorer le cadavre putréfié qui gît sur le lit dans la cabine du capitaine. Vous ouvrez une grande malle de voyage et vos doigts tombent, au milieu d'un tas de vêtements moisis par l'humidité, sur une étrange couronne piquante.

Gagnez 6 pièces, 1 céréale, 1 légume, 3 XP, et la carte Aventure 118 (Totem : Couronne du Mille-Pattes). Vous complétez la quête 207. Retournez au bateau.

R49

Tout l'équipage se donne la main, la jeune femme blonde et ses marins se joignant à vous. Vous replongez dans le mystérieux brouillard. Des chuchotements inquiets parviennent jusqu'à vos oreilles, mais vous foncez droit devant vous. Vous parvenez bientôt à ressortir du brouillard, de nouveau dans l'outre-monde.

L'équipage émerge à son tour de la grande sphère obscure. L'homme qui vous avait demandé de l'aide semble très surpris de vous revoir. Lorsqu'il aperçoit la jeune femme blonde, il se jette dans ses bras en pleurant de joie. « Je pensais que je ne te reverrais jamais ! » dit-il.

Elle le serre dans ses bras. « Tout va bien. J'ai une faim de loup mais ça va. »

Les autres marins s'éloignent rapidement de la sphère en empruntant un chemin caillouteux. Le couple réuni vous offre un petit sac en remerciement. Lorsque vous l'ouvrez, le couple et la sphère se dissipent jusqu'à disparaître complètement.

Rafael fait un pas en arrière. « Vous avez vu la même chose que moi... ? »

Gagnez 5 pièces, 2 artefacts, 2 céréales, et 2 XP. Prenez la quête 217. Retournez au bateau.

R49.1

« Vous avez vaincu la créature à la flamme bleue. Soyez bénis ! » Frère Mékritor file sous le pont à la vitesse de l'éclair. Il revient avec un prisme d'obsidienne recouvert d'étranges gravures.

« Je peux enfin retourner au sanctuaire et reprendre le culte de Valard tel qu'il le mérite. » Il assure être capable de naviguer seul sur le bateau noir, et vous propose de reprendre votre route.

A. Lui prendre le totem de force.

FORCE 7

Échec : -5 santé. Prenez 1 jeton Poison.

(Lisez R49.2)

B. Le convaincre que vous voulez réveiller les dieux, et qu'à cette fin, Valard voudrait que vous gardiez le totem.

RUSE 9

Échec : vous pouvez réessayer ou basculer sur l'option A.

(Lisez R49.3)

R49.2

Il vous maudit en hurlant alors que vous l'abandonnez sur son bateau. « Valard est avec nous ! Il nous donne la force ! Nous vous traquerons et nous vous détruirons ! »

Gagnez 2 pièces, 1 légume, 1 viande, 4 XP, et la carte Aventure 100 (Totem : Prisme de Valard). Défaussez la carte Aventure 135. Vous complétez la quête 208. Retournez au bateau.

R49.3

« C'est formidable ! Je souhaiterais me joindre à vous, et prier pour que votre quête soit couronnée de succès dès que possible. » Le religieux incline la tête.

Gagnez 4 pièces, 1 légume, 1 viande, 4 XP, et la carte Aventure 100 (Totem : Prisme de Valard). Vous complétez la quête 208. Retournez au bateau.

R49.4

La falaise est aussi fissurée que le visage d'un vieux marin. En vous approchant, vous repérez un bateau noir, ancré derrière une barre rocheuse. De plus près, vous devinez son équipage : un Mythéen, une créature marine, un rat Zarg et un démon avec une flamme bleue à la place de la tête. Ils sont alignés sur le pont du navire et semblent impatients d'engager le combat.

COMBAT 4, 8, 30, 41 (Niveau 17)

(Lisez R49.1)

R49.5

Une île artificielle, faite de toile d'araignée, brille dans la lueur rosée du couchant. Sur cette île, une foule d'araignées d'eau géantes s'active pour charger et décharger les marchandises des bateaux amarrés au quai. Squid agit frénétiquement ses huit tentacules pour saluer les araignées, qui le saluent à leur tour avec enthousiasme. Squid a manifestement trouvé ce qu'il cherchait : le légendaire Marché Flottant des Araignées.

Le Marché flotte sur un assemblage de disques en toile d'araignée, qui ressemblent à des nénuphars de soie, doux au toucher mais résistants aux tempêtes. Lorsque vous accostez, Squid se précipite pour débarquer. Un ensemble de créatures mécaniques vous accueillent sur le quai, et la plupart d'entre d'elles vous font la révérence.

A. Laisser Squid négocier avec les araignées.
(Lisez R49.6)

B. Accompagner Squid pour négocier avec les araignées.
RUSE 8
Ébec : prenez 1 jeton Déprimé. Lisez R49.6.
(Lisez R49.7)



R49.6

Squid s'approche d'un marchand araignée bien achalandé et bien dodu, habillé de vêtements colorés. Ils négocient mystérieusement jusqu'à ce que les nombreux yeux de l'araignée s'illuminent lorsque Squid révèle l'objet qu'il dissimulait sous un voile : la statuette extraite de l'étrange disque métallique. Après avoir bien spécifié ce qu'il attendait en échange, Squid remet la mystérieuse statuette à l'araignée. Vous comprenez enfin pourquoi l'araignée la voulait tant : elle aussi possède huit membres !

Il faudra toute la nuit pour satisfaire l'ensemble des demandes de Squid. Vous dormez sur le doux matelas de soie du Marché Flottant des Araignées, bercés par le son des fils de la toile qui s'étirent délicatement au gré des vagues. Vous arrivez presque à vous habituer aux cliquetis d'un petit dragon mécanique qui fait partie du bazar que Squid a négocié. Il fait les cents pas sur le quai comme s'il était de garde, en crachant de temps en temps une petite flamme bleue.

Retirez tous vos jetons État. Vous complétez la quête 215 et prenez la quête 216. Retournez au bateau.

R49.7

Vous vous approchez d'un marchand araignée bien achalandé et bien dodu, habillé de vêtements colorés. L'araignée s'exprime dans une langue incompréhensible pour vous, mélange de gestes et de cliquetis. Malgré cela, vous parvenez à réaliser quelques échanges profitables.

Gagnez 3 matériaux et 1 XP.

Après cette prise de contact, Squid s'approche et salue l'araignée. Ils négocient mystérieusement jusqu'à ce que les nombreux yeux de l'araignée s'illuminent lorsque Squid révèle l'objet qu'il dissimulait sous un voile : la statuette extraite de l'étrange disque métallique. Après avoir bien spécifié ce qu'il attendait en échange, Squid remet la mystérieuse statuette à l'araignée. Vous comprenez enfin pourquoi l'araignée la voulait tant : elle aussi possède huit membres !

Il faudra toute la nuit pour satisfaire l'ensemble des demandes de Squid. Vous dormez sur le doux matelas de soie du Marché Flottant des Araignées, bercés par le son des fils de la toile qui s'étirent délicatement au gré des vagues. Vous arrivez presque à vous habituer aux cliquetis d'un petit dragon mécanique qui fait partie du bazar que Squid a négocié. Il fait les cents pas sur le quai comme s'il était de garde, en crachant de temps en temps une petite flamme bleue.

Retirez tous vos jetons État. Vous complétez la quête 215 et prenez la quête 216. Retournez au bateau.

R50

La Grotte de Mulnic

Vous faufilez la Manticore à travers un réseau de canyons étroits bordés de quais en bambou. Vous traversez une grande faille dans la roche qui vous conduit jusqu'à une immense caverne abritant un village.

A. Parler au capitaine du port.
(Lisez R50.1)

B. Vous rendre dans la boutique de l'alchimiste.
Vous pouvez acheter la carte Aventure 97 (Explosifs) pour 10 pièces. (Les explosifs infligent 3 dégâts, mais vous devez piocher le destin lorsque vous les utilisez : sur 1 à 3, vous subissez 2 blessures – les deux effets s'appliquent.)

C. Aller voir les fumeurs de saumons.
Payez 1 pièce pour soigner 3 blessures et gagnez la carte Aventure 133 (Poisson Fumé Alzarrien).

D. Quitter la ville.
Retournez au bateau.

R50.1

« Un énorme monstre marin, le Thrékien, attaque les bateaux dans la région. Les tablettes d'Uzyaro permettent de l'éloigner. La dernière fois que j'en ai vu une, c'était à l'Avant-Poste de Thram, à l'ouest d'ici. »

(Lisez R50)

R51

Vous arrivez dans une gigantesque cathédrale souterraine. Tout au fond, vous apercevez la lumière du jour.

A. Traverser la grotte et retourner à la surface.
(Lisez R51.4)

B. Continuer l'exploration de l'outre-monde.
Retournez au bateau.

R51.1

Laurent vient vous voir en courant. « Capitaine ! J'étais en train de remonter mes filets de pêche, et regardez ce que j'ai trouvé. »

Il vous tend une grande bouteille dont le verre est corrodé et déformé, à l'intérieur de laquelle vous devinez malgré tout une maquette de bateau très détaillée. Il y a un petit rouleau de papier sur le pont du bateau, et quelques pièces qui tintent au fond de la bouteille.

A. Essayer d'ouvrir la bouteille sans la casser.
FORCE 6
Échec : -2 santé. Prenez 1 jeton Déprimé. (Le bouchon est bien coincé, au point que la situation en devient embarrassante.)
(Lisez R51.2)


B. Rejeter la bouteille à la mer.
(Lisez R51.3)

R51.2

Avec l'aide de Laurent, vous parvenez à faire sauter le bouchon et à extraire le bout de papier.

Il s'agit d'une petite note : « *Si vous me trouvez, merci de me ramener aux vrais Disciples d'Yvhal.* »

Lorsque vous le retournez, vous pouvez lire au dos : « *Quoi que vous fassiez, ne laissez SOUS AUCUN PRÉTEXTE cet objet aux FAUX Disciples d'Yvhal.* »

 **Laurent repêche une bouteille contenant une maquette de bateau et un mot vous demandant de la ramener aux « vrais » Disciples d'Yvhal.**

Gagnez 2 pièces. Prenez la quête 193. Retournez au bateau.

R51.3

Vous rejetez la bouteille à la mer et observez sa trajectoire plongeante avant qu'elle ne disparaisse dans les flots.

« Vous avez raison, Capitaine », dit Laurent. « Nous n'étions sans doute pas les destinataires du message. Qui que ce soit, j'espère qu'il le recevra. »

Gagnez 1 XP. Retournez au bateau.

R51.4

Le soleil est brûlant, et le vent chaud vous dessèche comme un four, mais vous finissez par vous habituer.

Déplacez le bateau sur le lieu R18, page 29 de l'atlas. Retournez au bateau.

R52

Vous parcourez les falaises et ramassez autant d'œufs que vous le pouvez, tout en évitant les coups de bec des mamans oiseaux énervées.

Marco se réjouit de pouvoir cuisiner ce nouvel ingrédient. « Ça fera une excellente source de protéines », dit-il.

Gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R52.1

Edefri sautille frénétiquement en montrant le sommet du pic rocheux. « Regardez ! La Cloche de Vie ! »

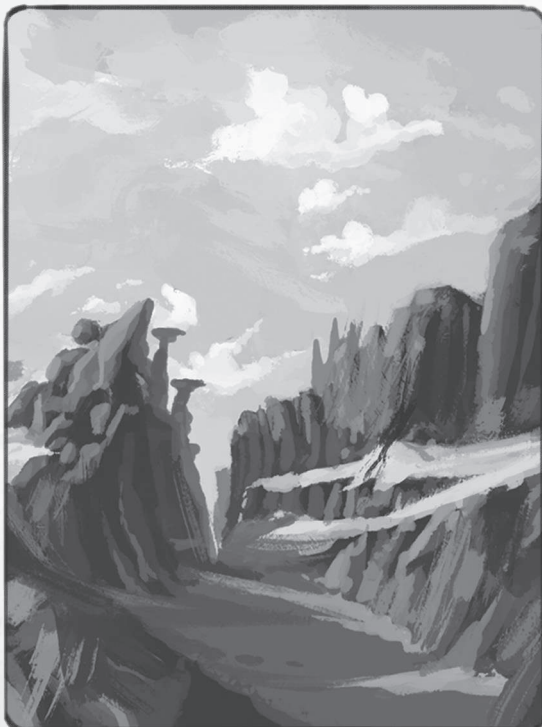
En vous concentrant, vous devinez à peine un reflet doré au sommet du pic de roche rouge. Vous parvenez même à entendre un léger tintement, masqué par les cris des oiseaux marins.

A. Monter droit vers le sommet en passant au milieu des nids.
FORCE 10

Échec : -10 santé. (Des dizaines d'oiseaux vous attaquent, pensant protéger leurs œufs.)
(Lisez R52.2)

B. Éloigner les oiseaux avant de commencer l'ascension.
Payez 1 viande.

PERCEPTION 8
Échec : lisez R52.3
(Lisez R52.4)




R52.2

L'ascension est difficile mais plus vous montez, plus le tintement de la Cloche parvient distinctement à vos oreilles. Vos doigts sont écorchés par les rochers saillants, et vos muscles sont lassés de vous tirer vers le haut. Mais les tintements de la cloche vous réconfortent et vous font oublier toutes ces douleurs. Lorsque vous atteignez le sommet, vous vous sentez en pleine forme.

La cloche d'or est suspendue à un magnifique pied en fer forgé. Le vent rugissant qui souffle ici la fait régulièrement retentir. Vous décrochez la cloche de son support avant d'entamer votre descente. À votre retour, vous êtes accueillis par les applaudissements d'Edefri.

« Bravo ! Avec ça, nous n'avons plus qu'à nous rendre sur l'île principale pour revivre la grande histoire ! »

De retour sur la Manticore, Edefri vient vous parler en privé. « Je pense qu'il est temps de vous expliquer plus en détails ce que je compte faire. Je vais utiliser la Cloche de Vie pour faire revenir les images du passé, et revivre les événements tels qu'ils sont décrits dans la Raltoldenna. Je suis l'une des plus grandes expertes de la Raltoldenna, mais il me manque encore plusieurs fragments du poème, et je ne sais pas exactement à quoi m'attendre. Vu que tous les fragments connus ont été retrouvés dans cette région, ça vaut sans doute le coup d'explorer les alentours pour voir si on peut en trouver d'autres. Nous ne pourrions revivre les événements qu'une seule fois, nous devons nous préparer du mieux possible avant de tenter notre chance. »

 **Vous trouvez la Cloche de Vie, qui pourrait permettre à Edefri de revivre la grande bataille entre Raltolde et Valard. Mais d'après elle, il vaudrait mieux chercher d'autres fragments de la Raltoldenna avant d'essayer.**

Soignez 3 blessures. Gagnez 2 pièces, 2 XP, et la carte Aventure 131 (Cloche de Vie). Retirez 1 jeton Déprimé. Vous complétez la quête 191 et prenez la quête 192. Retournez au bateau.

R52.3

Vous vous débrouillez si mal que les oiseaux prennent votre lancer de poisson pour une attaque. Ils sont encore plus excités et vous bloquent toujours le passage.

A. Monter droit vers le sommet en passant au milieu des nids.
FORCE 10

Échec : -10 santé. (Des dizaines d'oiseaux vous attaquent, pensant protéger leurs œufs.)
(Lisez R52.2)

B. Abandonner pour le moment.
Retournez au bateau.

R52.4

Vous arrivez à éloigner les oiseaux de votre chemin en leur jetant du poisson. Vous pouvez escalader la paroi bien plus facilement, maintenant qu'ils vous laissent tranquille.

L'ascension n'en demeure pas moins compliquée. Vos doigts sont écorchés par les rochers saillants, et vos muscles sont lassés de vous tirer vers le haut. Mais plus vous grimpez, plus le son de la Cloche vous parvient distinctement. Ses tintements vous réconfortent et vous font oublier toutes ces douleurs. Lorsque vous atteignez le sommet, vous vous sentez en pleine forme.

La cloche d'or est suspendue à un magnifique pied en fer forgé. Le vent rugissant qui souffle ici la fait régulièrement retentir. Vous décrochez la cloche de son support avant d'entamer votre descente. À votre retour, vous êtes accueillis par les applaudissements d'Edefri.

« Bravo ! Avec ça, nous n'avons plus qu'à nous rendre sur l'île principale pour revivre la grande histoire ! »

De retour sur la Manticore, Edefri vient vous parler en privé. « Je pense qu'il est temps de vous expliquer plus en détails ce que je compte faire. Je vais utiliser la Cloche de Vie pour faire revenir les images du passé, et revivre les événements tels qu'ils sont décrits dans la Raltoldenna. Je suis l'une des plus grandes expertes de la Raltoldenna, mais il me manque encore plusieurs fragments du poème, et je ne sais pas exactement à quoi m'attendre. Vu que tous les fragments connus ont été retrouvés dans cette région, ça vaut sans doute le coup d'explorer les alentours, pour voir si on peut en trouver d'autres. Nous ne pourrions revivre les événements qu'une seule fois, nous devons nous préparer du mieux possible avant de tenter notre chance. »

Vous trouvez la Cloche de Vie, qui pourrait permettre à Edefri de revivre la grande bataille entre Raltolde et Valard. Mais d'après elle, il vaudrait mieux chercher d'autres fragments de la Raltoldenna avant d'essayer.

Soignez 3 blessures. Gagnez 2 pièces, 2 XP, et la carte Aventure 131 (Cloche de Vie). Retirez 1 jeton Déprimé. Vous complétez la quête 191 et prenez la quête 192. Retournez au bateau.

R53

Vous vous sentez bête à marcher ainsi en rond au bord du brouillard.

« Qu'est-ce que c'est censé faire ? » demande Gregory.

« On verra bien », dit Audrie. « La Capitaine sait ce qu'elle fait. » Mais il ne se passe rien.

Prenez 1 jeton Déprimé.
(Lisez R72.2)

R54

Si mot-clé FRACTURE, lisez R54.2

Dès que vous débarquez, le sol est parcouru d'un puissant tremblement. Kasumi bondit pour éviter d'être engloutie par l'immense fissure qui s'ouvre sous ses pieds, dont s'échappent des créatures terrifiantes.

COMBAT 84, 85, 86 (Niveau 15)

Prenez la quête 197.
(Lisez R54.1)

R54.1

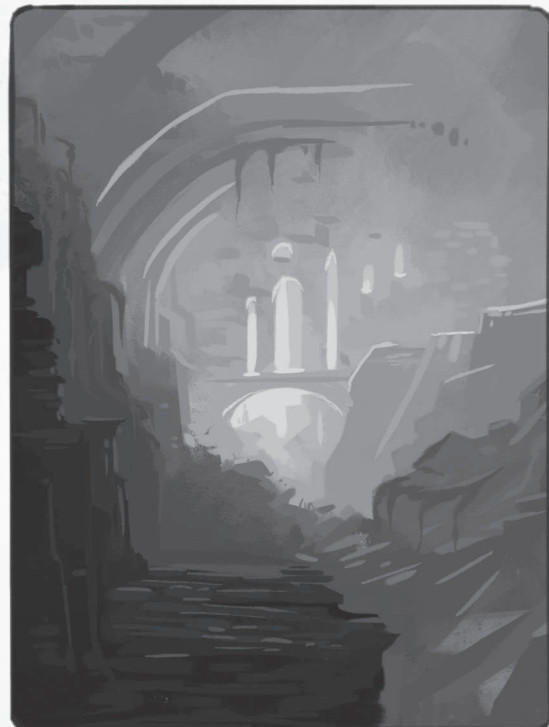
En reprenant votre souffle, vous jetez un œil dans le cratère. Vous apercevez des torches et des murs en brique. Ce n'est donc pas une simple grotte naturelle.

Cette perspective excite Rafael. « Il y a grandes chances qu'on trouve un trésor là-dedans ! »

Gregory est plus réservé. « J'arrive déjà à peine à soigner toutes vos blessures. Je ne suis pas sûr qu'on ait réellement envie de savoir ce qu'il y a au fond de ce gouffre. »

A. Vous aventurer dans la fissure.
(Lisez R54.3)

B. Limiter les dégâts.
(Lisez R54.4)



R54.2

Le large gouffre qui fracture le sol vous rappelle le combat que vous avez dû mener ici. En vous penchant, vous apercevez des torches dans le fond.

A. Vous aventurer dans la fissure.
(Lisez R54.5)

B. Reprendre la mer.
Retournez au bateau.

R54.3

Vous vous retrouvez au milieu d'une grande coursive éclairée par des torches accrochées au mur tous les mètres. Vous ne voyez pas le bout de la coursive, ni d'un côté, ni de l'autre.

A. Partir à gauche.
(Lisez R54.6)

B. Partir à droite.
(Lisez R54.8)

R54.4

Vous abandonnez le gouffre et ses mystères derrière vous.

Gagnez 5 pièces et 2 XP. Retournez au bateau.

R54.5

Vous vous retrouvez au milieu d'une coursive faiblement éclairée par une torche. Vous ne voyez qu'à quelques mètres de chaque côté.

Vous entendez soudain des bruits de pas dans l'obscurité.

COMBAT 84, 85, 86 (Niveau 15)

(Lisez R54.7)

R54.6

Vous marchez un long moment avant d'arriver devant une magnifique porte en bois sculptée dépourvue de poignée.

Rafael s'avance. « Écartez-vous. » Il s'élançe, et la vieille porte en bois cède rapidement sous ses assauts. Lorsque vous entrez, une herse descend du plafond.

Évitez la grille !
PERCEPTION 12
Échec : -12 santé.

Le piège protégeait une salle aux trésors remplie de coffres en bois.

(Lisez R54.9)

R54.7

Sans éclairage, effrayé par les bruits de pas toujours plus nombreux qui se rapprochent, l'équipage juge préférable de renoncer. Vous attrapez une sacoche que portait l'un de vos assaillants et sortez rapidement du gouffre.

Gagnez 4 pièces, 1 artefact, et 3 XP. Retournez au bateau.

R54.8

Vous marchez un long moment avant d'arriver devant une magnifique porte en pierre sculptée dépourvue de poignée. En joignant vos forces, vous parvenez à pousser la lourde porte, qui s'ouvre lentement.

Vous découvrez une armurerie regorgeant d'armes anciennes.

(Lisez R54.10)

R54.9

Les coffres sont verrouillés mais le bois est usé par le temps. Vous parvenez à casser les coffres pour récupérer leur contenu.

Gagnez 8 pièces, 3 artefacts, et 5 XP. Retournez au bateau.

R54.10

La plupart des armes sont rouillées et tombent en morceaux. Vous en trouvez tout de même quelques-unes qui sont dignes d'intérêt. Elles sont si usées qu'elles sont inutilisables en combat, mais elles feraient sûrement le bonheur de quelque collectionneur.

Gagnez 4 pièces, 2 artefacts, et 3 XP. Retournez au bateau.

R55

Une fois vos ennemis vaincus, les ténèbres se dissipent.

Vous découvrez une alcôve encombrée de poteries cassées et de tablettes d'argile couvertes d'inscriptions dans une langue inconnue. Un étrange murmure vous guide vers l'une des tablettes. Il s'arrête lorsque vous la ramassez.

Gagnez 3 pièces, 1 artefact, 3 XP, et la carte Aventure 130 (Raltoldenna – Fragment n°2). Prenez la quête 195. Retournez au bateau.

R55.1

Vous calmez le calamar et parvenez à le dégager de l'épave. Vous vous attendez à ce qu'il prenne la fuite, mais il n'en est rien. Il agite ses huit tentacules pour récupérer autant de feuilles qu'il le peut. Au bout d'un moment, il se dirige vers une caisse flottant à côté de l'épave et l'ouvre avec une agilité déconcertante. Il en sort d'autres papiers sur lesquels il se met à écrire à l'aide de sa propre poche d'encre interne.

Vous comprenez alors que ce calamar n'a pas attaqué le bateau. Il en était en réalité le scribe, celui qui cartographiait la mer, et qui tenait les registres et le journal de bord. Le calamar vous montre la carte qu'il vient juste de tracer et fait des signes pour vous faire comprendre qu'il souhaite se rendre à l'endroit indiqué par un grand « X ». Vous croisez son regard qui ne montre plus aucune trace de colère. Il semble au contraire très enthousiaste.

Gagnez 2 pièces, 1 céréale, 1 XP, et la carte Aventure 106 (Squid). Prenez les quêtes 213 et 214. Retournez au bateau.

R55.2

Une fois débarrassés du calamar, vous fouillez l'épave.

Gagnez 4 pièces, 3 viandes, et 1 matériau. Prenez la quête 213. Retournez au bateau.

R55.3

Vous fouillez une épave qui a déjà manifestement été visitée.

Gagnez 1 pièce. Retournez au bateau.

R56

Alors que vous traversez le campement abandonné, vous entendez un barrissement suivi d'un grand boum. Vous vous jetez sur le côté, juste à temps pour éviter de vous faire écraser par une énorme créature qui déboile sauvagement à travers le camp, écrasant les restes des tentes sur son passage.

« Bon sang ! » s'écrie Gregory. « C'est ça que les archéologues ont réveillé ? »

Rafael sourit. « Que dirais-tu de le rendormir ? »

COMBAT 26, 83 (Niveau 14)
(Lisez R56.2)

R56.1

Quasiment tout ce qui reste est pourri, moisi, ou cassé. Vous parvenez tout de même à rapporter quelques bricoles à la Manticore.

Gagnez 2 matériaux. Retournez au bateau.

R56.2

Vous reprenez votre chemin en direction du site de fouille. La plupart des passerelles et des corniches qui permettaient de progresser sur le site sont effondrées. L'accès est dangereux et escarpé, alors que le site est très profond, bien plus que tous les autres sites de fouille que vous avez pu voir.

« Par ici ! » crie Kasumi en vous faisant signe. Elle a trouvé une table installée à l'extérieur du site, sur laquelle sont posés un livre de compte et une sacoche en cuir.

« On dirait que l'éléphant a attaqué un jour de paie », dit Kasumi en parcourant le livre. « Avant qu'ils ne versent les salaires. »

A. Prendre l'argent et partir.
(Lisez R56.3)

B. Essayer de trouver un moyen de descendre dans le site de fouille.

CONNAISSANCES 8

Échec : -5 santé. (Pendant votre descente, une corde lâche.)
(Lisez R56.4)

R56.3

Kasumi a raison, la sacoche en cuir est pleine.

« Ils pourraient ne jamais revenir », dit Kasumi. « Et même s'ils le font, on mérite bien une petite compensation pour le coup de l'éléphant. »

Gagnez 8 pièces et 3 XP. Prenez la quête 196. Retournez au bateau.

R56.4

Vous installez un système de cordages pour faire descendre les membres de l'équipage dans le site de fouille. Il est parsemé d'outils abandonnés et de restes de repas. Il y a également un artefact à moitié déterré qui semble valoir son pesant d'or.

« Ils pourraient ne jamais revenir », dit Kasumi. « Et même s'ils le font, on mérite bien une petite compensation pour le coup de l'éléphant. »

Gagnez 8 pièces, 1 artefact, et 3 XP. Prenez la quête 196. Retournez au bateau.

R57

« J'explorais un chemin boueux, sur la côte nord de la grande île, à l'est. J'ai découvert un puits asséché. D'en haut, j'ai aperçu des squelettes au fond du puits mais j'ai eu peur de descendre à l'intérieur. Le soleil de midi a éclairé le puits quelques instants, et j'ai cru voir l'un des squelettes tenir une clé. »

Retirez 1 jeton Déprimé. Retournez au bateau.

R58

La Manticore progresse dans l'obscurité. L'équipage agite frénétiquement ses lampes pour essayer d'apercevoir les parois de la grotte, et se démène pour prévenir des obstacles à bâbord ou à tribord. Quelques instants plus tard, vous débouchez sur une immense mer souterraine. Des îles volcaniques crachent une lave orangée, et une ancienne citadelle domine cette mer intérieure depuis le fond de la cavité.

« On dirait que nous sommes enfin arrivés en enfer », dit Gloria.

Déplacez le bateau sur le lieu R51, page 30 de l'atlas. Retournez au bateau.



R59

L'Île aux Âmes

Les habitants spectraux de cette ville vont et viennent à travers des maisons d'argile et des monuments en ruines. Une femme fantôme s'approche et vous salue. « Nous accueillons toutes les âmes perdues souhaitant se réfugier ici », dit-elle.

 **Vous découvrez un village fantôme.**

A. Parler à la fille fantôme qui pleure au bout du quai.
(Lisez R59.1)

B. Aller à la boutique *Les Trésors de la Vie d'Après*.
Payez 1 pièce pour gagner 1 artefact.

C. Vous approcher de la statue de cheval sans tête, sur la grand place.
(Lisez R59.2)

D. Quitter la ville.
Retournez au bateau.

R59.1

Kasumi s'approche du fantôme en pleurs. Rafael proteste : « Capitaine, on doit se barrer d'ici ! » Des spectres errent autour de vous, l'un d'entre eux traversant même Rafael.

Kasumi s'agenouille à côté de la fille. « Qu'est-ce qui t'arrive ? »

La fille lève les yeux. Il lui en manque un, une grande fissure lui traversant le visage. Kasumi ne peut pas s'empêcher de sursauter. « Mon père est venu me chercher jusqu'ici, mais il ne m'a même pas reconnue. J'ai essayé de lui parler, mais il m'a ignorée. Pourquoi il a fait ça ? Il n'arrêtait pas de crier mon nom... Sansha ! Sansha ! J'avais beau lui dire que j'étais là, c'était comme s'il ne me voyait et ne m'entendait pas. » Elle pousse un gémissement surnaturel, et laisse tomber sa tête sur ses genoux.

Kasumi essaie de poser sa main sur son épaule, mais elle passe à travers le fantôme de la pauvre fille. « Courage, ma belle. Tu sais où il est parti ? On peut peut-être le chercher ensemble ? »

La fille fantôme se redresse en reniflant. « Il est parti en bateau, vers l'est. Il n'avait presque plus de provisions et rien d'autre qu'un vieux couteau. J'ai peur qu'il se fasse tuer. »

Rafael et Marco marmonnent leur désapprobation.

(Continue page 42.)

A. Inviter Sansha à embarquer avec vous, à la recherche de son père.

(Lisez R59.3)

B. Dire à Sansha que vous ne pouvez pas l'aider.

(Lisez R59.4)

R59.2

Si mot-clé PACHYDERME, EXTÉNUÉE ou SUBTILISER, lisez R59.8

Une femme exténuée, qui semble bien réelle, gribouille sur un bout de papier.

« Vous êtes vivante ? » demande timidement Gregory en touchant son bras.

Elle fait la moue. « Ne me touchez pas. Évidemment que je suis en vie... pour le moment. J'ai fait quelque chose de mal. Oh, oui, quelque chose de très mal, même. Laissez-moi tranquille. »

A. La convaincre de vous révéler ce qu'elle a fait.

RUSE 6

Échec : lisez R59.

(Lisez R59.7)

B. Lui voler sa sacoche.

PERCEPTION 12

Échec : lisez R59.6.

(Lisez R59.5)

C. Laisser la femme tranquille.

(Lisez R59)

R59.3

Sansha acquiesce en essuyant ses larmes. « Merci de m'emmener avec vous. Je suis contente de quitter cet endroit. »

Rafael et Marco prennent chacun 1 jeton Déprimé. Gagnez la carte Aventure 104 (Sansha la Fille Fantôme). Prenez la quête 209.

(Lisez R59)

R59.4

La fille approche son visage du vôtre et pousse un cri aigu ! Elle disparaît juste après.

Prenez 1 jeton Effrayé.

(Lisez R59)

R59.5

Vous vous éloignez de la femme pour faire le tour de la place et revenir lui voler sa sacoche alors qu'elle a le dos tourné. À l'intérieur, vous découvrez une petite pierre sculptée.

Gagnez 1 XP et la carte Aventure 125 (Totem : Pierre des Hurlements). Prenez la quête 210.

(Lisez R59)

R59.6

Vous vous éloignez de la femme pour faire le tour de la place, et revenir lui voler sa sacoche alors qu'elle a le dos tourné.

Lorsque vous attrapez la sacoche, elle vous gifle violemment, puis s'enfuit dans les ruines. Vous l'entendez crier :

« Dégagez, bande de porcs ! »

-2 santé. Prenez la quête 211.

(Lisez R59)

R59.7

La femme s'accroupit au sol, vous invitant à faire de même.

« Si vous voulez entendre toute l'histoire, asseyez-vous.

Lorsque j'ai trouvé l'entrée de l'outre-monde, je n'en croyais pas mes yeux. Je suis allée recruter des universitaires et des chasseurs de trésors à Alzarria, et nous avons commencé à explorer les lieux. Nous sommes entrés dans la grande tour, à l'est, mais nous avons été piégés par cette créature étrange, une sorte d'éléphant avec des défenses en or. Je me suis échappée de justesse en abandonnant toute mon équipe là-bas. Je ne sais plus quoi faire, je n'arriverai jamais à les sauver moi-même mais je ne veux pas les abandonner à leur sort. »

A. Lui proposer de l'aider à sauver son équipe.

(Lisez R59.9)

B. Essayer de lui voler sa sacoche.

PERCEPTION 12

Échec : lisez R59.6.

(Lisez R59.5)

C. Lui dire au revoir.

(Lisez R59)

R59.8

Les spectres errent autour de la statue de cheval sans tête. Personne ne semble vous remarquer.

(Lisez R59)

R59.9

La femme peine à se réjouir. « Merci de votre offre. Tous ensemble, on a peut-être une chance d'arriver à les sauver. Mais on risque surtout de tous mourir d'une mort atroce, histoire que vous sachiez dans quoi vous mettez les pieds. »


Gagnez la carte Aventure 126 (Thrusiana). Prenez les quêtes 210 et 212.

(Lisez R59)

R60

Avant-Poste de Thram

Vous naviguez le long d'une jungle très dense. Plus loin, une baie abrite des bambous couverts de mousse et des maisons de pierre. Une épaisse végétation déborde de chaque fissure de la roche pour se jeter à l'eau. Un drapeau zokmère en lambeaux est suspendu à une ralingue accrochée aux arbres en travers de la baie.

 **Vous arrivez à un avant-poste perdu dans la jungle.**

A. Acheter des provisions.

Payez 1 pièce pour gagner 2 céréales, 2 légumes, et 1 viande.

B. Réparer le bateau.

Payez 1 pièce ou 2 nourritures pour réparer complètement la Manticore.

C. Vous rendre au comptoir commercial.

(Lisez R60.1)

D. Quitter l'avant-poste.

Retournez au bateau.

R60.1

« Méfiez-vous du Trékien ! » La femme qui tient le comptoir vous prévient. « Ce monstre s'attaque aux bateaux de passage, sur les mers de l'est. S'il s'en prend à votre bateau, montrez-lui simplement cette tablette. Ça suffira à le faire fuir. Je la vends à un prix imbattable. »

A. Acheter la tablette.

Payez 1 pièce et 1 artefact. Gagnez la carte Aventure 93 (Tablette d'Uzyaro).

(Lisez R60)

B. Décliner son offre.

(Lisez R60)

R61

La carcasse de bois d'une vieille épave vient inéluctablement frapper la côte rocheuse au gré de la houle. Vous récupérez quelques caisses au milieu des débris, ignorant les crânes calcinés embrochés sur ce qui reste du mât.

Gagnez 2 céréales. Piochez le destin : sur 1 à 3, prenez 1 jeton Effrayé. Retournez au bateau.

R62

Vous griffonnez un petit mot que vous glissez dans une bouteille avant de la lancer de toutes vos forces dans la brume. Vous vous attendez à l'entendre se briser sur un rocher mais aucun bruit nous vous revient, aucune réponse.

Prenez 1 jeton Déprimé.

(Lisez R72.2)

R62.1

Les rats Zarg, surpris et malmenés, ne résistent pas lorsque vous ligotez leurs mains et leurs pieds griffus. Alors que vous les dépouillez, un autre groupe de rats Zarg sort de la jungle, certains chevauchant une énorme panthère. Il leur faut quelques secondes pour comprendre ce qu'il se passe, mais ils foncent alors sur vous en hurlant, brandissant tout ce qu'ils ont de griffes, de dents et d'armes.

A. Fuir avec le canot.

FORCE 7

Échec : -7 santé.

(Lisez R62.2)

B. Affronter les rats !

COMBAT 13, 29, 30, 31, 32 (Niveau 17)

(Lisez R62.3)

R62.2

Vous attrapez ce que vous pouvez avant de vous jeter dans le canot.

Gagnez 5 pièces et 1 XP. Retournez au bateau.

R62.3

Les rats battent en retraite, et vous pouvez piller tranquillement leur camp.

Gagnez 7 pièces, 2 viandes, 2 céréales, et 4 XP. Piochez 5 cartes Commerce et prenez-en 1 gratuitement (qui coûte 5 pièces ou moins). Retournez au bateau.

R62.4

Alors que vous essayez maladroitement de vous cacher, les rats vous repèrent. Ils s'enfuient en escaladant une paroi abrupte. L'un des rats siffle, et un autre groupe de rongeurs sort de la jungle, certains chevauchant une énorme panthère.

A. Fuir avec le canot.

FORCE 7

Échec : -7 santé.

(Lisez R62.2)

B. Affronter les rats !

COMBAT 13, 29, 30, 31, 32 (Niveau 17)

(Lisez R62.3)

R62.5

L'un des rats crache par terre, écœuré par votre offre. « On ne peut pas vous faire confiance à vous, les humains ! »

Il siffle et un autre groupe de rongeurs sort de la jungle, certains chevauchant une énorme panthère.

A. Fuir avec le canot.

FORCE 6

Échec : -7 santé.

Retournez au bateau.

B. Affronter les rats !

COMBAT 13, 29, 30, 31, 32 (Niveau 17)

(Lisez R62.6)

R62.6

Les rats battent en retraite, et vous pouvez piller tranquillement leur camp.

Gagnez 4 pièces, 2 viandes, 2 céréales, et 3 XP. Piochez 5 cartes Commerce et prenez-en 1 gratuitement (qui coûte 5 pièces ou moins). Retournez au bateau.

R62.7

Les rats, irrémédiablement attirés par l'appât du gain, acceptent de vous intégrer à leur jeu lorsque vous leur montrez quelques pièces. Ils ne sont pas très bons joueurs, et vous gagnez facilement quelques pièces supplémentaires. Agacés, ils se mettent assez vite à jeter des poignées de sable et des morceaux de ferraille. Il est temps de vous retirer avant que la situation dégénère.

Gagnez 5 pièces et 2 XP. Retournez au bateau.

R62.8

De grands éclairs déchirent les nuages noirs qui bouchent l'horizon. Abandonné au bout de la plage, un vieux bateau dont la peinture s'écaille gît sur le sable.

Mac regarde à l'intérieur. « C'était sûrement celui du garçon. On pourrait s'en servir pour essayer de retrouver sa trace. »

Vous vous engouffrez dans la jungle sous une pluie battante qui ruisselle sur la végétation luxuriante jusqu'au sol. Plus loin, vous rejoignez une rivière dans laquelle se déplacent d'impressionnantes masses grises. Des hippopotames s'amuse dans l'eau et grignotent quelques plantes.

A. Traverser la rivière à la nage en essayant d'éviter les hippopotames.

FORCE 11

Échec : -12 santé. (Vous effrayez l'un des mastodontes en passant trop près de lui, et il vous attaque sauvagement.)

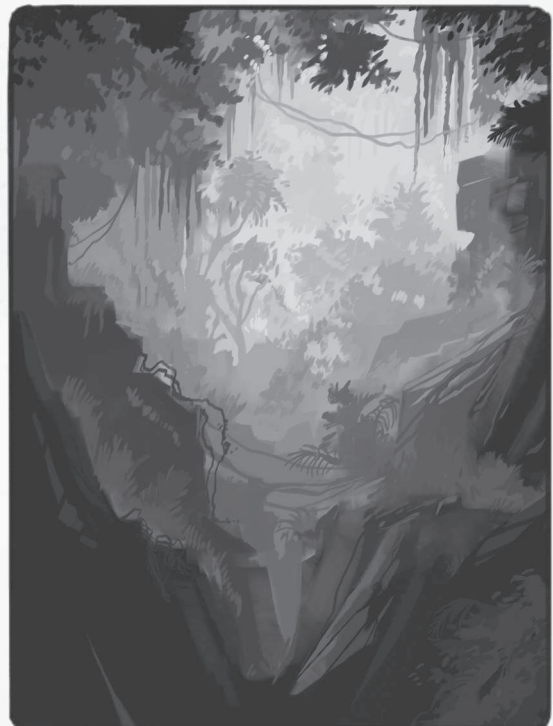
(Lisez R62.9)

B. Chercher dans la jungle un autre moyen de traverser.

PERCEPTION 12

Échec : -8 santé. Prenez 2 jetons Poison. (En cherchant, vous vous frottez à un buisson couvert d'épines venimeuses.)

(Lisez R62.9)



R62.9

Vous remontez le cours d'eau jusqu'à une zone où la rivière s'élargit, ruisselant sur un tapis de galets. Soudain, Audrie crie et tombe dans les bras de Rafael. Vous vous retournez pour voir ce qui l'a effrayée : trois immenses mantes religieuses qui remontent, elles aussi, la rivière. Un adolescent vêtu d'un pagne chevauche l'une des créatures. Il semble très surpris de vous voir. Il tapote le dos de sa mante et en descend en glissant le long de sa patte.

« Qui êtes-vous ? Je ne resterais pas là si j'étais vous. C'est très dangereux par ici. »

« Ce sont tes parents qui nous envoient. »

Audrie fait un signe de la tête en prenant le garçon par la main. « Oui, tu leur manques. Ils voudraient que tu rentres à la maison. Tu ne peux pas rester vivre ici. »

« Mais je suis heureux ici ! » dit-il. « J'ai appris à vivre avec ces créatures, elles me protègent. »

Kasumi est impressionnée par les mantes géantes. « Comment as-tu fait ? Tu arrives à communiquer avec elles ? »

« Elles ne sont pas agressives. Je les ai approchées progressivement, elles m'ont accueilli gentiment », dit le garçon.

A. Dire au garçon qu'il n'est pas obligé de prendre la succession de son père au palais.
(Lisez R88)

B. Dire au garçon que ses parents feront tout ce qui est en leur pouvoir qu'il revienne.
(Lisez R78)

R63

La voix hurle ! « Ne faites jamais ça ! Notre nid doit rester caché ! »

Un jet d'acide jaillit des ténèbres et vient éclabousser l'équipage d'une substance brûlante et gluante. L'équipage ressort précipitamment du monument. Rafael sort en dernier, avec une statuette en pierre dans les bras.

La voix lance mille imprécations qui résonnent à travers tout l'édifice. Vous fuyez à travers la jungle.

-6 santé. Gagnez 5 pièces, 1 matériau, 5 XP, et la carte Aventure 119 (Totem : Idole du Mystique). Vous complétez la quête 186.
Retournez au bateau.

R64

Si mot-clé RIANTE, lisez R64.6
Si mot-clé ÉPLORÉE, lisez R64.7

Deux grosses hyènes au pelage tacheté, couleur vent de sable, sont assises au sommet d'une immense dalle de pierre cassée, à moitié ensevelie. Leurs visages sont plats comme ceux des humains, et chacune d'elles porte un masque : l'un affiche un visage exagérément renfrogné, l'autre un très large sourire niais.

« Nous sommes la Mort Éplorée et la Mort Riante », dit la créature renfrognée d'une voix grave comme le grondement sourd d'un tremblement de terre. « Vous devez impressionner l'une de nous deux si vous voulez avoir la moindre chance de vous enfuir. »

« Ma sœur est passionnée de poésie. De mon côté, j'adore les blagues ! » dit la Mort Riante d'une voix craquant comme un éclair.

Audrie demande, nerveuse : « Pourquoi ne pouvons-nous pas simplement partir sans faire d'histoire ? »

« Oh non ! C'est impossible ! Vous devez choisir l'une de nous deux. Éplorée ou Riante, mais dans les deux cas, c'est la Mort qui vous attend. Vous ne pourrez pas y échapper. C'est inéluctable. » Un rire sardonique d'hyène résonne dans les ruines.

A. Réciter un poème pour la Mort Éplorée.
CONNAISSANCES 12
Échec : lisez R64.1
(Lisez R64.2)

B. Raconter une blague à la Mort Riante.
RUSE 12
Échec : lisez R64.3
(Lisez R64.4)

C. Dégainer vos armes !
COMBAT 81, 82 (Niveau 16)
(Lisez R64.5)

D. Vous enfuir.
FORCE 6
Échec : -4 santé pour la Capitaine Odessa. (Vous n'êtes pas assez rapide, et les griffes de la Mort Éplorée vous lacèrent le dos juste avant que vous ne sautiez dans la Manticore.)
Retournez au bateau.

R64.1

Vous faites bâiller la Mort Éplorée en récitant votre poème. « C'est d'un ennui... », soupire-t-elle. « Où sont la passion, le drame, l'émotion ? Chère sœur, arrêtons donc de jouer avec la nourriture. »

Les deux créatures sautent de leur dalle de pierre pour vous attaquer !

COMBAT 81, 82 (Niveau 16)
(Lisez R64.5)

R64.2

Alors que vous récitez votre poème à la Mort Éplorée, vous entendez quelques sanglots. « Je n'ai pas été aussi émue depuis des siècles », dit-elle. « On n'a pas souvent l'occasion de voir du monde et de s'amuser depuis que les dieux nous ont abandonnées ici. Un grand merci pour votre compagnie et votre poème. On pensait vous manger mais nous ne le ferons pas. Permettez-moi de vous offrir ceci. »

Gagnez 2 XP et la carte Aventure 117 (Totem : Pierre du Chagrin Profond). Prenez la quête 200. Retournez au bateau.

R64.3

Votre blague laisse la Mort Riante de marbre. Même pas un sourire. « C'est d'un ennui... », soupire-t-elle. « Chère sœur, arrêtons donc de jouer avec la nourriture. »

Les deux créatures sautent de leur dalle de pierre pour vous attaquer !

COMBAT 81, 82 (Niveau 16)
(Lisez R64.5)

R64.4

Des rires tonitruants résonnent entre les murs à en faire trembler les vieilles pierres.

« Elle est sacrément bonne ! » s'exclame la Mort Riante. « Il va falloir que je m'en souviene ! Tout le monde va rire à coup sûr, je dirai qu'elle est de moi. Je n'avais pas autant ri depuis des siècles ! On n'a pas souvent l'occasion de voir du monde et de s'amuser depuis que les dieux nous ont abandonnées ici. Un grand merci pour votre compagnie et votre blague. On pensait vous manger mais nous ne le ferons pas. Permettez-moi de vous offrir ceci. »

Gagnez 3 XP et la carte Aventure 117 (Totem : Pierre du Chagrin Profond). Prenez la quête 200. Retournez au bateau.

R64.5

Vaincues, les deux créatures se transforment en sable, emporté par le vent. Vous fouillez les alentours, à la recherche d'artefacts. Vous trouvez un coffre ouvert sous la dalle de pierre, et récupérez son contenu. En rentrant à la Manticore, vous jureriez entendre l'écho des rires et des pleurs des créatures.

Gagnez 2 pièces, 3 XP, et la carte Aventure 117 (Totem : Pierre du Chagrin Profond). Prenez la quête 198. Retournez au bateau.

R64.6

R64.6

Les Morts surgissent derrière vous. Tout l'équipage sursaute.

« Vous êtes venus jouer avec nous ? » demande la Mort Riante.

« Oui ! S'il vous plaît, faites-nous rire ! » dit la Mort Éplorée. « Nous vous payerons. »

L'équipage est plutôt tendu, mais vous passez un long moment avec les deux créatures avant qu'elles ne vous laissent repartir.

Gagnez 1 pièce. Prenez 2 jetons Déprimé. Retournez au bateau.

R64.7

Le vent siffle au travers des ruines abandonnées.

A. Fouiller la zone.

PERCEPTION 7

Échec : -3 santé. (Certaines structures sont très fragiles. Vous l'apprenez à vos dépens en provoquant l'effondrement d'un mur.) (Lisez R64.8)

B. Partir.

Retournez au bateau.

R64.8

Votre butin n'est pas franchement impressionnant, mais vous découvrez quelques pièces anciennes, d'une monnaie qui n'a plus cours, mais qui intéressera sans doute quelque collectionneur.

Gagnez 3 pièces. Retournez au bateau.

R65

La voix caverneuse répond : « Alors prenez-la ! Elle a déjà attiré trop d'humains ici, souillant notre île et détruisant nos larves. Maintenant partez ! Et ne revenez jamais ! »

Gagnez 5 pièces, 1 matériau, 5 XP, et la carte Aventure 119 (Totem : Idole du Mystique). Vous complétez la quête 186. Retournez au bateau.

R66

Une pluie fine arrose la plage. De la lisière de la jungle, vous pouvez entendre un bourdonnement résonner à travers les arbres. Il s'intensifie jusqu'à ce que, dans un nuage de feuillages déchiquetés, quatre énormes moustiques sortent de la jungle. Dès qu'ils repèrent l'équipage, ils foncent dans votre direction, leurs yeux globuleux injectés de sang fixés sur leur prochain repas.

Des moustiques géants vous attaquent.

A. Vous cacher dans la jungle.

PERCEPTION 7

Échec : -4 santé. Prenez 1 jeton Affaibli. (Les moustiques piquent un membre d'équipage, qui en tombe malade.)

(Lisez R66.2)

B. Combattre les suceurs de sang.

FORCE 10

Échec : -9 santé. (Les moustiques piquent l'équipage à de nombreuses reprises, laissant d'importants stigmates.)

(Lisez R66.1)

R66.1

Vous ramassez les ailes des moustiques, à la fois dures comme du verre et souples comme du caoutchouc.

« Un matériau impressionnant », dit Gregory en examinant l'aile qu'il tient dans les mains.

Vous ramassez des ailes de moustiques géants.

Gagnez 2 matériaux, 1 légume, et 2 XP. Prenez la quête 181. Retournez au bateau.

R66.2

Vous vous réfugiez dans un grand bosquet de fougères. Lorsque le bourdonnement s'éloigne enfin, vous découvrez les restes asséchés d'un aventurier qui n'a pas eu autant de chance que vous.

Vous échappez aux moustiques.

Gagnez 1 légume et 1 pièce. Retournez au bateau.

R67

Vous êtes entourés de geysers qui crachent une fumée soufrée. Vous découvrez une mine abandonnée.

A. Entrer dans la mine.

(Lisez R67.1)

B. Ramasser des escargots près des geysers.

Gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R67.1

Vous plongez dans les profondeurs de la mine en suivant les rails qui s'enfoncent dans la pierre noire. Au fond d'une galerie, une pépite encore prisonnière de la paroi brille comme un coucher de soleil en été.

A. Extraire la pépite.

FORCE 10

Échec : -9 santé

(Lisez R85)

B. Chercher d'autres minerais remarquables.

CONNAISSANCES 7

Échec : -4 santé. Prenez 1 jeton Affaibli.

(Lisez R86)

R68

Vous apercevez une lueur sur le pont, et le fantôme d'une femme apparaît. Vous reconnaissez immédiatement la Zokmère qui vous a supplié d'aider sa famille et de partager le trésor du manoir. Elle tape un grand coup de talon sur le pont, et pousse un hurlement aigu à en faire éclater le cristal. Le pont se couvre de glace dans un grand flash qui vous éblouit. Vous retrouvez la vue rapidement mais la glace et la femme ont déjà disparu.

Prenez 2 jetons Effrayé. Le bateau subit 1 dégât. Défaussez la quête 184.

(Lisez R25)

R69

Vous n'avez jamais vu ce type de serrure auparavant et vous n'arrivez pas à la forcer. Vous fouillez les autres pièces du fort avant de repartir.

Gagnez 1 matériau et 1 légume. Retournez au bateau.

R70

Le garçon hurle, complètement paniqué, alors que vous essayez de l'attacher. Les mantes religieuses l'entendent et attaquent l'équipage pour le libérer. Vous êtes obligés de vous cacher dans la jungle. Rafael parvient à récupérer la sacoche du garçon dans sa fuite.

4 santé. Gagnez 2 pièces, 2 matériaux, 1 légume, 2 XP, et la carte Aventure 95 (Plan du Temple). Défaussez la quête 203. Retournez au bateau.

R71

La clé entre parfaitement dans la serrure, et le verrou s'ouvre facilement. Tout l'équipage aide à soulever le lourd couvercle. À l'intérieur du coffre, vous trouvez une moitié d'un disque de jade cassé, couverte d'inscriptions étranges.

Gagnez 1 pièce. Prenez la quête 189. Si vous avez les mots-clés CASSÉ et VERT, lisez R32.3. Sinon, retournez au bateau.

R72

Si mot-clé HURLEMENTS, lisez R72.3

Un homme glisse le long d'une paroi en ardoise et court dans votre direction en vous apercevant sur la rive.

« Je suis si content de voir des gens de la surface. J'ai désespérément besoin d'aide. Ma fiancée est entrée dans une étrange sphère ténébreuse. Ça fait des jours qu'elle n'est pas revenue. J'ai envoyé des gars la chercher mais ils ont disparu eux aussi. J'ai peur de disparaître à mon tour si je tente ma chance. »

« Ceux que vous avez envoyés ne sont pas revenus ? Et vous voudriez qu'on fasse pareil ? » pouffe Mac.

A. Accepter d'aller inspecter la sphère.
(Lisez R72.1)

B. S'éloigner en lui souhaitant bonne chance.
Retournez au bateau.

R72.1

Vous suivez l'homme à travers un canyon durant près d'une heure. La sphère ténébreuse flotte au-dessus d'une corniche sablonneuse. Des éclairs obscurs dansent à la surface de la sphère.

A. Entrer dans la sphère.
(Lisez R72.2)

B. Faire demi-tour.
Retournez au bateau.

R72.2

Lorsque vous entrez dans la sphère, vous êtes noyés dans des nuages noirs. Vous tentez immédiatement de faire demi-tour mais vous n'arrivez pas à vous extraire du brouillard. Vous marchez de plus en plus vite, jusqu'à courir, impossible d'en sortir. Les nuages sont si épais que vous ne voyez rien autour de vous. Des gouttes de rosée finissent par se former sur vos vêtements. Après environ une heure de marche, les nuages se dissipent enfin. Vous vous retrouvez avec l'équipage sur un immense rocher ensoleillé. En dessous de vous, les nuages forment une sorte de tourbillon autour du rocher, comme s'il était l'œil d'un cyclone.

« N'y retourne pas », vous dit Gregory en vous attrapant par le bras alors que vous vous avanciez. « Tu te perdras une heure de plus avant de revenir ici. »

Non loin de vous, vous apercevez une femme blonde et un groupe de marins regroupés autour d'un ridicule feu de camp.

« Vous avez de quoi manger ? » demande l'un des marins. Il baisse les yeux en vous voyant secouer la tête.

La jeune femme se lève et s'approche de vous. « Je sais que mon fiancé vous a envoyés me chercher, mais nous avons tout essayé, il est impossible de partir d'ici. »

A. Courir aussi vite que possible pour essayer d'échapper à la brume.
(Lisez R100)

B. Lancer un message dans une bouteille à travers la brume.
(Lisez R62)

C. Ordonner à l'équipage de marcher dans le sens anti-horaire au bord de la brume en mettant une main dedans.
(Lisez R53)

D. Vous avancer dans les nuages en formant une chaîne humaine.
(Lisez R49)

E. Ordonner à l'équipage de faire autant de bruit que possible.
(Lisez R84)

R72.3

Vous escaladez les pentes arides de l'île de l'outre-monde, mais vous ne trouvez que des cailloux et de la poussière.

Prenez 1 jeton Déprimé. Retournez au bateau.

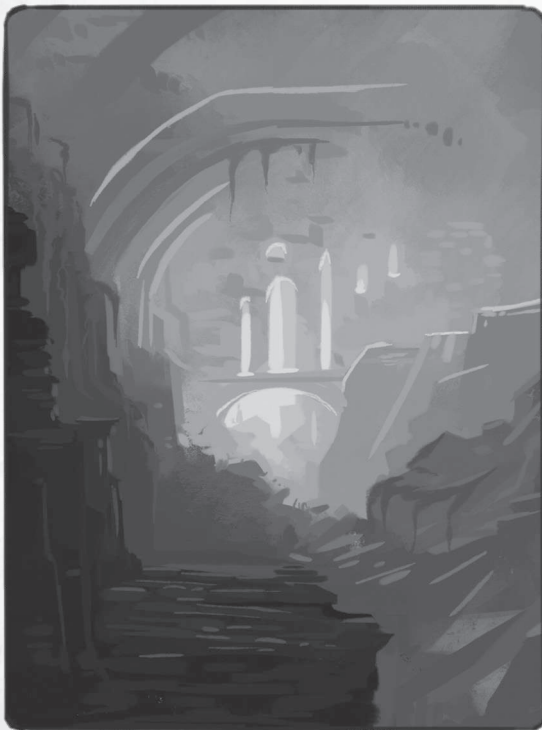
R73

Votre instinct de survie prend le dessus. Votre équipage a disparu, vous ne pouvez compter que sur vous-même. Vous lancez des pierres sur vos assaillants, et vous visez remarquablement bien. Vous les touchez à la tête et aux jambes, mais ça ne les arrête pas. Eux aussi vous lancent des pierres, mais ils sont bien moins efficaces. La bataille dure jusqu'à ce que tout le monde soit trop fatigué ou trop blessé pour continuer à se battre.

-7 santé. La Capitaine Odessa prend 1 jeton Affaibli.

Des heures plus tard, vous reprenez vos esprits. Vous retrouvez les membres de votre équipage allongés autour de vous, ensanglantés, piteux. Vous retournez vers la plage en vous excusant auprès de chacun d'eux. Vous faites le serment de ne jamais revenir ici.

Retournez au bateau.



R74

Vous trouvez la dépouille d'un explorateur dans une petite grotte.

Gagnez 5 pièces et 2 XP. Défaussez la quête 203. Retournez au bateau.

R75

En respirant profondément, vous parvenez à garder votre calme et à vous éloigner des champignons. Des heures plus tard, vous recouvez vos esprits et retournez vers la plage.

« Ça peut sembler évident, mais la prochaine fois que tu vois un champignon géant, évite de passer dessous », dit Mac.

Retournez au bateau.

R76

« Vous êtes de bons humains », dit l'araignée. « Je vais vous dire où trouver l'une de ces précieuses pierres des dieux. »

Gagnez 2 matériaux, 1 légume, 1 viande, et 3 XP. Vous complétez la quête 204 et prenez la quête 206. Retournez au bateau.

R77

Si mot-clé PACHYDERME, lisez R77.5

Vous découvrez une porte imposante sur le côté de la tour. Mais vous n'arrivez pas à l'ouvrir, et elle est bien trop solide pour être forcée.

Laurent pêche un poisson-squelette dotés de membres d'insectes.

« Aucune chance que je mange un truc pareil », grimace Rafael.

Gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R77.1

Slovilul, l'éléphant, vous surprend en train d'ouvrir les cages. Il leur fonce dessus et frappe les colonnes alors que vous prenez la fuite. Vous parvenez à atteindre la Manticore, mais Slovilul lance des rochers sur votre bateau en hurlant des malédictions inconnues.

Le bateau subit 2 dégâts.

Vous lancez le moteur à toute vapeur, paralysée par la peur, essayant d'évacuer ces visions d'horreur de votre esprit. Les quelques membres de l'ancien « équipage » de Thrusiana qui sont arrivés à prendre la fuite avec vous s'effondrent de fatigue et de soulagement. L'un d'eux, un vieil Alzarrien, vous tend un sac sans dire un mot.

« Ça devait être à Thrusiana », dit Mac. « J'espère qu'elle ne ressortira jamais d'ici. »

Quelques heures plus tard, l'un des survivants vient vous remercier. « Thrusiana nous a piégés. L'éléphant lui a promis le pouvoir et la richesse si elle ramenait d'autres personnes. Je ne sais pas si j'arriverai à oublier un jour toutes ces horreurs. »

-8 santé. Prenez 1 jeton Folie et 2 jetons Effrayé. Gagnez 2 XP et la carte Aventure 125 (Totem : Pierre des Hurllements). Défaussez la carte Aventure 126 (Thrusiana). Vous complétez la quête 212. Retournez au bateau.

R77.2

Slovilul, l'éléphant, défonce les cages et frappe les colonnes alors que vous prenez la fuite avec l'ancien « équipage » de Thrusiana. Vous parvenez à atteindre la Manticore, mais Slovilul lance des rochers sur votre bateau en hurlant des malédictions inconnues.

Vous lancez le moteur à toute vapeur, paralysée par la peur, essayant d'évacuer ces visions d'horreur de votre esprit. Les anciens prisonniers qui sont arrivés à prendre la fuite avec vous s'effondrent de fatigue et de soulagement. L'un d'eux, un vieil Alzarrien, vous tend un sac sans dire un mot.
« Ça devait être à Thrusiana », dit Mac. « J'espère qu'elle ne ressortira jamais d'ici. »

Quelques heures plus tard, l'un des survivants vient vous remercier. « Thrusiana nous a piégés. L'éléphant lui a promis le pouvoir et la richesse si elle ramenait d'autres personnes. Je ne sais pas si j'arriverai à oublier un jour toutes ces horreurs. »

Gagnez 3 XP et la carte Aventure 125 (Totem : Pierre des Hurllements). Défaussez la carte Aventure 126 (Thrusiana). Vous complétez la quête 212. Retournez au bateau.

R77.3

Vous préparez soigneusement la bombe, et l'installez au pied d'une immense colonne. Vous attirez l'éléphant, qui vous fonce dessus. Rafael déclenche la charge et s'éloigne autant que possible, mais l'explosion le propulse en l'air. La colonne s'abat lourdement sur Slovilul en projetant du marbre noir à travers toute la pièce.

Vous essayez de retrouver Thrusiana, en vain. Après avoir libéré les membres de son ancien « équipage », vous retournez à la Manticore et lancez le moteur pour vous éloigner au plus vite de ce lieu maudit. Les anciens prisonniers s'effondrent de fatigue et de soulagement. L'un d'eux, un vieil Alzarrien, vous tend un sac sans dire un mot.

« Ça devait être à Thrusiana », dit Mac. « J'espère qu'elle ne ressortira jamais d'ici. »

Quelques heures plus tard, l'un des survivants vient vous remercier. « Thrusiana nous a piégés. L'éléphant lui a promis le pouvoir et la richesse si elle ramenait d'autres personnes. Je ne sais pas si j'arriverai à oublier un jour toutes ces horreurs. »

Gagnez 4 pièces, 3 XP, la carte Aventure 125 (Totem : Pierre des Hurllements), et la carte Aventure 103 (Défense de Slovilul). Défaussez la carte Aventure 126 (Thrusiana). Vous complétez la quête 212. Retournez au bateau.

R77.4

Vous essayez de retrouver Thrusiana, en vain. Après avoir libéré les membres de son ancien « équipage », vous retournez à la Manticore et lancez le moteur pour vous éloigner au plus vite de ce lieu maudit. Les anciens prisonniers s'effondrent de fatigue et de soulagement. L'un d'eux, un vieil Alzarrien, vous tend un sac sans dire un mot.

« Ça devait être à Thrusiana », dit Mac. « J'espère qu'elle ne ressortira jamais d'ici. »

Quelques heures plus tard, l'un des survivants vient vous remercier. « Thrusiana nous a piégés. L'éléphant lui a promis le pouvoir et la richesse si elle ramenait d'autres personnes. Je ne sais pas si j'arriverai à oublier un jour toutes ces horreurs. »

Gagnez 8 pièces, 6 XP, la carte Aventure 125 (Totem : Pierre des Hurllements), et la carte Aventure 103 (Défense de Slovilul). Défaussez la carte Aventure 126 (Thrusiana). Vous complétez la quête 212. Retournez au bateau.

R77.5

L'ancien escalier et les murs cyclopéens sont incroyablement hauts. Thrusiana vous guide dans la citadelle avec une assurance étonnante. Elle semble parfaitement connaître cet endroit surnaturel. Vous découvrez un petit campement dans l'un des halls. Un vieux foyer est entouré de tentes, à côté desquelles sont entassées quelques caisses de ravitaillement. L'une d'elle contient des explosifs.

« C'est ici que nous avons installé notre camp la première fois que nous sommes venus. » Thrusiana soupire d'impatience.
« Allons-y, ne perdons pas de temps avec ces vieilleries ! »

Elle vous mène jusqu'à un immense hall bordé de colonnades aussi grandes que des gratte-ciels. Vous avancez discrètement, en vous cachant dans l'ombre des colonnes pour inspecter les lieux. Tout au fond du hall, vous apercevez un équipage mal en point enfermé dans des cages métalliques sales.

« On les a retrouvés ! » dit Audrie.

Soudain, une intense secousse parcourt le sol et fait trembler les colonnes. Un énorme éléphant déboule dans le hall, secouant violemment le sol dans sa course. Dans un rayon de lumière, vous devinez ses quatre défenses, ses nombreux yeux verts et sa peau nécrosée. L'éléphant ouvre une cage avec sa trompe, attrape l'un des membres d'équipage et le fait disparaître dans sa gueule en un clin d'œil ! Vous entendez à peine le son d'un cri étouffé avant que l'éléphant n'avale le pauvre homme.

Audrie suffoque, alors que Rafael jure. L'équipage assiste à la scène sans pouvoir esquiver le moindre geste ni prononcer le moindre mot. Vous ne savez pas si vous devez fuir ou rester cachés. C'est le moment que choisit Thrusiana pour sortir de l'ombre et saluer l'éléphant.

« Je t'ai amené d'autres cadeaux, Slovilul ! » lui dit-elle. « Ils sont cachés derrière ce pilier. »

Rafael enrage. « Elle s'est bien foutue de nous ! »

Mac ferme les yeux, abattue. « Comment ai-je pu la laisser faire ? »

A. Essayer de libérer les prisonniers sans vous faire repérer par l'éléphant.

PERCEPTION 12

Échec : lisez R77.1.

(Lisez R77.2)

B. Utiliser les explosifs que vous avez vus au campement pour essayer de faire tomber une colonne sur l'éléphant.

SAVOIR-FAIRE 13

Échec : -16 santé. (L'explosion est précipitée, et les membres de l'équipage n'ont pas le temps de s'éloigner.)

(Lisez R77.3)

C. Attaquer l'éléphant.

COMBAT 14, 16, 71, 90 (Niveau 24)

(Lisez R77.4)

R78

Le garçon fronce les sourcils. « Ils ont vraiment dit ça ?

D'habitude, ils ne s'intéressent qu'à eux. »

A. Convaincre le garçon que ses parents s'inquiètent vraiment pour lui.

RUSE 7

Échec : vous pouvez réessayer ou basculer sur l'option B.

(Lisez R88)

B. Forcer le garçon à vous suivre.

FORCE 7

Échec : -4 santé.

(Lisez R70)

C. Renoncer à le convaincre et explorer les alentours avant de retourner à la Manticore.

(Lisez R74)

R79

Vous forcez de vieux casiers métalliques rouillés, et trouvez quelques bocal scellés. L'un d'eux est étiqueté : *Les Conserves de Mamie Johnstone, San Francisco 1901.*

Gagnez 2 céréales, 3 légumes, 1 artefact, et 1 XP. Retournez au bateau.

R80

Lorsque vous interpelez la silhouette, elle s'évapore et réapparaît instantanément sur le pont de la Manticore. Elle court en rond en criant, et vous n'arrivez pas à discerner son visage. Puis, telle une vague de fumée, elle décolle du bateau et se dissipe dans l'air. Vous allez fouiller son bateau et récupérez une sacoche en cuir contenant des outils brillants.

Prenez 1 jeton Effrayé. Gagnez la carte Aventure 134 (Sacoche d'Outils Fantomatiques). Retournez au bateau.

R81

Si mot-clé OBSCURITÉ, lisez R81.2

Vous naviguez entre de grands pics de roche sombre. Une voix rocailleuse murmure dans la brume.

Prenez 1 jeton Effrayé. Retournez au bateau.



R81.1

Sansha rejoint le bateau de son père. « Papa, pourquoi ne m'as-tu pas reconnue ? Tu as oublié ta propre fille ? »

Le père de Sansha essuie quelques larmes. « Je savais que c'était toi. Mais je n'arrivais pas à l'accepter. Inconsciemment, j'ai préféré croire que tu étais ailleurs, bien vivante, attendant que je vienne te sauver. »

Sansha vous remercie de l'avoir aidée. « Je vais rester avec mon père. Je peux l'aider à remonter à la surface. Le père de Sansha vous remercie également et vous remet une étrange lanterne contenant un totem.

Gagnez 6 pièces, 1 viande, 4 XP, et la carte Aventure 122 (Totem : Lanterne des Ténèbres). Vous complétez la quête 209. Retournez au bateau.

R81.2

Un petit bateau est balloté par les eaux troubles à l'ombre de la tour. Sansha apparaît à vos côtés, sa plaie au visage plus ouverte et plus perturbante que jamais.

« Papa ! »

L'homme se retourne, surpris de voir la Manticore et sa fille fantôme sur le pont.

Soudain, la mer s'agite sous son bateau.

COMBAT 7, 52, 53 (Niveau 18)
(Lisez R81.1)

R82

Vous laissez le monument en paix et vous contentez de ramasser quelques vestiges de votre combat contre les insectes. Une équipe mieux préparée serait sans doute plus à même d'affronter le piège. À moins que quelqu'un de plus téméraire...

Gagnez 3 pièces, 3 viandes, 1 matériau, et 3 XP. Retournez au bateau.

R82.1

Laurent tourne à bâbord et dirige la Manticore sous l'arche. Le chant devient si fort qu'il fait vibrer les vitres et les chaînes, provoquant un vacarme insupportable.

A. Supporter le vacarme.

FORCE 10

Échec : -6 santé. Prenez 2 jetons Folie.

(Lisez R82.3)

B. Essayer de communiquer avec les esprits.

CONNAISSANCES 12

Échec : -7 santé. Prenez 2 jetons Folie.

(Lisez R82.4)

R82.2

Les esprits s'estompent progressivement jusqu'à disparaître complètement dans les ténèbres. Un silence pesant s'abat sur la Manticore, uniquement rythmé par le ronronnement du moteur à triple expansion.

Soudain un esprit apparaît et empoigne le gouvernail pour orienter le bateau vers un piton rocheux qui dépasse de l'eau.

« Arrêtez ça ! » crie Laurent, incapable de reprendre le contrôle du bateau.

A. Tenter d'apaiser l'esprit.

CONNAISSANCES 10

Échec : le bateau subit 3 dégâts. Prenez 2 jetons Folie.

(Lisez R89)

B. Essayer de tourner le gouvernail par la force.

(Lisez R97)

R82.3

Les esprits s'apaisent lorsque vous atteignez l'autre côté de l'arche. L'un d'eux apparaît sur le pont et vous remet une statue dorée.

Gagnez 1 artefact et 2 XP. Retournez au bateau.

R82.4

Les esprits s'apaisent et vous écoutent lorsque vous atteignez l'autre côté de l'arche. Quelques esprits apparaissent sur le pont et vous déposent des paniers remplis de poissons.

Gagnez 3 viandes, 4 pièces, 1 matériau, et 3 XP. Retournez au bateau.

R83

Une foule hétéroclite, venue des quatre coins de la Mer de l'Errance, est attroupée autour des sables mouvants. Tous sont différents mais ils sont en pleine communion, reproduisant tous les mêmes gestes et prononçant les mêmes paroles au même instant.

« Nous sommes les Singuliers, les véritables disciples d'Yvhal. Contrairement aux hérétiques de l'ouest, nous cherchons à reproduire Yvhal, un seul esprit sous toutes ses formes différentes, en joignant nos volontés. Nous sommes nombreux mais nous ne faisons qu'un. Et vous, que cherchez-vous ? »

A. Mettre leur discours à l'épreuve.

CONNAISSANCES 9

Échec : prenez 1 jeton Déprimé. Lisez R83.2

(Lisez R83.1)

B. Commercer avec les Singuliers.

(Lisez R83.3)

C. Leur rendre leur relique perdue.

Nécessite le mot-clé BOUTEILLE

(Lisez R83.4)

D. Partir.

Retournez au bateau.

R83.1

Vous demandez aux Singuliers de vous expliquer leur fonctionnement et celui de leur ordre, en abordant des détails de plus en plus précis. Lorsque vous leur demandez ce qu'ils mangent au petit-déjeuner, l'un de leurs membres, un jeune homme, se met à parler légèrement en retard par rapport aux autres. Le groupe le remarque, ce qui casse complètement leur belle harmonie. Chacun se met alors à parler et à bouger différemment des autres.

Un homme âgé donne une petite claque au jeune homme.

« Bon sang, Jax ! Je t'avais dit de bien réviser le scripte ! »

Le jeune homme bafouille : « Désolé, Vumu. »

Vumu soupire et s'adresse à vous. « Bien, vous nous avez eus. Nous travaillons encore sur la fusion de nos esprits. En attendant, on essaie de faire illusion en mémorisant des scriptes, pour parler et bouger ensemble. Mais si nous parvenons à parler parfaitement à l'unisson, nous sommes convaincus que cela aidera nos esprits à ne faire plus qu'un ! D'ici-là, n'en parlez à personne. Nous sommes prêts à vous payer pour garder le silence. »

Gagnez 3 pièces et 1 XP. Retournez au bateau.

R83.2

Vous demandez aux Singuliers de vous expliquer leur fonctionnement et celui de leur ordre, en abordant des détails de plus en plus précis. Quelle que soit la question, ils répondent toujours à l'unisson. Vous ne décelez aucune faille. Ils disaient manifestement vrai en prétendant que leurs esprits ne faisaient qu'un. En tout cas, vous ne voyez rien qui permettrait d'affirmer le contraire.

« Nous sommes fatigués », disent les Singuliers. « Mais revenez donc nous voir un autre jour, si vous souhaitez aborder d'autres sujets. »

Retournez au bateau.

R83.3

Les Singuliers semblent réceptifs. « Très bien. Nous pouvons vous donner un objet en échange de quelques pièces. »

A. Faire l'échange.

Payez 2 pièces pour gagner 1 artefact. Retournez au bateau.

B. Changer d'avis.

Retournez au bateau.

R83.4

Les Singuliers semblent émerveillés par la bouteille. « Cette bouteille a été si longtemps exposée au pouvoir des dieux qui inonde cette région qu'elle en est un incroyable concentré. Nous saurons assurément en faire bon usage. Soyez assurés de notre reconnaissance éternelle et veuillez accepter, s'il vous plaît, cette modeste récompense. »

Gagnez 5 pièces. Défaussez la quête 193. Retournez au bateau.

R84

L'équipage se met à hurler comme un troupeau d'éléphants enragés, mais cela n'a aucun effet.

Prenez 1 jeton Déprimé.

(Lisez R72.2)

R84.1

Vous progressez sur le chemin, mais la boue s'accroche à vos bottes comme du goudron chaud. Plus loin, une masse verte se déplace dans les buissons. Vous découvrez rapidement qu'il s'agit d'un crocodile qui, glissant discrètement sur la boue, espère faire de vous son repas. Vous n'êtes manifestement pas en position d'affronter la créature.

Échapper au crocodile.

FORCE 8

Échec : -8 santé. (Le crocodile mord certains membres d'équipage, mais vous parvenez à vous enfuir avant qu'il n'en mange un.)

(Lisez R84.3)

R84.2

Une corniche escarpée vous mène à un recoin recouvert d'un enchevêtrement de lianes derrière des rochers. Vous découvrez rapidement un nid densément tissé contenant d'énormes œufs. Laurent dit qu'il pense avoir vu des traces de pas dans la poussière, mais il n'arrive pas à les retrouver pour vous les montrer.

Gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R84.3

Vous parvenez à vous extirper de la boue et à vous éloigner du crocodile. En vous enfonçant plus profondément dans la jungle, vous trouvez un grand trou bordé de pierres qui ressemble à un grand puits vide.

A. Descendre dans le puits.

FORCE 8

Échec : -10 santé. (Certains membres de l'équipage tombent en descendant.)

(Lisez R84.4)

B. Construire une échelle en bambou pour descendre dans le puits.

SAVOIR-FAIRE 9

Échec : -6 santé. (Des membres de l'équipage se blessent en coupant les bambous.)

(Lisez R84.4)

R84.4

Des squelettes tapissent le fond du puits, tendant encore la main comme pour demander de l'aide. L'un d'entre eux tient une clé en cuivre.

Gagnez 4 pièces, 1 matériau, 2 XP, et la carte Aventure 92 (Clé en Cuivre). Retournez au bateau.

R84.5

Krekoto vous guide le long d'une corniche escarpée, jusqu'à un recoin caché derrière des rochers. Elle écarte un rideau de lianes qui dissimule une porte en bois couverte de mousse. Elle déverrouille la porte et vous fait entrer.

La grotte est en fait une habitation. Elle est éclairée par quelques fenêtres sales au plafond et équipée de tapis, d'étagères et d'une cheminée.

Alors que vous vous installez dans cette petite résidence cosy, une femme entre par une autre porte au fond de la pièce. Elle ouvre grand ses trois yeux en signe de surprise lorsqu'elle aperçoit votre équipage.

Krekoto s'avance, l'air passablement agacée. « Naira ! Où est passé mon bateau ? »

Naira dégainé une épée courte. « Je l'ai caché », dit-elle un sourire au coin des lèvres.

A. Essayer d'apaiser les tensions entre les deux sœurs.

RUSE 11

Échec : lisez R90.

(Lisez R91)

B. Dérober ce que vous pouvez pendant que les deux sœurs se chamaillent.

PERCEPTION 9

Échec : lisez R92.

(Lisez R95)

R85

Il vous aura fallu des heures mais vous arrivez finalement à libérer le charbon brillant.

« J'ai entendu parler de ce truc. C'est du charbon infernal. Ça brûle pendant des mois une fois qu'il est allumé, et ça devient extrêmement chaud », dit Mac.

Gagnez 4 pièces, 2XP, et la carte Aventure 96 (Charbon Infernal).

Retournez au bateau.

R86

Vous trouvez un peu de minerai d'argent et d'étain.

Gagnez 2 pièces. Retournez au bateau.

R87

Si mot-clé REGISTRES, lisez R87.1

Piochez le destin : sur 1 à 3, lisez R105 ; sur 4 à 6, lisez la suite.

Des paquets de soie brillante et collante flottent à la surface de la mer. Certains se prennent dans l'hélice du bateau.

Le bateau subit 2 dégâts.

Libérez l'hélice.

SAVOIR-FAIRE 9

Échec : le bateau subit 3 dégâts. Prenez 1 jeton Déprimé.

(Lisez R87.5)

R87.1

Juste avant l'aube, vous approchez de l'endroit que votre membre d'équipage à huit bras vous avait indiqué sur la carte.

Puisqu'il navigue avec vous, l'équipage a décidé de le baptiser : ils l'appellent Squid.

Sans ses indications, vous n'auriez sans doute jamais remarqué cette toute petite île couronnée d'une colline verdoyante.

Vous accostez pour l'escalader, suivis de Squid qui batifole joyeusement dans l'herbe couverte de rosée. Au sommet, vous découvrez de grands visages de pierre disposés en cercle autour d'un disque de métal dont le rayon fait la taille d'un homme. Les visages de pierre semblent vous fixer d'un air mélancolique, comme si leur regard suivait chacun de vos mouvements. En vous approchant, vous remarquez qu'ils sont affublés de tentacules et portent un masque avec long bec pointu. Leur présence oppressante met tout l'équipage mal à l'aise.

En inspectant le disque de métal patiné de plus près, vous remarquez des gravures et des inscriptions sur l'ensemble de sa surface.

A. Déchiffrer les inscriptions de l'étrange disque métallique.

PERCEPTION 10

Échec : vous pouvez réessayer, retourner au bateau, ou basculer sur l'option B.

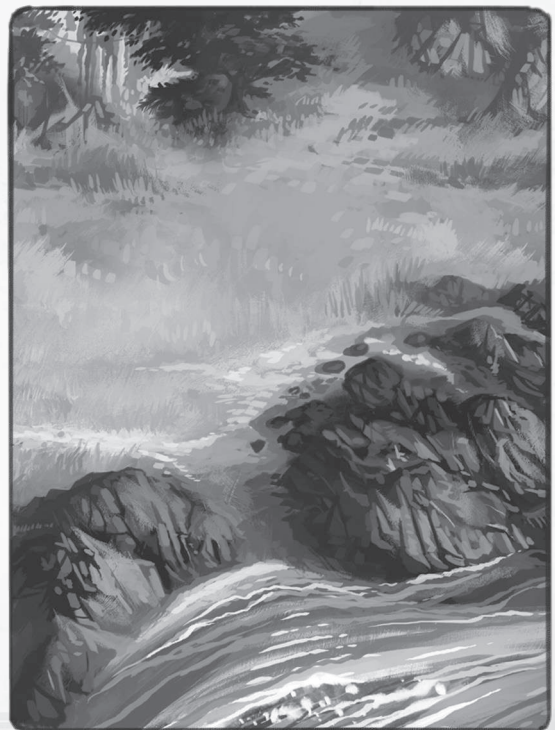
(Lisez R87.2)

B. Briser l'un des visages de pierre.

FORCE 7

Échec : lisez R87.3

(Lisez R87.4)



R87.2

Vous vous apprêtez à abandonner lorsque Squid vous écarte. Il répand immédiatement une fine couche d'encre sur l'ensemble du disque, qui s'insinue dans les rainures et révèle un ensemble de motifs arcaniques détaillés. Les premiers rayons du soleil levant se reflètent sur le disque, créant un effet aussi beau que troublant.

Vous remarquez que le disque est légèrement incurvé en son centre, où l'encre finit par s'accumuler dans une sorte de petit réceptacle. Lorsque ce dernier est plein, vous entendez des bruits d'engrenages. Le disque se met à tourner dans un grincement retentissant. Les visages de pierre basculent en avant vers le disque, leurs becs s'insérant parfaitement dans les rainures. Lorsqu'ils entrent en contact avec le disque, celui-ci émet un puissant chant de lever du jour, une sorte de cacophonie de cris d'animaux sauvages, de couinements et de glossements. C'est tout aussi terrifiant qu'enchanteur.

Lorsque le disque arrête de tourner, les visages de pierre se relèvent. Une petite statuette à huit membres, couverte d'encre, émerge du centre du disque. Vous avez à peine le temps de la voir que Squid l'enveloppe de ses nombreux tentacules en vous lançant un regard méfiant. Il redescend aussitôt la colline en direction du soleil.

Gagnez 1 légume et 2 XP. Vous complétez la quête 214 et prenez la quête 215. Retournez au bateau.

R87.3

La pierre semble totalement indestructible et résiste à toutes vos tentatives. Squid secoue la tête d'un air consterné. Vous finissez par rentrer à la Manticore. Le lendemain, Squid a disparu en emportant toutes ses affaires.

-5 santé. Défaussez la carte Aventure 106 (Squid). Défaussez la quête 214. Retournez au bateau.

R87.4

Vous parvenez à réduire l'un des visages de pierre en miettes. Au milieu des débris, vous trouvez une statuette en or. Vous en trouvez également dans les autres visages de pierre, à mesure que vous les cassez. Squid semble désapprouver totalement vos actes, il est furieux. Le lendemain, vous ne trouvez plus aucune trace du calamar et de ses affaires sur la Manticore.

Gagnez 3 artefacts et 1 jeton Déprimé. Défaussez la carte Aventure 106 (Squid). Défaussez la quête 214. Retournez au bateau.

R87.5

Vous échappez au piège de soie et en prélevez une partie pour en faire du tissu.

Gagnez 2 matériaux. Retournez au bateau.

R88

Le garçon reste muet quelques instants. « Ma famille me manque », dit-il. « Je suis peut-être parti trop vite. Je passerai les voir dès que possible, mais ma place est ici et rien ne me fera changer d'avis. »

Il vous emmène jusqu'à une petite hutte installée près du lit de la rivière. Il n'y a presque rien à l'intérieur, à l'exception d'un futon rudimentaire et d'un pot en argile rempli de noix. « Lorsque je me suis installé ici, je pensais découvrir un trésor. Mais ça ne m'intéresse plus, vous pouvez prendre tout ce que j'ai trouvé. » Le garçon vous tend un vieux rouleau de tissu. « Ça doit être le plan d'un vieux temple caché sur la côte est de cette île. »

Gagnez 1 artefact, 3 légumes, 3 XP, et la carte Aventure 95 (Plan du Temple). Vous complétez la quête 203. Retournez au bateau.

R89

Vous fredonnez un air doux, et l'esprit s'estombe, disparaissant même par instants. Laurent parvient à reprendre la barre et à manœuvrer la Manticore juste avant qu'elle ne s'écrase sur le piton rocheux qui découpe les vagues juste devant vous.

Gagnez 1 XP. Retournez au bateau.

R90

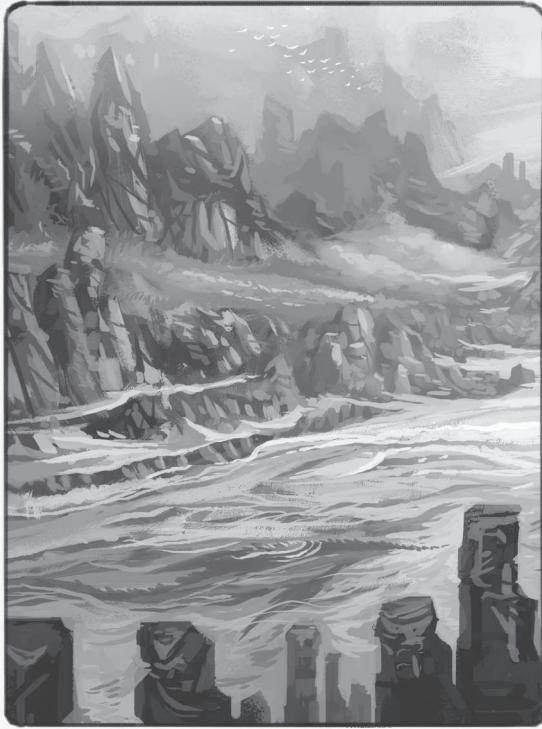
Les sœurs sautent par-dessus les tables et renversent les étagères. Leurs épées s'entrechoquent de toute la haine générée par une trahison familiale. L'équipage est pris dans la bataille, et certains membres reçoivent quelques puissants coups d'épée.

-9 santé.

Krekoto s'interrompt soudainement pour contempler les dégâts. « Naira ! Arrête ! Ça ne mène à rien. »

Naira rengaine sa lame, le visage sombre.

(Lisez R91)



R91

Les sœurs se lancent dans une discussion mouvementée sur les sujets qui les ont menées au clash. Naira reproche à Krekoto d'avoir abandonné leur équipage à un horrible zombie qu'elle appelle Marisaro. Il les a rendus fous avant de les tuer, car Krekoto aurait essayé de lui subtiliser un totem.

« Tu aurais dû lui donner le Charbon Ardent. Pourquoi tu as voulu le garder ? Ils sont tous morts à cause de toi ! »

Krekoto sort le cristal pourpre de sa sacoche. Elle l'observe un instant, puis vous le tend. « J'aimerais tellement oublier ce qui s'est passé. Éloignez-moi cette horreur. Et si vous croisez Marisaro, n'essayez pas de le rouler. Je sais que vous cherchez des totems, donc il y a de grandes que vous cherchiez à rencontrer ce démon. Vous le trouverez sur une île, au nord-ouest de l'Épicerie de Torza. »

Gagnez 1 viande, 1 céréale, 1 matériau, 1 pièce, et 2 XP. Vous complétez la quête 188 et prenez la quête 187. Retournez au bateau.

R92

Alors que vous ramassez ce que vous pouvez, les sœurs sautent par-dessus les tables et renversent les étagères. Leurs épées s'entrechoquent de toute la haine générée par une trahison familiale. L'équipage est pris dans la bataille, et certains membres reçoivent quelques puissants coups d'épée.

-8 santé.

Krekoto s'interrompt soudainement pour contempler les dégâts. « Naira ! Arrête ! Ça ne mène à rien. »

Naira rengaine sa lame, le visage sombre.

(Lisez R91)

R93

Un groupe est rassemblé autour des sables mouvants. En vous approchant, vous constatez que tous ses membres sont identiques, comme s'ils étaient tous la copie d'un même homme. Leurs visages sont les mêmes et ils parlent à l'unisson.

« Nous sommes la Multitude, les véritables disciples d'Yvhal. Contrairement aux hérétiques de l'est, nous cherchons à reproduire Yvhal, un seul esprit pour une multitude d'êtres, en multipliant nos enveloppes. Nous ne sommes qu'un mais nous sommes nombreux. Et vous, que cherchez-vous ? »

A. Mettre leur discours à l'épreuve.

PERCEPTION 9

Échec : prenez 1 jeton Déprimé. Lisez R93.2.

(Lisez R93.1)

B. Commercer avec la Multitude.

(Lisez R93.3)

C. Leur rendre leur relique perdue.

Nécessite le mot-clé BOUTEILLE

(Lisez R93.4)

D. Partir.

Retournez au bateau.

R93.1

Vous parlez à la Multitude en examinant attentivement tous ses membres. Certains vous paraissent suspects, vous pouvez par moment apercevoir une étrange lueur autour d'eux. Vous ramassez un caillou et essayez de le lancer sur l'une des copies. Un miroir se brise.

Vous comprenez que la Multitude n'est en fait constituée que d'un seul homme, qui donne l'illusion qu'il existe plusieurs copies de lui grâce à un jeu de miroirs. L'homme jure, puis appelle une autre personne. « Dendra, tu peux sortir, on est grillés. »

Une femme apparaît timidement derrière un miroir. « J'utilise un système de manivelles pour déplacer les miroirs afin qu'on ne remarque pas trop leur présence », dit-elle. Manifestement, il faut que je m'améliore. Si vous pouviez garder ça secret... nous sommes prêts à vous payer. Mais au-delà de ça, nous serons capables de nous multiplier réellement très bientôt. Nous sommes presque au point, nous attendons juste l'arrivée d'un colis. »

Gagnez 2 pièces et 1 XP. Retournez au bateau.

R93.2

Vous parlez à la Multitude en examinant attentivement tous ses membres, mais vous ne remarquez rien de suspect. Toutes les copies semblent réellement être le même homme. En tout cas, vous ne voyez rien qui permettrait d'affirmer le contraire.

« Merci pour votre visite », dit la Multitude. « Nous allons devoir vous raccompagner. Nous n'autorisons pas les étrangers à assister à notre rituel du couchant. Mais revenez donc nous voir un autre jour, si vous souhaitez aborder d'autres sujets. »

Retournez au bateau.

R93.3

La Multitude semble réceptive à votre offre. « Très bien. Nous pouvons vous donner quelques pièces en échange d'un objet. »

A. Faire l'échange.

Payez 1 nourriture pour gagner 2 pièces. Retournez au bateau.

B. Changer d'avis.

Retournez au bateau.

R93.4

La Multitude vous remercie chaleureusement. « Cette bouteille a été si longtemps exposée au pouvoir des dieux qui inonde cette région qu'elle en est un incroyable concentré. Et la voilà enfin revenue, notre plan a fonctionné à merveille ! Nous allons enfin être en mesu... je voulais dire que nous pouvons désormais découvrir de nouvelles méthodes pour nous multiplier, ce que nous savions manifestement déjà faire. Nous vous offrons notre reconnaissance éternelle, ainsi que notre plus grand trésor. »

Gagnez la carte Aventure 116 (Totem : Pierre Miroir). Vous complétez la quête 193. Retournez au bateau.

R94

La moitié de cette petite île est occupée par un gigantesque site de fouilles archéologiques. De vieilles échelles de corde s'enfoncent dans les entrailles de la Terre. Le site semble totalement abandonné.

Près des quais, une pancarte indique : SITE FERMÉ PAR MANQUE DE FONDS. MERCI DE RAMENER TOUT ARTEFACT QUE VOUS TROUVERIEZ ICI AU CAMP DES ÉRUDITS. ENSEMBLE, NOUS DÉCOUVRONS LE PASSÉ !

A. Creuser en restant à la surface.

SAVOIR-FAIRE 7

Échec : -3 santé. (Tous les membres de votre équipage ne sont pas aussi attentifs qu'ils devraient l'être lorsqu'ils manipulent des outils.)

(Lisez R94.1)

B. Creuser en profondeur.

SAVOIR-FAIRE 9

Échec : -7 santé (Vous n'avez jamais fait ça avant, et vous ne savez manifestement pas étayer votre site correctement. Votre galerie s'écroule.)

(Lisez R94.2)

C. Quitter ce triste endroit.

Retournez au bateau.

R94.1

La vitesse à laquelle vous parvenez à dégager des objets de valeur vous étonne.

Gagnez 1 artefact. Retournez au bateau.

R94.2

En creusant, vous découvrez une petite chambre dont les murs sont en pierres de taille. Il s'agit clairement d'une ancienne construction. Vous vous faufillez à tour de rôle dans la cavité.

Rafael est l'un des premiers à entrer. Il craque une allumette pour éclairer la pièce.

« Hé, Capitaine ! On n'est pas seuls ! »

COMBAT 15, 17, 18, 87 (Niveau 15)
(Lisez R94.3)

R94.3

Maintenant que vous avez, à nouveau, tué les squelettes, vous pouvez fouiller tranquillement la chambre.

Gagnez 6 pièces, 1 matériau, 1 artefact, et 3 XP. Retournez au bateau.

R95

Les sœurs sautent par-dessus les tables et renversent les étagères. Leurs épées s'entrechoquent de toute la haine générée par une trahison familiale. Vous profitez du chaos pour vous éclipser avec la sacoche de Krekoto, dans laquelle vous trouvez un cristal rouge sang et un petit carnet.

Gagnez 3 pièces et 2 XP. Vous complétez la quête 188 et prenez la quête 201. Retournez au bateau.

R95.1

« Les sœurs à trois yeux ont la pierre. Elles ont voulu me piéger ! Je leur ai fait payer leur affront mais elles ont fui vers l'Épicerie de Torza. »

Piochez le destin :

Sur 1 à 3, prenez 1 jeton Folie.

Sur 4, prenez 1 jeton Folie et 1 jeton Fatigue.

Sur 5 et 6, aucun effet.

A. Demander à la créature pourquoi elle veut le Charbon Ardent.

(Lisez R98.4)

B. Vous retirer.

Retournez au bateau.

R96

Alors que vous vous en approchez, des pièces de maçonnerie et des pierres se décrochent de la tour et tombent sur la Manticore. Vous devez éviter cette pluie mortelle !

Éloigner la Manticore des chutes de pierres.

CONNAISSANCES 9

Échec : le bateau subit 3 dégâts.

(Lisez R96.1)

R96.1

Vous ne savez pas quelle puissance peut bien provoquer un tel tremblement dans cet ancien édifice, mais vous êtes soulagés de vous en éloigner.

Gagnez 1 XP. Retournez au bateau.

R97

Des tentacules d'ombre jaillissent de l'esprit et vous attaquent dès que vous essayez de toucher au gouvernail. L'esprit disparaît à l'instant même où la coque de la Manticore s'écrase contre les rochers, malgré la tentative désespérée de Laurent de forcer la barre à bâbord.

-6 santé. Le bateau subit 3 dégâts. Retournez au bateau.

R98

Si mot-clé AGRÉABLE, lisez R98.1

Vous êtes face à un désert blanc, plat et infini. « Personne n'est jamais revenu de ce désert », dit Mac. « Certains ont essayé de le traverser, mais c'est du suicide. »

Prenez 1 jeton Déprimé. Retournez au bateau.

R98.1

La Manticore arrive dans une zone dépourvue de la moindre trace de vie. Il n'y a pas le moindre nuage dans le ciel et l'air chaud vous assèche les lèvres. La mer d'huile ne vous offre pas un seul poisson. La rive, craquelée et morte, délimite une plaine de sel qui s'étend à perte de vue.

Ce spectacle désolant affecte tout l'équipage. Squid semble au contraire terriblement excité : il agite l'une de ses cartes et pointe plusieurs tentacules en direction de la côte.

A. L'endroit a l'air si inhospitalier que vous refusez d'accoster.
Retournez au bateau.

B. Accepter de débarquer.
(Lisez R98.2)

R98.2

Squid vous fait un câlin surprise, vous enlaçant de ses huit tentacules lorsque vous acceptez de débarquer. Il rassemble quelques feuilles blanches et attrape son grand sac de soie tissé par les araignées. Il est manifestement très impatient de poser ses ventouses sur ces terres désolées.

Squid vous oblige à sortir un grand panier de la cale, ainsi que le dragon mécanique du Marché des Araignées. À peine avez-vous posé le pied sur cette île morte et salée que Squid s'affaire : il ouvre son sac pour en sortir un immense ballon de soie, qu'il attache au panier avec une agilité impressionnante. Il vous fait signe de monter dans le panier avec le dragon.

Aider Squid à préparer le ballon.

SAVOIR-FAIRE 9

Échec : -6 santé. Prenez 1 jeton Affaibli. (Un membre d'équipage passe devant le dragon mécanique et se fait brûler lorsque celui-ci crache du feu.)

(Lisez R98.3)

R98.3

Le dragon semble savoir pourquoi il est là. Dans une série de cliquetis métalliques, il oriente sa tête vers le ciel et se met à cracher un jet de flamme constant dans le ballon.

Rapidement, vous vous retrouvez à survoler l'immense étendue salée, dans un panier suspendu à un cocon de soie d'araignée contenant une grande bulle d'air chaud. C'est tout aussi exaltant que terrifiant. Squid n'a jamais été aussi excité, jamais aussi occupé non plus. Il trace de nouvelles cartes représentant des éléments quasiment invisibles depuis le sol.

Ce qui ressemblait à des crevasses dans le sel est en fait un gigantesque ensemble de lignes et de motifs, une carte très détaillée, visible uniquement depuis le ciel.

Une heure plus tard, Squid a terminé la retranscription de la carte et ramène tout le monde au sol.

À votre grande surprise, Squid ne rembarque pas avec vous. Il enferme ses cartes dans une boîte hermétique et vous fait la révérence. Il vous offre quelques pièces et une pierre sculptée, puis se jette à l'eau et s'éloigne à la nage.

Gagnez 3 pièces, 3 XP, et la carte Aventure 108 (Totem : Pierre de Zrell). Défaussez la carte Aventure 106 (Squid). Vous complétez la quête 216. Retournez au bateau.

R98.4

La créature gémit. « Il était à moi autrefois. J'ai terriblement souffert de l'avoir perdu. Je ne suis que folie et putréfaction. J'ai faim de chair. Mais ce n'est pas le vrai moi. Je suis magnifique, un ange tombé du ciel, pas ce maudit démon que vous pouvez voir. Ramenez-le-moi ! Ramenez-moi mon Charbon Ardent ! »

La créature tousse, répandant des asticots sur le sable.

Piochez le destin :

Sur 1 à 3, prenez 1 jeton Folie.

Sur 4, prenez 1 jeton Folie et 1 jeton Fatigue.

Sur 5 et 6, aucun effet.

A. Demander à la créature où trouver le Charbon Ardent.
(Lisez R95.1)

B. Vous retirer.
Retournez au bateau.

R99

Un groupe de créatures enrégées dévale les pentes du volcan.

A. Tenir votre position.
COMBAT 25, 26, 41, 87 (Niveau 20)
(Lisez R99.1)

B. Les distraire pour prendre la fuite.
RUSE 7
Échec : -4 santé. Prenez 1 jeton Folie.
(Lisez R99.2)

R99.1

Les créatures disparaissent.

Gagnez 4 pièces, 1 matériau, 1 viande, 4 XP, et la carte Aventure 105 (Lance du Mal Éternel). Retournez au bateau.

R99.2

Vous courez vers la plage, sautez dans votre canot et ramez vers la Manticore au milieu des gémissements et des cris de rage.

Prenez 1 jeton Effrayé. Gagnez 1 XP. Retournez au bateau.

R99.3

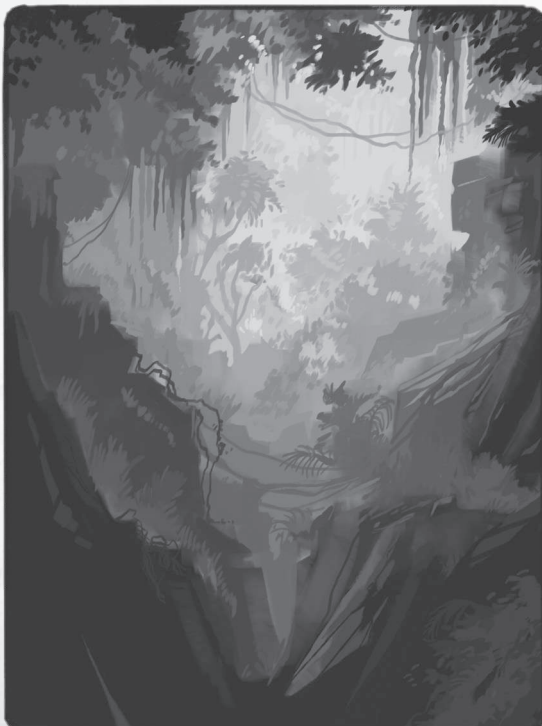
La trappe est scellée par la rouille. Vous avez beaucoup de mal à l'ouvrir mais vous finissez par y arriver. Rafael s'introduit délicatement dans la carcasse et découvre trois cadavres recouverts d'une sorte de moisissure violette.

« Sortez-moi de là ! »

Rafael prend 1 jeton Poison et 1 jeton Déprimé.

Il parvient malgré cela à remonter une sacoche en cuir. Vous vous lavez les mains à l'eau de mer pendant que Rafael s'assoit sur le sable, visiblement malade.

Gagnez 1 pièce et 1 artefact. Retournez au bateau.



R100

Vous foncez dans les nuages et vous êtes avalée par le brouillard gris. Vous courez jusqu'à l'épuisement mais vous êtes toujours prisonnière de la sphère. Vous revenez en son centre, où les mines déconfités de l'équipage vous accueillent.

Prenez 2 jetons Fatigue.

(Lisez R72.2)

R101

Le chemin est totalement envahi par la végétation. Il vous mène à travers la jungle jusqu'à un éboulement manifestement récent. Audrie laisse échapper un cri d'effroi lorsqu'elle aperçoit un mille-pattes géant s'enrouler autour du bras de Marco.

Marco prend 1 jeton Poison.

A. Combattre la créature.
COMBAT 20, 92 (Niveau 13)
(Lisez R103.1)

B. Fuir vers la Manticore.
Prenez 2 jetons Fatigue. Retournez au bateau.

R102

Le regard de l'homme se perd sur la mer. « Un dieu insecte. Un être encore plus ancien que les dieux endormis. Je cherchais à découvrir nos origines mais ses mots m'ont rendu fou. Je sens mon esprit disparaître à petit feu. »

A. Aider l'homme à se soigner.
CONNAISSANCES 9
Échec : retournez au bateau.
(Lisez R103.2)

B. Aller inspecter la structure métallique.
(Lisez R103)

C. Entrer dans la jungle.
(Lisez R101)

D. « Barrons-nous d'ici. »
Retournez au bateau.

R103

Une plaque de métal rouillé dépasse du sable au loin. En vous approchant, vous découvrez des chenilles et un canon.

« C'est un char ! » dit Rafael en tapant sur la trappe.

Des oiseaux entrent et sortent des chenilles. Ils ont manifestement installé leur nid ici.

A. Ouvrir la trappe.

FORCE 7

Échec : -5 santé.

(Lisez R99.3)

B. Ramasser des œufs.

Piochez le destin : sur 1 à 3, gagnez 1 viande, sur 4 ou 5, -2 santé, sur 6, gagnez 2 viandes. Retournez au bateau.

R103.1

Malgré les nombreuses pattes qu'ils ont perdues dans la bataille, les insectes se réfugient dans les arbres en laissant de grandes traces de sang vert et gluant dans la poussière. L'équipage renâcle à s'enfoncer plus loin dans la jungle, vous décidez donc de faire demi-tour.

Gagnez 2 viandes, 1 matériau, 1 artefact, et 2 XP. Retournez au bateau.

R103.2

Mac prépare une potion avec des fleurs roses trouvées à la lisière de la jungle. Lorsque le mélange se met à bouillir, elle ajoute une palourde et des racines séchées. L'homme s'endort profondément quelques minutes après avoir bu cette potion. Lorsqu'il se réveille, il a les joues roses et affiche un large sourire. Il semble avoir recouvé tous ses esprits.

« J'ai une librairie à Zokmere. J'aurais dû y rester, mais j'ai lu un passage sur les dieux insectes dans un vieux manuscrit. J'ai tout de suite été absorbé par le texte, je n'arrivais plus à penser à autre chose. Je suis parti sur un coup de tête, seul. J'ai toujours préféré écouter mon instinct. Mais j'aurais mieux fait de m'entourer d'une équipe, je ne suis pas un aventurier. »

Il vous mène jusqu'à son embarcation, un petit bateau de pêche caché au milieu des roseaux, et vous donne quelques provisions. « Je rentre chez moi. Je n'en aurai pas besoin à la librairie. »

Gagnez 1 matériau et 1 viande. Piochez 5 cartes Commerce et prenez-en 1 qui coûte moins de 5 pièces (si aucune carte ne coûte moins de 5 pièces, piochez-en 5 de plus). Prenez la quête 218. Retournez au bateau.

R103.3

Une étrange symphonie de bruits d'insectes s'échappe de la jungle. Sur la plage chauffée par le soleil, vous hésitez à pénétrer cette forteresse de végétation.

A. Entrer dans la jungle.

(Lisez R101)

B. Aller inspecter la structure métallique.

(Lisez R103)

C. « Barrons-nous d'ici. »

Retournez au bateau.

R104

Si vous avez déjà donné le Charbon Ardent à cette créature, lisez R104.1

La voix de la créature ressemble à celle d'un vieillard qui s'étouffe. « J'ai besoin du Charbon Ardent ! Amenez-le-moi ! Amenez-le-moi et je vous couvrirai d'or. »

Piochez le destin :

Sur 1 à 3, prenez 1 jeton Folie.

Sur 4, prenez 1 jeton Folie et 1 jeton Fatigue.

Sur 5 et 6, aucun effet.

A. Demander à la créature pourquoi elle veut le Charbon Ardent.

(Lisez R98.4)

B. Demander à la créature où trouver le Charbon Ardent.

(Lisez R95.1)

C. Vous retirer.

Retournez au bateau.

R104.1

La créature tousse. « Je pourrais retrouver ma forme originelle. En moins de dix ans. Maintenant, laissez-moi. »

Piochez le destin :

Sur 1 à 3, prenez 1 jeton Folie.

Sur 4, prenez 1 jeton Folie et 1 jeton Fatigue.

Sur 5 et 6, aucun effet.

Retournez au bateau.

R105

Dans la lueur violette du crépuscule, un petit canot croise votre route. Soudain, des grapins viennent s'accrocher au plat-bord, accompagnés de cris de guerre enrégés.

COMBAT 25, 29, 31, 32, 35 (Niveau 18)

Gagnez 3 pièces, 2 artefacts, 1 matériau, et 3 XP. Retournez au bateau.

R106

Le tunnel s'élargit, et l'obscurité surnaturelle se dissipe enfin. La grotte est tapissée de poteries cassées et de tablettes d'argiles recouvertes d'inscriptions dans une langue inconnue. Un étrange murmure vous guide vers l'une des tablettes. Il s'arrête lorsque vous la ramassez.

Gagnez 2 pièces, 1 XP, et la carte Aventure 130 (Raltoldenna – Fragment n°2). Prenez la quête 195. Retournez au bateau.

R106.1

Le tunnel est un cul-de-sac. Vous palpez les parois autour de vous, mais il y n'a plus moyen d'avancer. Vous n'avez d'autre choix que de faire demi-tour. Mais sur le chemin, vous entendez des battements d'ailes dans les ténèbres...

COMBAT 72, 73, 74 (Niveau 18)
(Lisez R55)

R106.2

Le tunnel s'élargit, et l'obscurité surnaturelle se dissipe enfin. La grotte est tapissée de poteries cassées et de tablettes d'argiles recouvertes d'inscriptions dans une langue inconnue. Un étrange murmure vous guide vers l'une des tablettes. Il s'arrête lorsque vous la ramassez.

Gagnez la carte Aventure 130 (Raltoldenna – Fragment n°2). Prenez la quête 195. Retournez au bateau.

R107

En descendant, vous découvrez une pièce dont les dalles sont brisées et à moitié recouvertes par le sable. Dès vous marchez dans le sable, des pointes acérées surgissent du sol pour vous lacérer les pieds et les jambes !

-7 santé.

(Lisez R107.1)

R107.1

À travers quelques trous dans les murs, la lumière blafarde du jour éclaire timidement une grande salle circulaire. La lumière danse comme si quelque chose gênait le passage de ses rayons. Des milliers de pattes cliquètent sur le calcaire.

COMBAT 20, 91 (Niveau 17)
(Lisez R107.2)

R107.2

Le mille-pattes s'effondre au sol en se tortillant de douleur. Lorsque sa carcasse sans vie s'immobilise enfin, une petite pierre tombe de sa gueule et roule à vos pieds.

Gagnez 8 pièces, 3 XP, et la carte Aventure 123 (Totem : Pierre de l'Absence). Défaussez la carte Aventure 95 (Plan du Temple). Retournez au bateau.

