BEAST

La Grande Chasse

Studio Midhall

Don't Panic Games

La Grande Chasse

Un terrifiant cauchemar se répand sur les Terres du Nord. Il désoriente les colons jusqu'à les rendre fous. Chargés d'enquêter sur cet étrange phénomène, Assar, Esmeria et Iona se dirigent vers la ville fantôme de Queenstown, où ils ne trouvent que mort et désolation. Ils découvrent alors petit à petit le mystérieux Oiseau-Roi et l'implacable machination menaçant non seulement leur survie, mais également celle de l'humanité tout entière.

De votre partie dépend l'avenir de toutes les Terres du Nord.

Règles d'or

Comme le jeu de base **BEAST**, **La Grande Chasse** *repose sur trois règles d'or :*

premièrement, les effets présents sur le matériel ou dans ce livret prévalent sur les règles du livret du jeu de base ;

deuxièmement, si les Chasseurs veulent espérer l'emporter, ils doivent coopérer – vous avez le droit de parler et de montrer vos cartes à vos camarades à tout moment ;

troisièmement, toutes les cartes défaussées sont considérées comme des informations connues, tous les joueurs peuvent donc consulter n'importe quelle carte défaussée à tout moment (à l'exception des cartes Déplacement).

Si vous découvrez ***BEAST***, prenez le temps de vous familiariser avec le jeu de base avant de vous lancer dans ***la Grande Chasse***. Jouez quelques parties afin d'être à l'aise avec les règles et les stratégies. Vous pouvez trouver des conseils disponibles sur **studiomidhall.com.**

Icône d'extension

Cette icône vous permet de repérer et de séparer le matériel de *la* ***Grande Chasse*** de celui du jeu de base. Bien que cette extension ait été conçue pour être combinée avec le jeu de base, vous pouvez également intégrer le matériel d'autres extensions, comme les ***Îles Dévastées***, mais cela pourrait créer des problèmes d'équilibrage.

L'Oiseau-Roi

Un frisson parcourt chaque être vivant atteint par un cauchemar qui s'abat sur les Terres du Nord. Effrayés et épuisés par le manque de sommeil, les colons racontent tous ce même mauvais rêve récurrent, leur entrée dans un palais où un banquet de chair putride les attend.

L'Oiseau-Roi se tient fièrement debout, drapé du ciel étoilé. Il promet d'offrir ce que tout le monde recherche : une chambre dans son palais des rêves, à l'abri des horreurs du monde extérieur.

Il vous suffit de vous soumettre…

Esmeria

Capitaine de la Grande Chasse

Esmeria est une enfant de la Maison Hjaltar, la plus puissante de l'Ancien Royaume, actuellement aux commandes de Queenstown.

Même parmi les Chasseurs, Esmeria n'a pas d'égal. Elle est une figure légendaire qui impose le respect et l'admiration. Elle fait preuve d'une cruauté sans limite envers les Bêtes qu'elle poursuit sans relâche et dont elle soutient le regard sans ressentir la moindre émotion.

Désormais, elle est Capitaine de la Grande Chasse avec une seule idée en tête : une détermination froide et profonde à abattre l'Oiseau-Roi.

FAQ

Voici les réponses à certaines questions que vous pourriez vous poser au fil de votre aventure.

Puis-je jouer l'Oiseau-Roi ou Esmeria dans le jeu de base ou avec *Les Îles Dévastées* ?

Oui ! Nous vous encourageons à jouer ces personnages même sans *la Grande Chasse.*

Dans **Murmures d'un Roi**, en tant que Chasseur, si je me déplace 2 fois et que mon premier déplacement passe par un lieu contenant de l'influence, est-ce que je la récupère ?

Oui. En tant que Chasseur, si vous vous déplacez 2 fois et qu'il y a de l'influence sur le lieu que vous atteignez grâce à votre premier déplacement, récupérez les jetons Influence et appliquez immédiatement les effets Enquêter sur les Rumeurs avant de procéder à votre second déplacement.

Dans **Un Rêve Vivace**, si l'Oiseau-Roi échoue à acheter Résurrection lors de l'étape d'amélioration, doit-on tout de même passer à l'étape 2 de la Nuit ?

Non. Dans ce cas-là, l'étape est déjà effectuée, passez directement à l'Aube.

Dans **Un Rêve Vivace**, que se passe-t-il si la Bête joue S'Adapter ou Inciter ?

Lorsqu'elle joue S'Adapter ou Inciter, Domaine du Souverain est activé par l'icône . La Bête choisit un Chasseur et celui-ci est considéré comme une invocation pour la résolution de la carte. Avec S'Adapter, la Bête peut ensuite se déplacer 1 fois, puisqu'il y a au moins une invocation sur le plateau. Avec Inciter, la Bête peut déplacer 1 fois le Chasseur ciblé comme s'il était une invocation.

Dans le chapitre **La Grande Chasse**, les colons précédemment tués par la Bête comptent-ils pour les objectifs de la Bête ?

Oui. Par exemple, si un colon a été tué lors de **Murmures d'un Roi**, la Bête n'a besoin de tuer que 3 colons de plus pour gagner.

Dans le chapitre **La Grande Chasse**, en tant que Bête, puis-je placer plusieurs jetons Influence sur un même colon ?

Non. Vous devez toujours les placer sur des colons différents, dans l'ordre d'éloignement croissant de la Bête.

Dans le chapitre **La Grande Chasse**, puis-je placer un jeton Influence sur un lieu où il y a déjà 3 jetons adverses ?

Non. Dès qu'il y a 3 jetons Influence de n'importe quelle couleur sur un lieu, vous ne pouvez plus en ajouter.

Dans le chapitre **La Grande Chasse**, si je retire un jeton Influence de la partie, puis-je tout de même activer les effets de la Constellation des Ténèbres ?

Oui. Vous activez les effets même si les jetons ne sont pas placés sur le plateau.

Pour **La Grande Inondation** ou **L'Ultime Conjuration**, que se passe-t-il si la carte Déplacement piochée ne correspond à aucun lieu ?

Considérez la carte piochée comme une carte Immobile.

Dans **Oracle des Abysses** et **Le Grand Nettoyage**, que se passe-t-il si la Bête doit être blessée alors qu'elle ne peut pas l'être ?

Durant ces chapitres, si la Bête doit recevoir la moindre , ignorez cet effet.

Dans **Le Grand Nettoyage**, la personne qui jouait Esmeria doit-elle jouer la Bête ?

Non. N'importe quel joueur peut incarner la Bête.

Dans **Le Grand Nettoyage**, puis-je déplacer un Chasseur en utilisant S'Adapter, Traverser ou Raccourci s'il se trouve sur le même lieu qu'un Changelin ?

Non. Le Changelin doit être déplacé ou tué pour que ce Chasseur puisse se déplacer.

Dans **Le Dernier Bastion**, si la tête Raaga reçoit trois blessures, quelle amélioration la Bête perd-elle ?

La tête Raaga n'est pas spécialement liée à des effets particuliers. La Bête ne perdra que le pouvoir de Raaga listé dans Les Trois Têtes.

Dans **Le Dernier Bastion**, si Eirtir ou Mendr meurt, la Bête perd-elle également les améliorations Colère d'Eirtir ou Fureur de Mendr de son plateau Personnage ?

Oui. Si les Chasseurs parviennent à abattre Eirtir ou Mendr, Raaga ne peut plus utiliser l'effet correspondant dans Les Trois Têtes et doit retirer les jetons Amélioration de son plateau Personnage.

Dans **Le Dernier Bastion**, Raaga dispose-t-elle vraiment de 6 points de santé alors que son plateau Personnage indique 5 ?

Oui, les Chasseurs doivent infliger un total de 6 blessures à Raaga, Eirtir et Mendr pour gagner.

Dans **Le Dernier Bastion**, puis-je placer un jeton Influence sur une colonie où aucun colon et aucun Chasseur n'est présent ?

Non. Si aucun colon et aucun Chasseur n'est présent dans la colonie la plus proche de vous, Armer les Canons ne peut pas être activé.

Dans **La Bataille Finale** et **Le Dernier Bastion**, si je me trouve sur une colonie sans colon, puis-je tout de même activer Alerte Générale ou Canons de la Maison Hjaltar en jouant moi-même une carte Compétence ?

Oui. Tant que vous restez sur cette colonie, vos équipiers ou vous pouvez activer Alerte Générale ou Canons de la Maison Hjaltar sur ce lieu.

Le jeu est beaucoup trop dur ! Impossible de gagner si on joue la Bête / les Chasseurs !

Consultez la section **Équilibrage** à la fin de ce livret (page 58). Vous y trouverez quelques conseils pour adapter la difficulté du jeu.

D'autres questions ?

Flashez le code QR pour rejoindre notre serveur Discord et poser directement vos questions aux développeurs !

Nouvelles Règles

Action Polyvalente : Une carte avec une icône d'Action Polyvalente peut être jouée soit comme une action rouge, soit comme une action bleue.

Lorsque vous jouez une action polyvalente, vous devez choisir immédiatement si vous la jouez en tant qu'action rouge ou bleue. Cette carte sera considérée de la couleur choisie pour les améliorations, effets de cartes ou tout autre effet qui serait déclenché en jouant une action d'une couleur particulière.

Prochaine Page : Lorsque vous remplissez les conditions correspondant à une icône Prochaine Page, rendez-vous à la page indiquée dans l'icône. Assurez-vous de toujours laisser ce livret ouvert sur deux pages.

La Bête joue une carte Compétence : Cette icône signifie qu'un effet est déclenché lorsque la Bête joue une carte Compétence. Cet effet est décrit dans les différents chapitres.

Un Chasseur joue une carte Compétence : Cette icône signifie qu'un effet est déclenché lorsqu'un Chasseur joue une carte Compétence. Cet effet est décrit dans les différents chapitres.

Jeton Influence : Ils servent à suivre la progression de certains effets. Ils sont généralement placés sur ce livret ou sur le plateau. Les règles spécifiques sont décrites dans les différents chapitres.

Invocations : Cette icône vous indique que les invocations peuvent bénéficier d'effets additionnels au cours de la partie. Les règles spécifiques sont décrites dans les différents chapitres.

Récompenses du Contrat : Certains chapitres présentent des récompenses spécifiques lorsque les joueurs atteignent les objectifs correspondants. Les récompenses sont attribuées lors de l'étape 1 de la phase Nuit.

Le Temps Presse : La plupart des chapitres présentent des effets se déclenchant à des moments spécifiques.

Pioches Équipement et Capacité Bestiale : Si l'une ou l'autre de ces pioches vient à s'épuiser, récupérez les cartes défaussées du type correspondant et mélangez-les pour créer une nouvelle pioche.

Passer d'un chapitre à l'autre : Lorsque vous passez d'une page à l'autre et que vous changez de chapitre, vous devez **laisser le jeu tel qu'il est**. Le matériel présent sur le plateau central, les plateaux Personnage et les cartes que chaque joueur a en main doivent rester **inchangés entre les chapitres**, à moins que ce livret ne vous **indique clairement le contraire**. Les autres règles et étapes de la mise en place s'appliquent toujours.

Nouveau Matériel

Plateau Personnage de l'Oiseau-Roi

Plateau Personnage d'Esmeria

Cartes Compétence de l'Oiseau-Roi

Cartes Compétence d'Esmeria

Pion Personnage de l'Oiseau-Roi

Pion Personnage d'Esmeria

3 pions Rêveur

30 jetons Influence

10 jetons Empreintes de l'Oiseau-Roi

Campagne

Ce livret est l'équivalent d'un grand contrat narratif couvrant l'ensemble de la campagne. *La Grande Chasse* vous promet une expérience de jeu unique où l'issue de chaque chapitre va modeler votre progression dans l'histoire et définir la prochaine page que vous ouvrirez dans ce livret.

Avant de commencer

Vous devez impérativement constituer un groupe de 4 joueurs pour jouer la Grande Chasse. L'ensemble de la campagne dure entre 4 et 6 heures. Vous pouvez la jouer en une seule fois ou vous arrêter entre deux chapitres.

Vous êtes quatre et prêts à vous lancer 08

Scannez le code QR
pour écouter
le début de l'histoire.

Murmures d'un Roi

Le corridor est bondé et humide. La lueur de la lune filtre à travers une épaisse couche de nuages, créant des ombres nébuleuses sur les murs de pierre. L'atmosphère est pesante, sinistre, bien que personne n'ose le faire remarquer. Hommes et femmes avancent en silence le long du vestibule, jusqu'à une grande salle à manger où un immense buffet les attend. L'espace d'un instant, les étoiles vous semblent plus proches, plus belles que jamais. Un roi est assis face à la foule. Il semble vêtu du ciel lui-même, comme drapé d'un voile obscur parsemé de corps célestes, alors que des corps terrestres pourrissent dans les bols et les assiettes répartis sur les différentes tables.

Lorsque la salle est pleine, le roi se lève de son trône et incite ses invités à manger. Ils s'assoient et contemplent le festin qui les attend lorsqu'un songe les traverse, tous en même temps. Quelque chose les attend, qu'ils le veuillent ou non. Quelque chose les attend, et le roi leur amènera. Quelque chose les attend, et le roi leur amènera. Quelque chose les attend.

Quelque chose les attend…

Assar se réveille en sursaut, une imposante chevelure en bataille lui cachant la lumière du soleil levant. « Tu l'as encore fait, n'est-ce pas ? » lui demande Iona. Elle se penche vers lui et pose la main sur son front. De l'autre côté de la pièce, Esmeria rassemble ses affaires.

« Tu vérifies si j'ai de la fièvre ? » demande Assar. Malgré les cauchemars, il n'a pas perdu le sourire.

« Tu murmurais encore, répond Iona. Esmeria aussi. La première fois que j'ai fait ce rêve, je ne m'en suis pas inquiétée. Mais plus je le fais… »

Elle s'interrompt. Un frisson parcourt son corps, de la tête aux pieds. « Je ne sais pas combien de temps je vais tenir. Je ne dors presque plus.

— Je sais », dit Assar. Il se redresse et se frotte le visage avant de se lever pour profiter de la chaleur des premiers rayons du soleil. Il sait qu'elle a d'autres questions. Mais il sait également qu'il n'a pas vraiment de réponses à lui fournir.

« À quoi avons-nous affaire ? » demande finalement Iona.

Assar ouvre la bouche, mais aucun mot n'en sort. En tant que Chasseur expérimenté, plus que cinquantenaire, Assar sait qu'on ne peut pas prétendre connaître un ennemi tant que l'on ne s'est pas retrouvé face à lui ; que l'on ne peut pas prétendre savoir comment tuer une créature tant qu'elle n'agonise pas dans son sang.

« Il y a bien des rumeurs… répond-il en attrapant son sac. Seulement des rumeurs.

— Que disent-elles ? questionne Iona, prête à partir.

— Rien d'intéressant », assène Esmeria. Elle s'approche d'Iona et lui tape dans le dos. « Ce n'est qu'un cauchemar, rien de plus. » Puis, les yeux rivés sur les fortifications de Queenstown, elle ajoute : « Il faut y aller. La Maison Hjaltar pourrait nous reprocher d'être en retard. »

Assar acquiesce et lui emboîte le pas, laissant Iona en arrière.

Le groupe marche sous un ciel calme. Le paysage qui les entoure est magnifique, mais Assar le regarde à peine. À mesure qu'ils approchent de Queenstown, les cauchemars se font plus obsédants. Les murmures qui inquiètent tant Iona pourraient finir par la rendre folle. Hier encore, Assar et Esmeria découvraient le corps d'une jeune femme, soigneusement allongée dans un sac de couchage à l'abri d'un grand arbre. Lorsqu'Assar se pencha pour vérifier si elle respirait encore, il entendit des murmures, des obscénités qui le firent reculer, alors que les yeux de la jeune femme roulaient frénétiquement dans leurs orbites, comme si elle rêvait encore.

Avant de partir, Esmeria avait préventivement arraché la langue et les yeux du cadavre.

Ils marchent un long moment sans dire le moindre mot. Mais lorsque le groupe approche des portes de Queenstown, Esmeria dit calmement : « Parfois, je ressens sa présence.

— Moi aussi, répond Assar.

— Non, je veux dire… Comme s'il était vraiment là, reprend Esmeria. Je vous ai entendu parler de vos cauchemars avec Iona. Les miens sont… différents. Il n'y a jamais personne. Il y a un festin, mais je suis seule avec la Chose des Étoiles.

— Comme tu l'as dit toi-même, ce n'est qu'un cauchemar, rien de plus, ironise le Chasseur.

— Ne te fous pas de moi. Cette chose existe vraiment. C'est juste… Je ne sais pas. Je ne veux pas effrayer Iona. Il ne faut pas qu'elle perde la tête. J'ai besoin d'elle ici, dans le monde réel.

— Et moi, alors ? » Assar relève la tête et croit apercevoir un sourire sur le visage d'Esmeria.

« Parfois, je me demande encore si ton âme n'est pas restée coincée dans l'Ancien Royaume, plaisante-t-elle.

— Au moins un point sur lequel nous sommes d'accord. »

Lorsqu'ils arrivent enfin à Queenstown, les portes sont grandes ouvertes, telle une gueule béante. Aucun garde en vue. Assar s'approche d'une fillette hagarde. Il lui suffit de la voir pour comprendre qu'elle essaie encore d'échapper à ses rêves.

« Où sont-ils passés ? » demande Iona avant de s'approcher. Lorsque la fillette baisse les yeux, Iona s'agenouille et lui caresse délicatement la joue. « Petite, où sont tes parents ?

— Je ne sais pas, répond-elle. Ils m'empêchent de dormir. Ils parlent toute la nuit. Parfois, ils murmurent, mais d'autres fois, c'est si fort…

— Tes parents, dit Esmeria, ou qui que ce soit d'autre. Il faut qu'on les voie. »

Ils attendent un moment, laissant à la fillette le temps de rassembler ses pensées. Elle finit par pointer le palais du doigt. Une légère fumée s'échappe de l'une de ses fenêtres. « Les masques », crie l'enfant en s'échappant avant qu'ils ne puissent lui demander de quoi elle parle.

Le groupe se dirige vers le palais et ses tours pointues. Il arrive devant une imposante porte en bois, une entrée secondaire donnant manifestement sur un poste de garde. Assar tend l'oreille, mais il n'entend rien. Les Chasseurs entrent sans faire de bruit.

« Avancez sans moi », dit Esmeria, une fois à l'intérieur. Elle se penche vers l'ouverture de la porte qu'ils viennent de franchir. « Je vous rattrape. Je veux être sûre qu'on n'est pas suivis. On était trop exposés dans la cour, je n'aime pas ça. Cette fillette ne m'inspire pas confiance. »

Assar acquiesce et Iona prend les devants alors qu'ils se dirigent vers l'intérieur du palais. Ils parcourent plusieurs couloirs sans rien voir ni rien entendre. Le Chasseur s'arrête de temps en temps pour observer les traces au sol. Il finit par découvrir un masque de cuivre, à moitié cassé et taché de sang. Plus loin, ils trouvent le corps d'un homme, mutilé et défiguré, ses yeux exorbités laissant deviner qu'il est mort dans d'atroces souffrances.

Assar s'agenouille pour étudier le corps, mais avant qu'il ait pu analyser ses différentes contusions et lacérations, il croit détecter un mouvement du coin de l'œil. Il n'y prête d'abord pas vraiment attention, mais, lorsque cela se reproduit, il lève la tête et voit quelque chose bouger par une porte ouverte.

Iona et lui s'accroupissent et s'approchent rapidement. Ils réalisent alors qu'ils viennent d'atteindre le cœur même du palais. Assar jette un œil et ralentit sa respiration, tandis que son alliée prépare son arbalète. Une montagne de cadavres encombre la chambre de la reine, entourée de dizaines d'hommes et de femmes portant des masques de cuivre.

Un bras s'extrait de la pile de corps en même temps qu'une voix : « S'il vous plaît ! Je vous en prie, épargnez-moi ! S'il vous plaît ! »

Avant que les deux Chasseurs aient pu faire le moindre geste, un homme masqué se précipite et enfonce son poignard dans l'un des yeux du malheureux garde. Il hurle avant d'agoniser, son bras retombant lentement au sol.

« Ils ont été massacrés, laisse échapper Assar. Il faut qu'on… »

Un gargouillis dans son dos l'interrompt ! Il se retourne et découvre Esmeria derrière une personne masquée, son couteau traçant une ligne de sang sur le cou de sa victime alors qu'elle en étouffe les cris de son autre main. Elle relâche lentement le corps qui s'étale au sol dans une mare de sang.

« Le palais est presque vide, dit la Capitaine en essuyant le sang de sa lame. Mais celui-ci vient de ce couloir. Il surveillait l'une des cellules.

— Quelqu'un d'important ? demande Iona.

— Je ne sais pas, répond Esmeria, je n'ai pas vu son visage. »

Assar pointe la chambre de la reine alors qu'Esmeria s'approche. Ils se contentent d'observer un moment les personnes masquées qui continuent de poignarder les mourants. Assar doit prendre sur lui pour ne pas se précipiter dans la pièce en dégainant son épée, conscient que ce serait trop risqué pour lui et pour ses camarades. Les masques sont clairement trop nombreux.

« La reine, murmure Iona quelques instants plus tard, au moment où une personne masquée jette une femme au sol. Elle est encore en vie.

— Là-haut, dit Esmeria. Regardez la fenêtre au-dessus des masques. »

Assar ne voit d'abord que le mur taché de sang. Puis, lorsqu'il s'habitue à la lumière du jour, il aperçoit les étoiles se détacher du ciel du nord comme des grains de poussière en suspension. Sauf que ces étoiles se positionnent de telle sorte qu'elles dessinent une chose… la chose qui hante leurs cauchemars.

« "Ce n'est qu'un cauchemar, rien de plus", hein ? » souffle Assar, espérant que la prédiction d'Esmeria se confirme.

Celle-ci retient Iona par le bras alors qu'elle allait entrer dans la chambre. « Non ! ordonne-t-elle. Laisse Assar s'occuper des masques. Ressors et contourne par l'est, je passe par l'ouest. On se retrouve au nord. Notre véritable ennemi descend du ciel. »

La Grande Chasse

par Aron Midhall, Elon Midhall,
Assar Pettersson & Albin Larsson

Écrit par Joshua Green

Illustré par Aron Midhall

Graphisme par Gabriel Jacobi

Carte Terres du Nord

Personnages

La Grande Chasse est conçue pour 4 joueurs. Les Chasseurs sont Assar, Iona et Esmeria. La Bête est L'Oiseau-Roi Naissant.

Chacun choisit un personnage avant de commencer. Assar joue en premier, suivi d'Iona, puis d'Esmeria.

Mise en Place

Préparez une partie normale de BEAST. *Ce livret remplace le contrat.*

Placez un Rêveur dans Queenstown et infligez 1 au présent sur ce lieu.

Placez l'Oiseau-Roi Naissant à deux lieux au nord de Queenstown.

La Bête n'a pas droit à ses deux déplacements habituels lors de la mise en place.

Placez Assar sur Queenstown, Esmeria sur un lieu à l'ouest et Iona sur un lieu à l'est de Queenstown.

L'Oiseau-Roi Naissant commence avec 2 et chaque Chasseur avec 1 . Au fur et à mesure des chapitres, la Bête gagne des récompenses lorsqu'elle tue des .

Il est temps de vous lancer ! 14

Temps de Jeu

Moyen

Mise en Place

Placez un jeton Influence sur chaque emplacement du Palais des Rêves.

L'Oiseau-Roi Naissant se déplace 1 fois, puis passez directement à l'Aube.

Dans ce chapitre, les Chasseurs enquêtent sur les rumeurs au sujet de l'Oiseau-Roi dans le but d'en apprendre un maximum sur lui, voire de l'abattre avant même qu'il ne puisse se réincarner. L'Oiseau-Roi, de son côté, cherche à étendre son influence sur les Terres du Nord et à invoquer un maximum de Rêveurs. Mais surtout, il doit tuer suffisamment d'animaux pour pouvoir se réincarner.

Répandre le Rêve : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, la Bête retire 1 du Palais des Rêves et la place sous le colon le plus proche d'elle. Puis, la Bête bénéficie immédiatement de l'effet correspondant du Palais des Rêves.

Le Rêve se Diffuse : Lorsqu'une seconde est placée sous le même , placez un Rêveur sur ce lieu.

Chaque colon ne peut faire apparaître qu'un seul Rêveur.

Enquêter : Lorsqu'un Chasseur entre sur un lieu contenant au moins une , retirez toutes les de ce lieu et placez-les sur une ou plusieurs Rumeurs. Lorsque tous les d'une Rumeur sont remplis, appliquez immédiatement son effet.

Palais des Rêves

	Gagnez 1 .	Gagnez 1 Capacité Bestiale.	Déplacez-vous 1 fois.	Piochez 1 carte Action écartée.

Rumeurs

Déplacez 1 Chasseur sur n'importe quelle .	Chaque Chasseur dans le secteur de cette peut se déplacer 1 fois.	Révélez la dernière carte Déplacement jouée.
Chaque Chasseur proche gagne 1 .	Gagnez 1 Équipement.	Déplacez-vous 1 fois et gagnez 1 .

Si l'Oiseau-Roi n'est pas Réincarné à la fin de la première Nuit, il meurt.

Objectif des Chasseurs : L'Oiseau-Roi est mort. 16

Objectif de la Bête : Acheter Résurrection avant la fin de la Nuit. 20

Au début de la Nuit ou lorsque la Bête meurt, les Chasseurs peuvent retirer des des Rumeurs. Pour chaque retirée, 1 Chasseur gagne 1 .

Un Rêve Vivace

Le ciel est intact.

Assar s'agenouille devant le Roi des Étoiles, non sans remords. Cette entité a enfin pris forme, mais elle est translucide et vacille avec la brise. Le Chasseur ne peut pas s'empêcher de penser qu'il observe une partie de l'univers, que ce Roi des Étoiles a véritablement le ciel en lui. Il pourrait passer des heures à contempler ce corps scintillant. Cette créature a effectivement quelque chose de magnifiquement envoûtant, comme si elle était profondément bonne mais incomprise, à l'instar des grands prédateurs de l'Ancien Royaume. Si seulement…

« Assar ! » Iona l'interpelle au loin.

Il se retourne. Iona est agenouillée au-dessus du corps d'Esmeria, le visage crispé par l'angoisse.

Assar se redresse et se précipite vers la Capitaine. Ses yeux roulent frénétiquement, grands ouverts, et sa langue pend hors de sa bouche. En sortent également des murmures inintelligibles qu'Assar, malheureusement, a déjà bien trop souvent entendus ces dernières semaines.

« Qu'est-ce qui lui arrive ? demande Iona, en tenant la tête d'Esmeria pour éviter qu'elle ne frappe le sol.

— Elle rêve, lui répond-il en gardant un œil sur leur ennemi déchu. Il se passe quelque chose… Quelque chose… »

Esmeria revient à elle et inspire profondément, comme si elle manquait d'air, en s'accrochant à Iona. Sur le coup, Assar pense qu'elle va les tuer tous les deux, ne doutant pas un instant qu'elle pourrait facilement y parvenir. Cependant, son corps et son visage se détendent presque aussitôt, ses yeux se referment lentement alors que des oiseaux les survolent en sifflotant.

« Ce n'est pas terminé, dit-elle enfin. Il nous appelle. Les appelle. Il incite les Rêveurs à se réveiller, à le réveiller.

— Comment ? » l'interroge Assar en l'aidant à se relever. Elle secoue la poussière qui recouvre son armure avant de rengainer son épée.

« J'ai vu… » Elle s'interrompt. Assar comprend qu'elle essaie de rassembler ses pensées, comme toute personne le fait lorsqu'elle essaie de se rappeler un rêve. « Il y avait un corps, écartelé et déchiqueté. Une femme broyait des morceaux du corps avec un mortier et un pilon, les mélangeait avec des herbes cueillies dans les grottes sombres, un endroit où l'on ne voit jamais la lumière du jour, à l'écart de notre monde. » Elle frissonne avant de reprendre. « Cette… femme était installée près de notre ennemi, le Roi des Étoiles. Elle faisait des allers-retours entre le cadavre et lui. Elle semblait lui donner forme. Une forme tangible, différente de ce qu'il est… ou ce qu'il était. »

Assar se retourne de nouveau vers la Bête. Il plisse les yeux pour inspecter au mieux cet être vacillant comme une bougie sur le point de s'éteindre. « Tu penses qu'ils essaient de le ramener à la vie ? » demande Assar en se retournant vers Esmeria.

« Je n'en suis pas sûre, lui répond-elle. Je ressens… de la peur lorsque je rêve. De ma part, mais également de la sienne. Il transpirait la peur. J'ai l'impression que la mort l'effraie.

— Nous devons nous appuyer là-dessus, dit Iona. S'il incite les Rêveurs à le ramener à la vie, nous devons les arrêter. Les empêcher d'accomplir tout rituel en ce sens. »

Les deux Chasseurs regardent leur Capitaine, dont les yeux ne quittent plus le corps de leur ennemi. « Guide-nous Esmeria, lui demande Assar après un moment. Dis-nous ce que nous devons faire. »

18

Temps de Jeu

Court

Mise en Place

Mettez de côté le plateau Personnage de l'Oiseau-Roi ainsi que tous ses , , cartes Capacité Bestiale en main et animaux et colons qu'il a tués. Défaussez toutes ses .

Transformez Vintervik, Fort Bleakmoore et le Port de Lovar en .

Retirez tous les Rêveurs du plateau central, puis remplacez le pion de l'Oiseau-Roi par un Rêveur. La Bête joue maintenant en tant que Dernier Rêveur, avec les cartes Compétence de l'Oiseau-Roi et 1 . Le Dernier Rêveur n'a pas de plateau Personnage. Il est considéré comme une Bête et non comme une invocation. Il peut se déplacer 2 fois lors de la mise en place, mais n'a pas le droit de commencer ce chapitre sur une .

Placez 1 sur chaque emplacement du Sommeil de Roi, puis passez directement à l'étape 2 de la Nuit.

Dans ce chapitre, les Chasseurs pistent le Dernier Rêveur pour empêcher le retour de l'Oiseau-Roi. La Bête peut contrôler les Chasseurs lors de leur tour, elle cherche un lieu sûr pour que l'Oiseau-Roi puisse se réincarner.

Réveil Royal : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, le Dernier Rêveur retire 1 du Sommeil du Roi et la place sur la dernière carte Déplacement jouée. S'il n'y a aucune carte Déplacement en cours, placez-la sous le pion du Dernier Rêveur.

Domaine du Souverain : Lorsque le Dernier Rêveur joue , il peut révéler la main d'un Chasseur et jouer l'une de ces cartes comme s'il était le Chasseur. Cette carte n'est pas défaussée. Lors de cette action, le Chasseur ciblé est considéré comme une invocation, il peut donc infliger des dégâts aux autres Chasseurs.

Poursuite Onirique : Lorsqu'un Chasseur entre sur un lieu contenant 1 , ou qu'une est révélée et que la carte Déplacement correspondante a 1 sur elle, placez cette sur n'importe quel emplacement de la Piste du Spectre.

Le Sommeil du Roi

Déplacez-vous 1 fois.	Les ne révèlent pas les .	Gagnez 1 Capacité Bestiale.	Déplacez-vous 1 fois.

Piste du Spectre

Un autre Chasseur peut se déplacer 1 fois.	Gagnez 1 .	Révélez la dernière carte Déplacement jouée.	Un autre Chasseur peut se déplacer 1 fois.

Si le Dernier Rêveur n'a pas rempli son objectif à la fin du premier Jour, il meurt.

Objectif des Chasseurs : Le Dernier Rêveur est mort. 26

Objectif de la Bete : La Bête commence son tour à Vintervik, à Fort Bleakmoore ou au Port de Lovar. 22

La Grande Chasse

L'Oiseau-Roi Réincarné

Les étoiles se brouillent.

Assar se redresse, épuisé comme jamais il ne l'a été, alors qu'Iona s'agenouille pour reprendre son souffle. Esmeria reste debout, le regard fixé sur leur adversaire.

« Que faisons-nous maintenant ? » demande la jeune Chasseuse. Mais personne ne l'écoute. Ses camarades regardent le monde changer, alors que le ciel et tous ses composants sont emportés dans un tourbillon infini. Les constellations se défont, des planètes lointaines se débarrassent de leurs lunes en changeant d'orbite.

« Encore un rêve ? demande Assar. Leur lumière devrait mettre des années à nous atteindre… »

Il aperçoit alors une autre constellation à la dérive qui illumine le ciel sur son passage. Ce qui se passe autour d'eux est d'une beauté troublante. Les étoiles, qui n'étaient jusqu'alors qu'un voile nocturne de poussières célestes, sont plus brillantes que jamais. Derrière elles, les couleurs des zones les plus éloignées du cosmos se mélangent et explosent dans la lumière du jour.

« Six, dit Assar.

— Hein ? demande Esmeria.

— Six étoiles entrent en collision. J'ai… J'avais lu quelque chose à ce sujet. Regarde comme elles s'alignent. »

Ils continuent d'observer le ciel, désormais d'un rouge profond. Une constellation de soleils entrant en collision s'est formée au-dessus d'eux. Ils ressemblent à des yeux rouges entourés d'anneaux de poussière d'étoiles.

« On devrait se mettre à l'abri, dit Iona. On devrait… »

Une explosion silencieuse l'interrompt. Le monde bascule dans les ténèbres.

Avec ses mains, Assar cherche un appui dans l'obscurité pour garder l'équilibre. L'atmosphère virevolte et danse frénétiquement autour de lui. Quelque chose lui tape dans la nuque et s'y accroche. Il parvient à l'attraper et la brandit dans l'obscurité.

Le ciel est fendu d'éclairs qui parviennent à traverser l'épaisse couche de ténèbres qui s'est abattue sur eux. Grâce à cette lumière inconstante, Assar découvre que la plume qu'il vient d'attraper, très similaire à une plume de corbeau, est loin d'être la seule à tomber du ciel. Elles convergent toutes vers le même endroit.

La lumière du jour revient avant même que le Chasseur n'ait pu prononcer le moindre mot. Il a toujours la plume noire à la main lorsqu'Esmeria s'approche de lui. « L'Oiseau-Roi », lui dit-il. Il baisse le bras et croise le regard de sa Capitaine.

Loin d'être impressionnée, elle affiche une froide détermination.

« Iona, viens vite », appelle-t-elle en jetant son barda au sol. Elle fouille à l'intérieur, les sourcils froncés par la concentration.

« Je suis là. Tu sais ce qui se passe ?

— Bien sûr que non, lui répond Esmeria. Assar, peux-tu me dire ce que les Chasseurs de l'Ancien Royaume auraient utilisé s'ils avaient croisé quelque chose qu'ils ne pouvaient pas tuer, mais qu'ils devaient tuer quand même ?

— De la poudre de Glim, renseigne l'intéressé. Mais je ne pense pas qu'on en ait ramené de l'Ancien Royaume. »

Esmeria se relève, prend un carreau du carquois d'Iona, puis s'agenouille et ouvre deux petites fioles. « La Maison Hjaltar en a apporté plus qu'assez. » Elle plonge d'abord le fer du carreau dans une pâte collante avant de le recouvrir d'une petite couche de poudre.

« Une Grande Chasse, opine Assar. Dans l'Ancien Royaume, une Grande Chasse était ordonnée lorsqu'une flèche enduite de poudre de Glim illuminait le ciel.

— Mais… il fait jour, remarque Iona. Qui verra ça ? »

Esmeria se redresse et donne le carreau à Iona. « Par ici », lui dit-elle en pointant un grand arbre aux branches tordues comme si elles ne savaient pas dans quel sens pousser, et dont les feuilles pendent jusqu'au sol. « Tire-lui dessus avec ton arbalète. Bien au milieu. L'impact avec le bois sera suffisant. Ça sera visible depuis les tours de Queenstown. Ça va produire une lumière telle que les Terres du Nord n'en ont jamais vu. »

Iona arme son arbalète et vise l'arbre au moment où un petit oiseau vient se poser sur sa cime. Elle tire.

L'arbre éclate en mille morceaux, comme une poterie qu'on briserait. Une lumière surnaturelle se diffuse devant eux, les obligeant tous les trois à protéger leurs yeux.

« Ainsi soit-il, commente Assar en écartant légèrement les doigts afin d'apercevoir l'arbre flamboyant.

— La Grande Chasse, annonce Esmeria en se retournant.

— Les autres Chasseurs vont nous rejoindre, Capitaine. Ils nous aideront à tuer l'Oiseau-Roi une bonne fois pour toutes », ajoute Iona en posant son arbalète sur son épaule, l'image de l'arbre encore gravée dans sa rétine.

24

La Grande Chasse

L'Oiseau-Roi est encore en vie

Alors que le Dernier Rêveur franchit la porte de la ville, un carreau vient s'y planter. La lune éclaire délicatement la colonie endormie, d'où montent soudainement des hurlements.

Assar jette son épée au sol, frustré, et se met à faire les cent pas. « On a été trop lents », rumine-t-il. Une étrange énergie semble s'élever de derrière les remparts. Elle est presque imperceptible, mais envahit l'obscurité avant de se répandre sur le monde, telle une couverture.

« Ils le ramènent, annonce Esmeria, dépitée. J'en suis sûre. Les autres Rêveurs… Ils massacrent des innocents, les démembrent et… » Sa voix déraille lorsque de nouveaux cris déchirent la nuit.

« Il faut agir, intervient Iona. On fonce dans le tas. On sauve ceux qui peuvent encore être sauvés et on stoppe ce rituel morbide.

— C'est du suicide, dit Assar, accroupi, la tête entre ses deux mains.

— Iona, viens vite », dit Esmeria en jetant son barda au sol. Elle fouille à l'intérieur, les sourcils froncés par la concentration.

« Que se passe-t-il ? lui demande l'intéressée. Tu as un plan ?

— Pas vraiment, répond Esmeria en se tournant vers Assar. Peux-tu me dire ce que les Chasseurs de l'Ancien Royaume auraient utilisé s'ils avaient croisé quelque chose qu'ils ne pouvaient pas tuer, mais qu'ils devaient tuer quand même ?

— De la poudre de Glim, révèle-t-il. Mais je ne pense pas qu'on en ait ramené de l'Ancien Royaume. »

Esmeria se relève, prend un carreau du carquois d'Iona, puis s'agenouille et ouvre deux petites fioles. « La Maison Hjaltar en a apporté plus qu'assez. » Elle plonge d'abord le fer du carreau dans une pâte collante avant de le recouvrir d'une petite couche de poudre.

« Une Grande Chasse, opine Assar. Dans l'Ancien Royaume, une Grande Chasse était ordonnée lorsqu'une flèche enduite de poudre de Glim illuminait le ciel. Mais il nous faut du feu.

— Je m'en occupe, dit Iona pendant qu'Esmeria poursuit ses préparatifs. Donne-moi ta lanterne, je vais trouver du bois.

— Attends ! » Esmeria se redresse et donne le carreau à Iona. Elle pointe un grand arbre aux branches tordues comme si elles ne savaient pas dans quel sens pousser, et dont les feuilles pendent jusqu'au sol. L'obscurité lui donne une allure étrange, comme une main dont tous les doigts seraient cassés. « Tire-lui dessus avec ton arbalète. Bien au milieu. L'impact avec le bois sera suffisant. Ça sera visible depuis les tours de Queenstown. Tout le monde le verra. Ça va produire une lumière telle que les Terres du Nord n'en ont jamais vu. »

Iona arme son arbalète et vise l'arbre au moment où une chouette s'en échappe.

Elle tire.

L'arbre éclate en mille morceaux, comme une poterie qu'on briserait. Une lumière surnaturelle se diffuse devant eux, repoussant les ténèbres et les obligeant tous les trois à protéger leurs yeux.

« Ainsi soit-il, commente Assar en écartant légèrement les doigts afin d'apercevoir l'arbre flamboyant.

— La Grande Chasse, annonce Esmeria en se retournant.

— Les autres Chasseurs vont nous rejoindre, Capitaine. Ils nous aideront à tuer l'Oiseau-Roi une bonne fois pour toutes », ajoute Iona en posant son arbalète sur son épaule, l'image de l'arbre encore gravée dans sa rétine.

24

Temps de Jeu

Long

Mise en Place

Empilez autant de et de qu'indiqué sur chaque emplacement de la Constellation des Ténèbres.

Si l'Oiseau-Roi a acheté Résurrection à la fin de la Nuit précédente :
Passez immédiatement à l'Aube.

Si le Dernier Rêveur est encore en vie :
Il devient une invocation. La Bête reprend le plateau Personnage de l'Oiseau-Roi, face Réincarné visible, avec tout le matériel mis de côté. Il retire toutes les de son plateau Personnage.

Placez son pion sur le même lieu que le Dernier Rêveur.

L'Oiseau-Roi conserve tout le matériel gagné par le Dernier Rêveur.

Passez directement à l'étape 2 de la Nuit.

Rêve Crépusculaire : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, la Bête retire 2 de la Constellation des Ténèbres et les place séparément sur les 2 les plus proches. Lorsque toutes les sont retirées d'une Étoile, appliquez immédiatement son effet.

La Grande Chasse : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, un Chasseur retire 1 de la Constellation des Ténèbres et la place sur le le plus proche. Lorsque toutes les sont retirées d'une Étoile, appliquez immédiatement son effet.

Ils Vénèrent votre Venue : S'il y a plus de que de sur un , il ne révèle plus les sur son lieu. Si un lieu atteint 3 , placez-y un Rêveur.

Combattre son Influence : S'il y a plus de que de sur un , toutes les proches sont révélées en permanence. Si un atteint 3 , transformez-le en .

Guerre Civile : Si un lieu a 3 jetons Influence **du même camp**, vous ne pouvez plus lui ajouter de jetons. Placez les jetons suivants sur le le plus proche, ou le suivant si celui-ci a déjà atteint sa limite (et ainsi de suite). Si aucun ne peut recevoir le jeton , retirez-le du jeu.

Soumettre le Monde : Lorsqu'un est tué, la Bête gagne 1 supplémentaire et peut immédiatement acheter une amélioration.

2

Chaque Chasseur soigne 1.

2

3

Transformez tous les lieux proches et infligez 1 à chaque Chasseur proche et proche.

Chaque Chasseur peut reprendre 1 carte Compétence en main.

3

2

Chaque Chasseur peut transformer son lieu.

2

3

Chaque Chasseur peut acheter 1 amélioration pour 1 de moins.

3

3

Consultez les cartes Action écartées et ajoutez-en 1 à votre main.

Chaque Chasseur peut se déplacer 1 fois.

3

2

Transformez 1 en .

Chaque Chasseur gagne 1 .

2

Constellation des Ténèbres

Commencez ici et suivez le chemin des étoiles.

Si 4 n'ont pas été tués dans les 2 Jours, l'Oiseau-Roi meurt.

Objectif des Chasseurs : L'Oiseau-Roi est mort. 34

Objectif de la Bete : 4 colons sont morts. 42

Oracle des Abysses

La terre tremble, comme si le monde entier était secoué par la douleur, écrasé par le massacre injuste des siens.

Ils n'étaient pas supposés vivre ici.

Assar le sait.

La terre tremble une nouvelle fois, s'ouvrant devant les trois Chasseurs, les forçant à reculer. À deux doigts de chuter, ils voient un Rêveur mort tomber dans l'abîme.

Il leur faut quelques instants pour se reprendre et réaliser la situation de danger absolu dans laquelle ils se trouvent. Esmeria se redresse la première et commence à pointer les différentes villes en hurlant des paroles incompréhensibles.

« Nous devons y aller », dit Iona en attrapant la main d'Assar.

Il secoue la tête lorsqu'il réalise que son attention était absorbée par la faille. À quel point est-elle profonde ? Il se demande si elle s'étend jusqu'au centre de la terre, si les légendes disent vrai, si le Grand Serpent est réel.

« Je l'ai toujours été », lui répond une voix inconnue. Était-ce dans sa tête ? Voilà qu'elle bourdonne comme si un nid de guêpes s'y était installé. Il s'agenouille. L'espace d'un instant, il se demande s'il s'agenouille pour se soumettre.

« Jugement », dit la voix.

Assar se baisse jusqu'à s'allonger. Iona lui crie quelque chose, mais il n'entend plus que cette voix. Il scrute le gouffre, d'une insondable obscurité, sa tête prête à basculer dans l'abîme.

« Inconciliable. »

Il est attiré par les profondeurs, à peine conscient que ses camarades font tout pour le retenir. Il se laisse tomber dans le trou béant lorsque quelque chose lui attrape la main.

« Raaga », murmure Assar alors que le monde s'obscurcit autour de lui. Il glisse vers ces ténèbres inconnues lorsqu'il perçoit une forme rampante qui se matérialise devant ses yeux.

Le Chasseur resserre fermement sa main, ne voulant pas lâcher ce lien alors qu'il descend de plus en plus profondément…

Soudain, cette connexion est rompue ! La lumière revient. Il se rend compte qu'il est traîné loin du gouffre. Esmeria se tient entre l'abîme et lui, son épée couverte de sang ; au sol, une main tranchée se tord de douleur et retombe dans le vide.

« Purification », dit la voix, d'un ton de colère froide.

« Il faut partir », dit Esmeria. Elle rengaine son épée avant d'aider Assar à se relever. Il trébuche, mais elle passe son bras dans son dos pour le soutenir. « Iona, surveille nos arrières. »

Des volutes de fumée s'échappent du chasme. « Je… je l'ai sentie », dit Assar en marchant. Il observe sa main comme si l'emprise de Raaga l'avait transformée.

Puis, le monde se fige.

Ils n'étaient pas supposés vivre ici.

Assar le sait.

Et les inondations à venir vont les repousser loin d'ici.

28

Temps de Jeu

Court

Mise en Place

Retirez tous les et du plateau central. Placez 2 sur le Fjord de Ghastvik.

Rassemblez 1 carte Déplacement de chaque type (**Nord**, **Sud**, **Est**, **Ouest** et **Immobile**). Il s'agit du paquet Inondation. Mélangez-le.

Retirez l'Oiseau-Roi et tous les Rêveurs du jeu, ainsi que tous leurs , , cartes Compétence et cartes Capacité Bestiale. La Bête joue désormais Raaga, Oracle des Abysses, avec **Colère d'Eirtir et Fureur de Mendr déjà débloquées**.

Placez Raaga sur le lieu central. Placez tous les Chasseurs sur le **Fjord de Ghastvik**. Transformez le **Fjord de Ghastvik** en , puis transformez le **Port de Lovar** et **Queenstown** en .

Placez 1 sur chaque emplacement du Cataclysme, puis passez directement à l'étape 2 de la Nuit.

Dans ce chapitre, Raaga cherche à inonder entièrement les Terres du Nord. Les Chasseurs sont en mauvaise posture, mais ils savent que, s'ils atteignent le Port de Lovar, ils auront une nouvelle chance d'abattre l'Oracle des Abysses. Les Chasseurs cherchent à survivre, alors que Raaga veut les arrêter à tout prix.

Cataclysme : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, la Bête retire le jeton le plus à gauche sur le Cataclysme et le place sur n'importe quel du plateau. Puis, elle applique immédiatement son effet.

En Route pour Lovar : Après avoir joué **n'importe quelle carte**, un Chasseur peut déplacer 1 1 fois. Si le arrive sur le Port de Lovar, le Chasseur le récupère et le place sur son plateau Personnage.

Dévoreuse : Si un ou un Chasseur meurt, Raaga peut immédiatement débloquer une amélioration sans la payer.

Embarquer : Lorsqu'un Chasseur entre sur le Port de Lovar, il place son pion sur son plateau Personnage et met de côté 2 .

La Grande Inondation : Au début du tour de la Bête, elle choisit 1 du plateau central et pioche une carte du paquet Inondation. La Bête peut transformer le lieu adjacent au jeton choisi dans la direction indiquée par la carte piochée. Elle peut ensuite déplacer 1 fois chaque Chasseur et proche du lieu transformé. Retirez le jeton choisi du jeu. Remettez la carte Déplacement dans le paquet Inondation et mélangez-le. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jeton sur le plateau central.

Protégée par l'Orage : Raaga ne peut pas être blessée.

Gagnez 1 et 1 Capacité Bestiale.

Tous les joueurs reprennent 1 carte Compétence en main.

Raaga déplace chaque Chasseur et se trouvant sur 1 .

Chaque Chasseur et qui n'est **pas** sur peut se déplacer 1 fois.

Cataclysme

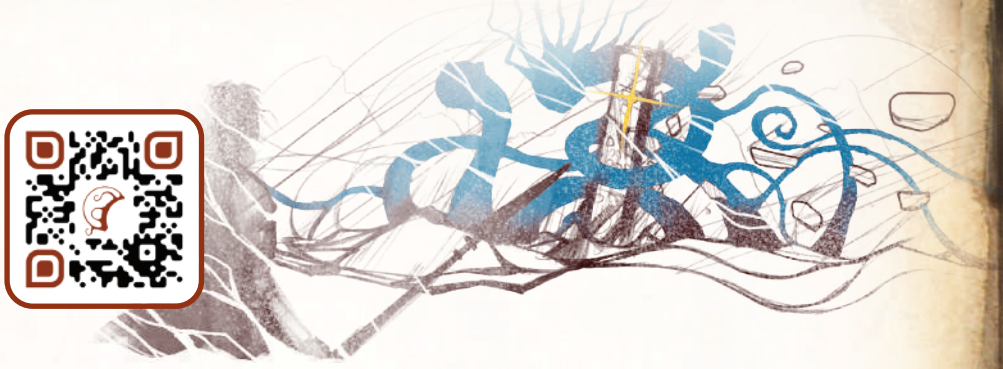
Au début de la première Nuit, tous les Chasseurs et présents sur le plateau central meurent.

Chapitre suivant :

Tous les Chasseurs et colons sont soit morts, soit arrivés au Port de Lovar. 30

Au début du prochain chapitre, pendant la Nuit, les Chasseurs se répartissent équitablement les mises de côté.

Arme Secrète : Chaque arrivé au Port de Lovar fournira un bonus puissant aux Chasseurs lors du chapitre suivant.



Le Dernier Bastion

« Je ne les avais jamais vus », dit Assar. Le feu qui crépite devant lui projette de petites braises dans le vent. Iona est assise de l'autre côté du foyer, les flammes éclairent timidement son visage. « Je n'ai jamais vu ma fille. Je n'ai pas pu revoir ma femme. Je suis rentré trop tard. Je… suis allé les chercher. Pour les ramener ici. Mais ma femme… ma pauvre femme… »

Les pleurs étouffés d'Assar se mélangent aux craquements des brindilles. Les flammes bondissantes lèchent l'air frais. La fumée semble attirée par Iona, ce qui la force à se déplacer. Depuis le haut des remparts, ils aperçoivent les premiers éclairs déchirant l'horizon. Chaque flash leur fait prendre un peu plus conscience du déluge en approche. Au loin, Raaga déverse sa rage funeste et irréversible sur les colonies inondées.

« Je suis tellement désolée », dit Iona. Elle vient s'asseoir près de lui et pose sa main sur son épaule. « J'aurais… J'aurais tellement aimé les rencontrer. Tu étais un phare pour elles. Je le sais. Je le sais parce que tu en es un pour moi. »

Elle s'arrête, comme pour laisser ses mots faire leur chemin. Esmeria s'affaire à préparer les canons de la Maison Hjaltar, des armes secrètes et expérimentales. Plus bas, les soldats emmènent ceux qui ne peuvent pas ou plus se battre se réfugier au cœur de la colonie.

« Je suis désolé », dit finalement Assar en relevant la tête. Ses yeux sont meurtris par le désespoir. « Je n'y arrive plus. Je ne pense pas que tu puisses comprendre, Iona. Je… Je ne ressens même pas de haine. Ça me paralyse. Ma vie… Elle n'a plus aucune importance. Elle est…

— Elle est tout pour moi, le coupe Iona en le serrant dans ses bras. J'ai grandi sans père. Sans parents. Tu m'as tout appris. Vous êtes ma famille, Esmeria et toi. Tu n'imagines même pas. Tu n'imagines pas à quel point je t'aime. À quel point je t'admire. »

Assar semble s'apaiser. Il essuie ses larmes. Quelques cris montent de la colonie, mais pas au point de les inquiéter.

« Je ne pense pas être celui que tu imagines, constate Assar. J'ai été incapable de protéger ma famille. Dans ces terres sauvages, je ne pourrai pas te protéger. Pas de ça. » Il montre les colonies englouties. Une épaisse couche de nuages étouffe l'éclat des étoiles déchues. « Elle est trop forte pour moi. Elle est trop forte pour nous. Nous ne pourrons pas l'empêcher. »

« Nous avons ça, dit Esmeria en préparant le dernier canon. Lève-toi. On n'a pas le temps pour tes états d'âme. »

Le cœur d'Assar s'emballe pour exploser d'une rage profonde. Il se lève d'un bond et s'approche de la Capitaine. Pendant quelques secondes, il hésite à la jeter dans le vide pour regarder son corps s'écraser en bas des remparts.

Pourtant, le visage d'Esmeria apaise sa colère. Elle ne lui a jamais semblé si proche de lui, sinon aussi abîmée. Des lignes se sont dessinées sur son visage, des crevasses qu'il n'avait jamais remarquées jusqu'ici.

« Ta famille est partie, Assar. » Elle se redresse devant lui et pointe Raaga, dont les trois têtes dévastent les Terres du Nord sans discontinuer. « Mais d'autres ont encore besoin de nous. De toi. Nous retrouverons le corps de ta fille quand tout cela sera terminé. Celui de ta femme aussi. Je ne connaîtrai pas de repos tant qu'elles ne seront pas correctement enterrées.

— Droit et fort pour notre terre sacrée », ponctue Iona.

Assar la regarde, un timide sourire apparaissant difficilement sur son visage. « D'où tiens-tu cette maxime ? demande-t-il. Je ne l'avais plus entendue depuis l'Ancien Royaume. »

Iona hausse les épaules. « De toi. »

Une voix grave et orageuse résonne, portée par les eaux montantes. Elle brise les murs de la colonie la plus proche, qui s'effondre aussitôt.

« Cette terre n'est pas sacrée, rétorque Assar en regardant Raaga. Je suis à peu près sûr qu'elle nous recracherait si elle pouvait. »

Esmeria se tourne et crache par-dessus les remparts. Assar se met à rire : cette vision symbolique est si étrange qu'il ne peut pas s'en empêcher.

« Ne m'enterre pas, dit-elle. Si je meurs, brûle mon cadavre. Et brûle ce qui m'aura tuée, jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. »

Iona s'approche d'eux et pose ses coudes sur le bord de la muraille en pierre surplombant les Terres du Nord. Puis, elle vérifie rapidement les canons. Désormais, ils n'ont plus qu'à attendre. Il n'y a rien d'autre à faire.

Assar pose la main sur la garde de son épée. L'idée de l'inspecter lui traverse l'esprit, bien qu'il sache que c'est inutile.

Ainsi, les trois amis attendent sans un mot l'arrivée de Raaga et de son terrible orage, sous un ciel toujours sombre.

32

Temps de Jeu

Long

Mise en Place

Remplacez le plateau central des **Terres des Nord** par les **Plaines Inondées**. S'il y avait des pièges posés dans les secteurs de **Barum** et **Vildmark**, transférez-les sur le nouveau plateau, sur les mêmes secteurs. Tous les autres composants sont retirés du jeu.

Placez des animaux et des sur les lieux correspondants du plateau. Placez 1 sur chaque emplacement des Canons de la Maison Hjaltar.

Les Chasseurs peuvent commencer sur n'importe quelle et soignent toutes leurs .

La Bête défausse *tous* ses et gagne 1 Capacité Bestiale pour chaque jeton ainsi défaussé. Placez Raaga sur le lieu central. Elle peut se déplacer jusqu'à 2 fois. Puis, passez directement à l'étape 2 de la Nuit.

Au début de l'Aube, les Chasseurs activent Armer les Canons une fois par présent sur leurs plateaux Personnage. Puis, retirez ces du jeu.

Armer les Canons : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, un Chasseur retire l' la plus basse sur le Canon Hjaltar correspondant à la la plus proche et le place sur cette . Appliquez immédiatement son effet.

Recharger : S'il y a 3 sur un lieu au début du tour d'un Chasseur ou au début de la Nuit, remettez ces 3 sur le Canon Hjaltar correspondant.

« Feu ! » : Les Chasseurs choisissent n'importe quel lieu du plateau central, puis cherchent et infligent à chaque Chasseur, Bête, invocation, animal et présent sur ce lieu. Si la Bête et au moins un Chasseur sont touchés par le canon, la Bête est touchée d'abord. Chaque canon ne peut faire feu que deux fois par Jour.

Artificiers : Pour pouvoir activer Armer les Canons ou « Feu ! », un Chasseur ou un doit être présent sur la correspondante.

Triumvirat : Raaga commence le chapitre en bénéficiant des effets des Trois Têtes. Si Raaga subit des dégâts, les Chasseurs répartissent les sur n'importe quelle(s) tête(s). Si une tête perd tous ses points de vie, son effet et l'amélioration correspondante sur le plateau Personnage sont perdus.

Toutes vos attaques bénéficient de la Colère d'Eirtir.

1

Eirtir

Lorsque vous attaquez, vous pouvez infliger 1 supplémentaire à l'une de vos cibles.

3

Raaga

Toutes vos attaques bénéficient de la Fureur de Mendr.

2

Mendr

Les Trois Têtes

« Feu ! »

La Bête peut .

Le Chasseur gagne 1 .

Fjord de Ghastvik

« Feu ! »

La Bête peut se déplacer 1 fois.

Le Chasseur peut se déplacer 1 fois.

Vintervik

« Feu ! »

La Bête gagne 1 Capacité Bestiale.

Le Chasseur gagne 1 Équipement.

Tiveden

Canons de la Maison Hjaltar

À la fin de la deuxième Nuit, Eirtir, Raaga et Mendr meurent.

Objectif des Chasseurs : Eirtir, Raaga et Mendr meurent. 46

Objectif de la Bête : Tous les colons sont morts. 44

Le Grand Nettoyage

L'Oiseau-Roi gît, mourant, la poitrine ouverte sur un amas d'organes déchiquetés méconnaissables. Assar renifle le cadavre de loin, comme s'il se décomposait depuis des jours. De son vivant, la créature avait été un adversaire redoutable qui avait plongé le monde dans l'horreur. Même morte, elle a quelque chose de terrifiant.

Les étoiles tourbillonnent toujours, mais moins vite désormais. Assar réalise qu'elles tournent au même rythme que les battements du cœur mourant de la créature.

Esmeria s'approche du corps. Iona s'apprête à la suivre, mais Assar la retient. Quelque chose le met mal à l'aise. Peut-être l'odeur ou la façon dont les étoiles continuent de tourbillonner, ou la poitrine ouverte de l'Oiseau-Roi qui semble se révolter contre son inévitable sort.

« Esmeria ! » crie-t-il d'une voix grandissante. Mais le vent refuse de porter son message ; au contraire, il lui renvoie. La Capitaine n'entend pas l'avertissement.

Il se passe quelque chose, et Assar sait qu'il est déjà trop tard pour l'empêcher. Iona recule, arbalète à la main.

« Tue-la, dit Assar.

— Quoi ? Non ! Pourquoi ? Je ne ferais jamais ça, lui répond Iona.

— Il se passe quelque chose, Iona. Crois-moi.

— Non ! répète Iona. Je ne peux pas… »

Assar lui arrache l'arbalète des mains et tire sur Esmeria. Le carreau file quelques instants avant de s'arrêter en plein vol. Le Chasseur prend un nouveau carreau, recharge l'arbalète et tire encore. Un Rêveur émerge du sol et reçoit le carreau en pleine tête, comme si l'Oiseau-Roi le lui avait ordonné.

« Assar ! » s'écrit Iona alors que trois autres Rêveurs sortent du sol entre Esmeria et eux. Reprenant son arbalète, elle tire une première fois entre les yeux d'un Rêveur. Les deux autres sont alignés, elle les abat en un clin d'œil à l'aide d'un seul carreau qui leur arrache la tête, traversant facilement leur peau molle.

Les deux Rêveurs s'effondrent, décapités.

« Qu'est-ce qui t'arrive ? », demande Iona une fois cette menace éliminée. Elle le bouscule, le visage rouge de colère. « Qu'est-ce que… »

L'esprit d'Assar est assailli par une image, comme un rêve mis en pause, figé. Il voit le corps de l'Oiseau-Roi, mais… il appelle Esmeria. Une lueur d'une couleur étrange s'élève de sa poitrine béante, qui l'incite à s'approcher.

Puis, le rêve se dissipe.

« Tu as vu ça ? s'étonne Iona, portant la main à sa tête.

— Il l'appelle, confirme Assar. Elle m'en a parlé il y a quelques jours, mais j'ai été trop bête pour comprendre. »

Devant eux, Esmeria s'agenouille à côté du cadavre et plonge la tête dans le torse déchiré. La même couleur que dans le rêve l'enveloppe comme un brouillard ; elle s'infiltre dans le sol et l'empoisonne. Les étoiles ont arrêté de bouger, mais elles se sont étrangement positionnées au-dessus de la dépouille.

« Elle… mange son cœur ? » demande Iona. Sa voix déraille.

Assar se tourne vers elle. Tous deux ont les yeux pleins de larmes. « Il faut quitter Vintervik. Nous devons trouver Grimgeir. Elle a été submergée.

— Par quoi ? réagit Iona. On ne pourrait pas… tenter quelque chose ? Essayer de la sauver ?

— Non, répond Assar, le cœur lourd. Regarde. »

Esmeria s'est relevée et leur fait face. Elle tient le cœur à moitié mangé dans ses mains. Même à distance, son regard est différent, presque vitreux.

Soudain, son torse explose, projetant ses anciens camarades au sol.

« Il faut partir », dit Iona.

Assar est trop sonné pour bouger. Il sent tout de même la main d'Iona qui tire son bras, tandis que le corps d'Esmeria se casse en deux, s'élançant vers le ciel tel un arbre.

Des cornes lui poussent sur la tête. Ses cheveux blonds s'allongent et s'étoffent jusqu'à ressembler à des lianes. Son torse, déchiqueté par l'explosion, s'ouvre encore plus, révélant une sorte de trou noir si sombre qu'Assar redoute de voir s'en extraire une créature des confins de l'univers.

Il se met à courir, main dans la main, avec Iona. Ils courent aussi vite qu'ils le peuvent, sans s'attarder sur les hurlements glaçants d'Esmeria. Ils ne se retournent pas avant d'atteindre les portes de Vintervik, où Grimgeir les attend.

36

Temps de Jeu

Court

Mise en Place

Retirez tous les et du plateau central. Transformez le **Port de Lovar** et **Queenstown** en , et **Vintervik** en . Placez à **Vintervik**.

Rassemblez et mélangez 1 carte Déplacement de chaque type (**Nord**, **Sud**, **Est**, **Ouest** et **Immobile**). Il s'agit du paquet Voile des Étoiles.

Retirez Esmeria – Capitaine de la Grande Chasse du jeu. Le Chasseur qui jouait Esmeria devient la Bête et joue désormais Esmeria – Chasseuse Déchue.

Le joueur qui jouait l'Oiseau-Roi devient Chasseur et joue désormais Grimgeir – Gardien. Il reçoit 1 pour chaque amélioration débloquée par Assar et Iona.

Placez Esmeria sur le lieu central. Placez les Chasseurs à **Vintervik**. Ils peuvent changer de position à table. Si Assar a débloqué Résonance, il peut changer de Chasseur à copier.

Placez 1 sur chaque emplacement du Voile des Étoiles, puis passez directement à l'étape 2 de la Nuit.

Observer les Étoiles : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, la Bête retire le jeton le plus à gauche du Voile des Étoiles et le place n'importe où sur le plateau central. Appliquez immédiatement son effet.

En Route pour Lovar : Après avoir joué **n'importe quelle carte**, un Chasseur peut déplacer 1 1 fois. Si le arrive sur le Port de Lovar, le Chasseur le récupère et le place sur son plateau Personnage.

Ultime Conjuration : Au début du tour de la Bête, elle choisit 1 sur le plateau central et pioche une carte du paquet Voile des Étoiles. La Bête peut transformer le lieu adjacent à l' dans la direction indiquée par la carte piochée et y placer un Changelin. Retirez l' choisie du jeu. Remettez la carte Déplacement dans le paquet Voile des Étoiles et mélangez-le. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d' sur le plateau central.

Implacable : Esmeria ne peut pas être blessée. Si un Chasseur ou un meurt, retirez-le du plateau central.

À l'Abri, Enfin : Lorsqu'un Chasseur entre sur le Port de Lovar, il place son pion sur son plateau Personnage et met de côté 2 .

Sans Issue : Les Chasseurs ne peuvent pas se déplacer s'il y a un Changelin sur leur lieu.

Débloquez gratuitement Colère Maudite.

Gagnez 2 .

Vous pouvez déplacer chaque Changelin jusqu'à 2 fois.

Vous pouvez déplacer chaque 1 fois.

Activez Hypnose.

Voile des Étoiles

Au début de la première Nuit, tous les Chasseurs et présents sur le plateau central meurent.

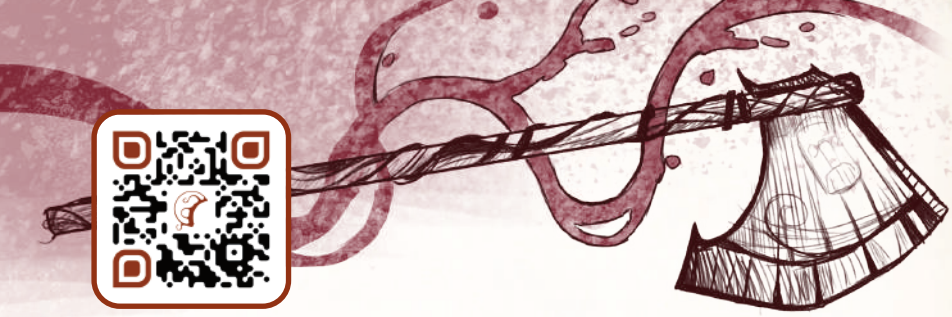
Chapitre suivant

Tous les Chasseurs et colons sont soit morts, soit arrivés au Port de Lovar.

38

Au début du prochain chapitre, les Chasseurs se répartissent pendant la Nuit leurs mises de côté. Esmeria gagne une amélioration gratuite pour chaque Chasseur et mort lors de ce chapitre.

Arme Secrète : Chaque arrivé au Port de Lovar fournira un bonus puissant aux Chasseurs lors du chapitre suivant.



La Bataille Finale

Assar et Iona entourent un timide feu de camp. La lueur des étoiles perce à peine l'épaisse couche nuageuse. Le tonnerre gronde au loin. Le monde, autrefois animé par le tumulte de la vie sauvage, est quasiment réduit au silence. La hache de Grimgeir rompt cette torpeur lorsqu'il commence à couper un petit arbre derrière eux.

Ils sont installés dans une petite clairière entre Vintervik et le Fjord de Ghastvik. Les deux colonies se détachent de l'obscurité, enveloppées par les ténèbres, encerclées par les eaux que Raaga ne cesse d'invoquer. « Redis-le », dit Assar en remuant les braises avec un bâton.

Grimgeir jette quelques bûches à ses pieds avant de s'essuyer le visage. Puis, il s'assoit et met l'une d'elles dans le feu.

« La Maison Hjaltar a invoqué l'Oiseau-Roi, raconte Grimgeir, les mains jointes. Je l'ai lu avant d'être jeté en prison.

— Tu en es sûr ? », lui demande Iona. Elle nettoie méticuleusement son arbalète, sur ses genoux.

« Non, répond le Gardien. Mais je sais ce que j'ai lu. »

Une voix s'élève des eaux. Esmeria apparaît au loin, scintillant comme un fantôme.

« Depuis le début… » dit Assar. Il se tient la tête à deux mains, essayant de rassembler les pièces du puzzle.

Grimgeir attrape sa hache et en inspecte la lame comme si elle renfermait les souvenirs dont il avait besoin. « Lorsque le cauchemar s'est installé à Queenstown, je n'y ai pas prêté attention. Pourquoi l'aurais-je fait ? Les gens ne parlent pas de leurs cauchemars, encore moins à des inconnus. Mais après l'avoir fait plusieurs nuits de suite, j'ai commencé à m'y intéresser. Le comportement des gens commençait à changer.

« Et puis, il y a eu la première nuit de violences. Je dormais déjà quand ça a commencé. J'ai entendu des cris chez mes voisins. J'ai attrapé ma hache et je suis allé voir. Il n'y avait plus un bruit. D'un coup, un homme avec un couteau couvert de sang a ouvert la porte. Ses yeux étaient laiteux. C'est à ce moment que j'ai compris que ce n'était pas juste un cauchemar, mais quelque chose de bien plus sinistre.

« Il s'est jeté sur moi. J'ai dû réagir vite, alors j'ai séparé sa tête de son corps. Et tu sais ce qu'il y a de pire là-dedans ? Ce qui m'a le plus dérangé ? Ce sont ses yeux.

« Ils continuaient de bouger. Et sa tête a murmuré des choses vraiment horribles pendant encore un bon moment, alors que son corps gisait quelques mètres plus loin.

— Je vois très bien, commente Assar en mettant une autre bûche dans le feu. Lorsqu'Esmeria et moi avons découvert le cadavre d'une femme, je me suis assuré qu'elle était morte, mais elle murmurait continuellement.

— C'est ça, reprend Grimgeir. Je savais qu'il se passait quelque chose. Je me suis rendu au palais pour en savoir plus. J'espérais trouver des membres de la Maison Hjaltar, mais il n'y avait personne. Pas âme qui vive. J'ai commencé à faire le tour des bureaux. Je suis tombé sur des lettres où les membres exprimaient leur désir de domination sur les Terres du Nord. Je ne sais pas comment ils ont invoqué l'Oiseau-Roi, mais ils espéraient pouvoir s'en servir.

— C'est à ce moment que tu as été capturé ? demande Iona en posant son arbalète sur une pierre.

— Pris sur le fait, les lettres à la main. Ils m'ont demandé ce que je faisais, mais tu sais comment je suis avec des étrangers. J'ai juste… bafouillé. » Il s'arrête quelques instants pour inspecter le manche de sa hache. « Je voulais vous rejoindre, Assar et toi. Je ne savais pas si on pouvait faire confiance à Esmeria, vu qu'elle était de la Maison Hjaltar. Les gardes m'ont jeté en cellule sans me poser la moindre question. Ils m'ont laissé croupir en me donnant à peine de quoi manger et boire. Ils avaient sans doute d'autres chats à fouetter. Je me suis échappé lorsque l'inondation a commencé.

— C'est donc toi qu'Esmeria a vu le jour où l'Oiseau-Roi est descendu du ciel. Elle nous a dit qu'elle ne t'avait pas reconnu. Je n'aurais jamais pensé… »

Un cri déchire violemment l'obscurité, les faisant tous sursauter.

« Joli feu, Grimgeir, dit Assar. Elle nous a trouvés. » Il se lève et dégaine son épée. Ses camarades font de même, brandissant leurs armes à l'encontre de leur ancienne Capitaine qui se précipite vers eux à travers les eaux.

Un sentiment de peur les envahit, jusqu'au plus profond de leur être, vite chassé cependant par la bravoure et le courage que leur insuffle leur esprit de corps. Cette résilience se matérialise en un signe de tête réconfortant qu'ils se font tous.

« Il y a encore un espoir, vous savez, dit Grimgeir, le regard fixé sur la Bête en approche. L'espoir que les eaux reculent. Que Vintervik et Ghastvik résistent. » Il resserre les mains sur le manche de sa hache, puis se tourne vers ses camarades. « Cet espoir est entre mes mains. Je serai partout où la mort frappera. Et je la combattrai. »

Les braises sont écrasées par le poids d'une nouvelle bûche que Grimgeir jette dans des flammes qu'il attise encore. Puis, il se redresse, hache en main, le visage couvert de copeaux de bois affichant une détermination sans faille.

Temps de Jeu

Long

Mise en Place

Remplacez le plateau central des **Terres des Nord** par les **Plaines Inondées**. S'il y avait des pièges posés dans les secteurs de **Barum** et **Vildmark**, transférez-les sur le nouveau plateau, sur les mêmes secteurs. Tous les autres composants sont retirés du jeu.

Placez des animaux et des sur les lieux correspondants du plateau. Transformez le **Fjord de Ghastvik**, **Vintervik** et **Tiveden** en . Placez 1 sur chaque emplacement d'Alerte Générale.

Les Chasseurs peuvent commencer sur n'importe quelle et soigne toutes leurs .

La Bête défausse *tous* ses et gagne 1 Capacité Bestiale pour chaque jeton défaussé. Placez Esmeria sur le lieu central. Elle peut se déplacer 2 fois. Puis, passez directement à l'étape 2 de la Nuit.

Au début de l'Aube, les Chasseurs activent Éclairer les Ténèbres une fois par présent sur leurs plateaux Personnage. Puis, retirez ces du jeu.

Éclairer les Ténèbres : Après avoir joué l'une de ses cartes Compétence, un Chasseur retire l' la plus basse sur l'Alerte Générale correspondant à la la plus proche, et le place sur cette . Appliquez immédiatement son effet.

Mobilisation : Pour pouvoir activer Éclairer les Ténèbres, un Chasseur ou un doit être présent sur la correspondante.

Raviver le Signal : Les pistes Alerte Générale vides sont remplies au début de la Nuit.

Feux du Nord : Les Chasseurs placent 1 sur n'importe quel lieu. Puis, activez toutes les à la fin de votre tour.

Sauvagerie : Esmeria bénéficie de tous les effets du Cœur de la Bête.

Cœur de la Bête

4

Esmeria
Chasseuse Déchue

Jamais à l'Abri :
Si vous attaquez un avec Massacrer, ignorez le prérequis Terrain.

Duplicité :
Manipuler peut copier les cartes Action et .

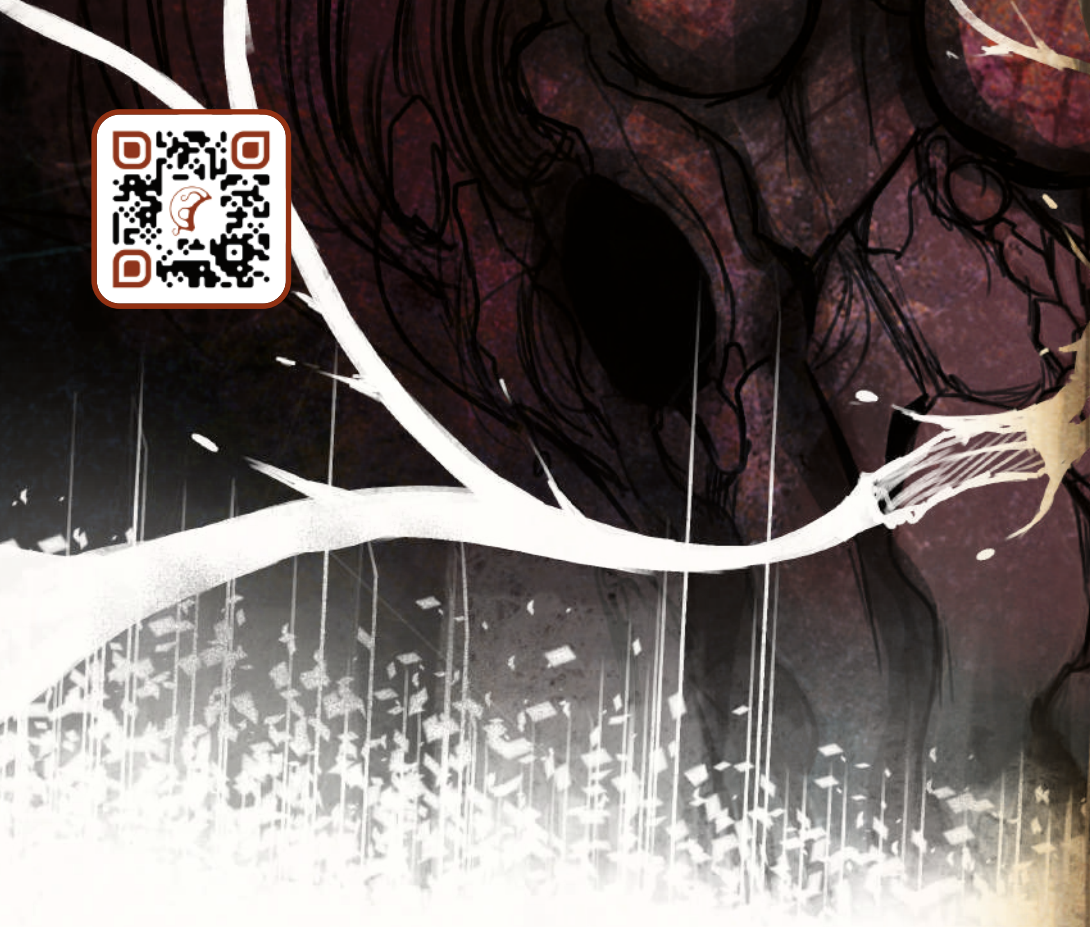
Fjord de Ghastvik	Vintervik	Tiveden
Feux du Nord	Feux du Nord	Feux du Nord
La Bête peut .	La Bête peut se déplacer 1 fois.	La Bête gagne 1 Capacité Bestiale.
Le Chasseur gagne 1 .	Le Chasseur peut se déplacer 1 fois.	Le Chasseur gagne 1 Équipement.

Alerte Générale

À la fin de la deuxième Nuit, Esmeria meurt.

Objectif des Chasseurs : Esmeria meurt. 50

Objectif de la Bête : Tous les colons sont morts. 48



La Fin de Toute Chose

Assar plante son épée dans le ventre d'un Rêveur avant de reculer pour lui trancher la gorge. Le sang colore le vent alors que l'Oiseau-Roi s'approche de la dernière colonie. Esmeria garde les portes de la ville. Même de loin, Assar peut voir qu'elle n'a pas peur, bien que les murs d'enceinte soient en train de s'effondrer autour d'elle, projetant les soldats en poste sur les remparts vers une mort certaine.

« Iona ! » appelle Assar, ne sachant pas encore qu'elle est morte. S'il regardait sur sa gauche, il verrait un tas de cadavres, tous abattus par l'arbalète de la Chasseuse. Mais s'il regardait derrière lui, il verrait la dépouille de celle-ci ; il verrait qu'elle est tombée vaillamment au combat. Mais il ne se retourne pas. Au contraire, il court vers les portes de la colonie où Esmeria hurle ses ordres aux derniers soldats valides, se démenant avec assiduité pour rester elle-même en vie.

Puis, quelque chose d'horrible se produit. Une chose si terrifiante qu'elle le force à s'arrêter et à observer la scène, impuissant.

Suspendue dans les airs, Esmeria laisse tomber son épée. Elle flotte sur le dos, son corps se tordant dans tous les sens avant de s'étirer. Un seul détail parvient à fournir un maigre soulagement à Assar : il n'entend pas les os se briser, les articulations s'arracher.

Non, il est trop loin pour ça. Cette scène lui donne l'impression d'assister à la fin de toute chose. Il n'y aura plus d'aventures, plus de voyages, rien qui puisse satisfaire sa curiosité. Il ne restera rien de ses amis, de sa famille ou de quoi que ce soit qu'il ait aimé. Les Terres du Nord, totalement dévastées, ressemblent à s'y méprendre à l'Ancien Royaume. Elles sont inhabitables, elles ne conviennent à aucune…

Il s'étouffe à mesure que la douleur se diffuse en lui. L'espace d'un instant, il a l'impression que son cœur cesse de battre. Puis, il voit une lame, couverte de son propre sang.

« Je suis désolé », dit-il sans même savoir auprès de qui il s'excuse. Peut-être sa femme et fille qu'il n'a pas su protéger. « Oui. Je suis désolé, mon amour. Tellement désolé. »

Il tombe au sol lorsque l'épée qui l'a traversé est violemment retirée. Il ne voit même pas son bourreau, seulement les étoiles ténébreuses qui troublent sa vision. Et il se demande alors si c'est la mort qui l'attend, ou le chaos du ciel chromatique.

Fin

...qui Dort sous la Surface

On ne distingue plus qu'un peu d'écume sur les légères vagues que la dernière tour de Queenstown provoque en surface. Le monde n'est plus qu'une page blanche, maintenant que la fine ligne droite dessinée par l'horizon ne sépare plus que deux nuances de bleu. Le soleil éclaire cette scène, mais ses rayons ne réchauffent personne d'autre que Raaga, dont les trois têtes émergent de l'océan.

Elle peut désormais commencer à détruire ce monde sous-marin, en brisant les rochers, en se délectant des cadavres boursouflés de ceux qui ont osé tuer l'un des siens. Elle ne se délectera pas de leur chair, mais de leur destruction. Elle les digérera tous, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien d'eux.

Puis, elle fera apparaître une nouvelle forme de vie.

Les eaux se retireront, et les animaux marins avec elle. Ils laisseront la place aux animaux terrestres, et Raaga fera en sorte que personne ne sache rien de ce qui s'est passé avant. Rien de Queenstown, d'Assar, d'Iona ou d'Esmeria. Rien de leurs familles, de leurs amis ou de toute personne qui aurait osé poser le pied sur les Terres du Nord. Plus aucune trace de leurs colonies, de leurs bateaux, de leurs maisons.

Les Terres du Nord auront été intégralement nettoyées et rendues à son peuple légitime, afin qu'il crée une nouvelle histoire, à l'abri de l'humanité. Les Bêtes pourront vivre librement, elles pourront se développer. Elles vivront en paix, loin de la violence de leurs anciens agresseurs. Elles récolteront ce que la terre leur offre sans savoir que ce sol fertile repose sur les restes de l'humanité, rassemblés tels des trophées par l'Oracle là où elle dort, sous la surface.

Fin

Les Os et les Veines

Des feux de joie sont allumés dans toutes les Terres du Nord lorsque les dernières colonies lèvent leurs bannières en signe de victoire. Les eaux se sont retirées rapidement à la suite de la mort de Raaga ; Esmeria a demandé à toutes les personnes en mesure de le faire de venir aider à découper le cadavre de la Bête.

« Ici ! » Assar guide un groupe de soldat dans la nuit noire. Il leur montre la base du cou de Raaga, tandis qu'Esmeria et Iona s'occupent des deux autres têtes, donnant des ordres similaires.

Les soldats se mettent au travail. Ils placent une grande scie sur la nuque de Raaga et se mettent à tirer puis pousser en cadence. Des hectolitres de sang se déversent sur le sol à mesure que les dents métalliques découpent les os et les veines de la Bête. Ils s'affairent jusqu'à l'aube, au moment où le ciel devient aussi rouge que le sol à leurs pieds. Ils démembrent l'Oracle jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un amas de chair méconnaissable, ruisselant sous le soleil levant.

« Quels sont les ordres ? » demande l'un des soldats en s'essuyant le front, indubitablement épuisé par cette nuit de labeur.

« On tire, répond Assar. Sa chair est suffisamment ferme pour que l'on puisse y planter des crochets. Ici et ici. » Il pointe différentes parties du cou.

« Il faudra qu'on soit au moins cinquante pour tirer de tels morceaux, ça va nous prendre deux jours pour… »

Assar bascule en arrière, sa tête heurte le sol, l'assommant presque sur le coup. Deux mains se sont accrochées à ses jambes : des pattes de la première tête de Raaga. Elles s'agitent comme si elles cherchaient quelque chose à attraper.

Le Chasseur reprend ses esprits et essaie de dégainer son épée tout en repoussant les restes de la Bête. Avant même qu'il ne puisse ouvrir la bouche pour demander de l'aide, un carreau jaillit de l'arbalète d'Iona. Il coupe les deux pattes d'un seul tir parfaitement ajusté, ce qui permet à Assar de se libérer aisément de l'emprise.

« Merci », soupire ce dernier un moment plus tard, encore allongé sur le dos. Il prend une grande respiration pour essayer de ralentir les battements de son cœur.

Le visage d'Iona lui cache le soleil lorsqu'elle se baisse pour l'ausculter. Esmeria est un peu plus loin, criant encore ses ordres.

« C'était juste un mouvement résiduel, dit Iona. Un spasme. »

Assar repose sa tête sur l'herbe. Le ciel est dégagé, lumineux, des lueurs corail s'élèvent de l'horizon. Il repense au temps passé hors de Queenstown, lorsque le cauchemar tourmentait les Terres du Nord. Iona était déjà penchée sur lui sous un ciel similaire.

« On pourrait construire quelque chose, ici. Qu'en penses-tu ? lui demande-t-il. Lorsque les eaux se seront complètement retirées. On pourrait s'installer. Commencer une nouvelle vie. Je pourrais retrouver les corps de ma femme et de ma fille. Les enterrer comme elles le méritent.

— Oui, on pourrait, lui répond Iona en lui tendant la main. Mais d'abord, nous devons ramener ces trophées à la Maison Hjaltar. »

Ils partent lorsque le soleil est au zénith, traînant les trois têtes de Raaga. C'est une tâche longue et difficile, mais ils y mettent beaucoup de bonne volonté, sans faire attention à ce qui se passe autour d'eux.

Si Assar levait les yeux, il verrait toutes sortes de petits oiseaux chanter à l'unisson au-dessus de la dépouille de Raaga. S'il regardait sur sa droite, il verrait des mammifères courir dans les sous-bois, convergeant tous vers le même endroit.

S'il était resté un peu plus longtemps à l'endroit où les soldats et lui avaient découpé Raaga, il aurait peut-être vu un bouillonnement : les os, les veines et les tendons de l'Oracle cherchant à reconstituer son corps.

Mais non, Assar n'a rien vu de tout cela. Esmeria et Iona non plus. Tout ce qui les intéressait était droit devant eux : les tours de Queenstown, pointant à l'horizon, et l'immense foule qui les attendait dans la douce brise du soir.

Fin

Le Monde, Châtié et Boursoúfle

Lorsque Assar revient à lui, il flotte sur le dos, porté par un léger courant vers une mort certaine. Du sang s'écoule d'une plaie béante dans son torse et se mélange à l'eau. Il a du mal à respirer, à garder de l'air dans ses poumons pour ne pas sombrer. Toutes les parties de son corps n'arrivent pas à s'accrocher à la vie, tout comme il a échoué à empêcher la fin du monde, à empêcher Esmeria de détruire méthodiquement les dernières colonies.

Le monde, se dit Assar, et son regard se perd dans le ciel obscur. Est-il en train de perdre connaissance ? ou les étoiles se rient-elles de lui, apparaissant et disparaissant comme si le cosmos jouait avec son esprit ?

Son dos heurte quelque chose de ferme, que ses bras et ses jambes touchent aussi. Rejeté sur le rivage, il se retourne et commence à ramper en levant la tête pour observer les alentours.

De l'eau partout. Il aperçoit le corps de Grimgeir, châtié et boursouflé, à ses côtés. Les vagues grignotent l'île sur laquelle ils sont échoués, lentement mais sûrement.

Assar essaie de se détendre. Il doit mobiliser l'ensemble de ses dernières forces pour se retourner sur le dos, pour observer une nouvelle fois les étoiles.

Esmeria hurle depuis une grotte lointaine. Son cri déchire la nuit avant que des bêtes inconnues ne lui répondent. Assar croit voir quelque chose bouger sous l'eau. Des tentacules en sortent, festoyant sans aucun doute des corps gorgés d'eau des noyés.

Il pense à sa famille. Il veut hurler, il essaie même franchement, mais son corps refuse de verser la moindre larme. Il gît ainsi, attendant la mort en se demandant ce qu'il a bien pu arriver à Iona. S'est-elle noyée ? S'est-elle vidée de son sang ? Est-elle effrayée par la fin de ce monde ?

Son agonie lui semble durer des heures, comme si la Mort était trop occupée à tenir les comptes et à guider les âmes damnées des noyés vers leur destination finale.

Son regard se laisse enfin envahir par les ténèbres, alors que la marée montante le renvoie vers l'océan.

Fin

La Croisée des Chemins

Esmeria s'écroule, gravement blessée. Vous vous tenez devant elle, face à un terrible choix. Les Terres du Nord sont dévastées. La plupart des colonies ont été détruites. D'innombrables vies ont été perdues. Assar ne peut pas s'empêcher de se demander si sa femme et sa fille seraient encore en vie s'ils n'avaient pas tué l'Oiseau-Roi, si Esmeria n'avait pas mangé son cœur.

Lassé d'affronter la mort, il lève son épée pour l'achever.

« Attends ! s'écrit Iona en lui attrapant le poignet pour stopper son mouvement.

— Attendre quoi, Iona ? lui oppose-t-il, mâchoire serrée. Attendre qu'elle se relève et qu'elle tue encore ? Qu'elle détruise les dernières colonies ? Tout ce qu'on a construit ? Tu veux qu'elle mange tous les cœurs des Terres du Nord ? Il n'y a plus rien à en attendre, Iona. Je ne vais pas rester les bras croisés à la regarder tuer et tuer encore…

Assar pose son regard sur son ancienne amie, sur ses cornes tordues et son visage déformé. À ses yeux, rien ne mérite d'être sauvé en elle. Pourtant, plus il la regarde, plus son cœur s'attendrit. Son épée s'abaisse lentement, jusqu'à toucher le sol. Esmeria respire difficilement, s'étouffant dans son sang.

« Peut-être que tu as raison, dit-il finalement. Peut-être qu'il reste quelque chose de notre vieille amie, après tout. »

Achever Esmeria, la Chasseuse Déchue 52

Capturer Esmeria 54

La Mort d'une Amie, Changée à Jamais

La mort s'abat d'abord sur la chevelure dorée d'Esmeria, une cascade grisâtre se propageant depuis le sommet de son crâne jusqu'à son cou. Le monde semble se figer, comme si des siècles s'écoulaient en un seul instant. Sa peau flétrit et son crâne s'ouvre en deux, formant un canyon de sang coagulé, épaissi par une vaine tentative de refermer la plaie.

Assar s'agenouille tandis que Iona pose son arbalète au sol. Les yeux du Chasseur sont mouillés de larmes qu'il ne cherche pas à essuyer. Il les laisse couler à mesure qu'il laisse ses émotions l'envahir.

« Tu étais splendide, pense-t-il. Tu étais la meilleure d'entre nous. »

Pendant un moment, il reste ainsi, ne sachant pas quoi faire. Lors d'une traque normale, il devrait s'assurer que la Bête est bien morte, qu'elle n'est plus une menace. Alors que ces idées se bousculent dans sa tête, celle d'Esmeria s'ouvre encore plus et sa peau s'en détache. Il ne reste plus que le crâne déformé d'une ancienne amie, changée à jamais.

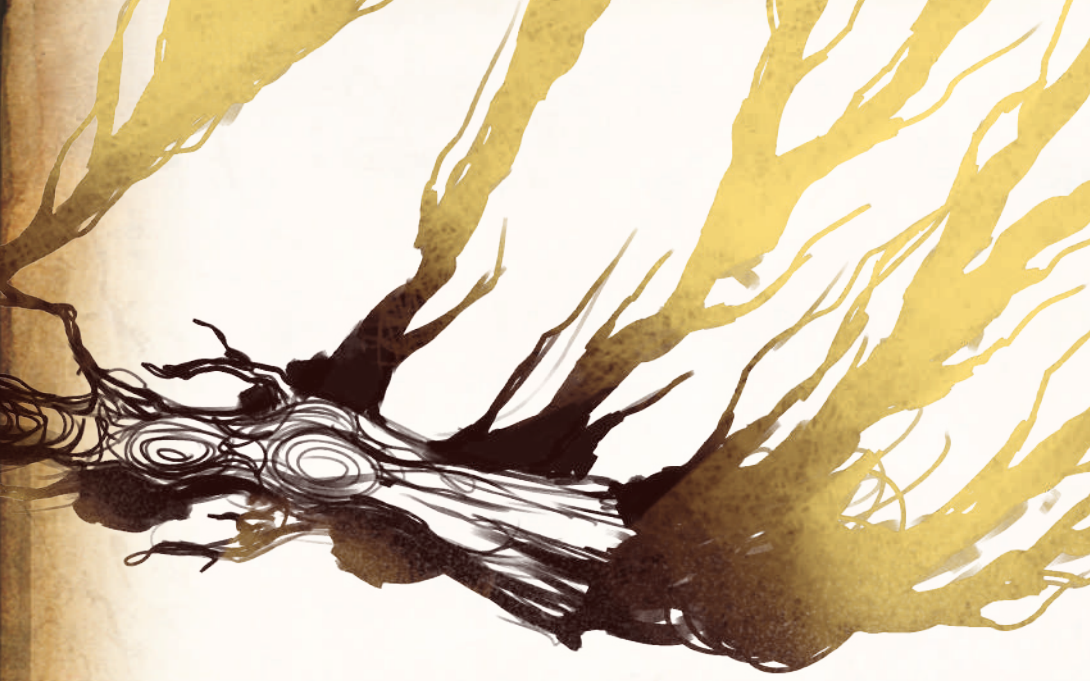
« C'est horrible, dit Iona. Qu'est-ce qui lui arrive ?

— La terre l'absorbe », dit Grimgeir, les mains jointes au sommet de sa hache en signe de révérence. Il l'enfonce légèrement dans le sol, comme un défi. « La terre fera en sorte qu'il n'en reste presque rien. »

Assar s'attend à ce que Iona détourne le regard, mais il découvre sur son visage la même détermination qu'il avait autrefois lue sur celui de la Capitaine.

« Je ne sais pas », dit Assar. Lorsqu'il se tourne vers les restes d'Esmeria, il ne reste que quelques os. « Mais elle est… »

Puis, il voit comme un flash, dont il ne comprendra les implications que des années plus tard. Des années avant qu'il ne réalise ce qui s'était échappé du cadavre d'Esmeria et qui allait rester caché ici tout ce temps.



« Mais elle est… partie maintenant », dit-il finalement d'un ton hésitant. Puis, il s'avance et ramasse le crâne d'Esmeria, toujours cornu. Il hésite à briser ces protubérances pour lui rendre une apparence humaine, mais, au fond de lui, il sait que son amie a disparu il y a bien longtemps.

« Que fais-tu ? » lui demande Grimgeir lorsqu'Assar enveloppe le crâne dans un chiffon.

« Une amie vivait ici », dit-il en tapotant le crâne attaché à sa ceinture. « Je ne compte pas l'abandonner, même si ce n'est plus vraiment elle. C'est difficile à comprendre, je sais… Je veux seulement qu'elle soit décemment enterrée. Mais pas là. Pas dans les Terres du Nord. Elle mérite mieux. Peut-être qu'un jour, si nous retournons dans l'Ancien Royaume… ou ailleurs... un endroit où elle pourrait enfin trouver le repos, un endroit où le sol attaquerait ces cornes, les grignoterait jusqu'à ce qu'il ne reste que celle qu'elle était vraiment, celle… »

Assar s'interrompt et se met à pleurer, ses larmes salées tombant sur le sol trempé. Il lui faudra des années avant de comprendre ce qu'ils avaient fait, de comprendre que Raaga aussi avait pleuré la mort d'Esmeria. Et que, au bout du compte, Raaga et lui s'étaient rapprochés, partageant le deuil de la même personne, sous deux aspects différents.

« On devrait y aller », dit Iona en posant sa main sur le dos d'Assar.

Ils partent au moment où le dernier rayon du soleil disparaît derrière l'horizon, alors que les eaux commencent à monter derrière eux.

Fin

La Rencontre du Bois et de l'Acier

« Droit et fort pour notre terre sacrée », récite Grimgeir en soulevant sa hache. Elle s'abat sur le cou d'un conseiller municipal dont la tête roule sur les planches couvertes de sang. Elle s'arrête face à la foule qui peut discerner le blanc de ses yeux de loin.

« Suivant ! » Le Gardien essuie sa hache, le visage satisfait.

Un autre conseiller est amené, sa tête est collée sur le billot. « Un dernier mot ? » lui demande Grimgeir.

Le conseiller relève la tête, sous un ciel dégagé. Il n'y a aucun nuage, aucun rêve. Des clameurs s'élèvent de la foule, enivrée par le salut.

Le conseiller laisse échapper un gémissement lorsqu'il baisse la tête en signe de contrition.

« Très bien. » Grimgeir essuie la sueur sur son front avant de lever sa hache. « Droit et fort pour notre terre sacrée. »

Dans les geôles souterraines, Assar surveille une cellule renforcée. Esmeria est attachée à l'intérieur, contusionnée, méconnaissable. Il lui fait un signe de la tête avant de se tourner vers une conseillère. « Solveig, si tu ne dis rien, ce sera ton tour. »

L'intéressée se tient droite, les bras croisés, le visage fermé, coite.

Iona soupire. « C'est terminé ! Vos soldats ont rallié Grimgeir. Il n'a pas eu besoin de les convaincre. Ils vous ont lâchée dès qu'ils nous ont vus avec Esmeria. Ils sont effrayés, Solveig. Vous leur aviez promis de nouvelles terres, pas un champ de ruines couvert de sang. »

L'excitation de la foule fait trembler le sol à chaque nouvelle exécution. Solveig semble imperturbable, mais le Chasseur en Assar détecte quelque chose.

« Tu as peur, dit-il. Peur de la mort. Et pourtant, tu en as passé du temps, à jouer avec elle, à l'inviter dans notre monde. »

Solveig détourne le regard. Des remords ? Assar n'en est pas sûr. Sa peur est telle qu'elle en devient presque palpable. Toutefois, elle cache encore d'autres secrets, au plus profond d'elle-même.

« Pourquoi ? demande Assar. Si tu ne veux pas me le dire, pense à toutes les personnes qui sont mortes par ta faute. Écoute. » Il pointe le plafond.

La foule célèbre une autre exécution.

« Il ne reste plus grand monde, continue-t-il. Tes yeux verront le dernier corps se vider de son sang. Et ils le verront depuis le sol. Tu te demanderas pourquoi tu ne peux plus bouger les jambes, pourquoi ta tête s'éloigne encore et encore du reste de ton corps. Tu verras…

— … les îles dévastées », interrompt Solveig. Ses bras sont toujours croisés, mais elle a baissé la tête, comme si son cou se soumettait à la hache de Grimgeir.

« Quoi ? » demande Assar. Dans un angle de la pièce, Iona se penche pour écouter avec intérêt. « Qu'est-ce qui est dévasté ?

— Nous avons invoqué l'Oiseau-Roi en pensant pouvoir le contrôler. Comme un chien. »

Des images de météorites et de poussière d'étoiles défilent devant les yeux d'Assar.

« Nous avons essayé de le contrôler, reprend Solveig. On a tout essayé. Rien de ce que nous connaissions de l'Ancien Royaume n'avait de prise sur lui. Nous voulions régner sur les Terres du Nord, réunir tous les peuples sous une même bannière. Mais rien ne s'est passé comme prévu. Rien du tout. »

Solveig se tourne vers Esmeria. Cette dernière est accroupie, effrayée, dans un coin sombre, comme si elle cherchait à se cacher dans l'obscurité. Elle semble plus petite, ainsi. L'espace d'une seconde, Assar croit déceler l'humanité en elle, se convainc qu'elle lui sourira s'il prononce son nom.

« Les îles dévastées… » Iona se lève de sa chaise. Tous trois sont debout, impatients, alors que le plafond gronde encore. « Qu'est-ce que c'est ?

— Des terres un peu comme celles-ci, répond Solveig. Sauf qu'elles ont quelque chose qui nous permettrait d'avoir une chance. Quelque chose qui ferait que les Bêtes nous craignent ou qu'elles se rallient à nous. Nous ne savons pas exactement… »

La foule s'est dispersée lorsque le soleil embrasse l'horizon. Il n'y a plus aucun cadavre, plus aucune tête qui roule sur les planches écarlates. Grimgeir semble figé comme une statue, sa silhouette obscure se dessinant sur la lune. Il inspecte sa hache comme si elle contenait les âmes de tous ceux qu'elle avait servi à tuer.

Il ne sait pas qu'un grand secret vient d'être révélé sous ses pieds, que tout va changer.

Ses pensées se perdent au loin, au-delà des murs qui enlacent la colonie. Il y a tant à faire.

Reconstruire prendra du temps.

Au bout d'un moment, il attrape sa hache, posant sa main à la rencontre du bois et de l'acier. Il observe la grand-place, déserte, puis prend une grande inspiration. Le bois sent si bon ce soir.

Fin

Crédits

Aron Midhall

Illustrations, conception graphique et conception du jeu

Elon Midhall

Conception du jeu

Assar Pettersson

Conception numérique, conception du jeu

Albin Larsson

Conception du jeu, réseaux sociaux et musique

Joshua Green

Écriture

Gabriel Jacobi

Conception numérique et graphique

Wictor Koch

Doublage

Merci à tous nos contributeurs

BEAST existe grâce à vous. Merci infiniment à nos 8 817 contributeurs de l'édition originale sur Kickstarter, et merci, une fois de plus, à nos 7 500+ soutiens sur Gamefound.

Livret de la Grande Chasse

Merci à Dylan Farrell, Tyler Exsted et Rafel Servent qui nous ont aidés à écrire et à structurer ce livret.

Merci a la communauté

Merci à Alex Pültz, TheBadWitch, Hendrick Strauss, Zoltan Harshegyi, Alex Doležal ♠, Wictor Koch, Leonardo Santoso, Netanel Esman et Undead.

M.O.B. Vanguard

Merci à Michael Raftopoulos et à son équipe qui nous ont permis d'amener le jeu et ses extensions à la rencontre de leur public. Ils auront été nos guides et amis tout au long de cette incroyable aventure.

Figurines

Merci à Mike Avramis et Irini Mantzorou qui ont sculpté les figurines des *Îles Dévastées* et de *La Grande Chasse*.

Sessions Test

Remerciements particuliers à tous nos testeurs et testeuses.

Bêtes légendaires

Max Malkow
Jakub Frąckowiak
Rafel Servent
Alex Doležal ♠
Dylan Farrell
Tyler Exsted
Netanel Esman
Leonardo Santoso

Bêtes

rendock
Ras906
Wictor Koch
Hendrick Strauss
Superninja134
sharporanges
The_Cali_Iceberg
3jonline
Alain Z
StorToss
Ricky Fairhurst
morganwabo

Maîtres Chasseurs

Zoltan « Morphy » Harshegyi
.apokalypt
maelig
Benjamin Sonne
Fabian Wagner
mocherill
Gustav Jonsson
Poarity
Felix Murnion
NAIBAFF

Chasseurs expérimentés

M1ndst0rM
rationallies
Alex Pültz
daring1990
Michael « SilverEragon » Turczynowski

Chasseurs en devenir

flightofgreen
Mirco Jestädt
Erik Andreas Vedal
Patrik
heropon0707
sc00ter1979

Devenez testeur !

L'aventure ne s'arrête pas avec la *Grande Chasse*.

Si vous souhaitez tester nos futurs projets, scannez le code QR !

Équilibrage

Vous avez du mal à atteindre certains chapitres ?

Si l'équipe des Chasseurs ou la Bête gagne constamment, compliquant l'avancée de la campagne vers de nouveaux arcs narratifs, vous pouvez appliquer les règles suivantes pour rééquilibrer les choses…

Si la Bête souffre trop

Un Rêve Vivace : Le Dernier Rêveur commence avec 2 au lieu de 1 .

La Grande Chasse : L'Oiseau-Roi doit tuer 3 au lieu de 4 pour atteindre son objectif.

Le Dernier Bastion : Lors de la Nuit, Raaga peut dépenser 2 pour gagner 1 Capacité Bestiale. Elle peut le faire plusieurs fois.

La Bataille Finale : Lors de la Nuit, Esmeria peut dépenser 2 pour gagner 1 Capacité Bestiale. Elle peut le faire plusieurs fois.

Si les Chasseurs souffrent trop

La Grande Chasse : L'Oiseau-Roi doit tuer 5 au lieu de 4 pour atteindre son objectif.

Le Dernier Bastion : Lors de la mise en place, les Chasseurs peuvent placer 1 supplémentaire sur n'importe quelle .

La Bataille Finale : Lors de la mise en place, les Chasseurs peuvent placer 1 supplémentaire sur n'importe quelle .

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Chef de projet : Nicolas Lion
Traduction : Bruno Larochette
Maquette : Vincent Joassin
Relecture : Thomas Demongin

www.dontpanicgames.com

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

4
joueurs

4-6
heures

14+

Studio Midhall

DON'T PANIC GAMES