LIVRET DE RÈGLES
&
LIVRE D'AVENTURES

But du jeu

Vous avez été envoyés dans un monde étrange. Vous devez survivre aux multiples dangers d'un fleuve qui serpente au sein d'une jungle hostile afin de porter secours à un passager disparu. Parcourez l'atlas, explorez la jungle et accomplissez les quêtes pour retrouver votre compagnon d'infortune avant qu'il ne soit trop tard !

Primeval Peril se déroule dans le Monde de l'Errance, l'univers qui est également le théâtre de *Sleeping Gods* et de *Sleeping Gods : Distant Skies*.

Matériel



Montre à gousset



Jeton Capitaine (1)



Plateau Action (1)



Atlas (1)



Plateaux Équipage (5)



Jetons Pièce (8)



Jetons Viande (6)



Jetons Torche (6)



Jetons Corde (6)



Jetons Plan (6)



Jetons Fruit (6)



Cartes Combat de départ (12)



Cartes Événement (12)



Cartes numérotées (69)



Jetons État (5 Poison, 5 Folie, 5 Affaibli et 5 Effrayé)



Dé de combat (1)



Dé du destin (1)



Jetons Relance (6)

- Ce livret de règles/livre d'aventures
- 4 supports en plastique (non illustrés)
- Feuilles Journal de bord (non illustrées)

Note : utilisez les supports en plastique pour la montre à gousset et le bateau. Il y en a 2 en surplus.



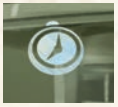
Jetons Blessure en bois (42)



Jetons Puissance en bois (20)



Jetons Énergie (15)



Jeton Temps bonus (1)



Silhouette Bateau (1)

1. Ouvrez l'atlas à la page 2 et installez-le au centre de la table. Placez la silhouette Bateau près du mot « Départ ».

2. Disposez le plateau Action à droite de l'atlas. Placez la montre à gousset sur la case « début du tour » de la piste de temps et laissez le jeton Temps bonus à proximité.



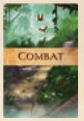


3. Placez le plateau Équipage du capitaine Jim Vine au milieu de la table (face niveau 1 visible). Répartissez les 4 plateaux Équipage restants aussi équitablement que possible entre les joueurs (face niveau 1 visible), qui les disposent chacun devant soi. Sur chaque plateau Équipage, placez 3 jetons Énergie, ainsi qu'un jeton Blessure sur la case la plus élevée de la piste de santé.



4. Mélangez toutes les cartes Événement et placez le paquet ainsi formé face cachée à côté du plateau Action.

5. Mélangez les cartes Combat de départ (leur dos comporte la mention « Combat » et n'est pas numéroté) et placez ce paquet sur le plateau Action, face cachée.



6. Placez un jeton Blessure sur la case la plus élevée de la piste d'entretien du bateau, en bas à droite du plateau Action.

7. Placez le paquet de cartes numérotées, face cachée, à côté de l'atlas. IMPORTANT : ces cartes sont rangées dans l'ordre croissant. Vous ne devez ni les mélanger ni les consulter avant d'y être invités !



8. Formez une réserve avec l'ensemble des ressources, puis prenez-en 1 de chaque type (viande, fruit, torche, corde, plan et pièce) et répartissez-les entre les joueurs. Chaque ressource occupe 1 emplacement d'inventaire (les cases sur la droite des plateaux Équipage).



9. Placez les jetons Blessure et Puissance à côté de l'atlas. Gardez le dé de combat, le dé du destin et les jetons Relance et État à proximité.

10. Prenez une nouvelle feuille Journal de bord pour cette campagne. Choisissez votre niveau de difficulté en cochant la case correspondante *(cf. page 21, Difficulté)*. Écrivez la date et les noms des joueurs.

11. Donnez le jeton Capitaine au joueur de votre choix. Après avoir lu les règles, rendez-vous à la page 23 de ce livret et lisez les instructions à voix haute (sauf si vous jouez en solo).



Note : les règles suivantes s'appliquent à 1 ou 2 joueurs. Vous trouverez une variante pour 3 ou 4 joueurs à la page 22.

Concepts de base

Cette page présente les concepts qui vous permettront de comprendre plus facilement les règles détaillées dans ce livret.

Équipage

Selon le nombre de joueurs, chacun contrôle un ou plusieurs membres d'équipage. Durant votre tour, le jeton Capitaine vous permet également de contrôler Jim Vine. Jim est le personnage principal de l'histoire, à travers qui vous vivez cette aventure.

Santé, dégâts et énergie



La santé d'un membre d'équipage correspond au nombre de blessures physiques ou mentales qu'il peut encaisser. Si un membre d'équipage subit des dégâts, il perd des points de vie (PV), qu'il récupère en se soignant : déplacez le jeton Blessure de sa piste de santé en conséquence. En dehors des combats, le joueur actif répartit les dégâts subis comme il le souhaite entre tous les membres d'équipage, sauf mention contraire *(cf. page 10)*.

Votre bateau, *La Harpie*, dispose d'une piste d'entretien. Lorsqu'il subit des dégâts, le niveau d'entretien baisse. S'il atteint 0, vous devez barrer une icône Lune sur votre journal de bord pour lui faire regagner 1 point d'entretien.



Chaque membre d'équipage peut avoir un maximum de 3 jetons Énergie, que vous pouvez retirer de son plateau pour qu'il participe à un défi ou afin d'activer une capacité *(cf. page 10)*.

Jetons État

Il existe 4 types de jetons État : poison, effrayé, affaibli, et folie. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau. Chaque personnage peut avoir plusieurs jetons État, mais jamais plus d'un de chaque type. Le joueur actif choisit le membre d'équipage qui reçoit chaque jeton État, sauf mention contraire *(cf. page 11)*.



Défi

Un défi est un test associé à l'une des 5 compétences : force, ruse, connaissances, perception ou savoir-faire. Pour le relever, faites participer les membres d'équipage de votre choix en dépensant leur énergie, puis lancez le dé du destin et utilisez vos capacités afin d'essayer d'atteindre (ou dépasser) la valeur du défi.



Réserve

Ce terme désigne l'ensemble du matériel qui n'est pas possédé par l'équipage. Lorsque vous devez « payer », « défausser », « perdre » ou « retirer » un élément, vous devez remettre celui-ci dans la réserve.

Le matériel du jeu est limité aux composants fournis. Si vous devez gagner ou prendre un élément qui n'est plus disponible, ce gain est ignoré. **Il existe deux exceptions :** les jetons Blessure et Puissance. Si vous en manquez, utilisez n'importe quel substitut.

Cartes numérotées

Le paquet de cartes numérotées comprend :

- des **cartes Aventure** de différentes catégories, dont vous pouvez équiper vos membres d'équipage *(cf. page 12)* ;
- de nouvelles **cartes Combat**, qui vous permettent d'améliorer votre paquet Combat actif *(cf. page 13)* ;
- des **cartes Quête**, qui vous donnent des objectifs et des mots-clés *(cf. page 13)*.

Structure d'un tour

À partir de la personne désignée comme premier joueur, chacun joue à tour de rôle et en sens horaire. Pendant votre tour, effectuez les étapes suivantes.

1. Événement
Piochez une carte Événement et lisez son effet. Il peut s'agir d'un défi *(cf. page 9)*, d'un choix ou d'autres effets. Après l'avoir résolue, continuez votre tour.

2. Actions
Effectuez les actions de votre choix en dépensant des unités de temps (5 par tour et par joueur). Vous pouvez accomplir la même action plusieurs fois lors de votre tour. Un rappel des actions disponibles figure au bas du plateau Action *(cf. pages 6 à 8 pour plus de détails sur les actions)*.

3. Fin du tour
Si la montre à gousset se trouve sur la dernière case de la piste de temps après votre action, votre tour s'achève. Vous pouvez également choisir d'y mettre fin lorsque la montre se trouve sur l'avant-dernière case de la piste : le joueur suivant reçoit alors le jeton Temps bonus, qui lui fait bénéficier d'une unité de temps supplémentaire *(cf. page 8, Fin de tour anticipée)*.
Passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il prend le contrôle de Jim Vine et commence son tour.

Ces étapes sont expliquées plus en détail dans les pages suivantes.

Étape 1 – Événement

Piochez la première carte du paquet Événement et lisez-la à voix haute. Appliquez ses effets ou relevez le défi. Si le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

Vous n'avez pas le droit d'ignorer une carte Événement. Vous devez en appliquer immédiatement les effets.

Si vous subissez des effets négatifs, le joueur actif décide comment répartir les dégâts et les jetons État entre les membres d'équipage, sauf mention contraire.

Une fois que vous avez résolu une carte Événement, défaussez-la.

Si elle présente un défi, vous devez le relever. Sauf mention contraire, vous gagnez les récompenses même si vous échouez.



Prenez 1 jeton Poison et 1 jeton Folie. Vous pouvez les attribuer au même membre d'équipage. Puis gagnez 1 fruit.



Jon prend 1 jeton Poison (sauf s'il en avait déjà 1, auquel cas cet effet est ignoré). Puis gagnez 1 corde.



Vous devez relever le défi. Si vous échouez, le bateau subit 2 dégâts. Que vous réussissiez ou non, vous gagnez 1 corde.

ÉTAPE 2 – ACTIONS

Le joueur actif peut maintenant effectuer des actions, qui lui coûtent des unités de temps (sauf se reposer). Chaque joueur dispose de 5 unités de temps par tour et déplace la montre à gousset d'une case vers la droite de la piste par unité dépensée (la montre commence chaque tour tout à gauche de la piste). Vous pouvez accomplir la même action plusieurs fois durant votre tour.

Si le joueur précédent vous a passé le jeton Temps bonus *(cf. page 8, Fin du tour)*, vous ne pouvez utiliser l'unité de temps supplémentaire qu'après avoir effectué l'étape 1 de votre tour.

Un rappel des 4 actions disponibles figure au bas du plateau Action. Elles sont décrites en détail dans les pages suivantes.



ACTION NAVIGUER

Déplacez la silhouette Bateau sur l'atlas. Sur chaque page, des lignes pointillées découpent le fleuve en portions. Vous ne pouvez vous déplacer qu'entre deux portions de fleuve adjacentes, en dépensant 1 unité de temps par ligne traversée.

Si vous entrez sur une portion du fleuve où des rochers se dressent sur votre chemin, vous devez immédiatement lancer le dé du destin. Si vous obtenez un résultat correspondant aux valeurs de l'icône de dé, vous subissez les dégâts indiqués. Vous pouvez utiliser des jetons Relance pour relancer le dé du destin.





Bord de l'atlas : si vous atteignez le bord de l'atlas, vous pouvez continuer dans la même direction, à condition qu'une icône vous indique sur quelle page vous rendre. Appliquez alors les étapes suivantes.

- Retirez la silhouette Bateau de l'atlas.
- Rendez-vous à la page indiquée sur le bord par lequel vous quittez la page actuelle.
- Vous arrivez toujours sur la nouvelle page par le côté opposé à celui par lequel vous avez quitté la précédente. Par exemple, si vous êtes parti par le nord, vous arrivez sur la nouvelle page par le sud, dans la portion de fleuve qui serait adjacente à celle que vous venez de quitter si les deux pages se trouvaient l'une à côté de l'autre.

Action Explorer



Si le bateau se trouve sur une portion du fleuve contenant une icône carrée ou un cercle numéroté, vous pouvez l'explorer pour 2 unités de temps.

S'il s'agit d'une icône carrée, consultez l'encadré correspondant dans l'un des coins de la page. Après en avoir appliqué les effets (généralement relever un défi), votre action prend fin.



S'il s'agit d'un cercle numéroté, ouvrez le livre d'aventures (à partir de la page 23 de ce livret) et rendez-vous au paragraphe correspondant à ce numéro. Lisez la première partie de l'aventure à voix haute (à moins que vous ne jouiez seul). Plusieurs types d'instructions peuvent s'y trouver.

- Un choix à faire : celui-ci peut vous mener à un défi ou un combat *(cf. pages 9 et 15, respectivement)*. Après avoir pris votre décision et, le cas échéant, relevé le défi ou terminé le combat correspondant, reportez-vous au paragraphe indiqué et gagnez les éventuelles récompenses.
- Si vous échouez lors d'un défi, vous subissez les conséquences négatives indiquées en italique. Votre échec vous oriente parfois vers un autre paragraphe ; si ce n'est pas le cas, reprenez la lecture de l'aventure, au-dessous de la section *Échec*.
- La phrase « *Retournez à l'atlas* » signale la fin de l'action Explorer. Le joueur actif reprend alors le cours de son tour normalement.

Ne lisez pas au-delà de l'aventure en cours sans avoir fait votre choix ou relevé le défi proposé. Vous n'êtes pas censé connaître les conséquences de vos actes avant d'avoir pris votre décision.

Parfois, le livre d'aventures vous indique de barrer un lieu sur la carte de votre journal de bord. Ce lieu n'est alors plus visitable durant cette campagne.

Exemple d'aventure :

38.9

Vous vous réveillez allongée dans une boue froide. Vos vêtements sont trempés et vos mains sont attachées par une corde rugueuse qui vous brûle les poignets. Vous observez les alentours et apercevez une cabane en bois dont la porte est ouverte.

A. Couper vos liens avec une pierre.
RUSE 5
Échec : subissez 3 dégâts.
(Lisez 38.11)

B. Arracher vos liens.
FORCE 6
Échec : subissez 3 dégâts.
(Lisez 38.12)

Cartes Quête et mots-clés

Lorsque le livre d'aventures indique « Prenez la quête X », sortez la carte correspondante du paquet de cartes numérotées et placez-la face visible à côté de l'atlas.

Lorsque le livre d'aventures indique « Défaussez la quête X » ou « Complétez la quête X », remettez la carte correspondante à sa place dans le paquet.

Certaines aventures nécessitent que vous possédiez un **mot-clé** spécifique afin de lire un paragraphe ou faire un choix. Les mots-clés en question se trouvent sur les cartes Quête que vous possédez.

Lorsqu'un paragraphe commence par « Si mot-clé X, lisez Y », vous devez suivre l'instruction si vous possédez le mot-clé indiqué. Si plusieurs options de mots-clés sont disponibles au début d'une aventure, résolvez-les dans l'ordre.

Si un choix indique « Nécessite le mot-clé X », vous devez posséder le mot-clé correspondant pour faire ce choix ; vous gardez toutefois la possibilité de choisir une autre option.

ACTION SE REPOSER

L'action Se reposer ne coûte aucune unité de temps, mais vous devez barrer l'une des icônes Lune sur votre journal de bord (en commençant par la gauche).

Vous pouvez vous reposer n'importe où, avant ou après n'importe quelle action de votre tour (mais pas au milieu d'une action).

Lorsque vous vous reposez, chaque membre d'équipage récupère 2 PV (dans la limite de sa santé max) et tous ses jetons Énergie (jusqu'à 3). Vous pouvez également retirer 1 jeton État d'un membre d'équipage. Vous pouvez enfin récupérer des PV supplémentaires : pour chaque lot de 1 viande et 1 fruit que vous dépensez, récupérez 5 PV supplémentaires à répartir entre les membres d'équipage.

Si vous barrez la sixième icône Lune de votre journal de bord, gardez uniquement les 3 premières cartes du paquet Événement, et remettez toutes les autres dans la boîte. Il ne vous reste que 3 tours pour terminer votre campagne. Si vous n'avez pas atteint de fin après ces 3 tours, vous avez perdu.



ACTION RÉPARER

Vous pouvez réparer le bateau pour 2 unités de temps.

Relevez un défi de SAVOIR-FAIRE. Si votre résultat est inférieur ou égal à 5, vous réparez 1 dégât du bateau. Pour 6 ou 7, vous réparez 2 dégâts. Pour 8 ou plus, réparez 3 dégâts.



ÉTAPE 3 – FIN DU TOUR

À la fin d'une action, si la montre à gousset se trouve sur la dernière case de la piste de temps, votre tour prend fin.

Remettez la montre à gousset sur la case « Début du tour » de la piste Temps. Passez le jeton Capitaine au joueur à votre gauche. Il commence son tour et prend le contrôle de Jim Vine.

Fin de tour anticipée : vous pouvez mettre fin à votre tour lorsque la montre à gousset se trouve sur l'avant-dernière case de la piste de temps afin que le joueur suivant bénéficie d'une unité de temps supplémentaire. Donnez-lui le jeton Temps bonus : il pourra l'utiliser lors de son tour, après avoir appliqué les effets de sa carte Événement, afin de gagner 1 unité de temps supplémentaire pour accomplir ses actions.

Note : si un effet vous indique de « perdre 1 unité de temps » alors que la montre à gousset se trouve déjà tout à droite de la piste de temps, le joueur suivant commencera son tour avec 1 unité de temps en moins.

DÉFIS

Un défi est un test de compétence correspondant à l'une des 5 compétences de l'équipage : force, ruse, connaissances, perception ou savoir-faire.

La plupart des défis se présentent sous cette forme :

FORCE 5
Échec : subissez 3 dégâts.

Dans cet exemple, vous devez atteindre ou dépasser un total de 5 en force. Si vous n'y parvenez pas, vous subissez les effets de l'échec (ici, 3 dégâts à répartir entre les membres d'équipage).

Pour relever un défi, suivez ces étapes.

1. Le joueur actif choisit quels personnages relèvent le défi parmi ceux que vous contrôlez. Les autres joueurs peuvent décider de faire participer les leurs. Chaque membre d'équipage doit dépenser 1 énergie pour prendre part au défi, et n'y a donc pas accès s'il n'en a plus.

IMPORTANT : *vous pouvez choisir de n'impliquer aucun membre d'équipage et de vous en remettre au destin. Cette stratégie vous permet d'économiser de l'énergie, si toutefois vous êtes en mesure de subir les conséquences d'un échec. Le cas échéant, passez directement à l'étape 2.*

Additionnez les points de chaque participant dans la compétence demandée (leur compétence de base +1 par carte correspondante équipée) et passez à l'étape suivante.

2. Lancez le dé du destin et ajoutez son résultat à la somme des points de compétence des participants (calculée à l'étape précédente) : ce total est votre score de compétence pour ce défi.

3. Tous les personnages peuvent maintenant activer les capacités de leurs cartes Aventure équipées pour modifier ce score, même s'ils ne participent pas au défi. Ils peuvent également ajouter +1 par ressource défaussée correspondant à la compétence du défi *(cf. page 14)*.

4. Si le score total atteint ou dépasse la valeur de compétence demandée, vous réussissez le défi. Sinon, vous échouez et subissez les conséquences négatives.

RÉUSSITE
Ignorez les effets de l'échec. Lisez la suite du texte et suivez les instructions.

ÉCHEC
Résolvez les conséquences négatives indiquées. Si vous devez subir des dégâts, le joueur actif décide de leur répartition ; il doit cependant les appliquer en priorité aux membres d'équipage qui ont participé au défi (si possible). Le plus souvent, l'échec ne vous empêche pas de bénéficier des récompenses et d'avancer dans l'histoire.

ÉQUIPAGE, SANTÉ, ÉNERGIE

Capacités du membre d'équipage

Les membres d'équipage dépensent de l'énergie pour participer aux défis et activer leurs capacités. Chaque membre d'équipage peut avoir un maximum de 3 énergies.

Nom et ville d'origine

Niveau du membre d'équipage
Chaque plateau Équipage a une face niveau 1 et une face niveau 2. En début de campagne, n'utilisez que les faces niveau 1. Chaque fois que vous gagnez 5 fleurs de sang, vous pouvez choisir un personnage dont vous retournez le plateau face niveau 2 visible (notez-le sur votre journal de bord). Lorsque vous retournez un plateau Équipage, replacez son jeton Blessure sur la même case de sa piste de santé et conservez ses jetons État et Énergie.



Inventaire
Chaque plateau Équipage peut stocker un certain nombre de ressources. En-dehors des actions Explorer, vous pouvez réorganiser comme vous le souhaitez vos ressources entre les plateaux Équipage et le plateau Action. Lors des actions Explorer (mais hors combat), vous pouvez réorganiser vos ressources uniquement entre plateaux Équipage (si vous avez plus de ressources que de places disponibles, vous devez défausser les ressources en excès).

Compétences de base

Membre d'équipage à 0 PV
Lorsqu'un membre d'équipage se retrouve à 0 PV (Points de Vie), il est grièvement blessé. Il peut encore parler ou marcher, mais il ne peut plus participer aux défis, aux combats, ni activer ses capacités tant qu'il n'a pas récupéré au moins 1 PV.

Si tous les membres d'équipage tombent à 0 PV, vous perdez *(cf. page 22, Défaite)*.

Un membre d'équipage à 0 PV ne peut plus subir de dégâts. Hors combat, les dégâts excédentaires doivent être attribués à un autre membre d'équipage. Lors d'un combat, si un membre d'équipage tombe à 0 PV à la suite d'une attaque, **les dégâts excédentaires sont ignorés** *(cf. page 18)*.

Piste de santé
La santé correspond au nombre de dégâts qu'un membre d'équipage peut encaisser. Suivez son niveau de santé en plaçant un jeton Blessure sur cette piste. Lorsque vous le soignez, sa santé augmente ; lorsqu'il subit des dégâts, elle baisse. Un membre d'équipage ne peut jamais avoir plus de PV que son niveau de santé maximum.

Cette icône représente le nombre de dégâts infligés par un membre d'équipage lors d'une attaque ou par un ennemi lors d'une riposte.

Compétences

Il existe 5 types de compétences dans le jeu.

Force : pour les défis nécessitant un effort physique ou de l'endurance.

Perception : pour fouiller, détecter, utiliser ses sens et sa coordination, mais également pour se cacher ou faire preuve de discrétion.

Connaissances : pour les défis nécessitant de la réflexion, des connaissances ou de l'expérience.

Savoir-faire : pour construire, réparer, démonter, entretenir ou améliorer quelque chose.

Ruse : pour convaincre, mener, parler, tromper, abuser ou comploter.

Jetons état

Il en existe de 4 types. Lorsqu'un membre d'équipage prend un jeton État, placez-le sur son plateau. Chaque personnage peut avoir plusieurs jetons État, mais **jamais plus d'un de chaque type**. Vous recevez des jetons État lors des combats, des événements et des aventures. Ils peuvent être défaussés grâce aux capacités de certains personnages, certaines cartes Aventure, ou en vous reposant.

Poison : le membre d'équipage subit 1 dégât au début du tour de chaque joueur. S'il atteint 0 PV, ignorez l'effet.

Effrayé : le membre d'équipage ne peut plus jouer de cartes Combat.

Affaibli : -2 à toutes les compétences du membre d'équipage.

Folie : le membre d'équipage ne peut plus activer les capacités de son plateau ou de ses cartes Aventure équipées (leurs icônes Compétence sont encore actives).

Capacités de l'équipage

Chaque membre d'équipage présente entre 0 et 2 capacités sur son plateau. Vous pouvez activer les capacités d'un personnage que vous contrôlez ***à tout moment***, en dépensant son énergie.

Capitaine Vine
- Niveau 1 : pas de capacité.
- Niveau 2 : dépensez 1 énergie pour ignorer 1 fois des rochers lorsque vous naviguez.

Dr Milk
- Dépensez 2 énergies pour retirer un jeton Poison ou Affaibli de n'importe membre d'équipage.

Jon
- Niveau 1 : dépensez 1 énergie pour retirer 1 puissance d'un ennemi (pas une attaque).
- Niveau 2 : dépensez 1 énergie pour bénéficier d'une parade lors d'une riposte ennemie.

Loïs
- Niveau 1 : dépensez 1 énergie pour relancer 1 dé de combat (de n'importe quel membre d'équipage).
- Niveau 2 : dépensez 1 énergie pour bénéficier d'une parade lors d'une riposte ennemie.

Meiling
- Dépensez 2 énergies pour retirer un jeton Effrayé ou Folie de n'importe membre d'équipage.

CARTES AVENTURE

Les cartes Aventure font partie du paquet de cartes numérotées. Elles représentent le matériel et les connaissances que vous découvrez au cours de votre aventure. Chacune d'elles présente une icône Compétence dans son coin inférieur gauche.

Il existe différents types de cartes Aventure : **1 main**, **2 mains**, **corps**, **recette**, **progression** ou **divers**. Chaque personnage peut être équipé au maximum d'une carte « 2 mains » OU de deux cartes « 1 main », et d'une seule carte de chaque autre type.

Lorsque vous gagnez une carte Aventure, équipez-en l'un de vos membres d'équipage en glissant la carte sous son plateau de manière à ne laisser apparaître que son icône Compétence et sa capacité. Si aucun personnage ne peut en être équipé, placez-la à côté du plateau Action. Elle n'a aucun effet tant qu'elle n'a pas été équipée.

Entre deux actions, vous pouvez réorganiser à volonté vos cartes Aventure équipées en les échangeant entre personnages et/ou avec les cartes mises de côté près du plateau Action. Seules les cartes Progression dérogent à ce principe : une fois qu'un personnage est équipé d'une carte Progression, vous n'avez pas le droit de la lui retirer.



Icône Compétence : ajoute +1 à la compétence de base du personnage qui en est équipé.

Description de la capacité

CAPACITÉS DES CARTES AVENTURE

La capacité d'une carte Aventure ne peut être utilisée que si un personnage en est équipé.

Elle peut s'appliquer à n'importe quel membre d'équipage, à moins que son effet ne précise « ce membre d'équipage » ou « perso ». Dans ce cas, seul le personnage équipé de cette carte peut en bénéficier. L'activation de la capacité ne peut être décidée que par le joueur qui contrôle le personnage équipé de la carte.

Coût d'activation : certaines capacités comportent une flèche entre le coût à payer pour les activer (à gauche) et l'effet dont vous bénéficiez (à droite). Les coûts en énergie et en dégâts doivent être « payés » par le personnage équipé de la carte activée. Les capacités ne comportant pas de flèche ne vous coûtent rien lorsque vous les activez.

Si une capacité fait référence à « vous », il s'agit du joueur qui contrôle le personnage équipé de cette carte.

Les bonus de dégâts ou les retraits de puissance se combinent ***à n'importe quelle attaque***, à moins que l'effet ne précise le contraire (« ce membre d'équipage » ou « perso »), auquel cas seul le personnage équipé de cette carte peut bénéficier de ce bonus.

Si une capacité comporte une icône Lune, elle s'active chaque fois que vous effectuez une action Se reposer.

Cartes combat et personnalisation du paquet

Les cartes Combat ne sont utilisées que lors des combats *(cf. page 15)*. Vous commencez la campagne avec un paquet de 12 cartes Combat de départ, mais en trouverez d'autres au fil de la partie. Lorsque vous gagnez une carte Combat numérotée, placez-la à proximité du plateau Combat. Seules les cartes du paquet actif sont utilisées en combat.

Personnaliser votre paquet Combat actif : le paquet Combat actif doit comporter **au moins 12 cartes**, mais peut en contenir plus si vous le souhaitez. À tout moment ***en dehors des combats***, vous pouvez consulter toutes vos cartes Combat et choisir celles que vous souhaitez intégrer au paquet actif. En cas de désaccord sur la sélection, c'est le joueur actif qui tranche. Vous pouvez personnaliser votre paquet Combat actif jusqu'au tout dernier moment avant un combat, et même ***après*** avoir pris connaissance des ennemis, mais ***avant*** le début du premier round de combat.



Cartes quête

Lorsque vous gagnez une carte Quête, lisez son texte et placez-la face visible à côté du plateau Action. Certaines quêtes vous octroient un mot-clé qui influence le cours de votre aventure.

Marchand

Lors de vos actions Explorer, vous pouvez parfois rencontrer un marchand. Celui-ci vous propose un choix de cartes : vous avez le droit de les consulter avant de prendre une décision d'achat. Remettez celles que vous n'achetez pas à leur place dans le paquet de cartes numérotées.

RESSOURCES

Vous pouvez défausser les ressources de vos plateaux Équipage à tout moment pour activer leurs effets (rappelés par les icônes sur la face de chaque jeton). Les ressources stockées sur le plateau Action (dans la cale du bateau) ne peuvent quant à elle être dépensées qu'entre deux actions.



Pièce : défaussez 1 pièce pour gagner +1 lors d'un défi de ruse.



Corde : défaussez 1 corde pour gagner +1 lors d'un défi de savoir-faire OU pour retirer 1 puissance d'un ennemi (en combat ; pas une attaque).



Torche : défaussez 1 torche pour gagner +1 lors d'un défi de perception OU pour infliger 1 dégât à un ennemi (en combat ; pas une attaque).



Viande : défaussez 1 viande pour gagner +1 lors d'un défi de force OU pour récupérer 1 énergie.



Fruit : défaussez 1 fruit pour retirer un jeton Poison d'un membre d'équipage OU pour récupérer 1 PV.



Plan : défaussez 1 plan pour gagner +1 lors d'un défi de connaissances.

JETONS RELANCE

Vous pouvez défausser ces jetons à tout moment pour **relancer le dé du destin ou le dé de combat**. Ils font partie des ressources de base que vous pouvez utiliser lors du tour de n'importe quel joueur et au bénéfice de n'importe quel membre d'équipage. Stockez-les sur le plateau Action. Ils sont utilisables par tous les joueurs et ne prennent pas de place dans votre inventaire.



Préparation d'un combat

Lorsqu'une aventure indique le mot COMBAT suivi d'un numéro, vous devez résoudre l'affrontement correspondant avant de poursuivre votre aventure. Suivez ces étapes pour préparer le combat.

- Les ennemis se trouvent sur l'atlas, sur la page à droite de celle où se trouve le lieu que vous explorez. Chaque ennemi commence le combat avec autant de jetons Puissance que d'icônes Ajout de puissance visibles sur sa grille. Placez ces jetons sur son illustration.
- Mélangez le paquet Combat actif. Il doit contenir au moins 12 cartes. Vous n'avez pas le droit de le personnaliser au cours du combat, mais vous pouvez le faire juste avant de commencer *(cf. page 13)*.
- Chaque joueur pioche 1 carte Combat +1 supplémentaire par membre d'équipage qu'il contrôle (hors capitaine Vine). Si vous jouez à 2, vous piochez donc chacun 3 cartes. Si vous jouez en solo, vous piochez 5 cartes Combat.

Combat de boss
Bien que les illustrations des combats 10 et 12 ne représentent qu'un seul ennemi, traitez leurs trois sections comme trois ennemis différents. Ainsi, chaque section possède ses propres jetons Puissance.

Rounds de combat

Les rounds de combat s'enchaînent jusqu'à ce que tous les ennemis soient vaincus ou jusqu'à ce que tous les membres d'équipage soient tombés à 0 PV. Vous pouvez également fuir la plupart des combats *(voir ci-dessous)*. Un round de combat se déroule de la façon suivante.

- **Attaque et riposte :** dans l'ordre de votre choix, chaque joueur joue exactement 1 carte Combat pour chaque membre d'équipage qu'il contrôle (hors capitaine Vine), soit 4 au total. Le joueur actif peut décider de jouer une carte pour le capitaine Vine à la place de l'un de ses membres d'équipage. Chaque carte Combat jouée constitue une attaque (même si elle n'inflige pas de dégât) et provoque une riposte de l'ennemi ciblé *(cf. page 18 pour une description détaillée de l'attaque)*.
- **Fin du round (phase des ennemis) :** une fois vos 4 cartes Combat jouées, les ennemis encore en vie activent leurs capacités de fin de round *(cf. page 19)*.
- **Fuite :** sauf indication contraire, vous pouvez fuir la plupart des combats à l'issue de n'importe quelle phase des ennemis. Cela vous expose à des conséquences négatives, mais vous évitera parfois de perdre votre campagne.
- **Victoire / début d'un nouveau round :** s'il reste au moins un ennemi en vie, chaque joueur pioche 1 carte Combat par carte qu'il a jouée pendant ce round. Démarrez un nouveau round de combat. Lorsque tous les ennemis ont été vaincus, défaussez vos cartes Combat restantes et retirez les jetons Blessure et Puissance des ennemis. Reprenez la lecture du paragraphe en cours du livre d'aventures.

Combat – Ennemis

Grille de l'ennemi : sous l'illustration de chaque ennemi se trouve une grille de 3x3. C'est ici que vous trouverez ses points de vie (cœurs) et ses capacités.

Jetons Puissance

Nom de l'ennemi

Dégâts de riposte de base : juste après l'attaque d'un membre d'équipage, cet ennemi riposte et inflige à ce personnage 2 dégâts +1 par jeton Puissance sur sa carte.



Santé de l'ennemi : pour vaincre un ennemi, vous devez poser un jeton Blessure sur chacun de ses cœurs. Pour recouvrir celui-ci, vous devez infliger 2 dégâts en une seule attaque (vous ne pouvez pas cumuler les dégâts de plusieurs attaques).

Ajout de puissance : au début du combat et à la fin de chaque round, chaque ennemi gagne autant de jetons Puissance supplémentaires qu'indiqué par les icônes Ajout de puissance non recouvertes sur sa carte. Placez ces jetons sur l'illustration de l'ennemi.

Capacité de fin de round (phase des ennemis) : à la fin de chaque round de combat, si elles ne sont pas recouvertes, les capacités présentant un sablier s'activent.

Cette carte est une carte Combat.



Nom

Numéro de carte Aventure (ou « D » pour les cartes de départ)

Effet : lorsque vous jouez cette carte pour un personnage, ciblez un ennemi, puis lancez le dé de combat. Ici, la cible subit 0 dégât (valeur de base) + autant de dégâts que le résultat du lancer de dé + la valeur de savoir-faire de votre personnage (nombre d'icônes Savoir-faire sur son plateau Équipage ET ses cartes équipées).

Retrait de puissance : cette icône vous permet de retirer autant de jetons Puissance de l'ennemi ciblé que la valeur indiquée.



Parade : cette icône vous permet d'ignorer autant de dégâts que la valeur indiquée lors de la riposte ennemie.

ATTAQUE

Placez une carte Combat sur un membre d'équipage que vous contrôlez (s'il n'est pas à 0 PV et s'il n'a pas déjà attaqué pendant ce round), puis choisissez un ennemi. Votre personnage attaque cette cible en se servant des effets décrits sur la carte Combat et en les appliquant dans l'ordre de son choix (les différents types d'effets sont détaillés ci-dessous).

Infliger des dégâts : placez autant de jetons Blessure que la valeur de base de votre attaque. Celle-ci est parfois modifiée par le résultat d'un lancer de dé (à ajouter ou soustraire) ou par d'autres effets. Par exemple, si l'icône ***Savoir-faire*** apparaît, ajoutez la valeur de ***savoir-faire*** du personnage attaquant au dégâts qu'il inflige.



Cette attaque inflige 0 dégât + le résultat du dé de combat + le ***savoir-faire*** *du membre d'équipage attaquant (prenez bien en compte ses cartes Aventure équipées).*

Placer les jetons Blessure : après le calcul des dégâts infligés, placez des jetons Blessure sur la grille de l'ennemi ciblé. Tous les dégâts d'une même attaque doivent être placés sur des cases adjacentes, mais pas nécessairement en ligne droite (vous pouvez faire un « T », changer de direction, etc.). Vous n'avez pas le droit de les placer diagonalement, et chaque case ne peut contenir qu'un seul jeton Blessure. Vous devez généralement infliger 1 dégât à une case pour la recouvrir, mais certaines contenant un cœur en nécessitent plus. Par exemple, pour recouvrir une case contenant un cœur de valeur 3, vous devez lui infliger 3 dégâts ***en une seule fois*** (pour autant, vous ne placez qu'un seul jeton Blessure sur cette case).

Placer 1 jeton Blessure sur une case désactive toutes les capacités qui s'y trouvent, comme les icônes Ajout de puissance ou les capacités de fin de round.

Dégâts Collatéraux : lorsque vous placez les jetons Blessure d'une attaque sur un ennemi, vous pouvez en placer sur un ennemi adjacent, tant que vous respectez la règle d'adjacence des blessures et qu'au moins la moitié des dégâts (arrondie au supérieur) sont infligés à l'ennemi que vous avez ciblé lors de votre attaque. Seul l'ennemi ciblé riposte ; pas les victimes de dégâts collatéraux. *Thématiquement, vous profitez du chaos de la bataille*. Les parades d'un ennemi ***sont ignorées*** lorsqu'il subit des dégâts collatéraux.

Retrait de puissance : retirez le nombre indiqué de jetons Puissance de l'ennemi ***avant*** sa riposte.



RIPOSTE

Qu'il soit encore en vie ou non, l'ennemi ciblé riposte immédiatement après votre attaque. Il inflige autant de dégâts que son attaque de base + le nombre de jetons Puissance sur son illustration ***(ne comptez pas les icônes Ajout de puissance de la grille)*** au membre d'équipage qui vient de l'attaquer.

Parade : chaque parade fournie par votre carte Combat vous permet d'ignorer 1 dégât. Vous pouvez aussi bénéficier de parades en activant des cartes Aventure et les capacités des plateaux Équipage. Si le membre d'équipage visé perd tous ses PV lors de la riposte, les dégâts en excès sont ignorés.



L'ennemi est vaincu lorsque tous les cœurs de sa grille sont recouverts par des jetons Blessure. Ses capacités se n'appliquent plus et vous ne pouvez plus lui infliger de dégâts. Pour vous souvenir qu'un ennemi a été vaincu, placez un jeton Blessure sur son illustration.

Fin du round (phase des ennemis)

S'il reste au moins un ennemi en vie après que les joueurs ont joué leurs 4 cartes Combat (ou moins si des membres d'équipage sont à 0 PV), activez les capacités de fin de round des ennemis (cases contenant un sablier). *Note : les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser l'ensemble de leurs cartes Combat et passer plus tôt à la phase de fin de round.*

- Commencez par défausser toutes les cartes Combat que vous avez jouées durant ce round.
- De gauche à droite, chaque ennemi active ses capacités de fin de round et gagne autant de jetons Puissance que d'icônes Ajout de puissance non recouvertes sur sa grille.
- Le joueur actif décide quel membre d'équipage est affecté par chaque capacité ennemie.

Victoire / Début d'un nouveau round
S'il reste au moins un ennemi en vie, chaque joueur pioche 1 carte Combat par carte qu'il a jouée durant ce round (mélangez la défausse si le paquet est épuisé). Démarrez un nouveau round de combat. Lorsque tous les ennemis ont été vaincus, défaussez vos cartes Combat restantes et retirez les jetons Blessure et Puissance des ennemis. Reprenez la lecture du paragraphe en cours du livre d'aventures.

Capacité de fin de round : le sablier indique une capacité qui s'applique à la fin de chaque round, lors de la phase des ennemis.

Icône Puissance 

Icône Ajout de puissance 

Capacités des ennemis

Affaibli : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Affaibli. 

Ajoute N puissance(s) aux alliés : lors de la phase des ennemis, ajoutez la puissance indiquée à chaque autre ennemi.

Attaque éclair : chaque fois qu'un membre d'équipage attaque cet ennemi, la riposte de l'ennemi a lieu avant l'attaque (avant que vous lui retiriez des jetons Puissance).

Effrayé : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Effrayé. 

Folie : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Folie. 

Impossible de retirer puissance : tant que cette capacité n'est pas recouverte, vous ne pouvez pas retirer de jeton Puissance de cet ennemi.

Inflige N dégâts à 1 cible : lors de la phase des ennemis, inflige N dégâts à un seul membre d'équipage désigné par le joueur actif.

Pare N : cet ennemi ignore N dégâts chaque fois qu'un membre d'équipage lui en inflige. Les parades sont ***sans effet*** lorsqu'un ennemi subit des dégâts collatéraux. 

Poison : lors de la phase des ennemis, un membre d'équipage désigné par le joueur actif prend 1 jeton Poison. 

Se soigne Nx (ou Soigne 1 allié Nx) : lors de la phase des ennemis, retirez N jetons Blessure de cet ennemi (ou d'un autre ennemi). Le joueur actif choisit le(s) jeton(s). Chaque jeton Blessure compte pour 1, même s'il recouvre une case avec un cœur de valeur 3.

Exemple de combat

Clémence et Max commencent un combat contre 3 crocs zokmères. Ils placent 2 jetons Puissance sur chaque croc et piochent 3 cartes Combat chacun.



Clémence commence en jouant le fouet pour Loïs. Elle cible le croc de gauche, lui inflige 1 dégât (elle place 1 jeton Blessure sur la case en bas à droite de sa grille) et lui retire 1 puissance. Le croc riposte et inflige 2 dégâts +1 (il a 1 jeton Puissance), mais le fouet fournit 2 parades à Loïs, qui ne subit donc que 1 dégât.

Max joue maintenant la clé à molette pour Jon et cible le croc de gauche. Il lance son dé de combat et obtient 2 : il inflige donc 0 + 2 + 1 (pour sa compétence savoir-faire) soit 3 dégâts. Il place ses jetons Blessure sur les cases de droite, au milieu et en haut, puis retire le dernier jeton Puissance du croc. Ce dernier riposte et lui inflige 2 dégâts (il n'a plus de jeton Puissance).

Clémence et Max jouent 1 carte Combat supplémentaire chacun, ce qui leur permet de vaincre le croc zokmère de gauche. Le round s'achève, car 4 cartes Combat ont été jouées. Celles-ci sont défaussées. Les capacités de fin de round et les ajouts de puissances des ennemis restants sont activés.

Le croc du milieu gagne 2 puissances et donne 1 jeton Affaibli. Clémence décide de le donner à Jon. Le croc de droite gagne 2 puissances et inflige 2 dégâts au bateau.

Clémence et Max piochent 2 cartes Combat chacun et commencent un nouveau round de combat.





Défaite

Dans *Sleeping Gods : Primeval Peril*, vos principaux objectifs sont de retrouver le passager kidnappé et de survivre au Monde de l'Errance. ***Vous perdez si tous les membres de l'équipage sont à 0 PV ou si vous êtes à court de temps*** (après avoir barré toutes les icônes Lune de votre journal de bord, vous n'avez plus que 3 tours pour atteindre une fin).

Difficulté

Lorsque vous commencez une campagne, choisissez votre niveau de difficulté en cochant la case correspondante de votre journal de bord.

Facile – Les ennemis commencent les combats avec 1 puissance de moins. De plus, ajoutez +1 à tous vos lancers de dé.

Normale – Il s'agit du niveau de difficulté recommandé, en particulier si vous n'avez pas joué à *Sleeping Gods*. N'effectuez aucune modification.

Difficile – Les ennemis commencent les combats avec 1 puissance supplémentaire. De plus, le niveau de tous les défis est augmenté de 1.

Sleeping Gods : Primeval Peril est conçu pour vous offrir l'expérience narrative la plus agréable possible. Si la difficulté du jeu gâche votre plaisir, n'hésitez donc pas à l'ajuster. Vous pouvez modifier le niveau de difficulté à tout moment (pensez bien à reporter tout changement sur votre journal de bord).

SCORE FINAL

À la fin de votre campagne, calculez votre score et écrivez-le sur votre journal de bord. Le but de vos prochaines campagnes sera de battre votre meilleur score.

- Gagnez 2 points par carte Aventure en votre possession (hors cartes de départ et cartes Combat).
- Gagnez 1 point par lot de 4 ressources en votre possession.
- Gagnez 10 points si vous avez atteint l'une des fins de la campagne.
- Perdez 10 points en cas de défaite.
- Gagnez 10 points si vous avez joué en difficulté normale OU 20 points si vous avez joué en difficile.

CAMPAGNES SUIVANTES

Chaque nouvelle campagne débloque une carte que vous prenez dès le début de la partie, avec toutes les cartes débloquées aux campagnes précédentes.

- 2e campagne : carte 6
- 3e campagne : carte 23
- 4e campagne : carte 54
- 5e campagne : carte 8

VARIANTE POUR 3 OU 4 JOUEURS

Sleeping Gods : Primeval Peril est conçu pour 1 ou 2 joueurs. Si vous souhaitez jouer à 3 ou 4 joueurs, vous risquez de ne pas avoir grand-chose à faire, mais les règles restent les mêmes. Il suffit de modifier la répartition des membres d'équipage : à 3 joueurs, deux d'entre vous contrôlent 1 seul personnage chacun, tandis que le dernier en contrôle 2 ; à 4 joueurs, chacun contrôle 1 seul personnage. Dans toutes les configurations, le capitaine Vine reste contrôlé par le joueur actif.

CRÉDITS

Auteur : Ryan Laukat
Illustration et conception graphique : Ryan Laukat
Rédaction : Ryan Laukat et Malorie Laukat
Relecture : Malorie Laukat, Brenna Asplund, Diana Parkin

Copyright 2023 Red Raven Games,
625 E. Sego Liluy Drive
Sandy, Utah 84070 USA

Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
Traduction : Bruno Larochette ; FAE Traduction (Maïlys Lejosne-Le Calvez)
Maquette : Valentin Debret ; Good Heidi (Sandra Fournel)
Relecteur et responsable éditorial : Elric Rozet
Distribution : Davy Spychala
Marketing et événementiel : Guillaume Poueys, Théo Vitte

NOTE DE L'AUTEUR

Ce jeu est la version retravaillée et enrichie du print-n-play mis à disposition des participants à la campagne de financement du jeu original *Sleeping Gods*. Elle reprend des mécaniques qui ont été développées pour *Sleeping Gods : Distant Skies*, comme le système de combat, l'action Repos ou la piste de temps.

Sleeping Gods : Primeval Peril

Par Ryan et Malorie Laukat

Introduction

L'air dans la baie de San Francisco était lourd. Lourds et fatigués, des nuages d'orage plongeaient sur la Terre pour s'y assoupir. Un petit bateau de pêche cahotait dans la quiétude du soir ; son capitaine, Jim Vine, scrutait le brouillard comme une boule de cristal, à la recherche de la bonne fortune… ou de la mauvaise.

« C'est vraiment pas la nuit idéale pour naviguer dans une purée de pois. » Jon Li apparut aux côtés du capitaine Vine, le regard fixé sur le mur de nuages gris. « On voit même pas les bouées, j'aime pas ça. »

« Ce brouillard sera une bonne couverture », répliqua Vine. « Et on a tous les deux vu pire. Tu devrais vérifier que tes parents vont bien. »

Jon acquiesça, mais tandis qu'il partait, Vine agrippa plus fort la barre de gouvernail en cuivre… Le brouillard cachait quelque chose de perturbant cette nuit.

« Je n'arrive pas à voir le quai. » La mère de Jon, Meiling, le regardait avec urgence. Son mari, Shen, se tenait à ses côtés et souriait patiemment à Jon, les yeux confiants.

« Ne t'inquiète pas, Mère. Nous traversons la baie avec *La Harpie* tout le temps. Vous arriverez sains et saufs. »

Meiling frissonna malgré son épaisse veste et son écharpe. « *La Harpie* », grimaça-t-elle. « Je n'aime pas ce nom. Et je n'aime pas les bateaux ! On n'aurait pas dû venir. C'est trop dangereux. »

« Ça prendrait des mois pour remplacer tout l'équipement de Père ! Si on arrive à le récupérer ce soir, ça vaut le coup de se mettre en danger. »

Un bruit soudain d'éclaboussures interrompit le silence. Quelqu'un se débattait dans l'eau devant le bateau, des bras et des jambes s'agitaient en tous sens de manière désordonnée et une paire de visages affolés pataugeait dans les eaux sombres.

« Fais-les monter ! » ordonna Vine à Jon et ils hissèrent les nageurs trempés à bord, les lâchant sur le pont comme une paire de pieuvres.

Une femme au regard farouche et à l'expression exaspérée se libéra la première, se débarrassant de l'eau avec des gestes impatients. Son compagnon, un homme à l'allure pitoyable avec de grosses lunettes, se redressa et demanda une couverture alors qu'il vidait ses poches de l'eau de la baie. Il regarda alternativement la femme et la baie, comme s'il envisageait de replonger. Meiling et Shen apportèrent des serviettes et du café chaud, et Vine fit face au duo grelottant.

« Comment diable vous êtes-vous retrouvés là-dedans par une nuit pareille ? »

« Nous sommes tombés d'un vaisseau de croisière », répondit l'homme en glissant un regard en coin à la femme. « Quelle chance que vous ayez été dans les parages ! Je suis le Dr Milk et voici mon assistante, Loïs. »

« Collègue de travail », interrompit Loïs avec une mine renfrognée. Elle se tenait droite, avec une attitude défensive et défiante, une main dans la poche de sa veste.

Tant que ce n'est pas un pistolet, pensa Vine. Il garda un œil méfiant sur le duo tandis que Jon et ses parents les inondaient de questions plus vite qu'ils ne pouvaient y répondre. Alors qu'ils bredouillaient des réponses courtes et maladroites, un changement soudain dans l'air attira l'attention de Vine et il replongea son regard dans le brouillard. C'était subtil, une fluctuation de température et l'odeur de la pluie fraîche dans la brise approchante. L'air devint étouffant, oppressant, comme si le bateau était en feu.

Puis l'eau changea. Les vagues se firent plus longues, plus basses et plus rapides, et prirent une teinte crémeuse de café au lait.

À travers la brume se révéla la canopée d'une forêt, dense et couverte de lianes, d'un vert tellement profond qu'il en était presque noir. En l'espace d'un instant, la brume se dissipa, le ciel passa soudain à la lumière du jour et Vine et ses passagers, toujours sur le pont de *La Harpie*, flottaient sur une rivière sinueuse au milieu d'une gigantesque forêt tropicale.

Instantanément, comme si une alarme avait sonné, un terrible sifflement résonna. Une ombre vive passa au-dessus du bateau. Avant que quiconque ait pu se mettre à couvert, un monstrueux lézard ailé plongea vers le pont et attrapa Shen, l'emportant dans la jungle hors de vue.

Le choc se mua en panique. Meiling se mit à hurler. Jon saisit la barre et poussa le moteur au maximum tandis que Loïs et le Dr Milk restaient interdits, comme les témoins stupéfiés d'un crime.

Vine fit ce qu'il faisait toujours en cas de crise, ce qu'il avait fait pendant la Grande Guerre. Il bâtit une palissade autour de sa terreur intérieure, ignora l'instinct primaire qui lui criait de courir et de se cacher. Il pouvait entendre les bombardements assourdissants alors qu'il était assis dans les tranchées en France, terrifié, transi de froid et de faim, mais il repoussa le souvenir. C'était il y a bien longtemps. Au moins, ici il ne faisait pas si froid.

Il inspira profondément et contempla la jungle entremêlée qui avait pris la place de San Francisco. C'était clair, désormais, que la mauvaise fortune les attendait. Il prit une autre respiration et cria – à l'intention des passagers paniqués, de la bête qui avait capturé Shen et de la cacophonie de la jungle étouffante.

« Silence ! » Il observa les quatre visages inquiets tournés vers lui.

« On ne sait pas où on est. On ne sait pas comment on est arrivés là. On ne se connaît même pas ! Ça n'a pas d'importance. Nous sommes un équipage, nous cinq, et nous avons un travail à faire. Nous allons trouver ce monstre, récupérer Shen et nous tirer de cette fichue jungle ! »

Gagnez les cartes 2, 3 et 55. Le premier joueur commence son tour.

A

Au début du tour 2, lisez ce qui suit.

Un bel homme aux cheveux noirs jaillit de l'eau et grimpe sur le pont de votre bateau, comme s'il revenait d'une agréable baignade.

« On dirait que vous passez une sale journée », dit-il en ramassant une gaffe rouillée. « Un de vos amis a été capturé par le monstre. » Un sourire apparaît au coin de ses lèvres.

Meiling se précipite vers lui. « Vous savez où il l'a emmené ? Vous devez nous aider ! Dites-nous ce que vous savez ! »

L'homme hausse les épaules. « J'ai peur de ne pas pouvoir faire grand-chose. Voyez-vous, le monstre vit dans les falaises au-dessus des chutes de Zacra, loin en amont du fleuve. Et le seul moyen d'aller tout là-haut, c'est d'apporter une offrande à Zacra. »

« Qui est Zacra ? », demandez-vous.

« C'est un dieu. » L'homme vous fait un clin d'œil. « Un dieu qui dort profondément dans une tour loin d'ici, mais dont l'esprit erre dans cette jungle. Il voudra une offrande, au moins vingt fleurs de sang. »

Meiling secoue la tête. « Ça n'a aucun sens. Ne me racontez pas des bobards à base de dieux ou de fleurs. Dites-moi juste où trouver mon mari ! »

L'homme ricane. « Je vous l'ai dit. Vous trouverez le monstre dans les falaises au-dessus des chutes de Zacra. C'est à la source de ce fleuve. Mais ne perdez pas de temps, ou votre mari servira de dîner ! Et apportez les fleurs de sang ! »

Avec un dernier rire inquiétant, l'homme plonge dans le fleuve et disparaît. Le Dr Milk se précipite vers le plat-bord, attendant qu'il refasse surface, mais il ne réapparaît jamais.

« Vous l'avez entendu », s'exclame Jon. « Trouvons ces chutes ! »

« Je sais reconnaître un bonimenteur quand j'en vois un », intervient Loïs. « Je ne crois pas à son histoire et je suis sûre qu'il cache quelque chose. »

« Ce n'est pas le seul », marmonne le Dr Milk pour lui-même.

« On va avancer avec ce qu'on a », dites-vous. Pour l'instant, remontons le fleuve et cherchons ces fleurs de sang. C'est la seule piste qu'on ait. »

« Oui », acquiesce Meiling, les traits tirés. « Aussi vite que possible. »

Prenez la carte 56. Retournez à l'atlas.

1

Alors que le bourdonnement des insectes emplit l'air, la rive s'élargit et vous voyez un homme assis sur la berge. Le sol autour de lui est couvert de vaisselle en terre cuite enveloppée dans de la toile. Il vous fait signe. Vous vous approchez du quai branlant et l'homme vous sourit.

« Le destin vous a-t-il envoyés à moi dans ces heures sombres ? M'aiderez-vous ? Ou me laisserez-vous ici, une pièce égarée d'un puzzle mortel ? »

« Peut-être que le destin vous a envoyé à nous », répond le Dr Milk. « Nous sommes perdus nous aussi. Pouvez-vous nous dire où nous sommes ? »

L'homme caresse sa barbe bouclée. « Vous êtes dans la Mer de l'Errance, près de la grande cité de Zokmère, patrie du vaste et antique… »

« Je ne veux pas paraître impoli », intervient Jon, « mais nous n'avons pas besoin d'une leçon d'histoire. Nous devons trouver mon père. »

« Et de quoi il a besoin, lui ? » demande Loïs, avec un mouvement de tête vers l'homme qui regarde *La Harpie* comme s'il s'agissait d'un délicieux repas.

« Je peux vous guider en amont du fleuve », propose-t-il, avidement. « Je peux vous conduire aux chutes au nord d'ici ! Peut-être que c'est là que se trouve votre père. Il y a juste quelque chose d'important que je dois rendre sur le chemin. »

A. Lui demander de s'expliquer.
(Lisez 1.1)

B. Le distraire pendant que vous cherchez des indices.
RUSE 5
Échec : subissez 4 dégâts.
(Lisez 1.3)

1.1

« Qu'est-ce que vous voulez en échange ? » demandez-vous.

L'homme frissonne et tend la main vers l'un des pots sur la rive. Il en extirpe la statuette en or d'une chauve-souris en plein vol.

« J'ai ôté cette statuette de son sanctuaire il y a plusieurs mois et ma vie est maudite depuis. Tous mes compagnons sont morts et je suis ici, à écouter les hurlements et les cris de la jungle qui menacent de m'entraîner dans une tombe feuillue ! »

« C'est un peu exagéré d'imputer tous vos malheurs à une babiole », dit le Dr Milk.

« Elle fait pourrir l'esprit de ceux qui la possèdent ! » hurle l'homme. « Mon seul espoir de paix se trouve en amont du fleuve, après la grande tête de pierre, près des chutes au nord. »

A. Accepter de laisser l'homme vous guider en amont du fleuve.
Prenez les cartes 40 et 57. Barrez le lieu 1. Retournez à l'atlas.

B. Voler la chauve-souris en or à l'homme.
FORCE 6
Échec : subissez 4 dégâts.
(Lisez 1.2)

C. L'interroger sur le monstre volant.
(Lisez 1.4)

1.2

L'homme se débat violemment, mais sa récente infortune l'a affaibli. « Maintenant, nous vivrons tous avec cette malédiction », hurle-t-il depuis la rive alors que vous repartez.

Gagnez la carte 58. Barrez le lieu 1. Retournez à l'atlas.

1.3

Vous l'interrogez sur le fleuve, la jungle et tous les dangers que vous pourriez rencontrer. L'homme vous répond, mais s'interrompt soudain quand il voit Loïs saisir un des pots près de la rive.

« Posez ça ! » hurle-t-il. « Ou vous le regretterez à jamais ! »

Vous sautez sur *La Harpie* et le laissez vociférer sur la plage.

Gagnez 2 pièces et prenez la carte 58. Barrez le lieu 1. Retournez à l'atlas.

1.4

« Ça s'appelle un scorpiverne, une bête que seul un dieu peut contrôler. C'est juste le genre de truc qu'ils feraient. Les dieux vous torturent pour leur plaisir. Vous êtes probablement pris dans une de leurs manigances. On raconte que les dieux dorment, enfermés dans une haute tour, mais même sous forme d'esprits, ils peuvent vous pourrir la vie. » Son regard est furieux et désespéré. « Alors, vous allez m'emmener en amont du fleuve ou pas ? »

A. Accepter de laisser l'homme vous guider en amont du fleuve.
Prenez les cartes 40 et 57. Barrez le lieu 1. Retournez à l'atlas.

B. Le remercier pour son aide, mais lui dire que vous trouverez votre propre chemin.
Gagnez 1 pièce. Barrez le lieu 1. Retournez à l'atlas.

2

Jon sort la clé de sa poche. « Je me dis qu'on devrait peut-être se débarrasser de ça. Je ne veux pas me perdre dans une quête pour les dieux et oublier mon père. »

A. Laisser Jon se débarrasser de la clé.
(Lisez 2.3)

B. Dire à Jon que vous devez la garder pour sauver Shen.
(Lisez 11)

2.1

Jon sort la clé de sa poche. « Je me dis qu'on devrait peut-être se débarrasser de ça. Je ne veux pas me perdre dans une quête pour les dieux et oublier mon père. »

A. Laisser Jon se débarrasser de la clé.
(Lisez 2.4)

B. Dire à Jon que vous devez la garder pour sauver Shen.
(Lisez 14)

2.3

Vous accostez sur une plage paisible. Jon creuse un trou et y place la clé, avec une petite fleur blanche. « Peut-être que cela aidera à libérer son esprit. »

« Et où qu'il soit, puissent les dieux le laisser en paix », ajoute Meiling en recouvrant le petit trou de terre.

Gagnez 2 fruits et 1 torche, puis placez la carte 61 dans la boîte. Lisez 11.

2.4

Il sourit et jette la clé dans la cage thoracique géante, puis la regarde couler au fond de l'eau. « Peut-être que ça aidera son esprit à affronter les dieux. »

Gagnez 2 fruits et 1 torche, puis placez la carte 61 dans la boîte. Lisez 14.

3

Une structure en pierres effondrée est visible à travers les lianes. Vous amarrez fermement *La Harpie* et vous frayez un chemin à coups de machette à travers les arbres jusqu'aux ruines. Une tour, partiellement reconstruite, se dresse au-dessus d'un enchevêtrement de bâtiments écroulés au sol comme des feuilles déposées par un vent d'automne. Au centre se trouve un immense puits sans fond. Une plate-forme est suspendue au-dessus, attachée à une grosse corde et à une poulie.

A. Fouiller les ruines.

PERCEPTION 7

Échec : subissez 3 dégâts et prenez 1 jeton Effrayé. Retournez à l'atlas.
(Lisez 3.1)

B. Descendre dans le puits sombre.

Payez 1 corde.

FORCE 6

Échec : subissez 5 dégâts.
(Lisez 3.2)

3.1

Assez haut sur le mur de la tour se trouve une corniche irrégulière assez large pour s'y tenir. Alors que vous escaladez la tour, vous voyez de longues entailles faites par des outils qui ont essayé de trouver des prises sur les murs glissants. Les biens perdus par ceux qui n'ont pas réussi à atteindre le sommet jonchent d'étroites corniches. Vous trouvez un pot rempli de pièces et un arc fabriqué en arêtes de poisson. Vous décidez que c'est une récompense suffisante pour les risques que vous avez pris et vous redescendez prudemment au sol.

Gagnez 4 pièces et prenez la carte 51. Barrez le lieu 3. Retournez à l'atlas.

3.2

La plate-forme fait la taille d'un canot de sauvetage et semble en bon état. Tout le monde est impatient de découvrir ce qui se trouve en bas, sauf Meiling, qui insiste pour monter la garde en haut.

« Nous allons vite revenir, Mère. Merci de prendre bien soin de nous », dit Jon patiemment.

« Quelqu'un doit surveiller la corde », dit-elle en scrutant les ténèbres du puits avec un frisson.

Arrivés au fond, vous découvrez un immense visage sculpté dans la paroi de pierre, avec une grosse langue et deux idoles d'or pendues à ses oreilles. Alors que vous tendez la main pour le toucher, le visage commence à s'animer.

« Virez vos sales pattes de là ! »

Jon laisse échapper un rire de surprise. « Il y a quelqu'un derrière ? »

« Non ! » répond le visage en plissant son front de pierre. « C'est juste moi, vils humains ! »

« Vous vivez ici ? » demande le Dr Milk, intrigué.

« Bien sûr que non, espèce de stupide animal couvert de chair ! J'ai volé ces idoles d'or à la déesse Shorme ! Elle a un caractère tempétueux, et quand je n'ai pas voulu les lui rendre, elle m'a collé là, sans moyen de partir. J'ai tenu bon pendant plus ou moins cent ans, mais vous êtes là, et aussi humiliant que ce soit à admettre, je me sens seul. »

« Maintenant, dégagez avant que je ne m'abaisse à poursuivre cette conversation affligeante. Et prenez ces idoles ! Rapportez-les au sanctuaire de Shorme sur l'île en amont du fleuve. Il faudra faire vite. Vous autres mortels ne pouvez rien cacher à une déesse ! Elle vous trouvera, récupérera les idoles et vous enterrera dans un glissement de terrain. »

« Nous allons les prendre », intervient Loïs. « Mais nous avons mieux à faire que des commissions pour un vieux relief gluant. »

« Comme vous voudrez, personne putride », renifle le visage avec dédain. « C'est votre vie, après tout. Et si je me souviens bien, vous n'en avez qu'une. »

A. Accepter de rapporter les idoles au sanctuaire.
(Lisez 3.3)

B. Sortir et essayer de remplir le puits avec de la terre.
(Lisez 3.4)

C. Voler les idoles.
RUSE 9
(Lisez 3.5)

3.3

« Elle vous maudira à jamais si vous ne les lui rapportez pas directement ! » prévient-il. « Si elle peut me faire ça à moi, vous ne survivrez jamais à sa vengeance ! »

Gagnez la carte 62. Barrez le lieu 3. Retournez à l'atlas.

3.4

Vous commencez à jeter des pelletées de sable dans le puits. Le visage de pierre rugit de rage, prend une grande inspiration et recrache le sable hors du puits et dans vos figures. Vous avez beau essayer, vous n'arrivez pas à l'enterrer. Vous trouvez quelques pièces parmi les grains de sable qui retombent.

Gagnez 2 pièces. Subissez 5 dégâts. Barrez le lieu 3. Retournez à l'atlas.

3.5

« Vous voulez dire que vous en avez plus d'une ? » demandez-vous au relief.

« Plus d'une quoi ? »

« Plus d'une vie », répondez-vous en essayant d'exprimer un émerveillement sincère.

Le visage se recompose et vous fait le récit d'une longue vie glorieuse. Quand l'histoire s'achève, la journée touche à sa fin. Vous remontez hors du puits, les idoles en main, la statue ignorante de votre supercherie.

Gagnez 1 torche, 1 fruit, 1 pièce et 1 fleur de sang. Prenez la carte 62. Barrez le lieu 3. Retournez à l'atlas.

4

Des rapides rugissent non loin, une épave de bateau logée entre les rochers saillants comme un morceau de nourriture entre les dents d'un géant.

A. Examiner le bateau.
CONNAISSANCES 7
Échec : subissez 5 dégâts et La Harpie subit 2 dégâts.
(Lisez 4.1)

B. Dégager le bateau.
FORCE 8
Échec : subissez 6 dégâts et prenez 1 jeton Affaibli.
(Lisez 4.2)

4.1

De l'eau froide s'infiltre dans vos bottes et dans vos vêtements. Vous laissez le fleuve se refermer sur votre corps fatigué et atteignez le fond du bateau, où vous réunissez une brassée de ce que vous arrivez à dégager. Quand vous retournez à La Harpie, vous constatez que nombre de ces objets sont encore en bon état.

Gagnez 1 plan, 1 torche et 1 pièce. Prenez la carte 22. Barrez le lieu 4. Retournez à l'atlas.

4.2

Le bateau se libère et flotte quelque temps sur le fleuve avant de couler sous les eaux boueuses. Là où il avait été éventré par les rochers, vous trouvez une fleur écarlate qui pousse dans la boue.

Gagnez 1 fleur de sang. Barrez le lieu 4. Retournez à l'atlas.

5

Un homme avec une longue natte réunit les morceaux d'un canoë brisé. Quand il vous voit approcher, il lance sa brassée de planches brisées sur le sable et ramasse une poignée de pierres. De la fureur se peint sur son visage alors qu'il les lance vers vous, une par une. « Dégagez d'ici ! Vous n'avez rien à faire sur ces eaux ! »

Alors qu'il se penche pour réunir plus de pierres, vous voyez, autour de son cou, une fleur écarlate pendue à un collier de perles.

Jon se penche par-dessus le plat-bord et essaye de raisonner l'homme en colère. « On ne veut pas être ici non plus ! Un monstre a enlevé mon père, on essaye juste de le récupérer. »

L'homme balance une pierre à Jon qui le frappe en pleine mâchoire.

Jon subit 3 dégâts.

Meiling ramasse la pierre et la jette dans le fleuve avec indignation. « Votre colère aveugle est peut-être la raison de la destruction de votre canoë. »

« C'est des envahisseurs comme vous qui ont fait ça à mon canoë. Les malfaisants dieux endormis vous ont tous amenés ici pour exaucer leurs souhaits. »

A. Débarquer et prendre le collier de l'homme.
FORCE 8
Échec : subissez 5 dégâts.
(Lisez 5.2)

B. Convaincre l'homme que vous ne constituez pas une menace.
RUSE 7
Échec : retournez à l'atlas.
(Lisez 5.1)

C. L'ignorer et poursuivre votre route.
Barrez le lieu 5. Retournez à l'atlas.

5.1

Des crabes blancs trottinent sur la plage alors que vous réparez le canoë de l'homme.

« Nous sommes juste perdus. Nous ne vous voulons aucun mal. »

Avec un soupir, l'homme acquiesce. « Je vous crois. Vous êtes des victimes des dieux, tout comme mon fils. »

Il vous montre une carte roulée et une clé en cuivre avec un anneau en forme de tête de serpent. « Il cherchait un trésor, mais sa recherche l'a mené à sa mort. Les dieux l'ont attiré avec de vaines promesses. Et ce n'est pas en entrant dans leur jeu que je pourrai le ramener. Il est peut-être temps que je le laisse partir. »

A. Interroger l'homme sur les dieux.
(Lisez 5.3)

B. Interroger l'homme sur son fils.
(Lisez 5.4)

5.2

Vous ligotez l'homme à un palmier sur la rive et vous vous emparez de la fleur de sang pendue à son cou.

« Je ne supporte pas ça », maugrée Jon.

« Tu veux revoir ton père, oui ou non ? » le rabroue Meiling, clairement aux prises avec sa propre conscience. « En plus, il aurait pu te tuer ! »

Gagnez 1 fleur de sang et 1 corde. Barrez le lieu 5. Retournez à l'atlas.

5.3

« Il y a une comptine qu'on apprend à nos enfants. Je l'ai souvent chantée à mon fils. J'aurais aimé qu'il l'écoute quand les dieux sont venus le tenter :

Ils portent bien des visages, foulent bien des rivages.
Ils savent ce qui vous ronge, vous abreuvent de mensonges.
N'essayez pas de leur plaire.
Ne craignez pas leur colère.
Soyez libres et laissez les dieux endormis succomber. »

Il vous donne les affaires de son fils. « Peut-être que son histoire peut vous aider à en écrire une meilleure pour vous », dit-il en vous faisant ses adieux.

Gagnez 1 plan et prenez la carte 61. Barrez le lieu 5. Retournez à l'atlas.

5.4

« Il était tellement courageux. » L'homme réprime ses larmes. « Il pensait pouvoir battre les dieux à leur propre jeu, mais ils étaient trop pleutres pour l'affronter. S'il les avait trouvés, il nous aurait tous libérés de leurs mensonges. »

Il vous donne les affaires de son fils. « Peut-être que vous pourrez l'aider à trouver la paix, où qu'il soit. »

Gagnez 1 plan et prenez la carte 61. Barrez le lieu 5. Retournez à l'atlas.

6

Les crânes massifs de bêtes à trois cornes et à grande collerette osseuse parsèment la plage. Le Dr Milk bondit par-dessus le plat-bord, pataugeant dans le fleuve et sur le sable pour les examiner.

« Ce ne sont pas des fossiles ! Loïs, il pourrait y avoir des dinosaures vivants ici ! »

Loïs secoue la tête, peu impressionnée. « C'est tout à fait fascinant, docteur, mais ça ne va pas nous maintenir en vie ni nous permettre de rentrer chez nous. » Elle souffle en grommelant à voix basse, « Ce sera tout de suite moins fascinant quand ce seront nos crânes qu'on trouvera échoués sur la berge. »

A. Examiner les os de dinosaures.
(Lisez 6.1)

B. Fouiller la jungle à proximité.
PERCEPTION 6
Échec : subissez 5 dégâts.
(Lisez 6.3)

6.1

Alors que vous examinez les crânes, vous apercevez quelques œufs mouchetés à travers les arbres. Le Dr Milk s'approche du nid et la terre tremble. Un troupeau de dinosaures cornus jaillit des arbres !

Jon trébuche vers l'arrière. « Ce n'est pas un comité d'accueil ! »

« Vous n'auriez pas dû toucher leurs œufs ! » houspille Meiling.

COMBAT 5
(Lisez 6.2)

6.2

Les dinosaures fuient dans la forêt, et maintenant vous restez à distance des œufs. Le Dr Milk continue à regarder les énormes créatures. « J'ai voulu trouver un endroit comme ça pendant toute ma carrière, et maintenant que je suis ici, on essaye de partir ! J'aimerais tellement avoir une équipe avec moi et du matériel. Je pourrais emmener un de ces spécimens à New York. »

« Attendez », dit Jon. « Vivant ou mort ? »

« Ça n'a pas vraiment d'importance pour moi », le Dr Milk renifle et s'éloigne.

Vous appelez Jon et pointez du doigt une touffe de fleurs de sang dépassant d'os écrasés. « Elles étaient juste sous son nez », dites-vous. « Comment il a pu passer à côté ? »

« Il est temps de changer de lunettes », plaisante-t-il.

Gagnez 1 fruit, 2 viandes et 3 fleurs de sang. Prenez la carte 29. Barrez le lieu 6. Retournez à l'atlas.

6.3

Vous vous séparez et dites à tout le monde de rester à portée de voix. C'est risqué, mais vous devez trouver plus de fleurs de sang rapidement. Les bruits de la jungle sont plus menaçants maintenant que vous êtes isolés. Tout vous rend nerveux, et vous devez vous arrêter pour calmer votre peur et votre respiration. Vous regardez par terre et, sous la végétation, découvrez un fauchon dentelé. Il a l'air antique, les gravures sur la lame sont usées. Vous le rapportez à *La Harpie*, anxieux de savoir si quelqu'un a trouvé des fleurs de sang, mais tous rentrent bredouilles.

Gagnez la carte 38. Barrez le lieu 6. Retournez à l'atlas.

7

Une mangrove s'étale dans l'eau comme un chameau assoiffé. Vous amarrez le bateau à une de ses racines.

A. Grimper jusqu'en haut de l'arbre.
FORCE 7
Échec : subissez 4 dégâts. (En essayant de grimper, votre prise s'affaiblit sur l'écorce glissante et vous tombez sur le pont de La Harpie.)
(Lisez 7.2)

B. Explorer l'intérieur du tronc en vous aventurant dans les creux entre les racines.
CONNAISSANCES 7
Échec : subissez 3 dégâts. Prenez 1 jeton Poison. (Vous n'arrivez pas à éviter un nid de grosses araignées marron entre les racines de l'arbre.)
(Lisez 7.3)

7.1

Vous arrachez une besace élimée à des doigts secs et squelettiques. La toile s'effondre dans le fleuve et vous retournez à La Harpie.

Gagnez 5 pièces et prenez la carte 10. Barrez le lieu 7. Retournez à l'atlas.

7.2

Vous grimpez jusqu'à la cime de l'arbre où les branches se réunissent comme les tentacules d'une pieuvre géante. Une hutte en bambou se cache sous de vieilles toiles. Soudain, une grosse araignée se glisse par la porte. Loïs a un mouvement de recul et la créature siffle dans sa direction.

« Vous avez de la viande ? »

A. Lui donner à manger.
Payez 1 viande.
(Lisez 7.4)

B. Détruire l'araignée !
FORCE 9
Échec : subissez 5 dégâts. Prenez 1 jeton Poison.
(Lisez 7.5)

C. Fuir la créature !
Retournez à l'atlas.

7.3

Comme un tunnel d'os et de tendons, les racines de l'arbre constituent un labyrinthe entrelacé de la plus douce écorce et des lianes les plus vertes. Sous vis pieds, à travers les racines qui se font rares, vous pouvez voir le fleuve. Au-dessus de vous se balance une toile d'araignée aux fils soyeux, aussi épais que des cordages marins. Des squelettes pendent en son centre, leurs épées rouillées et leurs lances brisées n'ayant pas suffi à leur sauver la vie.

A. Récupérer la soie.
CONNAISSANCES 7
Échec : subissez 6 dégâts. Prenez 2 jetons Poison. (Alors que vous coupez les filaments gluants, une araignée velue descend pour défendre son foyer !)
(Lisez 7.6)

B. Fouiller les restes des squelettes.
PERCEPTION 7
Échec : subissez 6 dégâts. Prenez 2 jetons Poison. (Alors que vous fouillez les squelettes, une araignée velue descend pour défendre son foyer !)
(Lisez 7.1)

7.4

« Très généreux », siffle l'araignée.

La créature disparaît dans sa hutte et revient avec une fleur rouge et un arc en arêtes de poissons.

Gagnez 1 fleur de sang et prenez la carte 50. Barrez le lieu 7. Retournez à l'atlas.

7.5

Un sang vert s'échappe de l'araignée, qui s'éloigne en se tortillant et en vous maudissant.

À l'intérieur de la hutte en bambou, vous trouvez un cimeterre en os, une fleur écarlate et un œuf moucheté.

Gagnez 1 fleur de sang. Prenez les cartes 46 et 59. Barrez le lieu 7. Retournez à l'atlas.

7.6

Alors que vous coupez les filaments gluants, les squelettes et toutes leurs armes tombent dans le fleuve. Vous réunissez une brassée d'étrange soie d'araignée.

Gagnez 2 cordes et prenez la carte 65. Barrez le lieu 7. Retournez à l'atlas.

8

Une corniche de pierre craquelée s'avance au-dessus d'une plage de sable où une femme décortique des huîtres.

Meiling se penche par-dessus le plat-bord. « Pouvez-vous nous aider ? Mon mari a été emmené par une bête volante et on doit le retrouver le plus vite possible ! »

La femme crache dans le sable et gobe une huître crue.

« Pouvons-nous vous offrir un échange ? Avez-vous quoi que ce soit à nous dire ? » demande Jon.

A. Convaincre la femme de vous dire ce qu'elle sait.
RUSE 6
Échec : lisez 8.1
(Lisez 8.2)

B. Payer la femme pour qu'elle vous dise ce qu'elle sait.
Payez 1 ressource.
(Lisez 8.2)

C. Laisser tomber et laisser la femme à son souper silencieux.
Retournez à l'atlas.

8.1

« Je ne vous fais pas confiance. » Elle ramasse son panier d'huîtres, grimpe sur la corniche et disparaît dans la jungle sans un mot.

Barrez le lieu 8. Retournez à l'atlas.

8.2

« Ouais, je sais ce qu'il lui est arrivé. Un scorpiverne l'a chopé. Je sais où se trouve son nid, aussi. J'avais l'habitude de les chasser. Mais je ne vous dirai rien gratuitement. Aidez-moi à transporter ma dernière prise et je vous dirai où aller. »

A. Accepter d'aider la chasseuse.
FORCE 7
Échec : subissez 6 dégâts.
(Lisez 8.3)

B. Partir.
Retournez à l'atlas.

8.3

La chasseuse vous mène dans une course à travers la jungle, au-dessus d'un cours d'eau, à travers un marais infesté d'insectes et enfin à un énorme bison poilu gisant sur une pile de branches humides.

« Voilà ! » s'exclame-t-elle avec fierté. « Il est magnifique, non ? »

Meiling vire au vert et détourne le regard, le Dr Milk hausse les épaules et Loïs lève simplement les yeux au ciel. « Quoi ? Vous ne pouvez pas trouver quelque chose de plus gros ? »

Vous traînez le bison jusqu'au fleuve et la chasseuse dessine un plan sur un morceau de bois. « Le repaire du scorpiverne se trouve au-dessus des chutes au nord-ouest. Par contre, faites attention. Vous pourriez facilement mourir là-bas. »

« Si la chasse vous intéresse, pourquoi ne pas nous aider avec le scorpiverne ? » demande Loïs. « Nous aurions de meilleures chances de survie avec une chasseuse expérimentée, et vous pourrez récupérer le monstre une fois qu'on aura récupéré notre ami. »

Le Dr Milk lance un regard noir à Loïs, mais elle l'ignore. Elle fixe la femme avec impatience. « Qu'en dites-vous ? »

« Je n'ai pas besoin de plus de viande », répond la chasseuse. « Et je ne chasse pas pour le sport. Mais prenez ça, vous en aurez besoin. » Elle vous tend un ensemble d'objets, puis s'en va sans un mot de plus.

Gagnez 1 corde, 1 torche et 1 fleur de sang. Prenez la carte 39. Barrez le lieu 8. Retournez à l'atlas.

9

Un serpent aquatique se glisse en ondulant au-dessus du plat-bord de *La Harpie* et vous mord le bras. Vous le rebalancez dans l'eau en jurant.

Panser la blessure.
CONNAISSANCES 7
Échec : lisez 9.1
(Lisez 9.2)

9.1

La morsure enfle. « Je dois arrêter la propagation du venin », explique le Dr Milk en arrachant un morceau de votre chemise pour en faire un garrot. La blessure prend une teinte verdâtre et vous commencez à vous sentir nauséeux.

« Vous êtes quel type de docteur ? » demandez-vous, mais le Dr Milk ignore la question.

Le capitaine Vine prend 1 jeton Poison et subit 3 dégâts. Barrez le lieu 9. Retournez à l'atlas.

9.2

Meiling vous saisit le bras et examine la morsure aussi gentiment et patiemment qu'une œuvre d'art. « Je ne pense pas que ce soit venimeux », vous rassure-t-elle. « Les serpents aquatiques sont effrayés par la moindre menace, ils sifflent et mordent et s'agitent. Ça fera mal un moment, mais ça ne vous tuera pas. »

Gagnez 1 fruit. Barrez le lieu 9. Retournez à l'atlas.

10

La Harpie ronronne doucement le long des sinuosités du fleuve, comme un orage grondant au-dessus d'une vallée peu profonde. Les ruines d'un village apparaissent, ses pierres effondrées reposent en paix à l'orée de la jungle sur un tapis de végétation dense. Un bruissement dans les feuilles dérange la scène tranquille alors que le cliquetis de pattes d'insectes approche.

COMBAT 8
(Lisez 10.1)

10.1

Loïs s'approche des exosquelettes brisés et attrape une étrange pierre gravée dans la gueule du mille-pattes.

« Milk ! Venez là ! » Elle sort une autre pierre de la poche de sa veste, d'une ressemblance frappante avec la première.

Le Dr Milk lui arrache les deux pierres des mains et se met à les comparer.

« Oui. Les symboles sont quasi identiques. Comme c'est étrange. L'autre pierre doit provenir de cette jungle, elle aussi. »

« Qu'est-ce que c'est ? » demande Jon en se penchant par-dessus l'épaule du Dr Milk.

Le scientifique ne peut contenir son enthousiasme. « Nos meilleures estimations datent cette première pierre à plus de cinq mille ans. Elle est faite d'un matériau encore jamais vu. Le collectionneur d'antiquités auprès de qui nous l'avons obtenue nous a dit que personne n'était capable d'en déterminer l'origine géographique. Comme si elle venait d'un autre monde. Elle est plus précieuse que tout ce que vous pouvez imaginer ! »

« C'est étonnant qu'il s'en soit séparé si facilement », remarquez-vous. « C'était un ami à vous ? »

Loïs et le Dr Milk se consultent du regard, puis Loïs se tourne vers vous.

« C'est drôle comme la vie met sur votre chemin des amis aux moments opportuns. Nous sommes juste chanceux que vous soyez arrivés à ce moment-là. Je veux dire, regardez où ça nous a menés. » Elle sourit d'un air satisfait. « Grâce à cette petite pierre, notre voyage aura valu le coup, si vous voyez ce que je veux dire. »

Meiling jette un œil aux pierres puis lève la tête avec un regard pénétrant. « Et perdre mon mari, ça vaut le coup aussi, si cette pierre vous rend riche ? Vous réalisez que c'est peut-être bien votre pierre qui nous a menés ici ? »

Le Dr Milk éclate de rire. « N'importe quoi ! » Il fourre les deux pierres dans sa poche. « J'ai tellement hâte de ramener ça à New York pour le montrer au conservateur. »

Loïs regarde le Dr Milk et soupire. Puis elle se tourne gentiment vers Meiling. « Nous ne choisissons pas nos épreuves, Meiling. Mais nous pouvons en tirer le meilleur parti. Cette pierre est une trouvaille chanceuse, c'est tout. Nous ne voulions pas vous blesser. »

« Aidez-moi juste à retrouver Shen », dit Meiling froidement avant de se détourner.

Gagnez 5 fleurs de sang, 1 viande et 1 fruit. Barrez le lieu 10. Retournez à l'atlas.

11

Si mot-clé PAUPIÈRE, vous pouvez lire 2.

Vous trouvez un gilet de sauvetage pendu à une branche.

« On dirait bien qu'on n'est pas le seul bateau à avoir terminé ici », dit Jon en pointant du doigt l'écusson de la marine américaine cousu sur le gilet.

Gagnez la carte 4. Barrez le lieu 11. Retournez à l'atlas.

12

Vous manœuvrez *La Harpie* près de la rive en essayant d'apercevoir des fleurs écarlates sur la plage, mais en approchant des arbres, une masse de lianes jaillit dans votre direction. De gros tentacules verts agrippent la coque de la proue à la poupe et attirent *La Harpie* vers la jungle. Le vieux bateau grince en tanguant sur le côté, menaçant de s'écraser sur les rochers proches du rivage.

Couper les lianes et libérer le bateau !
FORCE 8
Échec : La Harpie subit 4 dégâts.

Gagnez 1 corde et prenez la carte 21. Barrez le lieu 12. Retournez à l'atlas.

13

Un tronc branchu, couvert de mousse, flotte vers le bateau. Sauf qu'un tronc, ça n'a pas d'écailles…

COMBAT 1
Si vous fuyez le combat, retournez à l'atlas. Si vous vainquez les ennemis, lisez 13.1.

13.1

Le Dr Milk s'extasie devant le monstre fluvial. « Je n'en crois pas mes yeux ! Cet endroit est un rêve de naturaliste ! Avez-vous déjà vu quoi que ce soit de semblable ? »

« Pas moi », répondez-vous, quelque peu décontenancé par son attitude enjouée. Vous hissez la bête vers le bateau avec une ligne garnie d'un hameçon et une lame de scie sous la main, en vous demandant ce que le Dr Milk vous a caché d'autre.

Gagnez 1 viande et 3 fleurs de sang. Prenez la carte 24. Barrez le lieu 13. Retournez à l'atlas.

14

Si mot-clé PAUPIÈRE, vous pouvez lire 2.1.

Les os d'un animal géant émergent de la surface de l'eau.

Le Dr Milk les fixe, bouche bée. « Si seulement je pouvais voir la créature vivante. »

« Je suis bien contente que vous ne puissiez pas », s'exclame Loïs.

En passant près des côtes titanesques, Jon déloge une hache dentelée des ossements.

« Un présent du dernier malheureux passé par ici », dit-il en soupesant l'arme sombre.

Votre cœur bondit dans votre poitrine en entendant des glapissements au-dessus de vos têtes. Vous attendant à un oiseau, vous bondissez en arrière quand une bande de singes se laisse tomber sur le pont du bateau. Leurs visages féroces et leurs expressions implacables suggèrent que vous vous êtes introduits sur leur territoire.

Amadouer les singes afin qu'ils quittent le bateau.
RUSE 8
Échec : La Harpie subit 2 dégâts. Subissez 4 dégâts. Perdez 1 ressource.

Prenez la carte 43. Barrez le lieu 14. Retournez à l'atlas.

15

Les chutes s'élèvent à perte de vue, comme si elles tombaient de fins nuages gris au-dessus de vos têtes. Elles s'écrasent dans le fleuve sans relâche en projetant un nuage mousseux de gouttelettes aussi dense que la fumée d'un feu. Vous amarrez *La Harpie* non loin, au niveau d'une large plage, et vous aventurez dans la jungle.

A. Suivre l'étroit chemin que vous trouvez.
(Lisez 15.1)

B. Attraper un crabe ou deux sur la plage près des chutes.
CONNAISSANCES 6
Échec : retournez à l'atlas.
(Lisez 15.2)

15.1

Le chemin est boueux et envahi de végétation. Des toiles d'araignée s'accrochent à vos cils et vous chatouillent le nez à mesure que vous avancez. Le pied de la falaise rocheuse s'étend sur votre gauche, paroi impraticable couverte de mousse et d'humidité. Au bout de quelques minutes, vous vous arrêtez. De prime abord, vous remarquez uniquement le serpent sifflant. Mais il ne bouge pas. C'est un ornement sculpté d'une porte en pierre, ménagée dans la paroi rugueuse. Et un trou de serrure en cuivre vert se trouve au centre de la porte.

A. Essayer de forcer la porte.
FORCE 7
Échec : subissez 2 dégâts.
(Lisez 15.3)

B. Utiliser la clé du serpent.
Nécessite le mot-clé PAUPIÈRE.
(Lisez 15.4)

C. Quitter cet endroit.
Retournez à l'atlas.

15.2

Vous attrapez quelques crabes blancs pour le dîner.

Gagnez 3 viandes. Barrez le lieu 15. Retournez à l'atlas.

15.3

Vous avez beau essayer, la porte reste inébranlable.

« Cette roche est étrange. Beaucoup plus dure que ce que j'aurais cru », remarque le Dr Milk.

Retournez à l'atlas.

15.4

Vous essayez la clé du serpent, et bien que les mécanismes de la porte soient grippés, celle-ci s'ouvre, révélant une petite grotte remplie de jarres.

A. Prendre les jarres.
Gagnez 4 pièces et 1 plan. Prenez les cartes 15 et 53. Barrez le lieu 15. Retournez à l'atlas.

B. Laisser les jarres en place, elles ne vous appartiennent pas.
Gagnez 1 corde. Prenez la carte 60. Barrez le lieu 15. Retournez à l'atlas.

16

Une caisse en bois, enroulée dans des lianes aquatiques, flotte près de la rive. Meiling marmonne quelque chose à voix basse en pointant du doigt les énormes frelons qui volent en essaim autour d'un nid de boue séchée, de brindilles et de fourrure animale accrochée à un côté de la caisse.

A. Attaquer le nid avec des rames de rechange et des gaffes.
FORCE 6
Échec : subissez 4 dégâts.
(Lisez 16.1)

B. Encourager les frelons à s'éloigner du nid.
RUSE 8
Échec : lisez 17.
(Lisez 16.2)

C. Laisser la caisse.
Retournez à l'atlas.

16.1

Des frelons furieux jaillissent du nid et disparaissent dans le ciel.

« On a eu de la chance », dit Jon. « Je pensais que ça finirait bien plus mal. »

Un plouf retentissant explose du fleuve alors qu'un crocodile aussi gros que *La Harpie* se jette en l'air et avale tout rond le nid. Il heurte votre coque d'un coup de queue en replongeant dans l'eau boueuse et vous pousse en aval du fleuve.

La Harpie subit 2 dégâts. Subissez 2 dégâts. Gagnez 1 fruit, 1 viande, 1 corde et 2 pièces. Déplacez le bateau dans la région du fleuve la plus proche comportant un Marchand. Barrez le lieu 16. Retournez à l'atlas.

16.2

Vous placez de la viande sur une branche basse non loin et bientôt les insectes couleur moutarde s'amassent autour, leur bourdonnement furieux semblable à de petites motos. Vous faites tomber le nid en boue dans l'eau et dégagez la caisse à coups de machette avant de vous éloigner tranquillement sur le fleuve.

Gagnez 1 fruit, 1 viande, 1 corde et 2 pièces. Déplacez le bateau dans la région du fleuve la plus proche comportant un Marchand. Barrez le lieu 16. Retournez à l'atlas.

17

Le Dr Milk étale un peu de miel sur un arbre non loin, mais il colle à ses doigts, ce qui attire les frelons rapidement vers ses mains nues.

Il fait des moulinets et tourne sur lui-même alors que les insectes apprécient leur casse-croûte sucré.

« On a dégagé la caisse, Milk ! » criez-vous. À ces mots, il hurle en courant vers le fleuve et plonge sans attendre pour échapper à la nuée.

Gagnez 1 fruit, 1 viande et 1 corde. Le Dr Milk subit 3 dégâts et prend 1 jeton Affaibli. Barrez le lieu 16. Retournez à l'atlas.

18

Vous détachez quelques fruits mûrs des branches d'un arbre sur la berge du fleuve.

Un orage mauvais menace au-dessus des falaises à l'horizon. Des traînées de pluie maculent le ciel entre les nuages et la terre.

« Il y a beaucoup de branches qui flottent sur le fleuve, Vine », crie Jon tandis que vous voyez le fleuve s'assombrir et se remplir de boue. Soudain, l'eau s'élève d'un coup et une vague d'arbres arrachés, de boue et d'eau torrentielle se précipite sur vous.

« Crue éclair ! » hurlez-vous. « Cramponnez-vous ! »

Manœuvrez *La Harpie* sans encombre à travers la crue.
CONNAISSANCES 10
Échec : La Harpie subit 3 dégâts.

Gagnez 3 fruits. Barrez le lieu 18. Retournez à l'atlas.

19

Les fougères effleurent le tissu de votre pantalon alors que vous vous frayez un chemin à travers des lianes entremêlées, baissant la tête pour éviter les feuilles de palmier et les rideaux de mousse blanche accrochés aux branches. Le Dr Milk vous passe devant, attiré par un éclat de lumière en provenance des fougères, et vous remarquez une araignée blanche avec un abdomen de la taille d'une pomme qui lui grimpe dans le cou.

Jon hurle en la voyant, mais l'arachnide a le temps de mordre avant que quiconque ait pu la chasser. Le Dr Milk rebrousse chemin et court vers le fleuve en beuglant et en se tenant le cou.

« Personne ne va l'aider ? » demande Meiling.

« Il avait repéré un truc, juste devant nous, derrière les toiles d'araignée », dit Jon avec nonchalance. « Je me demande ce que c'était. »

« J'ai remarqué quelque chose au pied de la crête », suggère Loïs. « On pourrait regarder sur le chemin du retour. »

Bien que personne ne semble pressé de faire demi-tour et d'aller aider le Dr Milk, la décision vous incombe.

« Je sais ce qu'il ferait si c'était l'un d'entre nous », dit Loïs d'un ton méprisant.

A. Couper les toiles d'araignée devant vous.
FORCE 5
Le Dr Milk ne peut pas participer.
Échec : subissez 2 dégâts et prenez 1 jeton Poison.
(Lisez 19.1)

B. Rebrousser chemin pour aider le Dr Milk.
(Lisez 19.3)

C. Examiner la crête sur votre trajet de retour à *La Harpie*.
PERCEPTION 6
Le Dr Milk ne peut pas participer.
Échec : prenez 1 jeton Affaibli.
(Lisez 19.2)

19.1

Enroulée dans un nid en soie d'araignée, Loïs trouve une fiole remplie d'un liquide doré. Elle l'emporte et vous retournez à *La Harpie*.

Gagnez 1 corde et 1 pièce. Prenez la carte 12. Le Dr Milk prend 1 jeton Poison et subit2 dégâts. Barrez le lieu 19. Retournez à l'atlas.

19.2

Vous glissez le long d'une crête boueuse dans un campement envahi par la végétation et jonché d'ossements. Vous récupérez ce que vous pouvez et retournez à *La Harpie*.

Gagnez 1 torche et 1 fruit. Prenez la carte 1. Le Dr Milk prend 1 jeton Poison. Barrez le lieu 19. Retournez à l'atlas.

19.3

Malgré les instructions frénétiques du Dr Milk, vous arrivez à traiter la morsure boursouflée dans son cou. Meiling lui administre une tape maternelle dans le dos. « Respirez doucement, docteur. Ne stressez pas ou ça va empirer. »

Prenez la carte 30. Barrez le lieu 19. Retournez à l'atlas.

20

Vous approchez de l'épaisse brume des chutes en prenant garde aux rochers couverts de plaques de mousse glissante. Le grondement est tellement bruyant que vous n'entendez rien du tout au-dessus du tumulte. La brume se condense sur le pont pour former la silhouette d'un homme – beau, les cheveux noirs, il vous lance un sourire narquois en vous saluant. Son expression change et sa bouche forme des mots, mais vous n'entendez rien. Vous vous penchez en avant en tâchant de distinguer des sons, vos visages crispés par l'effort.

Il a l'air frustré puis éclate de rire. Il agite les doigts en l'air, comme s'il peignait les chutes avec un long pinceau, et celles-ci se calment pour devenir une cascade sombre et dense, aussi lisse que de l'obsidienne.

« C'est mieux », sourit-il. « Je vois que vous avez trouvé mes chutes. » Il feint l'horreur à la vue de vos visages tuméfiés et de votre apparence dépenaillée. « Vous auriez pu faire un voyage plus élégant cependant. M'avez-vous apporté les fleurs de sang ? »

« J'aurais dû m'en douter », marmonne Loïs.

« C'est lui, Zacra ? » Jon, surpris, a un mouvement de recul.

« C'est mignon », s'exclame Zacra. « J'adore quand les humains passent à côté de l'évidence. Cela me rappelle ma propre intelligence. Maintenant, où sont mes fleurs de sang ? Ne me faites pas attendre ! »

A. Donner les fleurs de sang à Zacra.
Nécessite au moins 20 fleurs de sang.
(Lisez 20.2)

B. Dire à Zacra que vous n'avez pas assez de fleurs de sang.
(Lisez 20.1)

20.1

Zacra secoue la tête. « Eh bien, dépêchez-vous de les récupérer ! Votre ami ne va pas tenir beaucoup plus longtemps ! » Puis il disparaît dans la brume.

Retournez à l'atlas.

20.2

« Excellent ! » s'exclame-t-il en jetant les fleurs dans le fleuve. « Maintenant, dépêchez-vous de traverser les chutes. Votre ami n'en a plus pour longtemps là-dedans. »

Jon fixe les pétales, bouche bée, alors qu'ils flottent sur le fleuve. « Pourquoi vous les avez jetés ? »

Zacra se retourne en haussant les épaules. « Je n'ai que faire des fleurs. Je voulais juste voir jusqu'où vous seriez prêts à aller pour me plaire. » Puis il disparaît dans la brume en riant.

« J'aurais dû me douter de ça, aussi », soupire Loïs.

« J'y crois pas ! » Jon ne se remet pas du choc.

« Oubliez-le ! » Ordonne sèchement Meiling. « Capitaine Vine, allez-vous me mener à mon mari ou dois-je y aller à la nage ? »

Vous guidez *La Harpie* sous les chutes et débarquez près d'un escalier de pierre. De la mousse glissante couvre le chemin ascendant. Vos pas sont hésitants et irréguliers, mais Meiling persévère, imperturbable. « Continuez à avancer ! On n'a pas de temps à perdre. »

Le Dr Milk regarde l'eau sombre en contrebas et la hauteur vertigineuse des escaliers humides. « Passez devant », dit-il en frissonnant. « Ne nous laissez pas vous retarder. »

La grotte du scorpiverne est immanquable. Creusée dans la paroi de la falaise – rugueuse et nauséabonde comme la bouche d'un cadavre – ses parois sont couvertes d'ossements humains souillés, certains portant encore des morceaux de chair. Il n'y a aucun signe du monstre, mais, dans les ombres, contre une paroi, un homme gît sur le sol.

« Père ! » s'exclame Jon.

Meiling sanglote en courant vers son mari. Elle ne dit pas un mot, examine seulement son corps à la recherche de blessures, d'un pouls, d'une respiration. « Il est en vie. Mais faible. Je ne sais pas si je peux le ranimer, ni même si je devrais essayer. Nous devons trouver un moyen de sortir d'ici avant que… »

Le martèlement de massives ailes envoie une bourrasque de vent dans la cavité, faisant valser des morceaux d'os dans un terrible fracas. Le scorpiverne atterrit au bord de la falaise et hurle une mise en garde malveillante. La mort est la seule façon de quitter cette caverne… la vôtre, ou celle du scorpiverne !

COMBAT 12
(Lisez 20.3)

20.3

Shen est affaibli et en piteux état, mais il peut toujours claudiquer et vous partez vers les chutes. Maintenant qu'il est hors de danger, vous n'allez pas risquer de passer un moment de plus sur le fleuve. Vous poussez au maximum les moteurs de *La Harpie* et redescendez le fleuve. Le courant est rapide, et, sous peu, Jon vous agrippe l'épaule et pointe devant.

« La mer ! Et j'aperçois une ville », s'écrie-t-il en sautant de joie.

« Quittons ce maudit endroit », dit Loïs. Mais par-dessus son épaule, le Dr Milk regarde la jungle avidement. « Je n'arrive pas à croire que vous vouliez y retourner », le réprimande Loïs.

« Mais les animaux, Loïs. Imaginez les trophées qu'ils représentent ! »

Vous jaillissez de la jungle sur une mer émeraude et faites route vers Zokmère. Des embarcations multicolores sont alignées le long de plus de mille mètres de quais en bois, un labyrinthe de pontons, de pêcheurs, de tonneaux, de viande qui sèche et de marchands.

« Bienvenue à Zokmère, mes amis », annonce un homme barbu portant une tunique verte rapiécée. « C'est votre première fois ? Tous les réfugiés sont les bienvenus. Les bateaux égarés ont le chic pour se retrouver coincés ici, dans la Mer de l'Errance. Vous pourriez bien rester ici un bon moment. Mais si vous savez attraper du poisson, vous pourrez vivre confortablement. »

Si mot-clé MAUDITE, lisez 20.6. Sinon…
Si mot-clé MOUCHETÉ, lisez 20.4. Sinon…
Si mot-clé SALÉ, lisez 20.5. Sinon…

FIN

20.4

Quelques jours plus tard, l'œuf moucheté que vous avez trouvé se fendille et un étrange singe avec une peau d'amphibien en émerge. Vous décidez de l'appeler Franck et le gardez comme animal de compagnie.

Si mot-clé SALÉ, lisez 20.5. Sinon…

FIN

20.5

Un jour, alors que vous vous baladez sur les quais de Zokmère tard dans la nuit, une brillante lueur éclate devant vous sur les pavés. Vous vous protégez les yeux et vous adossez au mur de l'allée, la lumière diminuant jusqu'à ce que vous arriviez à distinguer une femme aux cheveux d'obsidienne. Les pierres tremblent sous ses pieds éthérés. « Je suis Shorme, déesse de la Terre. Vous avez protégé mon sanctuaire, maintenant je vais vous guider dans une quête sacrée pour retrouver mes totems afin que je puisse m'éveiller. C'est un grand honneur que je vous accorde. Acceptez-vous ? »

Ajoutez 20 points à votre score de fin de partie.

FIN

20.6

Alors que vous amarrez votre bateau après une journée de pêche, vous récupérez la statuette de chauve-souris en or et l'examinez à la lumière rosée du crépuscule. Soudain, ses ailes se mettent à trembler et l'idole s'étire. Des tentacules sombres jaillissent de l'or dans toutes les directions, jusqu'à former une bête monstrueuse avec une rangée de dents comme des couteaux. Vous sautez du bateau alors que la créature réduit *La Harpie* en pièces. Elle gargouille dans l'eau et vous ne la revoyez plus jamais.

Débloquez la carte 64 (commencez toute vos futures parties avec cette carte).

Si mot-clé MOUCHETÉ, lisez 20.4. Sinon…
Si mot-clé SALÉ, lisez 20.5. Sinon…

FIN

21

Un squelette est assis confortablement sur le sentier de terre, comme si la mort l'avait emporté alors qu'il se prélassait au soleil. Trois rats jaillissent de la jungle – aussi grands que des humains et avec la dégaine de soldats paresseux. Ils dépouillent le squelette de sa besace en toile et de sa hachette rouillée, sans même une menace ni un remerciement, puis empruntent un chemin pierreux qui s'enfonce dans la jungle.

A. Suivre les rats.
(Lisez 21.1)

B. Fouiller le squelette pour trouver quelque chose que les rats auraient raté.
PERCEPTION 5
Échec : barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.
(Lisez 21.2)

21.1

Au bout du chemin se trouve un temple bâti de blocs de granit richement gravés. Des motifs de lianes parcourent les pierres angulaires, tandis que les contours d'arbres monumentaux ornent les murs. Des volées d'oiseaux tropicaux colorent la surface du temple, agitant les ailes et piaillant vers les rats audacieux qui allument un feu de camp sur les marches du temple.

A. Voler discrètement tout ce que vous pouvez et filer en douce.
PERCEPTION 6
Échec : subissez 2 dégâts. Vous devez maintenant choisir l'option B.
(Lisez 21.3)

B. Attaquer les rats !
COMBAT 2
Si vous fuyez le combat, retournez à l'atlas. Si vous vainquez les ennemis, lisez 21.8.

C. Vous glisser en douce dans le temple.
(Lisez 21.4)

21.2

Vous trouvez une bourse secrète cachée dans le chapeau du squelette.

« Nous vous remercions pour votre contribution », dit Loïs en replaçant gentiment le couvre-chef.

Gagnez 3 pièces. Barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.

21.3

Vous attrapez un petit sac et fuyez à travers les arbres. Quand vous retournez au bateau, vous ouvrez le sac pour y trouver une cuillère en or et un tableau représentant un homme aux cheveux blancs, une femme et une petite fille avec un pied sur chacune de leurs épaules. À l'arrière-plan du tableau, un pont suspendu se dresse au-dessus du fleuve.

Prenez la carte 66. Barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.

21.4

Vous trouvez une entrée latérale à la base du temple, mais alors que vous agrippez le bord de la pierre, une ruée de mille-pattes vous grimpe sur les doigts. Vous étouffez un cri et vous hissez dans l'obscurité. Vous tournez dans le labyrinthe de passages. Les corridors sont silencieux – inviolés depuis de nombreuses années, jusqu'à ce que vos doigts effleurent leurs arêtes craquelées.

Perdez 1 torche OU subissez 3 dégâts.

Une voix caverneuse vous parvient. « Ceci est un temple d'Orfash. Vous n'avez pas la permission de fouler ce sol sacré. À moins d'offrir un sacrifice de sang. »

A. Offrir un sacrifice.
Payez 1 viande.
(Lisez 21.5)

B. Vous mordre la lèvre et cracher sur le sol du temple.
(Lisez 21.6)

C. Faire demi-tour et courir.
(Lisez 21.7)

21.5

La voix caverneuse beugle à travers les murs effrités. « Une contribution acceptable. Partez en sachant que vous avez satisfait Orfash. »

Vous retournez au bateau avec un nouveau sentiment de puissance et une alarmante soif de sang.

Prenez la carte 67. Barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.

21.6

La voix caverneuse beugle à travers les murs effrités. « Un choix osé. Vous avez satisfait Orfash. »

Vous retournez au bateau avec un nouveau sentiment de puissance et une alarmante soif de sang.

Subissez 1 dégât. Prenez la carte 67. Barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.

21.7

La voix caverneuse beugle alors que vous trébuchez vers l'entrée du temple.

« Imbéciles ! Orfash ne supporte pas les lâches ! Ses serviteurs vous pourchasseront. »

Prenez la carte 68. Barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.

21.8

Les rats vous agonissent d'injures en détalant vers la jungle. Vous pillez leur campement et retournez au fleuve.

Gagnez 3 fleurs de sang et 1 pièce. Barrez le lieu 21. Retournez à l'atlas.

22

Une femme fuit la lisière des arbres, poursuivie par des cafards géants qui crachent et essayent de la lacérer pour en faire leur quatre-heures.

COMBAT 3
Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 22 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez les ennemis, lisez 22.1.

22.1

La femme éclate de rire. « Quelle magnifique façon de conclure cette journée ! J'ai failli servir de dîner et à la place, j'ai des invités pour le dîner ! Venez, je dois vous nourrir ou j'aurai honte de moi. »

« C'est moi, ou elle vit ça beaucoup trop bien ? », marmonne Loïs. « Je me méfie des gens heureux. »

« On meurt de faim », répond Meiling avec grâce. « Un repas sera le bienvenu. »

La femme vous emmène à l'autre bout d'un long pont jusqu'à une maison faite de mousse et d'arbres tordus. Elle vous tend une assiette de poisson, mais vous trouvez un morceau de carapace dans votre assiette. Est-ce qu'elle vous donne des cafards à manger ? Vous avez trop faim et êtes trop épuisés pour que ça vous préoccupe.

Gagnez 4 fleurs de sang, puis prenez la carte 13. Barrez le lieu 22. Retournez à l'atlas.

23

La Harpie tangue d'un coup et un crocodile de la taille d'un wagon de tram mord la coque, arrachant des bouts de bois comme si c'étaient de simples bandages en coton. Alors que vous préparez vos armes, la créature bat en retraite et disparaît dans le brouillard des chutes, vous laissant avec le cœur qui bat la chamade.

« Ça n'a pas dû être à son goût », marmonne nerveusement le Dr Milk.

La Harpie subit 3 dégâts. Barrez le lieu 23. Retournez à l'atlas.

24

Si mot-clé GRAVURES, lisez 24.5.

Vous grimpez le long d'un chemin qui mène à un sanctuaire creusé dans la roche, mais celui-ci est vide.

Retournez à l'atlas.

24.1

Le cri du monstre atteint le ciel, ses tentacules se tortillant. Il fond et prend la forme d'une personne – une femme aux cheveux noirs, dégoulinants de sang. Elle tousse faiblement, mais réussit à parler.

« Eegar, je suis désolée. »

Eegar s'agenouille, ses larmes tombant sur son corps meurtri. « Je n'aurais jamais dû te traîner ici. J'aurais dû t'arrêter avant que tu touches la statue. Tout est ma faute. »

Elle attrape sa main et la serre avec ses dernières forces. « Ça fait du bien de toucher de nouveau quelque chose de réel. » Elle soupire alors que ses yeux se ferment. Son corps se désintègre et devient cendres dans les bras d'Eegar, qui s'attarde dans le sanctuaire, silencieux, en pleurant, avant de retourner au bateau.

« Je ne peux pas partir avec vous. Je dois retourner chez moi, à Zokmère. Mais je peux vous donner ceci. Merci de m'avoir permis de la revoir. »

Prenez la carte 35. Gagnez 1 fruit, 1 viande et 5 fleurs de sang. Barrez le lieu 24. Retournez à l'atlas.

24.2

« Je ne serai pas distraite par une bande d'imbéciles. Eegar, amène-les-moi ! »

COMBAT 10

Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 24 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez l'ennemi, lisez 24.1.

24.3

« Lorsque je suis venue dans ce sanctuaire, j'étais la femme d'Eegar. Mais je n'ai pas pu résister à la statuette d'or. Quand je l'ai touchée, je suis devenue ce que je suis maintenant, un démon dont l'appétit insatiable érode la raison. Je ne peux quitter le sanctuaire que sous la forme de la statuette.

« Zacra, le dieu de la Malice, avait laissé ce petit piège pour son propre amusement. Et maintenant, je suis ici pour toujours, liée à cette statue, et mon mari Eegar doit m'aider ou devenir fou de culpabilité. »

A. Attaquer le monstre.

COMBAT 10

Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 24 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez l'ennemi, lisez 24.1.

B. Utiliser une fleur de sang pour rompre la malédiction.
Vous devez avoir au moins 1 fleur de sang.

CONNAISSANCES 10
Échec : vous devez maintenant choisir l'option A.
(Lisez 24.4)

24.4

Vous prenez le pollen de la fleur de sang et le pressez sur les yeux de la statuette. Elle devient chaude et cireuse – suant comme une bougie qui fond.

Le cri du monstre atteint le ciel, ses tentacules se tortillant. Il fond et prend la forme d'une personne – une femme aux cheveux noirs, dégoulinants de sang. Elle tousse faiblement, mais réussit à parler.

« Eegar, je suis désolée. »

Eegar s'agenouille, ses larmes tombant sur son corps meurtri. « Je n'aurais jamais dû te traîner ici. Tout est ma faute. »

La respiration de la femme s'améliore et peu à peu, elle devient plus vivante et vibrante.

« La malédiction ! Elle est levée ! » s'exclame Eegar. La statuette de chauve-souris en or qui gît non loin se liquéfie et se change en une flaque de goudron noir.

Eegar et sa femme vous remercient. « Nous devons retourner à Zokmère. Adieu, et merci pour tout ce que vous avez fait. »

Prenez la carte 34. Gagnez 1 fruit, 1 viande et 3 fleurs de sang. Barrez le lieu 24. Retournez à l'atlas.

24.5

Le paisible grondement des chutes emplit l'air, mais Eegar observe les falaises avec méfiance.

« Notre voyage a été trop facile », dit-il. « Cette statuette maudite aurait déjà dû tous nous tuer. Mais c'est bien ici que je l'ai trouvée. Maintenant que nous y sommes, je ne suis pas sûr que je veux y retourner. Cet endroit hante mes rêves, jours et nuits. »

Le Dr Milk a l'air dubitatif. « Vous ne pouvez pas blâmer la statuette pour des événements négatifs aléatoires. Vous avez clairement vécu un traumatisme, mais il n'y a pas toujours d'explication quand de mauvaises choses arrivent. »

Eegar secoue la tête. « C'est la statuette. »

Vous quittez le bateau et grimpez à travers la brume le long d'un chemin aux pierres glissantes. Plusieurs fois, vous manquez de dégringoler dans les eaux remplies de crocos et contre les écueils déchiquetés en contrebas, mais vous atteignez votre but. Un sanctuaire simple est creusé dans la roche. Alors que vous entrez, Eegar frissonne et recule tout à coup avant de jeter la statuette en or sur le sol.

« C'est bon », crie-t-il. « Prends-les ! Je t'ai amené assez de pauvres âmes et j'ai presque perdu la mienne ! Maintenant, laisse-moi partir ! »

La statuette de chauve-souris frémit et relâche une créature cauchemardesque devant vous – des tentacules sombres jaillissent de l'or, certains enchâssés d'yeux, d'autres couverts d'épines. Meiling hurle et le Dr Milk trébuche, tombe sur le dos, ses lunettes reflétant les membres gigotant de la sombre créature.

« Cette chose était dans la statuette tout du long et vous l'avez apportée sur mon bateau ? » Vous saisissez Eegar par le col alors qu'il essaye de s'enfuir.

La voix du monstre résonne dans l'air – rude et chargée de dédain. « Oui, tu as fait ce que je t'avais demandé, Eegar. Tu as apporté plus de nourriture dans mon sanctuaire. Mais tu ne me quitteras jamais, Eegar ! Je ne retournerai pas dans cette statuette et je ne te laisserai plus jamais me quitter ! »

« J'en ai assez, je refuse de continuer à faire ça », dit Eegar, le visage crispé, ses yeux retenant sa folie.

« Tu m'as aimée jadis ! » proclame le monstre. « Tu m'as amenée ici ! Ce que tu as fait ne peut être défait. Souviens-t'en. »

A. Attaquer le monstre.
COMBAT 10
Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 24 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez l'ennemi, lisez 24.1..

B. Convaincre le monstre de vous expliquer ce qu'il veut dire.
RUSE 8
Échec : lisez 24.2.
(Lisez 24.3)

25

You wanVous errez dans la forêt et tombez sur un campement d'hommes à tête de taureau. Ils sautent sur leurs pieds et attrapent leurs haches.

« Qui êtes-vous ? Comment nous avez-vous trouvés ? »

Le Dr Milk lève les mains pour montrer qu'il n'a pas d'armes. « Nous sommes perdus. Nous ne voulons pas vous déranger. Si vous pouviez juste nous indiquer le chemin pour retourner au fleuve, nous partirons immédiatement. »

« On ne peut pas les laisser partir, si ? » demande l'un d'entre eux.

« On doit les tuer ! » assène un autre.

« Non, ils ne peuvent pas nous faire de mal », dit le troisième. « Nous sommes venus ici pour vivre une nouvelle vie. »

« Ça va revenir aux oreilles de la tribu », reprend le premier. « Ils nous pourchasseront. »

Le Dr Milk les interrompt. « On ne dira rien à personne. C'est promis ! »

A. Les convaincre que vous ne révélerez à personne que vous les avez trouvés.
RUSE 10
Échec : vous devez maintenant choisir l'option B.
(Lisez 25.2)

B. Vous défendre.
COMBAT 6
Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 25 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez les ennemis, lisez 25.1.

25.1

Vous fouillez le camp désormais vide.

Prenez la carte 42 et gagnez 5 fleurs de sang. Barrez le lieu 25. Retournez à l'atlas.

25.2

« Nous en avons assez de servir notre créateur, le dieu Orfash. Nous en avons assez de la guerre et des tueries et nous sommes venus ici pour vivre notre vie comme on l'entend. Mais si un autre Mythéen nous découvrait ici, il nous détruirait. Prenez ça en échange de votre silence. »

« Soufflez un seul mot de ceci, et nous vous pourchasserons jusqu'au-delà de la côte du Serrack s'il le faut », ajoute le deuxième Mythéen.

Prenez la carte 42 et gagnez 1 fleur de sang. Barrez le lieu 25. Retournez à l'atlas.

26

Vous entendez des cris provenant de la jungle.

A. Investiguer.
(Lisez 26.1)

B. Continuer à naviguer.
Retournez à l'atlas.

26.1

Vous vous dirigez vers les cris en vous frayant un chemin à coups de machette à travers la végétation. Vous débouchez sur une clairière et y découvrez la source des cris : un immense mille-pattes émerge de derrière un rocher, en frottant ses mandibules l'une contre l'autre pour créer un son semblable à un cri de détresse humain. D'autres insectes géants s'approchent derrière vous en faisant cliqueter leurs membres velus et tranchants.

COMBAT 7

Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 26 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez les ennemis, lisez 26.2.

26.2

Vous vainquez les insectes et trouvez quelques fleurs cramoisies à proximité.

Prenez la carte 33. Gagnez 2 fruits, 1 corde et 3 fleurs de sang. Barrez le lieu 26. Retournez à l'atlas.

27

Si mot-clé COURROUX, lisez 37.
Un enfant fantomatique vous fait signe depuis la rive avant de disparaître dans la jungle.

A. Débarquer et trouver le garçon.
(Lisez 27.1)

B. Interpeller le garçon pour lui demander votre chemin.
(Lisez 27.2)

27.1

Vous trouvez le garçon assis sur un tronc. Vous apercevez des morceaux de verdure à travers son corps flou. « Je garde un secret. Vous semblez être les bonnes personnes avec qui le partager », dit le garçon en riant. Vous ne pouvez pas vous empêcher de le dévisager, l'enfant vous rappelant votre propre petit frère mort pendant la Grande Guerre.

Le garçon vous emmène vers un arbre dont les antiques branches portent des feuilles couvertes de mousse blanche. Un coffre rouillé est attaché à l'une des plus hautes branches. Avant que vous puissiez le remercier, le garçon disparaît.

Gagnez 2 pièces, 1 plan, 1 torche et 1 fleur de sang. Barrez le lieu 27. Retournez à l'atlas.

27.2

Le garçon vous répond depuis la jungle. « Les araignées tissent leurs toiles au-dessus des rochers près des chutes au nord. Si vous restez sur vos gardes, vous pouvez manœuvrer pour les éviter en longeant la rive nord-est du fleuve. »

Il disparaît en riant.

Barrez le lieu 27. Retournez à l'atlas.

28

Une énorme toile d'araignée s'étend sur la largeur du fleuve et attrape *La Harpie* dans ses fils gluants. Des douzaines de grosses araignées descendent sur le bateau, leurs abdomens gros comme des balles de golf et leurs pattes maigres cliquetant sur le pont.

Affronter les araignées !
PERCEPTION 9
Échec : subissez 4 dégâts. Trois personnages prennent 1 jeton Poison.
(Lisez 28.1)

28.1

Vous coupez les toiles pour libérer *La Harpie* et progressez tant bien que mal vers les chutes.

Prenez la carte 32 et gagnez 1 corde. Barrez le lieu 28. Retournez à l'atlas.

29

Devant vous, un bateau est prisonnier d'un tourbillon d'eau verte et épaisse. Ses passagers plantent leurs rames dans le fleuve dans toutes les directions pour essayer de s'échapper.

« Aidez-nous ! » hurle une femme en cape verte. « Nous sommes coincés ! »

A. Essayer de tirer leur embarcation hors de danger.
SAVOIR-FAIRE 9
Échec : La Harpie subit 4 dégâts. Prenez 1 jeton Effrayé.
(Lisez 29.1)

B. Leur dire de sauter sur votre bateau.
(Lisez 29.2)

C. Essayer d'échapper au maelström avant qu'il ne vous attire aussi.
(Lisez 29.3)

29.1

Vous libérez leur bateau du maelström.

« Ces eaux maudites vont tous nous tuer », s'exclame le capitaine. « J'aurais dû rester à Zokmère. J'essaye depuis toujours de monter une entreprise de tourisme fluvial, mais c'en est trop ! J'ai changé d'avis. Je vais retourner pêcher des palourdes. »

Prenez la carte 37 et gagnez 1 viande. Barrez le lieu 29. Retournez à l'atlas.

29.2

« Je refuse de quitter mon bateau ! » hurle le capitaine en réponse. Quelques passagers sautent du bateau et vous les hissez en sécurité. Avec un bruit de succion, l'embarcation disparaît sous l'eau et le maelström se dissipe.

« Pauvre imbécile », dit l'un des survivants, une femme enceinte, ses longs cheveux gouttant de l'eau du fleuve. Vous acceptez de ramener les passagers rescapés à Zokmère une fois que vous aurez trouvé Shen.

Prenez la carte 69. Barrez le lieu 29. Retournez à l'atlas.

29.3

Avec un bruit de succion, le bateau disparaît sous l'eau et le maelström se dissipe.

« On aurait dû faire quelque chose », dit Jon.

« On se serait fait tuer », rétorque Loïs. « Cet endroit ne fait pas de quartiers. »

Vous attrapez quelques débris du bateau flottant sur le fleuve.

Gagnez 1 corde et 1 viande. Barrez le lieu 29. Retournez à l'atlas.

30

Si mot-clé SINGE, vous pouvez lire 30.2.

Vous escaladez la roche abrupte jusqu'aux arbres. L'île pulse du sol à la cime des arbres comme si elle était en vie. Elle semble respirer, battre comme un cœur. Les pulsations se font de plus en plus fortes, remontant du plus profond de la terre, et soudain le sol se soulève, vous projetant dans le fleuve.

Subissez 2 dégâts. Prenez 1 jeton Affaibli. Retournez à l'atlas.

30.1

Au centre de l'île, une fissure s'ouvre, crachant de la vapeur et des pierres brûlantes. Une petite alcôve contient une ribambelle de petites figurines dorées et vous placez les deux idoles parmi elles en vous brûlant les mains. Une voix résonne depuis les profondeurs de la fissure.

« Adorateurs de Shorme, vous offrande est acceptable. »

Vous vous sentez soudain plus forts, mais vous n'avez aucune envie de rencontrer Shorme, la déesse maudite.

Prenez les cartes 20 et 26. Barrez le lieu 30. Retournez à l'atlas.

30.2

Vous escaladez la roche abrupte jusqu'aux arbres. L'île pulse du sol à la cime des arbres comme si elle était en vie. Elle semble respirer, battre comme un cœur. Les pulsations se font de plus en plus fortes, remontant du plus profond de la terre, et soudain le sol se soulève, comme s'il cherchait à vous jeter dans le fleuve.

Garder votre équilibre.
PERCEPTION 8
Échec : subissez 6 dégâts. Prenez 1 jeton Affaibli.
(Lisez 30.1)

31

Vous amarrez votre bateau et un sifflement aigu retentit. Un groupe d'hommes et de femmes en tuniques vertes rapiécées émerge à l'orée de la jungle dense. Une femme aux longs cheveux noirs tressés s'avance.

« Êtes-vous de Zokmère ? Avez-vous été envoyés par les hauts juges ? »

Jon tend la main en guise de salutation. « Zokmère ? Non, nous sommes de San Francisco. Nous nous sommes perdus dans la jungle et nous essayons de retrouver mon père. »

Un homme avec une barbe touffue brandit un couteau à la lame recourbée. « Je ne les crois pas, Kara », dit-il à la femme. « Les hauts juges les ont envoyés ici pour nous tuer. »

A. Les convaincre que vous ne leur voulez aucun mal.
RUSE 8
Échec : lisez 31.1
(Lisez 31.2)

B. Vous échapper rapidement.
PERCEPTION 7
Échec : subissez 4 dégâts. La Harpie subit 2 dégâts.
(Prenez la carte 25. Barrez le lieu 31. Retournez à l'atlas.)

31.1

« Menteurs ! »

« On ne peut pas les laisser s'échapper ! »

Vous sautez à bord de *La Harpie* en évitant une pluie de pierres et de gens en colère plongeant vers le bateau. Vous arrivez finalement à détacher le cordage et parvenez à vous échapper, non sans essuyer quelques blessures.

Subissez 5 dégâts. La Harpie subit 2 dégâts. Barrez le lieu 31. Retournez à l'atlas.

31.2

Kara vous dit que l'un des hauts juges de Zokmère a condamné une femme à la prison à vie pour avoir volé un artefact rare. Ils ont essayé de la libérer, mais ont échoué et doivent maintenant se cacher dans la jungle.

« Les voleurs les plus faibles se font toujours prendre », dit Loïs avec un sourire narquois. Jon la fixe, atterré par sa méchanceté gratuite.

Kara, imperturbable, secoue la tête. « Elle a été trahie par sa meilleure amie, la fille du juge lui-même. Soi-disant rongée par

la culpabilité d'avoir aidé à commettre un crime, ou quelque chose du genre. »

L'homme barbu intervient poliment. « Écoutez, si vous n'êtes pas là pour nous faire du mal, pouvez-vous nous aider ? Nous devons nous déplacer. L'un des nôtres s'est fait prendre par un bateau de gardes et nous avons peur qu'il révèle notre position. Pouvez-vous nous emmener en amont du fleuve ? Juste au nord du gros rocher, sur la rive est.

A. Accepter de les transporter.
(Lisez 31.3)

B. Décliner la proposition.
(Lisez 31.4)

31.3

Sept personnes vêtues de vert sautent à bord. Meiling a l'air mécontente de voir autant de passagers. « Débarrassons-nous-en vite », dit-elle en soupirant.

Prenez la carte 63. Barrez le lieu 31. Retournez à l'atlas.

31.4

« Je suis désolé », ajoute Jon. « Mais nous avons notre propre opération de sauvetage à mener et nous n'avons pas le temps. »

Vous respectez le souhait de Jon sur ce coup-là et remmenez *La Harpie* et son équipage sur le fleuve.

Retournez à l'atlas.

32

Si mot-clé HORS-LA-LOI, lisez 32.1.

Un petit lézard bipède vous observe depuis les arbres.

« Nous pouvons le laisser tranquille, vous savez », dit Loïs, mais le Dr Milk se penche au-dessus du plat-bord.

« Je dois voir ça ! » s'exclame-t-il en sautant par-dessus bord et en pataugeant jusqu'à la berge.

Quelque instant plus tard, il émerge de la jungle en se débattant contre une nuée de petits lézards.

« Laissez-moi tranquille, espèces de petits rats ! » crie-t-il en se jetant à l'eau et en remontant à bord.

Loïs ne peut pas s'empêcher de rire en pansant ses blessures.

Le Dr Milk subit 3 dégâts. Prenez la carte 31. Retournez à l'atlas.

32.1

« C'est ici », dit Kara.

Alors que vous jetez l'ancre près de la rive, quelqu'un vous interpelle. Des soldats portant des chapeaux verts rapiécés jaillissent des arbres. « Vous êtes tous en état d'arrestation pour avoir aidé des criminels notoires. »

A. Affronter les soldats.
COMBAT 11
Si vous fuyez le combat, barrez le lieu 32 et retournez à l'atlas. Si vous vainquez les ennemis, lisez 32.2.

B. Livrer les hors-la-loi aux soldats.
(Lisez 32.3)

32.2

Les soldats battent en retraite dans les bois.

« Merci pour votre aide, mais je crois qu'on doit trouver un nouvel endroit où se cacher », dit Kara.

Elle vous donne quelques fleurs de sang.

Prenez la carte 5 et gagnez 4 fleurs de sang. Barrez le lieu 32. Retournez à l'atlas.

32.3

« J'aurais dû m'en douter ! » s'exclame l'homme barbu.

« Nous essayons juste de bien agir », dit Meiling. « On ne peut pas aider des criminels. »

Les soldats zokmères attachent les prisonniers avec des cordes et des chaînes et vous remercient pour votre assistance.

Gagnez 1 fleur de sang et prenez la carte 36. Barrez le lieu 32. Retournez à l'atlas.

33

De lointains coups de tonnerre résonnent au-dessus de la jungle alors que deux énormes insectes tombent d'une branche en saillie sur le pont de *La Harpie*.

COMBAT 9
(Lisez 33.1)

33.1

Suintant un liquide noir sur le pont, les insectes battent en retraite dans la jungle.

Prenez la carte 28. Gagnez 3 fleurs de sang et 1 fruit. Barrez le lieu 33. Retournez à l'atlas.

34

Si mot-clé COURROUX, lisez 37.

Le soleil perce la couverture nuageuse. Vous êtes assis sur le pont avec Loïs et Meiling pour vous réchauffer et vous sécher.

« Vous et Jon avez le même problème », vous dit Meiling. Vous rigolez doucement alors qu'elle continue. « Vous êtes des gens bien. Vous travaillez dur. Vous ne vous projetez pas trop loin dans le futur. Je vois que vous avez tellement plus à attendre de la vie que ce simple bateau. Que votre travail. »

« Si vous arrivez si bien à voir le futur, réplique Loïs, pourquoi ne pas nous trouver un moyen de se tirer d'ici ? »

Meiling fronce les sourcils et vous intervenez.

« J'ai passé ma jeunesse à toujours en vouloir plus. Mais je n'étais jamais serein, jusqu'à ce que j'apprenne à prendre chaque jour comme il vient. Il y a toujours une voix dans notre tête qui nous dit qu'on a besoin de plus jusqu'à ce qu'on l'ignore et qu'on vive notre vie. »

Meiling se redresse. « C'est ce que je dis. Vous ne savez juste pas ce que vous manquez. Mais si vous êtes heureux sans… »

« Heureux est un bien grand mot… » répondez-vous en riant.

Prenez la carte 27. Barrez le lieu 34. Retournez à l'atlas.

35

Un homme sur un bateau se bat contre un crocodile avec une rame brisée.

COMBAT 4
(Lisez 35.1)

35.1

Merci, étrangers. Vous venez de Zokmère ? Depuis combien de temps êtes-vous sur la Mer de l'Errance ? »

« Pas longtemps », répondez-vous, certain que votre visage trahit votre inconfort envers cet environnement inhabituel.

Les traits de l'homme s'adoucissent et il rit de bon cœur. « J'ai vu des gens comme vous. Beaucoup de gens. Peut-être que les dieux vous ont amenés ici. »

Le Dr Milk secoue la tête. « Les dieux ? »

« Par ici, ils ne reçoivent pas trop de prières. Ils sont endormis depuis des siècles, mais les gens vivent dans la peur de leur réveil. Pas moi. Je m'en moque. Je suis juste un homme qui cherche son chemin dans ce monde sauvage. Que les dieux reviennent, moi je dis. Qu'est-ce que ça peut faire ? Ça peut pas être pire que c'est maintenant. »

L'homme vous donne quelques provisions pour vous remercier et poursuit sa route à travers les roseaux.

Prenez la carte 7 et gagnez 3 fleurs de sang. Barrez le lieu 35. Retournez à l'atlas.

36

Un homme aux cheveux blancs est assis dans une hutte sur le sable brûlant et expose des pots d'herbes séchées et des paniers tressés remplis de fruits.

A. Troquer contre des fruits.
Échangez 1 ressource au choix contre 1 fruit. Puis faites un autre choix.

B. Donner à l'homme le tableau et la cuillère en or.
Nécessite le mot-clé CUILLÈRE.
(Lisez 36.1)

C. Partir.
Retournez à l'atlas.

36.1

L'homme saisit délicatement le tableau et examine la cuillère, les larmes aux yeux. « Par les dieux ! Vous avez trouvé ces vieilles babioles. Meya, sur la peinture, est ma petite-fille. Elle et ma femme sont à Zokmère. Mais cela me rappelle des souvenirs du bon vieux temps. Je suis sûr qu'elles adoreront voir cette cuillère. C'est ma mère qui nous l'a donnée le jour de notre mariage, il y a plusieurs décennies. »

L'homme vous tend un panier de fleurs cramoisies.

Gagnez 2 fleurs de sang et 1 corde. Barrez le lieu 36. Retournez à l'atlas.

37

Des hommes à tête de taureau hurlent sur la rive du fleuve, allument des flèches enflammées et les tirent vers La Harpie. Vous battez en retraite en amont du fleuve, de la fumée s'échappant de votre petit bateau pendant des heures.

La Harpie subit 3 dégâts. Prenez 1 jeton Affaibli. Retournez à l'atlas.

FR LIVRET

- Dégât d'attaque
- Parade
- Santé
- Puissance
- Retirer 1 puissance
- Retirez 1 jeton Effrayé
- Retirer 1 jeton Folie
- Retirer 1 jeton Poison
- Retirer 1 jeton Affaibli
- Capacité de fin de round
- Relancer un dé de combat
- Énergie
- Viande
- Torche
- Corde
- Plan
- Pièce
- Fruit
- Compétence Savoir-faire
- Compétence Ruse
- Compétence Connaissances
- Compétence Force
- Compétence Perception

FACES NIVEAU 2









