

# HISTOIRES

“Pas de fin heureuse au milieu de l’histoire.” - Beagle, *La Dernière Licorne*

## LA VALEUR D’UN SEUL

### ACTE 1 : DU SANG SUR L’HERBE

Percevant une odeur de fumée au loin, vous vous précipitez en espérant que les Ténèbres vous laissent assez de temps pour agir. Vous franchissez la dernière crête et un groupe d’habitants, méritant à peine le terme de ville, apparaît. Mais vous ne voyez aucun être vivant. La chose vraiment étrange concerne les corps : d’étranges créatures avec un seul oeil surdimensionné gisent sur le champ de bataille. En approchant du carnage, vous apercevez d’autres corps, ceux des habitants. Aucun ne semble encore en vie mais ils ont tous attaché à leur cou et leur colonne, un oeil muni d’une queue. Que se passe-t-il ici ? La peur vous rattrape. Vous sentez quelque chose de sombre et de dangereux. En regardant aux alentours, vous remarquez des traces de sabots qui partent en direction des bois.

#### Mise en Place

Tous les Antres sont des Syclines. Chaque Tuile a un groupe de Monstres Errants Sycline.

#### Objectif

Explorez les bois.

#### Récompense

Piochez 2 🎲.

#### Résolution

Les corps jonchent la clairière. Ils sont en vie, mais dans une sorte de sommeil très profond. Chacun semble en train de fusionner avec leur oeil-caudal. Les yeux viennent des antres végétaux que vous venez de détruire. Vous essayez sans succès de réanimer une femme. Son oeil-caudal est grand et commence à recouvrir l’arrière de sa tête. Est-ce là ce que vous avez tué ? Des gens et des créatures qui ont été enlevées, leurs pensées effacées, esclaves d’une cosse. Vous attrapez un jeune garçon dont l’appendice vient d’être connecté et partez chercher de l’aide.

### ACTE 2 : LE FEU DE VIE

Vous amenez le garçon à Frère Marrin. Son visage vous indique rapidement qu’il n’a jamais vu quelque chose comme ça. Alors qu’il commence à tâter et piquer, l’oeil-caudal provoque de violentes convulsions chez le garçon. Il faut plusieurs minutes pour que cela stoppe. Jamais vous ne vous êtes senti plus impuissant. Frère Marrin se tourne vers vous, “Vous devez trouver Tisseflamme. Dieu seul sait où il est mais vous devez le trouver, et dites-lui d’apporter un flacon de sa Panacée.”

#### Mise en Place

Utilisez un sac de Quête contenant 2 **piens** Quête et une **Potion de Vitalité Majeure**. Lorsque les Héros atteignent un **pion Combattant** piochez un pion dans le sac, s’il s’agit de la Potion, Tisseflamme est retrouvé.

Les Héros doivent réussir avant la fin du paquet de 10 cartes Ténèbres.

#### Objectif

Trouvez Tisseflamme.

#### Récompense

Gagnez 2 Potions de Vitalité Majeure, 1 Potion Anti-Venin, 1 Potion de Chance.

#### Résolution

Habituellement très distrait, Tisseflamme est soudain très sérieux en entrant dans l’étude de Marrin. “Où avez-vous trouvé cela ?” ses yeux, d’un bleu électrique, vous paralysent, “Parlez !” Son intensité vous submerge, sa voix vous commande. Vous répondez à toutes ses questions en détail : couleur, odeur, et bien plus. Ses questions sont très étrangement précises. Il demande des choses spécifiques, comme s’il avait été là, dirigeant vos souvenirs, vous rappelant des choses que vous avez oublié, vous forçant à répondre. Au final, après ce qui semble une éternité, son regard tombe sur le jeune garçon, “Nous n’avons que peu de temps. Attrapez un poisson venimeux dans les environs. Sa douleur doit être insupportable. Ne traînez pas.”

DÉPART



DÉPART



## ACTE 3 : L'HIVER DANS MON COEUR

Frère Marrin vous a indiqué que le poisson venimeux peut être attrapé aux docks ou dans la rivière des bois. Mais il n'avait pas de canne à pêche, "Votre meilleure chance d'en trouver une est de l'acheter à un vendeur local. Vous n'avez que peu de temps et pêcher demande de la patience. Vous devriez vous dépêcher."

### Mise en Place

Les Héros ont 15 TH pour attrapper un poisson. Ils doivent acheter une Canne à Pêche vendue par le Marchand, 3 Or pour le modèle standard, 8 Or pour le modèle "Ultimate" limité à 1 exemplaire. Pour attraper quelque chose un Héros doit réussir une action hors-combat SR 4. Chaque tour passé à pêcher sur le même emplacement augmente le SR de 1.

Créez 1 sac de pêche par Tuile :

Dock – 1 pion Poisson, 1 Jeton

Trésor, 6 pions Toile, 2 pion À Terre

Rivière – 1 pion Poisson, 2 Jetons

Trésor, 6 pions Toile, 1 pion À Terre

Chute d'Eau – 2 pions Poisson,

1 Jeton Trésor, 6 pions Toile, 1

pion À Terre

Objet	MODIFICATEUR	Coût
Canne à Pêche	+1 SR	3 Or
Canne à Pêche Ultimate	-1 SR	8 Or

Si un Héros pioche le **pion Poisson**, la quête est réussie.

Si un Héros pioche un Jeton Trésor, il pioche 1 ☹️.

### Objectif

Sauvez le garçon.

### Résolution

"Malgré nos efforts le garçon est mort.", Tisseflamme semble épuisé. "Vous devez trouver ces choses et les éradiquer. S'ils atteignent leur masse critique, nous sommes perdus. Ces créatures s'attachent à un hôte. Cela semble être leur seul moyen de reproduction, mais les appendices n'ont pas d'intelligence propre, il doit exister d'autres types de créatures plus intelligentes." Il s'arrête, ressemblant plus au fanfaron tête-en-l'air que vous connaissez, et rit. "Les Ténèbres doivent être désespérées pour recruter de telles créatures." Une fois encore, il vous fixe d'un air dur, "Ne soyez pas trop prompt à agiter votre épée barbare, vous pourriez trouver des alliés parmi vos ennemis." Il rentre dans l'étude. Une chose est sûre, Tisseflamme n'est pas qu'un vieux magicien empoté.

## RÉCOMPENSES

Vous pouvez jouer l'Histoire : *La Source de l'Infection*.

Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros, ou gagner le titre "Pêcheur Accompli"

# LA SOURCE DE L'INFECTION

## ACTE I : LES ANCIENS

Vous décidez d'aller là où tout a commencé : le petit village et ses traces de sabots. Vous n'étiez pas préparés à ça. Alors que vous franchissez la colline, les fermes autrefois prospères sont envahies par la végétation. Les hideux yeux-caudaux pendent de grands arbres, entretenus par des hôtes autrefois humains. Tisseflamme a appelé ces créatures des Syclynes. Ce nom leur a été donné à cause de la ressemblance entre le Cyclope légendaire et leur apparence finale.

### Mise en Place

1 Tuile combinée 12 x 24 avec 3 Antres de Syclyne.

Aucune Cache au Trésor ou Mini-boss.

### Objectif

Tuez les Syclynes.

### Récompense

Gagnez 2 Potions de Vitalité Majeure et une Potion de Vitalité.

### Résolution

Vous essayez de penser que c'est la pitié qui guide votre bras et non la peur. Vous vous souvenez des mots de Tisseflamme en partant, "N'en épargnez aucune. Une fois la queue attachée à l'hôte, rien ne peut être fait." Vous sentez, à chaque mort, une rage grandir en vous, comme si un peu des Ténèbres contenues dans ces créatures vous contaminait. C'est peut-être là la plus grande arme des Syclynes : le désespoir de devoir tuer des innocents.



## ACTE 2 : LE TAUREAU PAR LES CORNES

Vous battez en retraite vers les bois envahis par la végétation où vous avez trouvé le garçon. Des bruits de combat et un rugissement vous parvient en écho à travers les frondaisons. Vous courez à travers le sous-bois, tranchant à travers les lianes. Des grognements sourds et des rugissements de douleur retentissent devant vous. Finalement, vous émergez des broussailles et pénétrez dans une clairière, lieu de chaos et de carnage. Debout au milieu de deux douzaines de Syclines se trouve un minotaure, massif et puissant, déchirant et détruisant les monstres-yeux avec fureur.

### Mise en Place

Placez deux groupes de Monstres Errants sur la dernière Tuile, chaque groupe inclut 1 Sycleech.

### Objectif

Sauvez Etrus.

### Récompense

Piochez 1 🎲.

### Interlude

"Êtes-vous là pour me tuer ? Je suis épuisé, mais je ne partirai pas sans combattre." Ses yeux semblent tristes. Vous vous présentez et expliquez que vous n'avez pas l'intention de lui faire du mal. Que vous êtes là pour enquêter sur les parasites. "Ce sont les Syclines. Ils sont une abomination. Ils transforment tout en ennemi. Ils enlèvent les imprudents, en font des esclaves et se reproduisent. Mon peuple les connaît depuis longtemps. Ma vie est pleine d'épreuves. Je chasserai les Vignéants jusqu'à mon dernier souffle." La pause est longue, mais le Minotaure vous regarde, désirant en dire plus. Sa décision prise, il continue, "Mon nom est Etrus. Je suis le dernier de ma race. Il ne reste personne à part moi." La bête puissante s'arrête, renâcle puis continue, "Nous avons toujours été des nomades. Les mâles chassaient et faisaient la guerre. Notre vie était simple. Nous tuions. Personne ne pouvait nous défier." Le regard d'Etrus vous transperce. "Nous revenions d'une longue chasse. Les femmes... les enfants... avaient été pris par les vignes. Nous avons tué. Aucun n'a survécu. Alors que nous massacrons nos fils et nos filles, nous savions qu'il y aurait jamais plus d'autres enfants minotaures. Les Vignéants avaient pris nos femmes. Accablés de chagrin, certains se sont suicidés, d'autres ont perdu l'esprit et se sont tournés contre leurs frères. Des générations ont passé et je suis le seul qui reste. Un monument vivant."



## ACTE 3 : L'ENNEMI DE MON ENNEMI

L'histoire d'Etrus a continué jusque tard dans la nuit. Autour du bivouac, vous avez appris la vie qu'il a vécu, les endroits où il est allé et les joies et les horreurs qu'il a vu. Vous avez fini par apprécier Etrus, le Survivant mais son histoire vous rappelle toujours qu'il est seul et qu'il ne trouvera plus jamais l'amitié. Finalement, au matin, son histoire s'achève. Il se lève, soupire, puis s'en va. Son histoire est un cadeau qui vous a donné une solution à la propagation des Syclines dans la région. De tous temps, les Rampants ont été capables d'arrêter les Syclines. L'enfant de la Mère combat le Syclopt et ses Rampants haïssent les Vignéants.

### Mise en Place

Les Héros doivent conduire la Mort Rampante et 2 groupes de Monstres Errants de Rampants jusqu'à la dernière Tuile contenant le Syclopt. Toutes les Tuiles, qui peuvent en contenir, ont un Antre de Sycline.

La Mort Rampante (étape 1) ne s'arrête pas, elle poursuit systématiquement le Héros le plus éloigné et effectue ses attaques normalement. Les Rampants entrant dans une Tuile combattront prioritairement les Syclines plutôt que les Héros.

### Objectif

Attirer la Mort Rampante sur la dernière Tuile.

### Résolution

Le choc a été extraordinaire. Jamais de votre vie vous ne vous êtes senti si petit. De puissants titans des Ténébres, enchevêtrés dans la bataille. A la fin, les Rampants de la Mort Rampante étaient trop nombreux, chargeant à travers la vigne et sa progéniture. Ils ont suivi la vigne dans les bois, mâchant et tuant les Syclines.



## RÉCOMPENSES

Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros, ou gagner le titre "Lièvre"

# AU COEUR DES TÉNÈBRES

Cette Histoire ne devrait pas être jouée (ou lues) avant d'avoir terminé la série de Quête de Chapitre commencées par la Quête "La Requête de la Tisserande" et comparant les Quêtes : "Une Route Praticable", "Direction la Chapelle" et les "Les Noces Pourpres".

## ACTE 1 : LES MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants se sont relevés. Près du Comté de Daven, les os d'anciens héros massacrèrent les vivants. Une armée grandissante, s'auto-alimentant s'est mise en marche. Si elle n'est pas stoppée, toute vie sera menacée. Sir Archeron vous a envoyé au Jardin des Dieux pour découvrir comment les morts-vivants sont revenus.

### Mise en Place

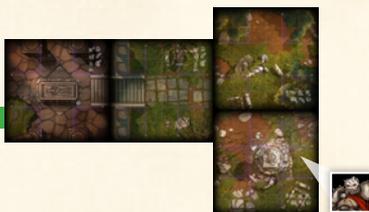
Aucune Quête, Cache au Trésor ou Marchand. Les groupes de Monstres Errants réapparaissent lorsque les Héros reviennent sur leurs pas.

### Objectif

Les Héros doivent atteindre Bones dans le Cimetière, s'approcher de lui à 5 cases ou moins, puis fuir par le Mausolée.

### Récompense

Pioche 1 



### Résolution

Si vous ne l'aviez pas vu de vos propres yeux, vous ne l'auriez pas cru... un squelette géant, porté sur un palanquin par plusieurs morts-vivants. Et il y a pire : parmi eux, il vous a semblé reconnaître Lady Katherine.

## ACTE 2 : LIBÉRER LES DÉCHUS

Rarement vous n'aviez ressenti la peur comme quand vous avez vu le géant mort-vivant. Mais vous savez, avant de retourner voir Sir Archeron, que vous devez trouver un moyen de libérer Lady Katherine, s'il en existe un. Vous devez vous battre contre les monstres d'os suffisamment longtemps pour libérer la dame perdue dans les Ténèbres.

### Mise en Place

Combattez l'étape 1 de Bones. Placez le pion Lady Katherine sous une des "jambes" de Bones. Lady Katherine est libérée lorsque l'étape 1 est terminée, un groupe de Monstres Errants apparaît sur la Tuile des Héros et Bones s'échappe.

### Objectif

Libérez Lady Katherine.

### Récompense

Les Héros reçoivent 4 Potions de Chance.

### Résolution

Son corps libéré, l'esprit de Lady Katherine persiste et plane dans l'air, immatériel mais conscient, "Que s'est-il passé ? Où suis-je ? Sombres étaient mes rêves." Vous lui expliquez les événements de son mariage, à qui elle était attachée et qu'elle est maintenant libre. "Mes souvenirs sont sombres, un endroit où je ne veux pas aller, mais je dois être brave et vous aider, mes Héros..." Son esprit autrefois vibrant commence à s'affaiblir, quand elle parle une nouvelle fois, lointaine, pleine de peurs et de regrets, "Le monstre auquel j'ai été enchaîné a été fait à partir des os du démon Mastema, tué il y a longtemps par Saint Michel..." au bord de l'extinction, Lady Katherine continue, "...le monstre peut être renvoyé dans les abysses, si vous parvenez à détruire son cœur..." Lady Katherine disparaît, libérée des Ténèbres.



## ACTE 3 : LE COEUR EN CAGE

Le plan est simple, des centaines de soldats vont attaquer les morts-vivants de front. Vous, d'un autre côté, allez vous glisser dans un passage que les éclaireurs de Sir Archeron ont découvert dans les ruines de la tour, au-dessus du sanctuaire souterrain des morts-vivants.

### Mise en Place

Placez un pion Lumière de la Liberté sur Bones, c'est son cœur. Il est petit et difficile à toucher, toutes les attaques qui ciblent ce cœur doivent se faire à +3 SR. Ce malus se combine à celui de son pouvoir **Squelettique**. Le cœur a 3 Vitalité.

### Objectif

Les Héros doivent détruire le cœur de Bones.

### Résolution

Alors que le dernier coup est porté, les os du démon mort-vivant sont consumés par les flammes. En un instant, Bones n'est plus. D'un seul coup, les amas de morts-vivants et les esprits vengeurs qui le servaient commencent à se fondre dans la terre meuble des cavernes, au milieu des cris de victoire de vos amis.



## RÉCOMPENSES

L'Acolyte DOIT prendre le titre "Ce Sentiment". Les autres Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros.

# Un Roi Plus Malin

Sous la cité abandonnée d'Uranai, se trouve l'empire des Sans-Queue. Une série de meurtres macabres dans la petite communauté de Brattfurt a réveillé des haines ancestrales. Le magistrat local, un homme zélé du nom de Vastag demande à ce que les Sans-Queue soient repoussés dans les égouts puis éradiqués. Le Roi-de-Rats n'hésitera pas à défendre son empire. Déjà, les rumeurs d'une guerre inévitable enflent.

## ACTE 1 : EXCITER LA FOULE

La voix de Vastag est puissante, pleine de rage et d'émotion, "Nous avons peu de temps," sa voix fait écho dans la cour remplie de gens armés de fourches et de haches de bucheron, "Vous êtes ici parce que vous vous sentez concernés, prêts à défendre l'humanité. Le Roi-de-Rats marche contre ceux qui vivent dans la lumière. Il doit être stoppé. Vous devez le stopper." Vous observez la scène à quelque distance de là. Les lieux ne sont pas sûr pour votre coterie. Vous savez que la plupart sont d'accord, et qu'ils vous tueraient, vous et votre ami à queue. Ils ne comprendraient pas l'esclavage forcé auquel sont soumis les Sans-Queue. Cela n'a pas d'importance. Vastag envoie ces gens à leur mort. Vous devez trouver un moyen de les arrêter.

### Mise en Place

Les Héros ne jouent pas physiquement cet Acte. Ignorez toutes les icônes des Tuiles. Les Pièges blessent la Foule qui est représentée par un  **pion Combattant**. La Foule a 3 PM. Si elle atteint la porte souterraine, elle sera complètement éradiquée. Si vous lui infligez 15 Dégâts elle s'arrête.

### Objectif

Empêcher la Foule d'atteindre la porte souterraine.

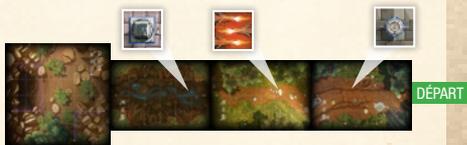
### Récompense

- ✔ 3 Karma si la Foule n'atteint pas la porte souterraine.
- ⊗ Chaque Héros gagne 1 Potion de l'Ombre et 1 Potion de Vitalité.

### Résolution

✔ Mieux vaut garder la tête froide. Le chemin rendu trop difficile, les gens reprennent leurs esprits. Vous iriez jusqu'à dire qu'ils sont sous l'emprise d'un sort. Alors que vous vous demandez comment Vastag peut faire un tel sacrifice, des cris montent de la foule. En quelques secondes, les fermiers sont attaqués par un groupe de Sans-Queue.

- ⊗ La foule atteint les égouts, vous savez qu'il n'y a que la mort qui les attend. Cela ne tardera pas.



Les Héros choisissent quand les Pièges se déclenchent et de quel côté les orienter.

## ACTE 2 : TIRER SUR UN ÉLÉPHANT DANS UN COULOIR

Vous ne savez pas s'ils méritent votre aide, mais sans vous ils vont tous mourir. Ce n'est pas vous qui avez choisi ce combat, mais c'est vous qui y mettez un terme. Vous chargez les Sans-Queue, espérant gagner rapidement le combat.

### Mise en Place

Tuile 6x6

Placez 3  **pions Combattant**  à 5 cases des Héros et à 1 case du bord que les Sans-Queue utilisent pour entrer sur la Tuile. Les Combattants ont 3 Vitalité et se déplacent de 2 cases vers le bord de la Tuile que les Héros ont utilisé pour y pénétrer. Ils sont les cibles principales des Sans-Queue tant qu'ils ne sortent pas.

Contrairement aux règles normales de Slaughterfield, il n'y a que des Sans-Queue et ils n'entrent que par un seul bord. Une nouvelle vague apparaît tous les 2 Tours de Jeu. Les Héros peuvent à tout moment ressortir par le bord de la Tuile qu'ils ont emprunté pour entrer.

### Objectif

Survivre

### Récompense

Les Héros sont récompensés individuellement en fonction du temps où ils sont restés sur la Tuile. Seuls les Héros vivants qui se sont échappés avec succès sont récompensés.

### Résolution

Vous avez fait ce que vous avez pu. Ces morts sont sur le compte de Vastag. Vous remarquez qu'il n'était pas parmi la foule. Quel jeu joue-t-il ? Qu'a-t-il à gagner d'une guerre contre les Sans-Queue. Vous devez le découvrir.



- Vague 1** – 6 Sans-Queue (3 Mêlée, 3 Distance)
- Vague 2** – 8 Sans-Queue (4 Mêlée, 4 Distance)
- Vague 3** – 1 Rath + 4 Sans-Queue (2 Mêlée, 2 Distance)
- Vague 4** – 2 Rath + 6 Sans-Queue (3 Mêlée, 3 Distance)
- Vague 5** – Keesi & Og + 12 Sans-Queue (6 Mêlée, 6 Distance)

Vague 1	2 Or
Vague 2	1 Potion de Vitalité, et 1 Potion Anti-Venin
Vague 3	1 ⚡
Vague 4	5 Or, 1 Potion de Vitalité Majeure, et 1 ⚡
Vague 5	1 🔴

## ACTE 3 : À LA MER

Lors de votre retour, Brattfurt est déjà la proie des flammes. Les corps jonchent les rues de la petite ville. Des monstres parcourent les rues sans rencontrer d'opposition. Au milieu de la ville, se trouve une monstruosité comme vous n'en n'avez encore jamais vu, le Roi-de-Rats, masse de Sans-Queue entremêlés, littéralement esclaves de leur roi. A côté de lui se trouve Vastag. Il n'est pas apeuré ou dégouté. Il semble passer un accord. La conversation n'a pas l'air d'aller dans son sens car il paraît de plus en plus agité. Sans une ombre d'émotion, le Roi-de-Rats tranche Vastag en deux, de l'épaule à la hanche. Quel que soit l'accord qu'ils avaient, il vient d'expirer. Eh bien, brûlé pour brûlé, autant faire goûter aux Sans-Queue leur propre médecine.

### Mise en Place

Attrapez un morceau de bois (1 PM) et mettez y le feu pour le transformer en Torche.

Les Sans-Queue ne peuvent pas être adjacent au feu. Pour allumer un feu, un Héros muni d'une Torche doit être adjacent au bois et réussir une Action hors-combat SR 3, il la place ensuite dans un de ses Emplacements Principal ou Secondaire. Utilisez les **pioons Feu** pour indiquer où le feu a été allumé. Chaque Tuile a un groupe de Monstres Errants de Sans-Queue. Les Sans-Queue n'apparaissent que dans les Tuiles signalées.

### Objectif

Utilisez la Torche pour embraser les différents éléments en bois pour repousser les Sans-Queue vers la mer.

### Résolution

Avec sifflements et claquements de dents, vous conduisez le Roi-de-Rats vers les eaux du port de Brattfurt. Au moment où la masse de fourrures et de queues touche l'eau, ils se séparent. Pendant une seconde, le visage révélé du vrai Roi-de-Rats vous fixe, les yeux emplis de haine. Lentement, il sombre dans les eaux, vous scrutant de son regard perçant.



## RÉCOMPENSES

Le Brigand DOIT prendre le titre "Seul Face Aux Ténébres". Les autres Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros...

## UN POUR LES GOUVERNER TOUS

Les tambours se sont mis à battre tard la nuit dernière. Le rythme syncopé ne peut vouloir dire qu'une chose : un nouveau Chef de Guerre. Chez les Crasseux, la position de chef se gagne lors d'un combat à mort. Chaque nouveau Chef de Guerre se plaît à montrer sa force. Les tambours de guerre indiquent donc aussi que les Crasseux arrivent.

## ACTE 1 : RENCONTRE AVEC LE NOUVEAU CHEF

Ce Chef de Guerre est différent. D'habitude, les Crasseux écrasent et détruisent, plein d'agitation et de tapage, sans finesse. Cette fois c'est différent : tactiques de diversion et attaques synchronisées de petites équipes. Déjà les Crasseux l'appellent le Roi des Rois. Il semble maîtriser les tactiques militaires offensives, il est sans doute temps de voir comment il se débrouille en défense.

### Mise en Place

La Tuile 12x12 avec 2 Antre possède 2 groupes de 4 Monstres Errants.

La dernière Tuile 6x6 permet aux Héros de s'enfuir. Si tous les Héros l'atteignent ils réussissent.

Orcneas ne participe au combat que si les Héros attaquent un Antre.

### Objectif

Apercevoir Orcneas puis s'échapper.

### Interlude

Le fait d'avoir sous-estimé ce Chef de Guerre est votre seule pensée, alors qu'un rocher géant bloque la sortie. Clairement vous ne sortirez pas par là. Le rire d'une voix de baryton vous secoue. "Bienvenue, p'tits êtres." Devant vous se tient la créature la plus large que vous ayez jamais vu. Sa peau verte est couverte de cicatrices, il est aussi grand que le plus vieil arbre de la forêt la plus profonde. Une longue barbe blanche flotte jusqu'à sa taille alors qu'il se lève. Dans chaque main, il tient une hache large comme un homme. Clairement à l'aise et dans son élément, il continue, "Je suis Orcneas, Roi des rois. Vous fous. Me chercher comme chercher la mort. Feriez mieux d'courir maintenant."

### Récompense

3 Karma

### Résolution

Ses capacités de défense sont plus que correctes... Vous en réchappez de justesse. Vous ne devez plus sous-estimer cet Orcneas ou ce sera au prix de vos vies. Vous arrivez juste au cimetière de Boisfleuri lorsque la cloche commence à sonner. La contre-attaque d'Orcneas n'a pas tardé.



## ACTE 2 : COMME L'ANCIEN CHEF

C'est le chaos dans le centre ville. Des Fangeux guident des groupes de Crasseux avec une précision mortelle, laissant les cibles sans importance aux groupes sans chef. De la taverne s'élèvent les cris de torture des brûlés. De l'autre côté de la ville, vous entendez le fracas d'épées et de boucliers. Et plus loin en ville, des jardins, montent les cris des femmes et des enfants.

### Mise en Place

Les Héros doivent choisir où ils vont aller ensuite. Ils peuvent se séparer mais ne peuvent pas retourner ensuite dans le Jardin pour aider un de leurs Alliés.

### Objectif

Sauvez vos amis.

### Récompense

Les Héros obtiendront l'aide des Alliés correspondants aux lieux secourus lors du dernier Acte de cette Histoire. Vous pouvez obtenir l'aide de plusieurs Alliés.

Correspondance entre lieux et Alliés :

Taverne	Marcus
Dock	Sir Archeron
Jardin	Père Josh et Père Andrew

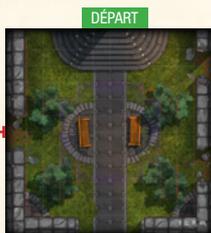
### Résolution

Vous secourez qui vous pouvez, et sauvez ce qui n'est pas en cendre. La file des réfugiés s'étend vers l'horizon. Vous vous tournez vers vos amis. C'est le hasard s'ils sont là, mûs par le besoin d'aider. Maintenant, ensemble, vous allez tenter de repousser cette adversité formidable.



Jardin :

1 groupe de Monstres Errants de 4 Crasseux et d'1 Fangeux



Taverne :

1 groupe de Monstres Errants de 4 Fangeux



Dock :

2 groupes de Monstres Errants de 8 Crasseux

## ACTE 3 : ON NE SE FERA PAS AVOIR DEUX FOIS

Votre fureur brûle tranquillement, juste sous la surface, prête à consumer le silence du matin. Chacun de vos muscles vibre avec le besoin d'infliger des blessures à Orcneas. L'embaras de votre défaite affûte votre détermination. Vous irez à travers la horde, au-devant de vos amis, laissant derrière vous la sécurité, jusqu'à ce que l'acier rencontre l'acier, et que la rage éclate.

### Mise en Place

Les 2 Tuiles 12x12 forment une Tuile Combinée. Orcneas ne s'active que lorsque les Héros pénètrent sur sa Tuile ou attaquent un des 2 Antres qui sont près de lui.

### Objectif

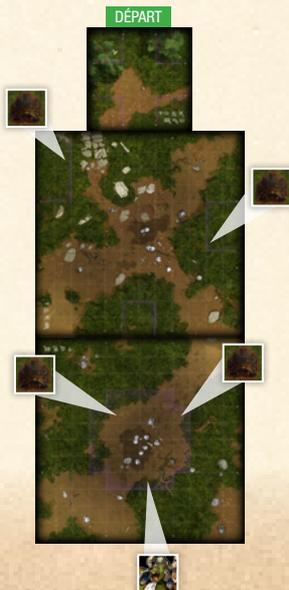
Vaincre Orcneas

### Résolution

Ainsi, vous avez rencontré Orcneas au milieu de la mêlée et, en face de ses partisans, vous l'avez repoussé. Blessé et meurtri, il a fuit dans les Ténébres. Il reviendra, mais il sera à jamais hanté par sa défaite. Les tambours jouent de nouveau ce soir. Un nouveau Chef de Guerre se dresse, et vous serez prêts.

## RÉCOMPENSES

Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros, ou gagner le titre "Trompe-la-Mort".



# LE CHANT DU DRAGON

*Le Dragon est arrivé sans prévenir*

*Accompagné de flammes et de malheur, solitaire.*

*Et voilà un dragon, misérable et revancharde,*

*À la recherche des richesses et de sa gloire déchue.*

*Conditionné pour la destruction, le désespoir,*

*Et la vengeance.*

*Urulók est arrivé, drapé de flammes.*

*Il a vaincu son sommeil éternel*

*En brisant sa cage souterraine.*

*Le Gardien-des-trésors avait attendu si longtemps*

*Sous la montagne. Toute son attention concentrée sur son ennemi,*

*Hurn, Saint-Patron des Héros, valeureux guerrier*

*qui avait échappé aux affres de la guerre, gardien du Wyrm.*

## ACTE I : L'AVÈNEMENT D'URULOK

*Ainsi, Urulók cherchait son adversaire disparu depuis longtemps.*

*Mais Hurn n'a pas été condamné à attendre son ennemi pour l'éternité.*

*Le jeune dragon rageait, consommé par son désir de vengeance.*

*Il dénichait ses fidèles et les embrasait,*

*Crachant le feu,*

*Il ne laissait aucun être vivant,*

*Recherchant le trésor éternel et une sinistre gloire.*

*Le peuple terrorisé réclamait le retour des Héros néus pour le combat*

*Pour poursuivre l'ennemi laissant ses marques de feu*

*Sur le bois et la pierre, pour trouver le repaire Urulók le Juvénile.*

*C'est ainsi que des Héros, héritiers des princes de guerre, avec d'innfinis précautions et poussés par le*

*destin, ont osé chercher le maudit dragon qui était prêt à livrer bataille.*

### Mise en Place

Placez en même temps les Tuiles Cour et Statue d'Hurn. Ignorez les icônes de ces Tuiles.

Les Héros doivent aider à éteindre le feu de la Cour et de la Statue avant de pouvoir quitter ces Tuiles. Les **3 pions Combattants** ne se déplacent pas, l'un d'eux possède le Seau Ils ont 9 Vitalité. Les Héros doivent constituer une chaîne à l'aide des Combattants sans avoir un trou de plus d'une case entre 2 participants. Une fois cette chaîne complétée chaque Feu reçoit 1 Dégât lors de l'étape de Nettoyage de la Phase de Bilan. Chaque Feu a 2 Vitalité. Les pions Feu des Tuiles suivantes ne peuvent pas être éteints et poursuivent les Héros jusqu'à ce qu'ils sortent par le pion Trou.

Les Tuiles avec des pions Feu sont spéciales, ces pions bougent indépendamment lors de l'étape de Résolution des Pièges de la Phase de Bilan. Si un Héros ou un Combattant entre en contact avec un pion Feu, il reçoit 3 Dégâts.

Déplacement des pions Feu : Lancez 1 DD par pion Feu. Utilisez le sens de lecture des icônes des Tuiles pour déterminer les directions.



Pas de Déplacement



Déplacement de 2 cases vers le bas.



Déplacement de 2 cases vers la droite.



Déplacement de 2 cases vers le haut.



Déplacement de 2 cases vers la gauche.



Déplacement de 3 cases en diagonale dans la direction qui affecte le plus de Héros.



### Objectif

Trouver l'ancre du Dragon.

### Récompense

Les Héros gagnent 2 Potions de Vitalité Majeure et 2 Potions d'Ombre.

### Résolution

Toute cette destruction gratuite est stupéfiante. Vous n'arrivez pas à y déceler la moindre logique. Là où le dragon est passé, tout est annihilé. Quelques survivants à l'abbaye disent que le dragon s'est posé sur la statue d'Hurn et a parlé avec le chef local. Peu après le dragon a détruit la statue et brûlé le village. Puis il s'est envolé vers l'est, brûlant forêts et villages sur son passage. Vous suivez sa piste facilement, même sur les pierres d'Haldor, les flammes brûlent. Maintenant, dans le vieux château, vous vous souvenez du grondement lointain et sourd, lorsque vous aviez grimpé dans la cour. Avez-vous réveillé cette chose il y a de nombreux mois ?

## ACTE 2 : LES RUINES D'HALDOR

*Les Héros ont suivi l'holocauste jusqu'à l'ancienne Haldor. Mais la bête féroce n'est pas tout à fait seule, et sans qu'ils s'en aperçoivent, les habitants étaient attirés, condamnés à le servir. Car profondes sont les Ténèbres dans l'ombre du Dragon. Avec une cruauté froide, l'ennemi serait initié à la Mort avant que les Héros ne puissent commencer leur descente dans les Ténèbres.*

*Brandissant courageusement leurs armes, sans tenir compte du destin, ils entrent dans la bataille et survivent à ces ennemis pleins de haine.*

*Le destin épargne souvent ceux dont le courage est sans faille.*

*Courageux face à l'ennemi, ils ont découvert ce qui fera d'eux des Héros. Ils sont réellement nés dans ce sang qui fait briller leurs lames.*

### Mise en Place

Placez le maximum d'Antre sur chaque Tuile qui peut en comporter. Chaque Antre commence avec 1 Sbire supplémentaire.

### Objectif

Entrer dans l'antre du Dragon en ayant vidé les Tuiles sur votre chemin.

### Récompense

Chaque Héros gagne 1 Potion de Vitalité Majeure et pioche 1 🗡️.

### Résolution

Debout devant la noirceur absolue de l'antre du dragon, vous savez maintenant ce que veut dire la peur. Plusieurs fois vous avez essayé de faire bouger vos jambes vers la caverne, mais vous n'y arrivez pas. Elles ne répondent plus à vos ordres. Une voix, ancienne et puissante, vous parle depuis les ténèbres, "Que se passe-t-il, Héros ? N'êtes-vous pas là pour tuer Uruklok ? Allez-vous transformer ma prison en tombe, petits Héros ?"



## ACTE 3 : L'EXIL DE PIERRE

*Uruklok répand son fiel :*

*« Vous faites désormais partie des forces de la Destruction, n'est-ce pas ? Les Ténèbres ont ainsi décidé – votre déchéance est proche.*

*La folie de votre esprit vous a fait perdre tout bon sens. Qui sont ces tristes et stupides êtres qui décident de ployer sous le joug d'Hurm, le Pêcheur ? C'est pure folie, vous avez jeté les dés de votre destin bien loin. »*

*Les vaillants Héros lui répondent :*

*« Notre courage ne nous a manqué qu'un court instant. Sans cet orgueil démesuré Uruklok, nous aurions battu en retraite en oubliant nos engagements. Mais désormais nous tenons bon,*

*notre doute vaincu, prêts à te tenir face. Que la peur s'empare de toi, nous ne sommes pas Hurm. Nous sommes des Héros. »*

### Mise en Place

Ignorez les icônes de ces Tuiles. Uruklok passe son premier tour à discourir.

Les Héros doivent atteindre et manipuler les Piliers (A), tout d'abord pour libérer les rochers, puis activer la Colonne (B) pour sceller les portes. Une fois la colonne activée, les Héros ont 3 tours pour s'échapper. Les Piliers et la Colonne nécessitent une Action hors-combat SR 2 pour être activés.

Un Héros restant coincé à l'intérieur peut tenter de s'échapper par un passage secret dissimulé sous les Caches. Une fois les Caches récupérées un Héros peut tenter au début de son tour un test de détection SR 6 pour repérer le passage secret.

### Objectif

Piéger Uruklok et s'enfuir.

### Résolution

Un bruit cataclysmique résonne à travers la caverne. La terre elle-même tremble. Emprisonné une fois encore, Uruklok enrage, se jetant contre la pierre de sa tombe. La terreur vous suit hors de la caverne. A chaque secousse, vous vous demandez si le dragon s'est échappé, cherchant votre mort. Vous n'êtes pas prêt pour des monstres comme ceux-là, mais vous êtes parvenu à survivre. Combien de temps une telle chance peut-elle durer ?



## RÉCOMPENSES

Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros, ou gagner le titre "Gardien du Trésor"

# L'ORIGINE DU MONDE

Cette Histoire ne doit pas être entreprise avant d'avoir fait la Quête de Chapitre liée : "l'Éclat d'Argent" qui est elle-même déblocquée par la Quête de Chapitre "L'Étoile Filante".

Vous êtes assis au bar des Cinq Étrangers lorsque vous vous retrouvez à terre. Des éclats de bois et des mottes de terre vous assaillent dans la pièce. Les échos de pierres se brisant montent de sous vos pieds. Les murs et le toit s'effondrent. Le tremblement de terre se poursuit un peu, puis s'arrête. Tout autour de vous, le son des cloches d'alarme vous informe que d'autres ont été touchés aussi durement que vous.

## ACTE I : UNE MONTAGNE SE DÉPLACE

Marcus entre, bouclant son harnais en beuglant, "Une montagne est apparue près de Brackenbourg et il paraît qu'elle se déplace. Prenez la route du nord puis vers les Pics de Tanner et aidez qui vous pourrez le long de la route." Il sourit, "On se retrouve à Brackenbourg et on escalade la montagne. HA !" Il est sorti avant que vous ayez le temps de lui demander comment il sait ce qui se passe ailleurs, et vous pourriez jurer qu'il jodlait.

### Mise en Place

Sceller le Trou	Pousser le Rocher	2 x SR 8
Secourir Père Andrew	Soulever l'Arbre Mort	SR 10
Secourir Père Josh	Récupérer l'Étoile d'Hurn	-

### Objectif

Les Héros doivent aider ceux qui en ont besoin.

### Récompense

Chaque Héros gagne 1 Potion de Vitalité et 1 Potion de l'Ombre.

### Résolution

Au moment où vous avez passé les Pics de Tanner et avez aperçu le rocher dentelé, vous avez su que les Ténébres étaient à l'oeuvre. Les montagnes n'apparaissent pas comme ça. Alors que vous approchez de Brackenbourg, vous voyez avec horreur la montagne vaciller et s'effondrer sur le petit village.



## ACTE 2 : LE MONDE TREMBLE

Vous cherchez Marcus au bord de la montagne en espérant qu'il n'était pas à Brackenbourg. Vous êtes sûr que personne ne peut survivre à ça, pas même Marcus. En vous approchant de la montagne, vous remarquez qu'elle n'est pas faite de terre mais d'un étrange cristal que vous avez déjà vu. Il vous rappelle l'étoile filante que vous aviez montée en bracelet. Vous aviez oublié, cela semblait si insignifiant. Elle se nomme elle-même la Fondatrice. Si elle est derrière tout ça, vous savez comme gérer les choses.

### Mise en Place

Les Héros doivent escalader toutes les Tuiles, elles ne sont pas placées côte-à-côte comme d'habitude. Elles forment des "marches".

Pour escalader un Héros doit réussir une Action hors-combat SR 4. Si un Héros échoue, il reste sur sa Tuile et reçoit 2 Dégâts.

Marcus est sur la dernière Tuile, il est entouré par 2 Antres de lathi. Il joue normalement comme un Allié.

### Objectif

Sauver Marcus

### Récompense

2 Karma. Chaque Héros gagne 1 Potion de Vitalité Majeure.

### Résolution

"Ça fait de bien de vous voir, mes amis. Je ne savais pas si je devais vous attendre ou pas. Heureusement, cette décision a été prise pour moi quand la montagne a décidé de tomber sur Brackenbourg. Quoi ?" Quand vous expliquez que personne n'a pu survivre, il rit. "En fait, ils ont tous survécu. Je suis arrivé à Brackenbourg assez tôt. Les deux Pères étaient déjà en train d'évacuer les gens. Je suis resté pour vous attendre. Quand la montagne est arrivée soit je grimpais dessus, soit je mourrais," son sourire s'agrandit encore plus, "et, comme vous le voyez, je ne suis pas encore mort."



## ACTE 3 : LES ÉLÉMENTS DE VIE

Vous expliquez à Marcus ce que vous savez à propos de la montagne, et de l'étoile filante. Vous expliquez comment elle vous a conduit à la violence, puis a disparu. Il s'arrête et sourit, "Ça me fait penser à mon ex-femme." Votre réplique est facile, "Vraiment, j'avais entendu que c'était parce que vous portiez mal votre nom." Marcus Toujours-Prêt rit si fort qu'il en tombe. Des larmes commencent à perler alors que son rire se répercute sur les rochers, menaçant d'attirer toutes les créatures des Ténèbres. Il parle à travers son rire en s'étrangeant, "Mes amis ... il n'y a nulle part où je préférerais être ... qu'ici sur cette montagne, bravant la mort ... avec vous."

### Mise en Place

Les Tuiles 6x6 possèdent un Antre et un groupe de Monstres Errants. Les Antres peuvent être de n'importe quels Types alors que les groupes sont constitués d'un lathi de chaque sorte.

Le combat contre la, la Fondatrice, se déroule sur la Tuile 12x12.

### Objectif

Vaincre la.

### Résolution

Des nuages blancs cotonneux flottent lentement dans le ciel. Depuis le sommet de la montagne nouvellement formée, vous suivez leurs ombres sur le sol, piliers géants de pénombre indiquant sur le sol le mouvement des nuage. Marcus, respirant profondément, parle "C'est magnifique. L'odeur de l'air. Des frissons sur la peau, on se sent vivant." Il s'arrête, regarde le bas de la montagne et vous donne une tape dans le dos, "Comment diable est-on arrivé ici ?"

## RÉCOMPENSES

L'Apprenti DOIT prendre le Titre "Pélerin du Firmament". Les autres Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros.

DÉPART



# UNE HISTOIRE CRÉPUSCULAIRE

## ACTE I : PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

Frère Marrin vous a envoyé un mot, Sarah la Mystique a de nouveau des cauchemars. Quand vous la trouvez, elle est fatigué mais de bonne humeur, une tasse de thé noir aux épices à la main. Elle n'a pas dormi depuis quatre jours. Elle parle d'une femme, portant l'habit de chevalier, qui est venue la voir en rêve, cherchant son savoir. Les mots du chevalier étaient sibyllins, elle parlait de protéger les idées de l'humanité, et d'utiliser ces idées pour aider ceux qui sont piégés dans des cauchemars.

### Mise en Place

Les 2 Tuiles sont mises en place dès le départ. Les Héros doivent se séparer pour récupérer les 2 ingrédients à temps. Les Héros doivent réussir avant que le paquet de carte Ténèbres ne se finisse.

Les Héros jouent le même TH, le même TT et la même Progression des Ténèbres et jouent leurs cartes en même temps. Les Bonus conférés par les Capacités des Héros n'affectent que les Héros de la même zone.

Sarcophage	Ossements d'un roi mort
Autel de la	Fragment de Kelemite

### Objectif

Les Héros doivent récupérer les 2 ingrédients pour rejoindre le monde des rêves et secourir Sarah.

### Récompense

Chaque Héros reçoit 1 Potion de Concentration.

### Résolution

A vos côtés se tient Sarah, royale en blanc, elle porte une lanterne brillant d'une telle force qu'elle repousse la grisaille du monde.

DÉPART



SAUT



DÉPART



ESCALADER



## ACTE 2 : LA LUMIÈRE DE LA CRÉATION

Devant vous se tient une femme en armure de cérémonie, une cape en lambeaux et une large épée qui semble osciller entre les plans d'existence. Elle se présente comme un Chevalier de l'Ordre du Crépuscule, "Il y a longtemps, nous avons été missionnés pour protéger le savoir collectif de l'humanité," elle semble triste, affligée par cette tâche, "mais nous sommes en train d'échouer... les Ténébres ont atteint les rêves et ont commencé à les changer. Nous avons toujours protégé les espaces entre les plans, mais maintenant, les cauchemars deviennent réels, capturant les âmes. Mais la lumière de la créativité d'un humain peut parfois tirer une âme de son sommeil et la tirer hors des Ténébres." La Twilight Knight se penche en avant, avec un sérieux que vous ne lui connaissiez pas, "Nous sommes en train de perdre, mais tout n'est pas fini. J'ai besoin du savoir de Sarah, et je ferai tout pour l'avoir. Il n'y a pas de décisions faciles. La facilité est la voie des Ténébres. Avec votre aide, nous en sauverons beaucoup, y compris Sarah, mais vous devez la convaincre de se donner à moi. Si elle ne le fait pas, je ne peux rien promettre..."

### Mise en Place

Placez toutes les Tuiles, Sarah est sur la Tuile du Bivouac. Chaque Tuile possède un groupe de Monstres Errants et un Piège. Vous ne trouverez ni Trésor, ni Or, ni Marchand.

Les Tuiles se déplacent lors de la Phase de Bilan. Placez les Héros de côté jusqu'à ce que les Tuiles soient réorganisées, puis placez -les à l'endroit où ils souhaitaient aller. Les Héros peuvent sauter vers la Tuile du Bivouac en la voyant disparaître au dernier moment. Les Héros peuvent se séparer.

### Rotation des Tuiles

Lancez un DD. Le résultat indique la ligne de Tuiles qui bouge horizontalement vers la droite (les 3 Attributs situés sur la même ligne déclenchent donc le même effet). La Tuile la plus à droite prends la place de la Tuile la plus à gauche.

Lancez un second DD. Le résultat indique la Tuile qui est échangée avec la Tuile située sur la même colonne (en dessous ou au dessus).

### Objectif

Trouver Sarah et la convaincre de vous aider.



### Récompense

Gagnez 5 Karma.

Tour	Bonus/Malus
1-2	+4
3	+2
4	+1
5	-1
6+	-2

### Résolution

Vous trouvez Sarah blottie sous un buisson dans le crépuscule gris de cet endroit. Sa forme passe continuellement de celle d'une petite fille à celle de Sarah. La peur a commencé à prendre le dessus, combattant son identité. Si vous ne vous dépêchez pas, la Sarah que vous connaissez pourrait être dévorée et sa conscience piégée dans ce monde de cauchemar pour l'éternité. Vous vous concentrez et essayez d'expliquer ce qui se passe, mais c'est difficile. Vous ne savez même pas si vous devez croire la Twilight Knight. Votre conflit interne se manifeste par le regard confus de Sarah. Finalement, sous sa forme d'enfant, elle vous dit qu'elle a peur et qu'elle ne veut pas vous aider.

## INTERLUDE:

D'une certaine manière, vous savez ce que vous devez faire. Il ne faut pas longtemps pour que la Twilight Knight vous trouve. Quand elle parle, c'est sans une once d'émotion, "Je dois l'avoir maintenant, le crépuscule vire déjà à la nuit." Elle lève son épée, "Alors, que choisissez-vous ?"

### Mise en Place

Les Héros peuvent choisir de tenter de convaincre Sarah de les aider, ou de la défendre contre la Twilight Knight (le combat a lieu sur la Tuile Bivouac de l'Acte 2). Si Sarah n'est pas convaincue, les Héros doivent également la défendre. Aucune carte ne peut être utilisée pour favoriser cette tentative, le seul modificateur qui s'applique dépend du nombre de Tours que les Héros ont mis à la retrouver.

Convaincre Sarah SR 8

### Récompense

**Succès :** Les Héros reçoivent le Titre et l'Équipement Twilight Sword

### Résolution

**Succès :** Convaincre, Sarah révèle une chandelle brillante. Elle rayonne vigoureusement. La lueur violette danse autour de vous et déjà vous êtes plus calmes. Vous regardez Sarah et la chandelle, et voyez qu'elle a repris sa forme adulte. Elle vous regarde, acquiesce et tend sa lanterne vers la Twilight Knight.

**Échec (Victoire) :** Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros et reçoivent l'Équipement Twilight Sword.

**Échec (Victoire) :** La Twilight Knight s'agenouille devant vous, battue. Elle semble triste et sa voix chargée de regrets, "Vous avez gagné mais c'est l'humanité qui a perdu. Cette bataille contre les Ténébres a lieu sur de multiples fronts et vous n'en voyez qu'un seul. Nous perdons du terrain rapidement et vous conservez l'une des seules armes pouvant changer cela. Nous nous reverrons et la prochaine fois, j'aurais ce que je veux." D'un coup, vous vous réveillez. Sarah est là aussi. Et elle est calme pour la première fois depuis que vous l'avez rencontré il y a plusieurs mois.

**Échec (Défaite) :** Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros.

**Échec (Défaite) :** "Pensiez-vous que j'allais abandonner ce que j'étais venue chercher ? Pensiez-vous garder une telle arme loin de moi ? Cette bataille contre les Ténébres est bien plus importante que vous ne l'imaginez. Vous n'êtes pas prêt pour la réalité du Crépuscule. Partez !" Vous vous réveillez. Sarah est là, muette. La peur dans ses yeux a encore grandi. Vous n'êtes même pas sur qu'elle vous reconnaisse.

## RÉCOMPENSES

Les Héros gagnent le Titre "Voyageur".

# Donnchadh

Les Crasseux avancent dans les Bois Noirs. Des milices ont été dépêchées le long de la Crique de Corbin pour tenir la ligne. Vous avez voyagé deux jours pour aider à la défendre.

## ACTE 1 : L'ÉPÉISTE LÉGENDAIRE

Non loin dans les bois, vous entendez la clameur d'un combat. Si les Crasseux ont progressé si loin, les Bois Noirs sont peut-être perdus. Vous vous ruez vers les bruits de combat. Dans la clairière, vous trouvez un épéiste achevant le dernier groupe de monstres. Il nettoie ses épées, se tourne vers vous et se fend d'une révérence, "Bienvenue, je suis Donnchadh." Après que vous vous soyez à votre tour présentés, il vous parle de son amour, trouvé puis perdu, et vous offre de l'aider à retrouver Clíodhna. "Ils l'ont enlevé à la Crique de Corbin et j'aurai beaucoup de mal à la secourir sans aide." Vous offrez votre aide et le conduisez vers un système de cavernes qui s'ouvre de l'autre côté en souriant, "Autant éviter de passer au travers de 2000 Crasseux."

### Mise en Place

Chaque Tuile possède un groupe de Monstres Errants de 4 Crasseux.

Donnchadh se déplace lors de l'étape d'activation des Alliés de la Phase de Bilan. Il se déplace de tous ses PM et inflige automatiquement 1 Dégât à 2 Spires adjacentes ou 2 Dégâts à 1 Capitaine.

### Objectif

Franchissez le tunnel.

### Récompense

Un Héros peut ajouter la carte Capacité Agent *Sacrifice* à son paquet.

### Résolution

"Je ne vous remercierai jamais assez pour m'avoir montré ce chemin sous les bois. Je dois admettre que je n'espérais pas traverser la crique de Corbin vivant. Maintenant, l'espoir enflamme mon cœur. Vous, mes amis, avez gagné la seule chose que je possède : mon savoir."



## ACTE 2 : LE PLUS GRAND TRÉSOR

Vous n'avez jamais vu un bretteur du calibre de Donnchadh. Il bouge avec une telle aisance que vous vous sentez patauds. Tout de même, sa méconnaissance des lieux lui aurait été fatale. Vous lui expliquez que les Crasseux sont sans doute dans les ruines de la Fièche de Lune-Luisante, "S'ils retiennent votre aimée quelque par, ce sera là. Il y aura beaucoup de gardes, pas seulement des Crasseux. Si vous le voulez, nous vous y conduirons."

### Mise en Place

Chaque Tuile 12x12 possède 2 Antres et 1 groupe de 3 Monstres Errants..

Pour atteindre l'étage suivant les Héros doivent réussir une Action hors-combat SR 7.

Donnchadh se déplace lors de l'étape d'activation des Alliés de la Phase de Bilan. Il se déplace de tous ses PM et inflige automatiquement 1 Dégât à 2 Spires adjacentes ou 2 Dégâts à 1 Capitaine.

### Objectif

Atteignez le sommet de la tour.

### Récompense

Chaque Héros gagne 1 Potion de Vitalité Majeure.

### Résolution

Alors que vous atteignez la cime, Donnchadh s'arrête. Devant vous se tient une femme aux cheveux blancs, portant une armure noire. Elle tient un couteau runique pressé contre la gorge d'une femme, que vous pensez être Clíodhna. "Arrête-toi épéiste. Tu peux peut-être me battre, mais tu y perdra lady Clíodhna." Un sourire sombre fend son visage, "Toutefois, ton amour peut survivre. Tu dois seulement danser et prêter serment. Qu'en dis-tu Donnchadh, sauveras-tu Clíodhna ou la tueras-tu ?



## ACTE 3 :

### CLAÍOMH DORCHADAS, L'ÉPÉE DES TÉNÉBRES

Alors que Donnchadh commence à ranger ses épées, la femme en noir l'arrête, "Ah, ah. Pas si vite, gentil toutou. Serais-tu assez aimable pour nous débarrasser de nos invités indésirables ?" Imperturbable, Donnchadh se tourne vers vous.

#### Mise en Place

Donnchadh doit être achevé avec la Capacité qu'il vous a enseigné.

#### Objectif

Vaincre Donnchadh.

#### Interlude

Il est battu, et se meurt à vos pieds. La femme en noir vous regarde avec curiosité, "Eh bien, voilà qui est intéressant." Horrifiée, Cíodhna commence à pleurer. Libérée, elle s'éloigne de l'Agent des Ténèbres inconnu et commence à chanter. Donnchadh se tourne vers vous, sa voix faiblissant, plein d'effroi, "Ne la laissez pas finir."

La femme en noir est prise de panique. Sa voix est forte et autoritaire, "N'utilisez pas la nécromancie ici ! Les pierres de cette tour vous combattront ! Mais il est trop tard. Cíodhna regarde Donnchadh, "N'importe quoi pour toi, mon amour."

Il n'y a pas de flash de lumière, pas de bruit mystique. Au dernier mot de l'incantation, Cíodhna s'effondre et Donnchadh se relève. Sa voix a changé, elle est sans émotion, "Ainsi, je suis devenu la Mort. Que les vivants ici présents rencontre mon maître."

#### Mise en Place

Les Tuiles 12x12 possèdent un groupe de Monstre Errants de 5 Iathi (1 Air, 2 Terre, et 2 Feu).

#### Objectif

S'enfuir de la tour.

#### Résolution

Vous ne savez pas ce qui est arrivé à Donnchadh et à son aimée. Vous savez seulement que vous êtes encore en vie. Leur amour peut-il tout justifier ? Vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'il vaut mieux la mort et le chagrin qu'une vie éternelle pleine de regrets. Vous n'avez entendu que des histoires à propos des Revenants. Ni vivant, ni mort. Sans émotion, agissant comme un agent de la Mort, Donnchadh est désormais au-delà de tout espoir, quelque chose de vraiment terrifiant.



DÉPART

SAUT



SAUT



SAUT



## RÉCOMPENSES

Les Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros.

# LA GRANDE ÉVASION

Certains jours sont gravés dans votre mémoire et aujourd'hui est un tel jour. La bonne fortune vous sourit. Peut-être finalement, êtes-vous devenu le Héros que vous avez toujours cherché à être. Par deux fois vous avez chargé en première ligne à Waconda, combattant des ennemis féroces, faisant face au destin. Vous avez vaincu la horde et assuré la victoire pour les plus faibles. Ce soir, auprès du feu, les muscles engourdis, vous avez gagné votre repos. La chaleur est bienfaisante. La nuit est noire. La fumée monte lentement. Vous vous sentez fatigué ... trop rapidement. La nuit commence à tourner. Dans la fumée, vous apercevez des visages de gens que vous avez connu, mais ils sont tordus et déformés. Vous tombez dans les ténèbres d'un cauchemar, poursuivis par des hordes d'amis que vous espériez avoir sauvés.

## ACTE I : SURPRISE !

Vous vous réveillez en prison. Les barreaux sont solides. Dehors, le tonnerre et la pluie frappent contre la pierre du mur qui à la fois vous protège et vous emprisonne. À côté de vous se tient une sauvage couverte de boue. Vous n'êtes pas sûr, mais elle semble nue. Quand elle vous voit remuer, elle recule et s'accroupit vers le mur commun de vos cellules, "Vous n'êtes pas très bien habillés, mais je pense que vous ferez l'affaire." Quand vous essayez de répondre, elle vous fait taire. Elle regarde alentours, cherchant des gardes. Quand elle se sent en sécurité, elle continue, "Je sais que vous venez d'arriver, mais êtes-vous prêts à partir ?" Avant que vous n'ayez répondu, elle commence à crier et s'effondre sur le sol.

#### Mise en Place

Le groupe de Monstres Errants requis est composé de 7 Sbières et d'1 Capitaine. Ignorez les icônes de Cache d'Or et de Marchand.

#### Objectif

S'enfuir de la Prison.

#### Récompense

Gagnez 2 Karma, 1 Potion d'Ombre, 1 Potion de Vitalité, et 1 Potion de Concentration.

#### Résolution

La sauvage se nomme Cyrddin. Apparemment, elle est enfermée depuis un certain temps. Ce n'est pas tant un vrai prison qu'un endroit où les gens fortunés envoient les fauteurs de trouble, "Si vous êtes là, c'est que vous avez causé des ennuis sérieux à quelqu'un." Elle sourit, "Vous êtes mon genre de personne..." Cyrddin coupe le couloir vers la droite et ouvre la première porte sur sa gauche. La pièce est pleine de coffres presque vides. Vous retournez, vous voyez votre nouvelle amie devant un coffre rempli d'armures ouvragées, épluchant sa carapace de boue. Apparemment, elle était nue ; vous vous retournez rapidement. Devinant vos pensées, elle répond à votre question muette, "Ils ont pris mes vêtements. Je devais faire quelque chose pour avoir chaud. Il fait froid la nuit dans la tour."



DÉPART

## ACTE 2 : MA COUPE EST VIDE

Cyrrdin, une fois nettoyée, n'a plus du tout l'air d'une sauvage. De part sa tenue, vous diriez qu'elle vient des Champs de la Lumière. "Vous avez deviné, je suis d'Arq. Je suis une Intendante des Lut'i. Je ne sais pas pourquoi j'ai été emprisonnée, mais je vais en découvrir la raison et regagner mon honneur. Si vous m'aidez à m'échapper, il sera votre."

### Mise en Place

Cyrrdin se déplace lors de l'étape d'activation des Alliés de la Phase de Bilan. Elle se déplace de 2 PM, et attaque un Capitaine en lui infligeant 2 Dégâts. Elle a 8 Vitalité et 5 Menace.

### Objectif

Sortez de la Tour.

### Récompense

Gagnez 2 Karma. Chaque Héros gagne 1 Potion de Vitalité Majeure et 1 Potion de Concentration.

### Résolution

Sortir de la tour fut plus difficile que prévu, mais quelque chose vous dit que le pire est à venir. devant vous s'étire un long corridor. L'appel guttural des misérables résonne le long du couloir, rebondissant de mur en mur, grandissant. Déjà, vous souhaitez ne pas être là. Le son vous assaille alors que vous vous tenez là, immobile, incapable d'avancer.



## ACTE 3 : RÊVE DE LIBERTÉ

Ce ne sera pas votre fin. Peu importe ce qui sortira de ces portes alors que vous sortez et passez au travers. Ils mourront, pas vous. vous devez en venir à bout. Il n'y a pas d'autre choix.

### Mise en Place

Les Tuiles n'ont pas de Pièges mais possèdent un groupe de 8 Monstres Errants. Lorsque les Héros entrent dans une nouvelle Tuile, le Mur pivote et le groupe de Monstres Errant pénètre par cette entrée.

### Objectif

S'enfuir du couloir.

### Résolution

La porte du château - à peine une grille dans le sol d'un lit de rivière asséché - vous mène vers la liberté du monde extérieur. L'air frais, en comparaison de l'air stagnant de la prison, souffle agréablement sur votre visage. Vous regardez autour de vous. Sur le sol, non loin de l'entrée, se trouve une boîte en bois. Vous vous penchez dessus. Vous la prenez de vos mains couvertes de sang et ouvrez le couvercle grinçant. Dedans se trouve une pierre de désert rouge. Cyrrdin, plein d'admiration, explique, "Quelqu'un savait que nous nous échapperions par là. Cette pierre ne peut venir que d'un endroit à Arq. Un endroit où je n'ai jamais été. C'est un désert lointain. Il est dit que la pierre rouge, l'oqua'a'qi, n'a jamais touché l'eau. Elle est formée dans le sang. Sa présence ici est un mystère pour moi mais..." Sa pause est brève, "Venez me trouver à la cité marchande, en bordure de ce que vous appelez les Champs de la Lumière; Trouvez un marchand du nom de La'nti. Dites-lui vos noms, elle fera le reste." Vous devançant, elle prend la pierre rouge et s'en va sans se retourner.



## RÉCOMPENSES

L'Archer DOIT prendre le Titre "Ranger de Fer et de Tristesse". Les autres Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros.

# CAMP WAONDA

Les Ténébres ont toujours voulu Camp Waonda, et maintiennent un état de siège permanent. Les vraies raisons de cette défense obstinée ont été oubliées. Depuis des générations, des jeunes hommes et femmes l'ont défendu. Le prix du sang est élevé à Waonda. Il y a ce sentiment croissant, parmi les peuples libres, que le prix est trop élevé. Qu'il serait préférable de l'abandonner aux Ténébres.

## ACTE 1 : LE SCEAU OUBLIÉ

Les Agents des Ténébres ont été repérés près du camp Waonda. Les murmures de leurs mouvements ont entraînés une forte agitation parmi le peuple. Les cris exhortant à quitter Waonda ne cessent de monter. Vous comprenez les réticences de la population, mais quelque chose en vous sent que ce serait une erreur. Vous décidez de faire quelques recherches, et essayez de savoir pourquoi Waonda est si important pour les Ténébres.

Là, dans le Jardin des Dieux Anciens, vous apercevez trois Agents des Ténébres à genoux; en train de parler dans le vide. Et lorsque le vide répond, c'est comme si votre âme se noyait. "Est-ce QU'EST-ce Est PRÊT ?". Vous ne savez pas qui est celui qui répond : "Tout." La réponse des Ténébres semble toucher ce monde. Ces mots semblent flétrir la flore : "AsSureZ-vOUs en. AuCUUn HéRos nE DOÏt rEsTer ici. Ma pRisOn dOÏt ÊTrE bRISée ...". Soudain, les trois agents s'écrient, "Nous ne sommes pas seuls !".

### Mise en Place

Aucune

### Objectif

Vaincre les Agents.

### Récompense

Gagnez 2 Karma, 2 Potions de Vitalité, 2 Potions de Concentration, et 2 Potions Anti-Venin.

### Résolution

Cela est-il réel ? Vous avez toujours pensé que les Ténébres existaient, mais jamais en tant qu'entité unique. Vous pensiez que c'était une force qui influence les choix des mortels. Vous ne savez pas ce que vous effraie le plus, que les Ténébres en ce moment même soient emprisonnées en-dessous de Camp Waonda, ou que les Ténébres au fond de leur prison puissent encore influencer le monde.



## ACTE 2 : L'APPEL DES HÉROS

Si les Ténébres assaillent Waonda dans deux jours, alors l'appel doit être lancé immédiatement. Vous devez rallier tous vos alliés. Camp Waonda ne doit pas tomber. Les Ténébres essayeront sans aucun doute de vous arrêter. Vous décidez de vous séparer pour augmenter vos chances d'en réunir le maximum.

### Mise en Place

Chaque Héros doit survivre à 1 aventure par lui-même en traversant 1 4x6 et 1 6x6. Un Héros survivant à son aventure permet à l'Allié associé de participer au *Combat Final*.

### Objectif

Retrouvez vos Alliés.

### Récompense

Gagnez 1 Karma par Héros vainqueur.

### Résolution

À l'intérieur de Waonda, vous attendez. Hors des murs, dans la noirceur de la forêt, les cris de mille et une façon de mourir vous appellent. Néanmoins à l'intérieur, dans la lumière dansante du feu de camp, vous vous asseyez avec vos amis en narrant d'épiques épopées. Chaque Héros, à son tour, partage un conte de cette grande aventure, les fanfaronnades, les trésors, et la gloire. Et là, près du feu, entourés de vos amis, vous riez.

Acolyte	Sir Acheron
Apprenti	Sarah la Mystique
Archer	Père Andrew
Brigand	Père Josh
Soldat	Marcus

## ACTE 3 : LE COMBAT FINAL

Ainsi, il est arrivé. Si vous gagnez aujourd'hui, les Ténébres resteront ensevelies dans cette prison. Si vous échouez, le monde est perdu.

### Mise en Place

Utilisez les caractéristiques des Alliés page 47.

### Objectif

Survivre.

### Résolution

C'est fait. Camp Waonda n'est pas tombé. Les Ténébres resteront une force éthérée. Un choix. Les choses nauséabondes reviendront, mais ils vous trouveront prêt. Cela ne fait que commencer.



## RÉCOMPENSES

Le Soldat DOIT prendre le Titre "Patrouilleur". Les autres Héros peuvent effectuer 1 modification sur leur Paquet de carte Héros.