

CARAC

Origine

le livre-jeu *Carac Origine* est une préquel au livre du même genre *Carac*, inspiré du jeu de plateau *Karak*. Leurs lectures ne sont pas obligatoires pour lire ce livre.

Introduction :

Bienvenue à vous, courageux mercenaires ! Le royaume de Karak est en deuil, le roi Aenthir est mort lors d'une chasse à courre, tué par la princesse Athiel. Celle-ci est en fuite. Les hérauts parcourent la Savane de Brenne, annonçant une forte récompense à qui pourra la capturer.

Voilà qui annonce du travail pour une troupe de mercenaire comme la vôtre !

Règle :

Dans ce livre, vous n'interprétez pas un Mercenaire mais une Troupe de Mercenaires. Ceux-ci exploreront la Savane de Brenne selon vos choix, prendront possession des trésors qui s'y trouvent, et combattront vaillamment les monstres jusqu'à attraper la princesse Atiel.

La Troupe :

Vous devez composer votre Troupe en achetant 4 mercenaires, parmi les 8 proposés. Vous disposez d'une trésorerie de 8000 PO pour former votre Troupe.

Elle dispose également d'une Réputation de 1. Elle représente votre valeur auprès des mercenaires, mais également auprès de vos employeurs. Ainsi, plus votre Réputation est élevée, plus vos contrats seront juteux.

En Annexe, vous trouverez une fiche pour chacun des Mercenaires.

Attention, votre Troupe, lorsqu'elle se lance dans l'exploration de la savane, doit obligatoirement comporter 4 Mercenaires.

Combat :

Lors d'un Combat contre un monstre, additionnez les valeurs d'Attaque de tous vos Mercenaires constituant votre Troupe, en ajoutant leurs objets en Mains qui offre un bonus en Attaque, comme un **Sabre**. Puis lancez 2D6, que vous additionnerez.

Si le résultat est inférieur à la valeur d'Attaque du monstre, vous avez perdu. Choisissez un Mercenaire dans votre Troupe qui n'a pas encore été **Blessé**. Celui-ci subit l'effet **Blessé** et, le cas échéant, les effets notés sur le monstre (comme **Empoisonné**). Un Mercenaire **Blessé** ne peut plus participer aux Combats, ni aux Épreuves, et les objets dans son Inventaire sont inutilisables.

Si le résultat est supérieur, vous avez gagné, le monstre est vaincu.

Si le résultat est égal, il y a match nul, ni vainqueur, ni perdant.

Une Tablette peut être utilisée après avoir lancé les dés, ajoutant un bonus à votre valeur d'Attaque, et permettant ainsi de gagner un Combat perdu. Cependant, la Tablette est perdue.

Si un Mercenaire, que vous avez désigné pour subir l'effet **Blessé**, possède une armure comme un **Bouclier**, lancez 1 dé. Si le dé est égal ou supérieur à la valeur de Protection, le Mercenaire n'est pas **Blessé**, mais l'objet est perdu.

Épreuves :

Durant l'aventure, il peut vous être demandé de franchir une Épreuve pour effectuer un saut, tenir en équilibre, ou encore vous orienter. Cela se déroule de la même manière qu'un Combat, mais vous devrez utiliser la valeur totale de Compétence de vos Mercenaires, au lieu de la valeur totale d'Attaque.

À la différence d'un Combat, si vous perdez une Épreuve, aucun Mercenaire n'est **Blessé**.

Par moment, le texte vous indiquera que vous avez tout votre temps pour accomplir une Épreuve. Dans ce cas, le paragraphe signale que vos dés font 12. Additionnez simplement 12 à votre valeur totale de Compétence. Si le résultat est supérieur à la difficulté, vous réussissez l'Épreuve.

Mercenaires :

Chaque Mercenaire possède un coût d'achat, 2 capacités spéciales et une valeur d'Attaque et de Compétence allant de 0 à 2. Ils ont également un Inventaire, dans lequel vous noterez leurs équipements.

L'Attaque sert aux Combats, la Compétence sert aux Épreuves.

Les capacités spéciales peuvent être utilisées à tout moment, gratuitement, même si certaines conditions peuvent être requises (lancer les dés, perdre contre un Monstre, etc.). De même, des effets peuvent interdire l'utilisation d'une capacité, comme **Blessé**.

Un Mercenaire possède son propre Inventaire, dans lequel il peut avoir un certain nombre d'objets. Vous les noterez dans des emplacements spécifiques comme Main (Armes, Protections ou Outils), Tablettes, Indices et **Provisions**.

Un mercenaire coûte 2000 PO. Au départ de l'aventure, un Mercenaire commence avec 1 seule capacité spéciale (que vous devez cocher) et un certain nombre d'emplacements. Lorsque vous le ferait progresser, vous pourrez lui débloquer sa capacité et ses emplacements en cochant les cases. De plus, chaque Mercenaire reçoit soit une **Dague** (+1 en Attaque) ou une **Corde** (+1 en Compétence).

Inventaire :

Chaque Mercenaire possède un Inventaire. Les objets à l'intérieur lui donnent un avantage lors des Combats et des Épreuves.

Un Mercenaire peut posséder des Armes, des Outils, des Protections, des Tablettes, des Indices et des **Provisions**. Lorsque votre Troupe découvre un objet, notez-le dans l'Inventaire d'un des Mercenaires, en le plaçant dans l'emplacement correspondant.

Si vos Mercenaires n'ont plus d'emplacements disponibles, l'objet ne peut être pris. Il est perdu, à moins de l'échanger contre un objet de l'Inventaire.

À tout moment, vos Mercenaires peuvent s'échanger des objets, même si l'un d'eux est **Blessé**.

L'Inventaire d'un Mercenaire **Blessé** est inutilisable.

Main :

Les Armes, les Protections et les Outils sont placés dans la Main. Ce type d'objet peut toujours être utilisé à tout moment.

Les Armes apportent un bonus à la valeur d'Attaque du Mercenaire. Les Outils offrent un bonus à la Compétence. Les Protections servent uniquement pour ne pas subir l'effet **Blessé**.

Tablette :

Les Tablettes peuvent être utilisés à tout moment, même après un lancer de dés. Cependant, une fois utilisé, la Tablette doit être effacé de l'inventaire du Mercenaire ayant utilisé cette Tablette.

Certains Monstres sont immunisés à la magie. Dans ce cas, aucune Tablette ne peut être utilisé lors du Combat.

Indice :

Les indices sont des objets pouvant être utile lors de l'aventure, mais ne servent ni aux Combats, ni aux Épreuves. Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'un Indice (sauf les **Provisions**).

Provision :

Les **Provisions** permettent de se nourrir lors des trajets entre deux lieux. Chaque journée de voyage consomme 1 **Provision**.

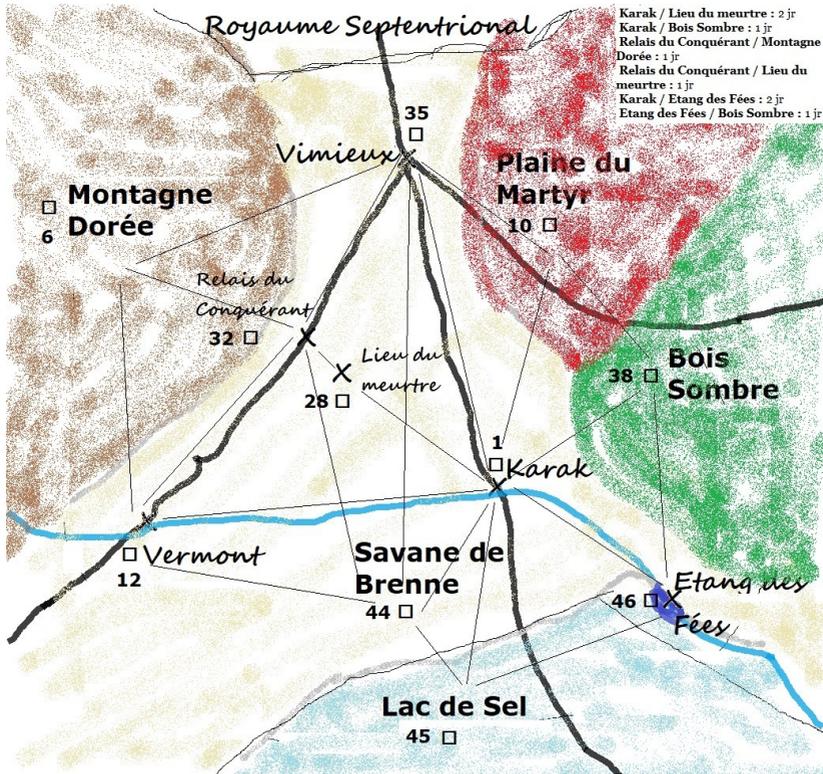
Si la Troupe n'a pas les moyens de dépenser les **Provisions**, un Mercenaire subit l'effet **Fatigué** par **Provision** manquante. S'ils sont tous **Fatigués**, alors l'un d'eux subit l'effet **Blessé**.

Faire une halte dans un lieu ne consomme pas de **Provisions** et fait gagner 1 **Provision**.

Flèche :

Durant l'aventure, votre Troupe pourra chasser pour se constituer des **Provisions**.

Les sections indiquent quand vous pouvez chasser. Dans ce cas, décidez du nombre de **Flèches** que vous souhaitez utiliser, puis lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de **Flèches** utilisées, votre chasse est un succès, le texte vous indiquera le nombre de **Provisions** que vous recevez.



La Carte :

La Carte en Annexe est un outil pour vous repérer dans le Royaume de Karak. Elle vous permet de choisir le lieu auquel vous souhaitez vous rendre, en allant directement au numéro indiqué.

Lors de votre aventure, vous pourrez découvrir de nouveaux lieux. Il vous suffira de les noter sur votre carte avec le numéro correspondant.

À noter que vous n'êtes pas obligé de commencer votre aventure à la section **1**, qui correspond à la cité de Karak. Selon votre carte, vous pouvez débuter dans la Savane de Brenne au **44** ou dans n'importe quel autre lieu.

Calendrier

Sur la carte est précisée la durée d'un trajet d'un point à un autre. Ainsi, si votre lieu de départ est les Montagnes Dorées, vous rendre à Karak vous demandera 2 jours de voyage. Pour aller aux Bois Sombres, comme il n'y a pas de trajet directe, vous devrez faire une étape à Karak pour vous y rendre. De là, vous pourrez aller aux Bois Sombres pour 1 journée de voyage.

Chaque halte dans un lieu dure au moins une journée. Ainsi, vous rendre aux Bois Sombres en faisant une halte à Karak vous prendra 4 jours de voyage.

Vous n'êtes pas obligé de faire une halte à Karak pour aller aux Bois Sombres, vous pouvez y aller directement. Dans ce cas, le voyage durera simplement 3 jours.

Provision

Chaque journée de voyage vous fait consommer des **Provisions**, soit 1. Cela correspond à la consommation de l'ensemble de votre Troupe. Ainsi, pour 4 jours de voyage, vous devez dépenser 4 **Provisions**.

Si vous ne pouvez ou voulez pas dépenser de **Provisions**, un de vos Mercenaire subit l'effet **Fatigué**. Lorsque tous vos Mercenaires sont **Fatigués**, l'un d'eux subit l'effet **Blessé**.

Événements

Pour chaque journée de voyage, vous devez effectuer un jet sur la Table des Événements. Chaque table correspond à une région dans le Royaume de Karak : les Montagnes Dorées, la Savane de Brenne, la Plaine du Martyr, le Lac de Sel et les Bois Sombres.

Vous devez utiliser la table correspondant à votre lieu de départ, ou d'une étape. Par exemple, partant aux Bois Sombres depuis les Montagnes Dorées, vous effectuez 2 jets sur la table des Montagnes Dorées (votre départ, la montagne vers Karak prenant 2 jours), puis 1 jet sur celle de la Savane de Brenne (votre étape, de Karak vers le bois, prenant 1 journée).

Évidemment, cela dépend de votre itinéraire.

Disons que votre itinéraire est Montagne Dorée / Relais du Conquérant (1 jour, Montagne Dorée), puis Relais du Conquérant / Karak (1 jour, Savane de Brenne), puis Karak / Étang des fées (2 jours, Savane de Brenne), puis Étang des fées / Bois sombres (1 jour, Lac de sel). Sans halte, cela vous prend 5 jours, soit 5 jets : 1 sur la Table des Événements des Montagnes Dorées, 3 sur la table de la Savane de Brenne et 1 dernier sur celle du Lac de Sel. Par contre si vous faites une halte à Karak et à l'Étang des fées, cela vous prend 7 jours, mais vous effectuez toujours 5 jets sur les Tables d'Événements.

Halte

Lorsque vous faites une halte à un lieu, vous pouvez vous rendre au numéro indiqué sur la Carte pour le découvrir.

Effectuer une halte vous prend une journée et vous fait gagner 1 **Provision**. De plus, vos Mercenaires **Fatigués** perdent cet effet. Le texte vous indiquera si vous pouvez faire une halte et les bénéfiques que vous en tirez. Ainsi, le trajet Karak / Bois Sombres prend 1 journée et consomme 1 **Provision**. Y faire une halte prend une nouvelle journée et vous fait gagner 1 **Provision**.

Notez que vous n'êtes pas obligés de vous rendre au numéro indiqué si vous connaissez déjà le lieu.

*En outre, dans l'exemple précédant, le trajet Montagne Dorées / Bois Sombres demande 5 jours de voyage (selon le dernier itinéraire), 5 jets d'événement et 5 **Provisions**. En effectuant les haltes : 7 jours de voyage, 5 jets d'événement et 3 **Provisions** (voire 0, si vous décidez de Fatiguer 3 Mercenaires, qui après la halte à l'Étang des fées seront frais et dispo).*

Nouveaux lieux

Le texte peut vous annoncer que vous avez découvert un nouveau lieu. Dans ce cas, notez-le sur votre Carte avec le numéro de la section correspondante. Le texte indique également dans quel région vous devez le noter et les différents trajets qui y mènent.

*Par exemple, en enquêtant sur les lieux du meurtre du roi, dans la Savane de Brenne, le texte indique que vous découvrez une piste menant à une grotte se trouvant dans la région des Montagnes Dorées. Celle-ci n'étant pas sur votre Carte, vous la notez dans la région indiquée, le numéro qui correspond et les trajets (Grotte / Relais du Conquérant : 1 jour ; Grotte / Village de Vermont : 1 jour ; Grotte / Lieu du meurtre : 1 jour et Grotte / Karak : 3 jours). Ainsi, si vous souhaitez vous y rendre immédiatement, cela vous prend 2 jours, 1 jet sur la Table des Événements de la Savane de Brenne et 0 **Provision** puisque vous faites une halte sur place.*

Courage, fuyons !

Lorsque vous perdez un Combat lors d'un Événement, ou faites un match nul, votre Troupe ne parvient pas à se rendre à la destination souhaitée. Dans ce cas, vous perdez la durée du voyage et les **Provisions** qu'il consomme. Ensuite, vous devez vous rendre vers une destination sûr, un lieu sûr, qui est représentée sur votre Carte par une case cochée. Le trajet débute à votre lieu de départ ou d'une étape.

*Par exemple, du Lieu du Meurtre, vous partez en direction de la Grotte. Vous perdez 1 journée de voyage et 1 **Provision**. Le jet de la*

Table des Événements indique une rencontre contre des Loups, combat que vous perdez. Devant fuir, vous ne pouvez pas vous rendre à la Grotte et décidez d'aller à Karak, la case de la cité étant cochée, pour soigner vos blessés et acheter des armes.

*Ce nouveau trajet vous fait perdre 2 jours de voyage et 2 **Provisions**. Vous effectuez vos 2 jets d'événement, le périple se déroule sans encombre. Faisant halte à Karak, vous perdez 1 nouvelle journée, mais vous gagnez 1 **Provision**.*

*Au total, cette aventure vous aura fait perdre 4 jours et 2 **Provisions**.*

Déguerpir :

Si vous perdez un Combat dans un lieu, comme la Grotte, alors vous devez fuir ce lieu pour vous rendre à n'importe quelle destination.

S'il s'agissait d'un lieu sûr, vous devez décocher la case, celui-ci n'étant plus sûr.

Replie :

Si tous vos Mercenaires possèdent l'effet **Blessé**, vous devez vous replier à votre lieu de départ, ou d'étape, pour vous soigner.

Une journée permet de retirer un effet **Blessé** à un de vos Mercenaire. Étant considéré comme une halte, cette journée ne consomme pas de **Provisions**.

Résumer des trajets :

Karak / Savane de Brenne : 1 journée (halte)

coût : 1 Provision.

Nombre de jet : 1

Halte : gagne 1 Provision, perd 1 journée

Karak / Savane de Brenne : 1 journée (étape).

Savane de Brenne/Vermont : 1 journée (étape).

Vermont / Montagne Dorée : 1 journée (halte).

Coût : 3 Provisions (une fois sur place, vous gagnez 1 Provision).

Nombre de jet : 3

Halte : gagne 1 Provision, perd 1 journée

Les mercenaires

Elois, la spadassine

Coût : 2000

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire : Main 2/3 (un emplacement est réservé aux Protections), Tablette 1, Clé 1.

□ Entraînement : Elois est une grande combattante émérite, elle vous permet de relancer les 1 à chaque fois, lors des Combats et des Épreuves.

□ Implacable : sa fougue rend inarrêtable la spadassine. Lorsque vous perdez un Combat ou s'il y a un match nul, vous en subissez les conséquences, mais vous pouvez vous rendre à un choix comme si vous aviez vaincu le Monstre (dans ce cas là, vous ne gagnez pas les éventuels trésors)

Ethis, la prophétesse

Coût : 2000

Attaque : 0

Compétence : 1

Inventaire : Main 1/2 (un emplacement est réservé aux Outils), Tablette 2/4, Clé 1.

□ Divination : Ethis tire de sa magie de précieux conseils. Vous pouvez utiliser une Tablette de son Inventaire pour gagner un bonus de +2 en Attaque ou +1 en Compétence. Celui-ci est perdu.

□ Destinée : la prophétesse a un destin à accomplir. En utilisant une Tablette, si un choix ne vous convient pas après sa lecture, vous pouvez revenir à la section précédente pour en changer (il est conseillé de noter les sections, pour les retrouver). la Tablette est perdu.

Ganeus, le magicien

Coût : 2000

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire : Main 0, Tablette 4/8, Clé 1.

□ Arcaniste : les études de la magie prédisposent Ganeus à l'utilisation des Tablettes. Sauf exception, quand il utilise une Tablette, celui-ci n'est pas perdu.

□ Boule de feu : le sort préféré du magicien. En utilisant une Tablette, il gagne un bonus de +5 à l'Attaque. Il ne peut utiliser qu'une seule Tablette lors d'un Combat et celui-ci est perdu.

Hilia, la voleuse

Coût : 2000

Attaque : 1

Compétence : 2

Inventaire : Main 2/3 (deux emplacements sont réservés aux Outils), Tablette 2, Clé 2.

□ Attaque sournoise : Hilia aime attaquer dans les ombres. Considérez un Combat gagné lorsque vous faites un match nul.

□ Déplacement silencieux : la voleuse est passée maître dans la dissimulation. Vous pouvez ignorer un Combat, dans ce cas, considérez-le comme un match nul.

Hugo, le bleu

Coût : 0

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire : Main 1/2 (un emplacement est réservé aux Protections), Tablette 0, Clé 1.

Chance du débutant : Hugo est un débutant, mais il compte bien sur sa chance pour réussir. Quand un Mercenaire subit un effet néfaste, comme le fait d'être **Blessé**, Hugo subit cet effet à sa place.

Mentor : son surnom, le bleu, vient de son mentor. Tant que le bleu n'est pas **Blessé**, la Troupe ne peut relancer aucun de ses dés.

Nous sommes légion : le bleu peut être recruté plusieurs fois, et il peut y en avoir plusieurs dans la Troupe.

Martha, la cuisinière

Coût : 500

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire : Main 1/2 (un emplacement est réservé aux Outils),
Tablette 1, Clé 1.

Tarte à la crème : Martha est connue dans tout le royaume pour ses tartes. Lors d'un Combat, vous relancez à chaque fois les 6 ; lors d'une Épreuve, vous relancez à chaque fois les 1.

Péché mignon : même les monstres les plus féroces tombent sous le charme dodu de la cuisinière. Considérez que Martha possède toujours une Protection minimum de 6.

Rainer, le guerrier

Coût : 2000

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire : Main 2/4 (un emplacement est réservé aux Protections),
Tablette 0, Clé 1.

□ Enchaînement d'attaques : vif comme l'éclair, Rainer foudroie ses ennemis ! Lors d'un Combat, vous pouvez relancer une fois les 2D6.

□ Résistance : le guerrier ne privilégie pas seulement l'attaque, mais aussi la défense. Lorsque vous lancez un dé pour connaître l'effet d'une Protection, ajoutez 1 au dé.

Rengos, l'assassin

Coût : 2000

Attaque : 1

Compétence : 1

Inventaire : Main 2/3 (un emplacement est réservé aux Outils, un autre aux Protections), Tablette 1/2, Clé 1.

□ Martyr : Rengos n'a jamais su inspirer la confiance. Lors d'un Combat ou une Épreuve, vous pouvez **Blessé** un Mercenaire autre que Rengos. Dans ce cas, le Combat ou l'Épreuve sont automatiquement gagnés. Cette capacité peut être utilisée après avoir lancé les dés.

□ Échange de bons procédés : l'assassin a toujours eu une bonne étoile qui veille sur lui. Lorsque Rengos subit un effet néfaste, choisissez un autre Mercenaire. Celui-ci subit cet effet néfaste à sa place. Cela comprend l'effet **Blessé**.

Exemple :

La Troupe est composée d'Elois, Ganeus, Martha et Rengos l'assassin. Elois possède un **Sabre** (+2 à l'Attaque) ; Ganeus détient deux **Tablettes Projectile** (+1 à l'Attaque) ; Martha a une **Dague** (+1 à l'Attaque) ; Rengos possède également une **Dague**.

La Troupe rencontre deux Araignées géantes, le Combat débute.

Vous lancez les dés, le résultat donne 1 et 4. Elois possède la capacité Entraînement, ce qui vous permet de relancer les 1, ce qui donne 6. Malheureusement, Martha possède la capacité Tarte à la crème, vous obligeant à relancer le 6, qui donne 3. Le total est de 7 (4+3).

L'Attaque de la Troupe est de 3 : Elois 2, Rengos 1.

Les Inventaires offrent 4 points : 1 épées : 2 ; 2 dagues : 2 x 1.

Les dés ont fait 7.

La valeur totale de votre Attaque est 14.

Les Araignées géantes possèdent une Attaque de 15. Le Combat est perdu. Cependant, l'Inventaire de Ganeus dispose de Tablettes. Avec une Tablette, vous augmentez la valeur totale de 1, soit 15, ce qui permettrait un match nul. En utilisant la deuxième Tablette, votre Troupe gagne le Combat. En plus, comme le magicien possède la capacité Arcaniste, vous ne perdez pas ses Tablettes.

Le soleil de Karak

Pour débiter votre aventure, prenez votre Carte et choisissez un Lieu. Allez au numéro indiqué et ignorez la Table des Événements.

01

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Tempête de sable	Chaud
2	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 1 Provision ou pour perdre 1 journée.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 09 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
3	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 3 puis rendez-vous au 04 .	Rendez-vous au 33 .	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 1 Provision, sinon perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
4	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .
6	Rendez-vous au 19 .	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 2 Provisions, sinon perdez 1 journée.	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .

7	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 49 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.
8	Rendez-vous au 49 .	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 39 .	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 2 Provisions, sinon perdez 1 journée.
9	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 30 PO.	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 10 PO, sinon perdez 1 journée.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 20 pour gagner 40 PO.	Rendez-vous au 49 .
10	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 10 PO, sinon perdez 1 journée.	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 33 .
11	Rendez-vous au 33 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 30 PO.	Rendez-vous au 33 .	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 20 PO, sinon perdez 1 journée.
12	Calme	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 12 puis rendez-vous au 04 .	Taxe, pour prendre cette route, vous devez payer 10 PO, sinon perdez 1 journée.	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte à la Cité impériale de Karak, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

- *Si vous venez pour la première fois dans la cité impériale de Karak, cochez la case : à peine arrivé qu'une gosse des rues vous fait les poches ! Perdez 100 PO et 1 objet qui n'est pas en Main. Vous pouvez la poursuivre en vous rendant au **50**.*
- *Si vous possédez les codes Princesse OU Gardien, et que la case n'est pas cochée, cochez-la puis rendez-vous immédiatement au **49**.*
- *Si votre calendrier est supérieur au 5^e jour des Braves et que la*

*case n'est pas cochée : cochez-la, puis rendez-vous immédiatement au **27**.*

*□ Si votre calendrier est supérieur au 10^e jour de la semaine des Braves OU si vous possédez le code Menotte, et que la case n'est pas cochée : cochez-la et notez le code Menotte, puis rendez-vous immédiatement au **22**.*

*□ Si votre calendrier est supérieur au 8^e jour de la semaine des Sacrifice OU si vous possédez le code Brisée, et que la case n'est pas cochée, cochez-la puis rendez-vous immédiatement au **34**.*

*□ Si votre calendrier est supérieur au 4^e jour de la semaine du Sang ET que vous possédez le code Purification, cochez-la puis rendez-vous immédiatement au **37**.*

La glorieuse cité impériale de Karak trône sur une colline. Joyaux de l'empire, ses murs et ses tours sont les plus hautes, se dressant droit vers le ciel azur.

La cité n'est pas construite de granit mais de roche calcaire très friable. Grâce à un procédé mélangeant le sel du Lac de Sel et la tourbe venant des Bois Sombres, un mortier d'une couleur blanchâtre, presque transparente, recouvre les murs et chaque bâtisses, ce qui lui donne la solidité qui lui a permis de résister au temps et aux invasions.

Les bâtiments les plus prestigieux sont fait du bois noir des grands chênes des Bois Sombres. Ceux-ci ont la propriété d'absorber la fraîcheur et les grandes pluies de l'hiver pour la restituer lors des étés plus chauds. Par moment, il n'est pas rare de voir la cité impériale s'envelopper d'une brume lorsque le printemps et l'automne frappe l'empire, donnant un aspect céleste aux bâtisses les plus hautes de la colline.

Plusieurs centaines de millier d'habitants vivent dans l'ombre de la cité impériale. Au fil des siècles, celle-ci s'est agrandi, évoluant d'une architecture à une autre et séparant les classes sociales à chaque évolution.

Au sommet de la colline se trouve le Joyaux, demeures célestes impériales où le Palais est visible à des lieux à la ronde. Le Palais est

le siège de l'administration où une armée de fonctionnaire dominant les citoyens à leurs pieds. Plus bas, l'Anneau Doré encercle le Joyaux d'une muraille dorée. Les régiments militaires à l'intérieur vivent pour protéger l'empire des ennemis extérieurs et intérieurs. C'est du sommet de la muraille dorée que sont pendus les plus grands criminels, visibles de tous et dévorés par les vautours. Au pied de la colline sont amassés les premières habitations, regroupées en quartiers qui portent en leurs milieux une grande église de Brenna, de Niserie ou de tout autre divinités autorisées. La Grappe, ainsi nommé, accueille le bon raisin de la civilisation, ou plutôt ceux qui ont réussi à se faire une place. Au-delà de la Grappe vient la Nouvelle Cité. Le plus grand des secteurs mais aussi le plus dense. C'est à la Nouvelle Cité que vont les voyageurs et les marchands de tout bord. Les auberges, comme les commerces, sont légions et les grandes places offrent le spectacle de marchés ouverts le jour et de cacophonies la nuit. Aux pieds des grandes murailles, loin des grandes portes ouvrant sur la Savane de Brenne, se niche les Bas-Fonds. Lieu de perdition et de mendicité, et enfin sous la cité impériale : l'Antre. C'est dans cet endroit infâme que les reclus et les criminels vivent, dans des boyaux souterrains dissimulant les vices les plus secrets du Joyaux.

Actuellement, la cite impériale est en effervescence, le roi Aenthir est mort, tuer par la traîtresse du Royaume Septentrional, la princesse Athiel. Alors que leurs fiançailles étaient annoncées, la princesse tua la roi lors d'une chasse à courre au 10^e jour de la semaine Dorée. Depuis, les soldats de l'empire la traquent sans relâchent, au plus vite, avant qu'elle ne traverse la frontière pour retrouver son armé du Royaume Septentrional.

Allez-vous :

si vous possédez le code *Antre*, vous pouvez vous rendre au **50**.

Au zoo, dans la Nouvelle Cité. Si vous avez un contrat pour la chimère ou le scorpion géant, et que vous les avez vaincu, le directeur valide le contrat.

À l'auberge du *Sanglier d'Or*, dans la Nouvelle Cité, rendez-vous

au [11](#).

À la chapelle de Brenna, dans la Grappe, rendez-vous au [21](#).

Au marchand *Des Horizons Lointains*, dans la Nouvelle Cité, rendez-vous au [31](#).

Au Palais de Karak, dans le Joyaux, rendez-vous au [41](#).

À la Guilde des Mercenaires, dans la Nouvelle Cité, rendez-vous au [36](#).

À la caserne de Karak, dans l'Anneau Doré, rendez-vous au [14](#).

Vous pouvez profiter des convois qui partent vers la cité de Vimieux, le village de Vermont et le hameau de l'Étang des Fées pour votre voyage.

Il vous coûtera 80 PO pour vous rendre à Vermont. Dans ce cas, rendez-vous au [12](#), cela vous prend 2 jours, et vous ignorez la Table des Événements.

Il vous coûtera 40 PO pour vous rendre à Vimieux. Dans ce cas, rendez-vous au [35](#), cela vous prend 2 jours, et vous ignorez la Table des Événements.

Il vous coûtera 20 PO pour vous rendre à l'Étang des Fées. Dans ce cas, rendez-vous au [46](#), cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.

Sinon, consultez simplement votre Carte.

02

Si vous possédez le code *Gardien* ou l'Indice **Chevalière**, ignorez le combat.

Vos recherches vous amènent enfin à rencontrer la princesse Athiel. C'est une jeune femme, proche de 20 ans, aux cheveux noirs et aux yeux tout aussi sombre. Sa renommée la désigne comme une cheffe d'armée redoutable, à la tête de millier de soldats prêt à donner leurs vies pour elle. Les bardes chantent même cette balade

où elle terrassa un dragon.

En outre, son apparence, ses gestes et son regard confirme la ce que vous avez entendu, vous faites face à une femme redoutable.

Si le Calendrier est inférieur au 5^e jour des Braves, elle est gravement blessée : baissez son Attaque de 10. S'il indique la semaine du Sang, elle est préparée au combat : augmentez-le de 10.

Princesse Athiel : Attaque 18.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez le lieu.

Si vous gagnez le Combat, ou s'il n'a pas lieu :

Face à vos accusations du meurtre du roi Aenthir, la princesse Athiel clame son innocence vous contant l'histoire de ce jour funeste :

« Lors du 10^e jour de la semaine Dorée, moi et le roi partions à une chasse à courre, accompagnés d'une partie de la noblesse de la cite de Karak. La chasse nous amenait à proximité d'un petit bois quand le sénéchal Asthar pointa un magnifique sanglier, gros comme un bœuf, un trophée que le roi ne voulu pas laisser s'échapper. Je suivais le roi rapidement entre les arbres quand une gorgone fit son apparition. C'est la première fois que je voyais cet animal sacré, un taureau à la peau d'écaillés. Elle frappa violemment de sa corne le cheval du roi, qui mourut sur le coup. Le souffle de la bête transforma rapidement son cadavre en statue de pierre, l'herbe sèche alentour n'échappant pas à ce sortilège. Le roi bondit pour éviter le souffle toxique et décocha une flèche d'en l'œil de la gorgone. Folle de rage, elle chargea de nouveau le roi qui fut embroché au ventre. Par chance, son armure magique absorba une grande partie du choc, et le roi eu le temps de donner un coup de dague dans l'œil valide du monstre. C'est à ce moment-là que je décocha une volée de flèches qui mit fin à l'existence de la gorgone.

Asthar arriva avec deux chasseurs. Le roi était mourant, il fallait lui apporter les soins rapidement, faire appel au prêtre de Brenna qui

accompagnait la chasse. Mais au lieu d'envoyer les chasseurs au prêtre, le sénéchal fit un simple geste, et les chasseurs tuèrent le roi. Interdite, je perdis quelques précieuses secondes, les chasseurs décochèrent une nouvelle fois leurs flèches et me blessèrent. La suite de la chasse à courre arriva au son du cor, et Asthar me désigna comme comme la tueuse. La cavalerie se lança dans ma direction sans réfléchir, et je pris la fuite.

La suite, vous la connaissez. »

la princesse Athiel n'a aucune envie de fuir l'empire, elle veut rétablir la vérité et se venger du sénéchal. D'après elle, tout ceci est une machination pour qu'il usurpe le pouvoir. Vous sentez bien qu'il n'est pas dans son caractère de prouver ses paroles, mais plutôt d'exécuter la sentence.

Si vous acceptez de la suivre pour tuer Asthar, notez le code Gardien, si vous préférez la remettre aux autorités, notez Princesse.

*Si vous possédez l'Indice **Chevalière**, elle refuse de vous suivre, préférant se venger de la forfaiture d'Asthar. Elle vous suivra seulement après.*

Consultez votre Carte.

03

Vos pas vous mène tout droit vers un piège...

Lancez 2D6, ajoutez le niveau du Donjon le cas échéant, et consultez le tableau ci-dessous pour connaître le type de piège. Si la case du numéro correspondant est cochée, sélectionnez le piège suivant dont la case n'a pas encore été cochée.

Pour savoir quel Mercenaire subit le piège, décidez l'ordre des Mercenaires (1 à 4 : Elois : 1 ; Hilia :2 ; etc.), puis lancez 1d6. Le chiffre indique quel Mercenaire est sélectionné ; sur un 5, vous le choisissez ; sur un 6, deux Mercenaires sont sélectionnés : lancez 2d6 pour connaître lesquels ; si l'un des dés affiche de nouveau un 6,

aucun Mercenaire n'est sélectionné. Dans ce dernier cas, le piège s'est déclenché, mais vous êtes parvenus à l'éviter (ne cochez pas la case).

Votre Troupe doit réussir l'Épreuve du piège pour l'éviter. Si elle y parvient, cochez la case. Dans le cas contraire, vous subissez les effets du piège.

1	<input type="checkbox"/>	Collet : difficulté 5 : 1 Mercenaire est Immobilisé
2	<input type="checkbox"/>	Chausse-trappe : difficulté 6 : 1 Mercenaire est Fatigué
3	<input type="checkbox"/>	Aiguille empoisonnée : difficulté 7 : 1 Mercenaire est Empoisonné
4	<input type="checkbox"/>	Troue de 3m : difficulté 8 : 1 Mercenaire est Immobilisé
5	<input type="checkbox"/>	Fléchettes empoisonnées : difficulté 10 : 1 Mercenaire est Empoisonné et Blessé
6	<input type="checkbox"/>	Chausse-trappe empoisonnée : difficulté 11 : 1 Mercenaire est Empoisonné et Fatigué
7	<input type="checkbox"/>	Troue de 3m avec pieux : difficulté 13 : 1 Mercenaire est Immobilisé et Blessé
8	<input type="checkbox"/>	Haches à bascule : difficulté 14 : 1 Mercenaire est Blessé
9	<input type="checkbox"/>	Pièges en cascade : Fléchettes empoisonnées : difficulté 15 : 1 Mercenaire est Empoisonné et Blessé + autre piège = lancez 1D6 (même s'il est déjà coché).
10	<input type="checkbox"/>	Filet : difficulté 17 : 2 Mercenaires sont Immobilisés
11	<input type="checkbox"/>	Troue de 6m avec pieux empoisonnés : difficulté 18 : 1 Mercenaire est Immobilisé , Empoisonné et Blessé
12	<input type="checkbox"/>	Volée de flèches empoisonnées : difficulté 20 : 2 Mercenaires sont Empoisonné et Blessé

13	<input type="checkbox"/>	Gaz empoisonné : difficulté 22 : tous les Mercenaires sont Empoisonné
14	<input type="checkbox"/>	Fosse avec pieux empoisonnés : difficulté 24 : 3 Mercenaires sont Immobilisé, Empoisonné et Blessé
15	<input type="checkbox"/>	Mur broyeur : difficulté 26 : tous les Mercenaires sont Blessé
16	<input type="checkbox"/>	Pièges en pagaille : Chausse-trappe : difficulté 27 : 1 Mercenaire est Immobilisé et Fatigué + lancez 1D6 = un autre Mercenaire se prend le piège (sélectionnez un piège non coché) + lancez 2D6 = un troisième Mercenaire subit le piège.

Une fois le piège résolu, retournez au paragraphe d'où vous venez.

Si vous explorez un Donjon, rendez-vous au [29](#).

Si vous explorez une demeure, effectuez une Épreuve difficulté 15. en cas de réussite, rendez-vous au [08](#), sinon au [17](#).

04

Vous fuyez les lieux. Pour savoir si vous parvenez à semer vos poursuivants, effectuez une Épreuve avec une difficulté égale au numéro que vous avez noté, +5.

En cas d'échec, l'un de vos Mercenaire est **Blessé**, effacez un objet de votre Inventaire se trouvant dans un emplacement Main et vous perdez 1 journée. De plus, si vous avez fuit dans une cité, notez le code *Recherché*. Enfin, consultez votre Carte.

En cas de réussite, choisissez l'un des cas :

- La fuite vous fait perdre 1 journée.
- Un Mercenaire reçoit un mauvais coup dans la fuite, il est **Blessé**.
- Si vous êtes dans une cité : vous avez été reconnus, notez le

code *Recherché*. Dans le cas contraire : vous perdez un objet durant votre fuite, effacez un objet de votre Inventaire se trouvant dans un emplacement Main.

Enfin, consultez votre Carte, mais ignorez la Table des Événements.

Si vous possédez le code *Chaîne*, rien n'y fait, vous ne pourrez pas la délivrer. Rendez-vous au [01](#), en ignorant la Table des Événements.

05

Vous rendre au bâtiment royal n'est pas chose aisé. Il vous faudra passer la garde. Effectuez une Épreuve difficulté 15. Si vous ratez, rendez-vous au [17](#), si vous réussissez, lisez ce qui suit :

Le bâtiment royal est des plus grands et des plus luxueux. La bâtisse forme un cercle avec en son milieu un parc verdoyant disposant d'une fontaine où l'eau est projeté deux toises en l'air par magie. Si la façade extérieur est pratiquement dépourvu de fenêtre, à l'intérieur d'immense baie vitré offrent aux occupants la jouissance du parc.

Rare sont les privilégiés à y demeurer et la famille du regent Asthar a l'avantage du domaine, de sa nourriture et de son armée de serviteur.

Si vous possédez le code *Gardien* : avec la princesse Athiel, vous vous glissez dans le bâtiment avec la ferme intention de tuer l'usurpateur, Asthar.

Vous pénétrez dans ses appartements et sans surprise, vous entendez la femme du régent en pleine discussions avec ses enfants. Rapidement vous les neutralisez sans effort et alors que vous cherchez le meilleur endroit pour les cacher, la princesse annonce qu'elle va les tuer en sortant sa dague.

Si vous l'en empêchez, le bruit de votre dispute alerte la garde. Notez le code *Voile* et rendez-vous au [17](#).

si vous préférez simplement partir, et la laisser à son crime auquel vous ne voulez pas participer, notez le code *Brisée* et rendez-vous au **01**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous la laissez faire, lisez ce qui suit :

Attendant le meilleur moment pour frapper, à la nuit tombée, le régent Asthar entre dans sa chambre. La princesse se jette sur lui, mais malheureusement, un adepte de la secte de l'Ombre, tout de noir vêtu, surgit, frappant la princesse. Si elle esquive à grande peine le coup assassin, cette seconde de répit permet à Asthar de donner l'alerte.

Rapidement, la garde impériale intervient, vous séparant de la princesse Athiel.

Notez le code *Recherché* et *Brisée*, puis rendez-vous au **17**.

06

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez **1 Provision**.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez **2 Provisions**.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Chaud	Tempête de sable
2	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.

3	Rendez-vous au 39 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
4	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
5	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 39 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .
6	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 39 .	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
7	Rendez-vous au 49 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Rendez-vous au 39 .
8	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 10 pour gagner 20 PO.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 43 .
9	Rendez-vous au 43 .	Rendez-vous au 43 .	Rendez-vous au 43 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
10	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
11	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Rendez-vous au 19 .	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
12	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte aux Montagnes Dorées, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

*Si vous possédez l'Indice **Pansement**, vous pouvez suivre la*

piste en vous rendant au [25](#).

□ *Si la case n'est pas cochée et que vous possédez le code Princesse ou Gardien, cochez-la puis rendez-vous au [49](#).*

Les Montagnes Dorées sont à l'ouest de l'empire. Elles ont peu de végétations, mais elles sont riches de minéraux en tout genre.

3 possibilités s'offrent à vous dans les montages.

Vous pouvez chasser pour refaire vos **Provisions**. Effectuez une Épreuve difficulté 20, en cas d'échec, vous perdez une journée. Réussit ou non, décidez du nombre de **Flèche** que vous dépensez pour la chasse puis lancez 1d6. Si le résultat est inférieur ou égale au nombre de **Flèche**, vous récoltez 1 **Provision**, si la météo est Tempête de sable ; 3, s'il fait chaud et 5 par temps calme. Dans le cas contraire, vous ne récupérez pas suffisamment de nourriture pour la suite de votre aventure.

Vous pouvez traquer la Princesse Athiel. L'immensité de la montagne vous fait perdre 1 journée et 1 **Provision**, cependant vous faites la rencontre d'un mineur qui prétend avoir vu la princesse. Celle-ci lui aurait remis sa gourmette en échange de sa gourde, des rations et son âne. Si vous lui demandez la gourmette, il en demande 20 PO. Si vous le payez, notez l'Indice **Gourmette**, puis rendez-vous au [07](#).

Vous pouvez explorer les cavernes aux alentours, cela vous prend une journée et 1 **Provision**. Dans ce cas rendez-vous au [18](#), mais ignorez la table d'Événement.

07

Vous traquez la Princesse Athiel.

Lancez 2D6, ajoutez votre score de Compétence. Si vous êtes dans

une cité ou un village, vous pouvez ajouter +1 pour chaque 10 PO que vous dépensez pour interroger les habitants (max. +5).

2-10	Perte de temps, vous perdez 2 journées. Vous pouvez dépenser 1 Provision pour réduire le temps de 1. Revenez d'où vous venez.
11-14	Rendez-vous au 39 .
15-18	Perte de temps, vous perdez 1 journée. Vous pouvez dépenser 1 Provision pour réduire le temps de 1. Revenez d'où vous venez.
19-21	Perte de temps. Revenez d'où vous venez.
22-25	Rendez-vous au 49 .
26 et +	Vous retrouvez la trace de la Princesse Athiel. Notez l'Indice Épée .

Ensuite, vérifiez vos Indices en additionnant leurs valeurs :

Uniforme, Épée, Xylographie, Pansement : 10 points.

Bouton : 5 points.

Les autres Indices valent 1 point.

Si le total est égale ou supérieur à 40, vous retrouvez la trace de la Princesse Athiel, rendez-vous au **02**. Dans le cas contraire, consultez vous carte.

08

Félicitation, vous êtes venu à bout du gardien, votre trésors se trouve juste devant vous, du moins, celui de votre niveau.

Si vous possédez le code *Marchand*, remplacez le par le code *Horizon*. Puis rendez-vous au **01**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous possédez le code *Prison*, effacez-la puis rendez-vous au

48.

Si vous avez eu l'Indice **Croix**, notez le code *Poussière*, vous ne trouvez aucun trésors. Puis rendez-vous au **01**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous avez terminé le niveau 1, vous découvrez un trésor de 1000 PO.

Si vous avez terminé le niveau 2, vous découvrez un trésor de 3000 PO.

Si vous avez terminé le niveau 3, vous découvrez un trésor de 10000 PO.

Si vous souhaitez franchir un niveau supérieur, rendez-vous au **15**. Si vous préférez sortir du donjon, retournez sur votre lieu (en consultant votre Carte, mais en ignorant la Table des Événement).

09

Vous rencontrez une horde démoniaque. Les démons sont des êtres de chair dont une partie des membres est recouvert de métal rougeoyant, brûlant au contact.

Si la rencontre a lieu dans la Plaine du Martyr, augmentez l'Attaque de 10. Combattez, dans l'ordre, un démon dont la case n'a pas été cochée.

*Si vous possédez l'Indice **Pacte**, vous ne pouvez pas être **Maudit**.*

Démons félin : Attaque 12.

Maudit, résistance à la magie.

Démons mineurs : Attaque 16.

Maudit, résistance à la magie..

Démons carnassiers : Attaque 20.

Maudit, résistance à la magie..

□ **Démons rino** : Attaque 24.

Maudit, résistance à la magie..

Démons majeurs : Attaque 28.

Maudit, résistance à la magie..

Si vous gagnez le Combat, cochez la case du démon que vous avez combattu, puis poursuivez votre voyage.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous ne pouvez pas vous rendre à votre destination.

10

Météo :

*Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 **Provision**.*

*Tempête du Chaos : une tempête multicolore frappe la région, pourrissant vos provisions. Vous perdrez 3 **Provisions**.*

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Tempête du Chaos	Calme	Chaud	Tempête du Chaos
2	Feu des enfers, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 13 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Froid Abyssal, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 Provision, ou 2 journée.
3	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 13 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.

4	Rendez-vous au 19 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 19 .
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .
6	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 09 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .	Lune de sang, perdez toutes vos Provisions ou 1 blessé.
8	Lune de sang, perdez toutes vos Provisions ou 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 09 .
9	Rendez-vous au 13 .	Calme	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 13 .
10	Rendez-vous au 49 .	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Rendez-vous au 49 .
11	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .
12	Froid Abyssal, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 Provision, ou 2 journée.	Rendez-vous au 09 .	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Feu des enfers, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 Provision, ou 1 journée.

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte à la Plaine du Martyr, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Ce lieu de désolation n'offre rien de rassurant, au contraire, la plaine est rougie par les brûlures du soleil et du sang de nombreux morts.

Alors que vous vous demandez pourquoi vous êtes venu jusqu'ici, des hurlements véhéments crispent le ciel. C'est une horde démoniaque qui vient réclamer votre sang. Combattez en vous rendant au [09](#), puis revenez ici si vous survivez.

Si vous possédez l'Indice **Pacte**, vous pouvez chercher un démon à qui remettre la table. Dans ce cas, rendez-vous au [09](#), puis revenez ici et notez le code *Marque*.

Chemin faisant, vous croisez des Croisés, l'élite de l'empire de Karak, voué à combattre le mal. Ils partent en croisade contre un Monolithe Noir, un portail démoniaque. Tout aide est le bienvenu, si c'est le cas, rendez-vous au [47](#).

11

Vous aventurez dans la Nouvelle Cité n'est pas sans risque. Lancez 1D6 :

1	Un garnement vous fait les poches ! Vous perdez 50 PO. Vous pouvez le suivre en vous rendant au 50 .
2	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , rendez-vous au 17 .
3	Rendez-vous au 49 .
4-6	Calme

L'auberge du *Sanglier d'Or* est une immense bâtisse en bois noir, possédant un sous-sol et deux étages, ainsi qu'une magnifique terrasse en guise de toit comme les voyageurs peuvent en trouver à l'ouest de l'empire.

Jour et nuit, le brouhaha est constant, et le fumé des plats — à base de sanglier — est ininterrompu du matin au soir. Les étages sont plus silencieux, mais si certaines nuits sont difficiles au premier.

Le chef de l'auberge est Dalentis, épaulé de sa femme, Yola. Tout deux dirigent une armée de serveuse, particulièrement jeunes et peu farouches.

Ici, vous pouvez recruter de nouveaux Mercenaires. Vous avez le choix entre les 8 présenté en Annexe, tant qu'ils n'ont pas encore été recrutés, à l'exception de Hugo le Bleu qui peut être recruté plusieurs fois.

C'est aussi le lieu de repos de vos Mercenaires. Lorsque vous composez votre Troupe, qui est limitée à 4 Mercenaires, ceux n'y étant pas incorporés, ou en convalescence, ou qui s'entraînent, se reposent ici. Notez sur votre feuille de Troupe dans quel auberge ils se reposent.

Un accord avec la Guilde des Mercenaires fait que les nuitées et les repas sont gratuits.

Des rumeurs partagées entre les quatre coins de l'empire peuvent être écoutées ici. Bien sur, un peu d'or permet de délier les langues.

Les informations sont gratuites, mais si vous voulez posséder les codes, les trajets et les Indices qui y sont rattachés, vous devez déboursier 10 PO et cocher la case.

□ De nombreux mercenaires sont sur les traces de la Princesse Athiel, tous se rendent sur les lieux du meurtre du roi Aenthir.

Notez Lieu du meurtre sur votre Carte, il se trouve entre Karak et le Relais du Conquérant.

*Son numéro est **28**.*

Son trajet est : Savane de Brenne / Lieu du meurtre : 1 jour.

□ D'autres mercenaires sont en avances sur les autres, et ont découvert qu'elle se cache dans les grottes des Montagnes Dorées. Notez le code *Cache*.

□ Un artisan était responsable des flèches du roi, ceux-là même utilisait lors de son meurtre par la traîtresse. Il a pu en récupérer, elles sont bien marquées de son seaux. Il peut vous en donner une, mais une seule. Notez l'Indice **Trait**.

□ Uniquement si vous possédez l'Indice **Trait**. Un chasseur a aperçu il y a quelques jours la princesse Athiel. Elle était blessé et se réfugié dans un vieil abri de chasseur. Il ne sait pas si elle y est encore, mais il peut quand même vous l'indiquer sur votre Carte.

Notez Abri du chasseur sur votre Carte, il se trouve à l'ouest de la Savane de Brenne, au nord du fleuve Dorée.

*Son numéro est **44***

Son trajet est : Karak / Abri du chasseur : 1 jour.

Des rumeurs parlent d'un beau parleur se trouvant au village de Vermont. D'autres encore font mention d'une brute, chef d'un groupe de bandit qui sévit dans la région. Il vaut mieux être prudent et armé sur les grandes routes.

Une série de meurtre a eu lieu à Karak. Les autorités sont à la recherche de ce tueur en série, semant des bras et des jambes ici et là, mais aucune trace de lui... cependant, il y a quelques jours, une prostitué a été retrouvée démembrée dans la cité de Vimieux. Y aurait-il un lien avec les démons de la Plaine du Martyr ?

Un cercle de sorcier obscure reprendrait du service dans les Bois Sombres. Ils tentent de manipuler la Brume pour renforcer leur pouvoir.

Une terrible maladie frappe l'Étang des Fées, tous les habitants sont devenus des statues de sel. L'armée impériale a été envoyé pour trouver l'origine de la maladie.

Quitter l'auberge, rendez-vous au **01**.

□ 12

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Tempête de sable	Chaud
2	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
3	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 3 puis rendez-vous au 04 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
4	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .
6	Rendez-vous au 19 .	Pont détruit, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
7	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 49 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.
8	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision,	Rendez-vous au 39 .	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.

		ou 1 journée.		
9	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 50 PO.	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 20 pour gagner 50 PO.	Rendez-vous au 49 .
10	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
11	Pont détruit, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.
12	Calme	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Pont détruit, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Gibier abondant, gagnez 1 Provision

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte au village de Vermont, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Vermont est un charmant village fortifié abritant un millier d'âme. Principal carrefour dans la Savane de Brenne, il fait la jonction entre les Montagnes Dorées et le Lac de Sel. Le fleuve Doré qui le traverse en fait un havre de fraîcheur, la végétation s'étendant sur des lieux. À l'ouest, la montagne offre la richesse de ses mines, au nord, les champs de blé et de coton parsèment la savane. Au sud, malgré les terribles pirates du lac, le village parvient à faire commerce du sel. Enfin, à l'est un réseau de transport fluvial permet d'alimenter en nourriture et en richesse la cité impérial de Karak. C'est grâce à tout ces éléments que le village de Vermont est le pilier de l'ouest.

Les murailles de Vermont sont d'une beauté incroyable, fresques et statues la recouvre, les artisans de l'empire aimant y graver leurs signatures. À l'intérieur, les maisons sont ovales, construites en briques dorées. Les toits sont plats et servent souvent de terrasse ou de jardin. Mais ce qui frappe le plus sont les millier de statues représentant des animaux, des divinités, des femmes, des hommes et

d'autres créations artistiques, qui ornent le village à chaque espace et à chaque recoin.

À l'extérieur des murs, le port du village envahi de manière anarchique les abords du fleuve Doré. Contraste imposant entre la culture et le commerce du village.

Si vous possédez le code *Convoi* : une fois arrivé au village, ils vous remercie et vous donnent un petit dédommagement. Effacez le code *Convoi* et recevez 500 PO.

Vous pouvez vous rendre à :

L'auberge de la *Pépité d'Or*, rendez-vous au **26**.

La chapelle de Niserie, rendez-vous au **21**.

Le marchand des Hautes Montagnes, rendez-vous au **31**.

La caserne de l'Ours, rendez-vous au **14**.

Vous pouvez profiter des convois qui partent vers la cité impériale de Karak et la cité de Vimieux pour votre voyage.

*Il vous coûtera 60 PO pour vous rendre à Karak. Dans ce cas, rendez-vous au **01**, cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.*

*Il vous coûtera 10 PO pour vous rendre à Vimieux. Dans ce cas, rendez-vous au **32**, pour faire étape au Relais du Conquérant. Cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.*

Sinon, consultez simplement votre Carte.

13

La nuit venant, la lune est rouge et l'odeur de soufre omniprésent. Avec grand mal vous parvenez à dormir, et vous regrettez.

Vous faites un horrible cauchemars, si vrai que votre réveil est douloureux.

Si un Mercenaire est **Maudit**, il reçoit l'effet **Fatigué**.

Choisissez un Mercenaire qui n'est pas Maudit, il reçoit l'effet **Maudit**.

14

Si vous possédez le code Recherché, vous êtes immédiatement arrêté par les soldats. Vous perdez tous, sauf vos Indices et vos PO. Vous devez constituer une nouvelle Troupe pour continuer votre aventure, si vous en avez les moyens. Remplacez le code Recherché par Prisonnier, puis consultez votre Carte.

La caserne a le plaisir d'accueillir les prisonniers et de veiller à la sécurité de la population.

*Si vous ne possédez pas le code Sentence et que votre calendrier est supérieur au 4^e jour de la semaine du Sang rendez-vous immédiatement au **37**.*

Vous pouvez livrer à la caserne des prisonniers. Dans ce cas, repérez le code correspondant, effacez-le pour gagner la récompense.

Vous pouvez faire évader des prisonniers. Dans ce cas, repérez le code correspondant, si vous êtes dans le bon lieu, réussissez l'épreuve, en cas de réussite, remplacez le code par celui associé. En cas d'échec, notez le code Recherché.

Princesse, récompense : 2000 PO.

Plume, récompense : 500 PO.

Roméo, récompense : 500 PO.

Agneau, récompense : 1000 PO.

Prisonnier, tout lieu, épreuve 15, Recherché (cela permet de libérer vos Mercenaires de prison).

*Menotte, Karak, épreuve 20, Gardien, puis rendez-vous au **02**.*

Juliette, Vermont, épreuve 15, Manigance.

Si vous êtes à la cité impériale de Karak, rendez-vous au **01**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous êtes au village de Vermont, rendez-vous au **12**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous êtes à la cité de Vimieux, rendez-vous au **35**, en ignorant la Table des Événements.

15

Vous entrez dans un impitoyable donjon, où une demeure très sécurisée comme le Palais, qui, s'il recèle de nombreux trésors, abrite également de nombreux dangers.

Un donjon possède 3 niveaux. Pour descendre dans un niveau, il vous faut réussir une Épreuve pour trouver la bonne entrée, éviter un piège, ou le subir, puis combattre le gardien du trésors.

Une fois le niveau passé, vous pouvez vous rendre au niveau suivant.

Pour trouver le 1^e niveau, vous devez réussir une Épreuve difficulté 7, cela vous prend 1 journée.

Le 2^e niveau a une difficulté de 12.

Le 3^e niveau a une difficulté de 17, ce dernier niveau vous prend 1 journée.

Si vous réussissez l'Épreuve, rendez-vous au **03**.

16

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez

1 Provision.

Brume : une brume nauséabonde s'élève, vous désorientant. Vous perdez 1 journée supplémentaire.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Brume	Calme
2	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Calme	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 23 .
3	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Brume de sang, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 jours.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
4	Rendez-vous au 33 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .
5	Rendez-vous au 23 .	Brume inquiétante.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Calme
6	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
8	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 23 .	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.
9	Brume inquiétante.	Calme	Rendez-vous au 19 .	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.
10	Calme	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Brume inquiétante.	Brume sang, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 jours.
11	Brume de sang, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 jours.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 09 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.

12	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 09 .	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Brume inquiétante.
-----------	--	----------------------------	--	--------------------

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte à la Tour Sombre, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

À la frontière entre les Bois Sombres et la Plaine du Martyr se dresse une tour en bois noir, dissimulée par les arbres et une brume sombre, donnant presque l'impression d'une fumée dont elle a l'odeur cendrée.

Si la voir est difficile, la revoir l'est encore plus. Celle-ci semble se déplacer dans les Bois Sombres, mais toujours à la frontière de la plaine, comme si elle était la gardienne du bois contre les démons. Quoi qu'il en soit, les occupants de la Tour Sombre sont connus de l'empire, ils sont les Gardiens du Fléau. Derrière ce nom terrifiant se trouve une assemblée de mages, habillés de noir, qui voue son existence à restaurer l'ancien empire et à protéger les Bois Sombres du péril que représente les démons.

Un mage noir, vieux avec une longue barbe blanche qui contraste avec sa robe, vient à votre rencontre. Il se nomme Idris et vous souhaite la bienvenu et vous offre l'hospitalité des lieux. Cependant, la tour vous est inaccessible. À moins que vous résolviez un problème. En effet, le hameau de l'Étang des Fées est victime d'une terrible épidémie qui transforme les malades en statue de sel.

Sauvez-les de la maladie et les portes de la Tour Sombre vous sont ouvertes.

Si vous possédez le code Herbe : il connaît bien Helga la sorcière et il connaît les plantes dont elle a besoin. Il vous indique où vous pouvez les trouver dans les bois. Notez le code Médecine.

Enfin, si vous possédez le code Source, il vous félicite et vous

ouvre les portes de la Tour Sombre.

À l'intérieur de la tour, vous pouvez :

Acheter des Tablettes :

Équipement	Effet	Emplacement	Coût
Tablette (projectile)	+1 en Attaque	Tablette	150
Tablette (détection)	+2 en Compétence, uniquement pour passer un piège.	Tablette	250
Tablette (protection)	Protection 4	Tablette	250
Tablette (Portail)	Un Mercenaire dans une auberge et dans votre Troupe échange leurs places.	Tablette	500
Tablette (Serviteur)	invoque un esprit qui subit un piège à la place d'un Mercenaire.	Tablette	250
Tablette (Divination)	Vous pouvez ignorer un événement sur la Table des Événements	Tablette	750
Tablette (Purification)	Retire l'effet Maudit d'un Mercenaire.	Tablette	1000
Tablette (Chance)	Relancez un jet.	Tablette	750
Tablette (soin)	Retirez l'effet Blessé , Empoisonné et	Tablette	750

	Maladie à un mercenaire		
Tablette (guérison des maladies et des poisons)	Retire les effets Maladie et Empoisonné		150
Tablette (renvoi des morts-vivants)	+3 en Attaque contre les morts-vivants	Tablette	750
Tablette (lévitation)	+1 en Compétence.	Tablette	100
Tablette (télékinésie)	+2 en compétence.	Tablette	250
Tablette (éclair)	+2 en Attaque	Tablette	400

Concocter une potion, si vous possédez les plantes nécessaires. Cela prend 1 journée. Une potion fonctionne comme une Tablette (mais n'est pas une Tablette).

Équipement	Plantes
Potion (détection)	bleuet, iris
Potion (protection)	Absinthe, griffe du diable, iris, millepertuis, valériane
Potion (Divination)	bleuet, griffe du diable, iris

Potion (soin)	griffe du diable, iris, millepertuis, valériane
Potion (guérison des maladies et des poisons)	millepertuis, valériane
Potion (poison)	Absinthe, valériane

Enfin, vous pouvez entraîner Ganeus. Il vous faudra simplement vous acquitter d'une potion, de votre choix. Le Mercenaire devra s'entraîner pendant 3 jours (vous devrez le remplacer par un autre Mercenaire pendant ce temps). Une fois l'entraînement terminé, il gagne soit une Aptitude, soit un nouvelle Emplacement.

Si vous quittez la Tour Sombre, rendez-vous au **38**.

17

L'alerte est lancé et les soldats sont à vos trousses. Encerclé, il ne vous reste plus qu'à les combattre.

Le type de soldat dépend du lieu de l'alerte.

Campagne :

Soldat : Attaque 15.

Cité et village :

Garde : Attaque 17.

Palais :

Garde impérial : Attaque 21.

Si vous perdez, ou faites un match nul, notez le code Recherché, puis rendez-vous au **14**.

Si vous gagnez, et que vous explorez une demeure, rendez-vous au **08**, sinon notez l'attaque de la garde puis rendez-vous au **04**.

□ 18

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez **1 Provision**.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdez **2 Provisions**.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Chaud	Tempête de sable
2	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Perdu dans les grottes, perdez 1 journées.	Perdu dans les grottes, perdez 1 journées.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
3	Rendez-vous au 39 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Perdu dans les grottes, perdez 1 journées.
4	Rendez-vous au 19 .	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.

5	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	Rendez-vous au 39 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
6	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 39 .	Calme
7	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 33 .	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	Rendez-vous au 39 .
8	Rendez-vous au 33 .	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .
9	Rendez-vous au 43 .	Rendez-vous au 43 .	Rendez-vous au 43 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
10	Calme	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 43 .
11	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Calme	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 19 .
12	Perdu dans les grottes, perdez 1 journées.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Perdu dans les grottes, perdez 1 journées.	Calme

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Si vous possédez le code *Cailloux*, vous pouvez vous contenter de chercher la demeure de l'escroc / artisan. Vous le débusquez rapidement et face à votre force de conviction, il avoue sa forfaiture. Vous récupérez l'indice **Lettre**, rendez-vous au **06**.

Si vous possédez l'Indice **Clé**, après avoir effectué votre jet ci-dessous, et si vous parvenez à vaincre les obstacles, vous découvrez une salle remplie de statuettes précieuses. Le marchand est ravi de votre découverte et vous récompense de 1000 PO (en plus de votre

récompense normale). Retournez au [01](#).

Sinon, l'exploration d'une caverne se révèle hasardeuse et dangereuse... lancez 2D6 et consultez la table ci-dessous. Si vous possédez le code *Cache*, vous faites automatiquement 12 :

Vous pouvez revenir aux Montagnes Dorées à tout moment en vous rendant au [06](#).

2	Vous découvrez un Monolithe noir. Vous pouvez le toucher, dans ce cas, rendez-vous au 47 .
3	Éboulement, un Mercenaire est Blessé .
4	Vous perdez 2 jours et 2 Provisions dans ce labyrinthe angoissant. Rendez-vous au 09 .
5-6	Rendez-vous au 29 .
7-8	Vous perdez 1 journée et 1 Provision dans ce dédale de pierre. Rendez-vous au 39 .
9	Rendez-vous au 49 .
10	Perte de temps, effectuez une Épreuve difficulté 12, en cas d'échec, vous perdez 1 journée et 1 Provision .
11-12	Des traces montrent qu'une personne blessée s'y est réfugiée quelques temps, mais elle n'y est plus. Ici et là, vous découvrez des taches de sang et du tissu ensanglanté. En observant bien, cela correspond à un uniforme de chasse. Vous pouvez l'emporter, dans ce cas, notez l'Indice Pansement .

19

Vous rencontrez une meute de loups.

Le type de Loup dépend du lieu où se déroule la rencontre.

Montagne Dorée :

Loup Gris : Attaque 14.

Bois Sombres :

Loup Noir : Attaque 12.

empoisonnée

Plaine du Martyr :

Loup Sanguinaire : Attaque 16.

Savane de Brenne :

Loup Dorée : Attaque 10.

Si vous gagnez le Combat, poursuivez votre voyage.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous ne pouvez pas vous rendre à votre destination.

20

Comme vous a conseillé la prêtresse de Niserie, vous recherchez la Fontaine des Anciens, qui doit se trouver à proximité du Monolithe Noir. Implorant les dieux pour que le portail soit définitivement fermé, vous trouvez à un lieu un puits dégageant une odeur nauséabonde.

Vous posant la question pour savoir s'il s'agit bien de la fontaine, une ombre se glisse derrière vous. Une prêtresse de Niserie voilée de noir. Elle avertit que l'eau de la Fontaine des Anciens est un poison à tout mortel, seul le Calice de Niserie permet de s'en prémunir.

Si vous souhaitez prendre l'eau visqueuse et noir de la fontaine,

notez l'Indice **Disque Solaire**.

Quelque soit votre décision, rendez-vous au **10**.

21

Les chapelles sont des lieux de prière et d'offrande pour les divinité de l'Empire.

La déesse Brenna est la déesse tutélaire de la cité impériale de Karak. Bienveillante, elle représente l'image de la prospérité et de l'agriculture.

De son côté, la déesse aux deux visages Niserie est une ancienne divinité qui date d'un temps lointain. Elle représente la naissance et la mort, la joie et la peur, le bien et le mal.

D'autres divinités existent et sont vénérés dans l'empire, tout les cultes sont autorisés, hormis les plus sombres comme ceux glorifiant les démons.

Vous pouvez consulter un prêtre pour retirer l'effet **Maudit** d'un Mercenaire, cela vous coûtera 100 PO.

Il peut également ressusciter un Mercenaire. Pour 1000 PO, vous pouvez de nouveau recruter un Mercenaire qui a été définitivement perdu.

Enfin, des soins peuvent être apporté, en soignant vos Mercenaires possédant un effet néfaste, comme **Blessé**. Cela coûte 50 PO par effet à supprimer.

Si vous êtes dans la cité de Karak et que vous possédez l'Indice **Croix**, vous pouvez, si vous le souhaitez, partir combattre le vampire dans son Donjon, au cimetière, rendez-vous au **15**.

Si vous êtes dans la cité de Karak, rendez-vous au **01**, ignorez la Table des Événements.

Si vous êtes dans le village de Vermont, rendez-vous au **12**, ignorez la Table des Événements.

Si vous êtes dans la cité de Vimieux, rendez-vous au **35**, ignorez la

Table des Événements.

22

En entant dans la Cité impériale de Karak, vous constatez l'effervescence, la traîtresse a été capturée !

Si vous possédez les Indices **Bouton** et **Uniforme**, lisez ce qui suit. Sinon, notez le code *Menotte* si vous ne l'avez pas et rendez-vous immédiatement au [01](#).

Alors que vous regardez la population crier sa colère contre la princesse, et lui lancer des fruits pourries, vous êtes approchées par une prêtresse de Niserie habillée de voiles blancs, elle vous supplie de libérer la princesse Athiel de la prison du Palais. La déesse lui a parlé dans un songe, elle est innocente.

Vous pouvez accéder à sa demande, dans ce cas, notez le code *Menotte* si vous ne l'avez pas. Dans tous les cas, rendez-vous au [01](#).

23

Une brume soudaine vous submerge, opaque et nauséabonde. Vous restez précautionneusement proche les un des autres, attendant que le phénomène se dissipe, et il se dissipe.

La Brume s'agrège pour former un monstre terrifiant et hurlant des bourrasques de vent. Il ne vous reste plus qu'à le combattre.

Brume : Attaque 30.

empoisonnée

Si vous gagnez le Combat, poursuivez votre voyage.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous ne pouvez pas vous rendre à votre destination.

24

Manifestement, la princesse Atiel n'y a pas mis les pieds.

□ 25

Notez le Temple de Niserie sur votre Carte, celle-ci se trouve au sud de la Grotte.

Son numéro est 25.

Ses trajets sont :

Montagne Dorée / Temple : 1 jour.

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Chaud	Tempête de sable
2	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
3	Rendez-vous au 39.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.

4	Rendez-vous au 19 .	Pèlerinage, faites un don de 50 PO ou perdez 1 journée.	Pèlerinage, faites un don de 50 PO ou perdez 1 journée.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
5	Pèlerinage, faites un don de 50 PO ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Pèlerinage, faites un don de 50 PO ou perdez 1 journée.
6	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 39 .	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
7	Rendez-vous au 49 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 50 PO.	Rendez-vous au 39 .
8	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 10 pour gagner 50 PO.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 50 PO.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 43 .
9	Rendez-vous au 43 .	Rendez-vous au 43 .	Rendez-vous au 43 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
10	Gibier abondant, recevez 1 Provision.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 49 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.
11	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Gibier abondant, recevez 1 Provision.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
12	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.	Exploration, Épreuve difficulté 12 pour trouver 50 PO.

Si vous parvenez à destination et que :

*Votre Calendrier est entre 5 et 6, ou 9 et 10, la case n'est pas cochée, vous possédez le code Menotte : cochez-la, puis rendez-vous immédiatement au **49**.*

*Votre Calendrier est entre le 10 et 12, la case n'est pas cochée : cochez-la, puis rendez-vous immédiatement au **02**.*

Dans le cas contraire, cochez la. Vous pouvez effectuer une

étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte aux Temples de Niserie, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Construite en surface et à l'intérieur d'une montagne, le Temple de Niserie se dresse humblement. Deux statues de trois toises encadre la porte du temple, la première est éclairée à l'aube, elle représente une femme tenant un calice dans ses mains, son visage est souriant mais la moitié gauche est dissimulée par un voile. La deuxième est éclairée lorsque vient le crépuscule, elle représente une femme tenant une épée dans ses mains, son visage est agressif mais sa moitié droite est dissimulée par un voile.

La partie du Temple de Niserie est lumineuse, de grandes arches s'ouvrant sur l'extérieur. Des braseros sont allumés la nuit pour chasser les ténèbres. Ici, toutes les prêtresses sont vêtues de blanc, tout comme les rares hommes qui officient, habillées d'une longue robe en lin blanc et voilées (sauf les hommes) de blanc transparent qui ne dissimulent pas le visage. Les pèlerins s'arrêtent généralement ici pour prier la déesse, les discussions sont animés et les chants mélodieux.

La partie intérieure est plus sombre, accessible en descendant les marches vers les profondeurs de la montagne. Quelques rares torches offrent une lumière tamisée. Les prêtresses sont vêtues de noir, portant une longue robe en laine noire et voilée (les hommes portent de leur côté une cagoule). Le silence règne en maître dans ces profondeurs, rare sont les pèlerins à y descendre, seuls ceux ayant de mauvaises pensées osent requérir l'aide la déesse.

vous pouvez visiter et prier dans l'une ou les deux parties du temple.

Dans la partie lumineuse, le Temple de Niserie apporte des soins gratuitement en se servant d'un Calice. Malheureusement, elles

peuvent soigner qu'une personne, car elles n'ont plus d'eau sacrée. Les initiées expliquent que l'eau vient de l'Étang des Fées.

*Si vous possédez l'Indice **Fée**, le temple peut vous l'acheter pour 500 PO. Si vous n'en avez pas, ils sont prêts à vous payer 50 PO pour que vous alliez en chercher. Une fois apporté, vous pourrez soigner autant que vous voudrez.*

Dans la partie sombre, le temple peut donner la mort à une personne en coupant le fil de son destin. Pour cela, la déesse réclame du sang. En échange, le fidèle reçoit l'épée de la vengeance, celui la même qui a servi à prendre son sang. Le premier coup qu'il portera contre sa cible la tuera.

*Un Mercenaire est **Blessé** et il reçoit l'Indice **Vengeance**. Vous pouvez utiliser cet Indice pour vaincre un adversaire. Tant que l'Indice n'a pas été utilisé, le Mercenaire ne peut être soigné. Vous pouvez reprendre l'Indice au temple, mais seul un Mercenaire qui n'a pas été coupé par l'épée peut le posséder.*

Si votre calendrier est supérieur à 5 : une servante de Neserie avoue que la Princesse Athiel est venue se soigner au temple. Elle est depuis repartie. À cette occasion, elle un fait le don de son uniforme de chasse, brodée d'or, à la déesse.

*Si vous souhaitez le prendre, vous devez réussir une Épreuve difficulté 12 pour la convaincre. Si vous y parvenez, notez l'Indice **Uniforme**.*

*Enfin, vous pouvez entraîner Ethis dans le temple de Neserie. Cela vous coûte 1000 PO ou le don de l'Indice **Fée**. Elle devra s'entraîner pendant 3 jours (vous devrez la remplacer par un autre Mercenaire pendant ce temps). Une fois l'entraînement terminé, elle gagne soit une Aptitude, soit un nouvelle Emplacement.*

Quitter le temple, rendez-vous au **06**.

26

Ici, vous pouvez recruter de nouveaux Mercenaires. Vous avez le choix entre les 8 présenté en Annexe, tant qu'ils n'ont pas encore été recrutés, à l'exception de Hugo le Bleu qui peut être recruté plusieurs fois.

C'est aussi le lieu de repos de vos Mercenaires. Lorsque vous composez votre Troupe, qui est limitée à 4 Mercenaires, ceux n'y étant pas incorporés, ou en convalescence, ou qui s'entraînent, se reposent ici. Notez sur votre feuille de Troupe dans quel auberge ils se reposent.

La nuitée, repas compris, coûte 10 PO par Mercenaire.

Ici se trouve les rumeurs partagées dans les quatre coins de l'empire. Bien sur, un peu d'or permet de délier les langues.

Les informations sont gratuites, mais si vous voulez posséder les codes, les trajets et les Indices qui y sont rattachés, vous devez déboursier 5 PO et cocher la case.

□ De nombreux mercenaires sont sur les traces de la Princesse Athiel, tous se rendent sur les lieux du meurtre du roi Aenthir.

Notez Lieu du meurtre sur votre Carte, il se trouve entre Karak et le Relais du Conquérant.

*Son numéro est **28**.*

Son trajet est : Savane de Brenne / Lieu du meurtre : 1 jour.

□ D'autres mercenaires sont en avances sur les autres, et ont découvert qu'elle se cache dans les grottes des Montagnes Dorées. Notez le code *Cache*.

Si vous recherchez un séduisant beau parleur, d'après une jolie demoiselle, celui-ci serait parti au Relais du Conquérant. D'autres encore font mention d'une brute, chef d'un groupe de bandit qui sévit dans la région. Il vaut mieux être prudent et armé sur les grandes routes. Enfin, une série de meurtre a eu lieu à Karak. Les autorités

sont à la recherche de ce tueur en série, semant des bras et des jambes ici et là, mais aucune trace de lui... cependant, il y a quelques jours, une prostituée a été retrouvée démembrée dans la cité de Vimieux. Y aurait-il un lien avec les démons de la Plaine du Martyr ?

□ Si vous souhaitez enquêter sur la Princesse Athiel, un tailleur de bois l'aurait rencontrée dans les Montagnes Dorées et gravé sur une planche sa silhouette. Il vous la cède pour 20 Po, dans ce cas notez l'Indice **Xylographie**, puis rendez-vous au [07](#).

Quitter l'auberge, rendez-vous au [12](#).

27

La cité impériale de Karak est en deuil, au 5^e jour de la semaine des Braves, la population se poudre le visage de calcaire, laissant ici et là une marque ou deux de trait cendré.

Le régent Asthar préside à la cérémonie en compagnie du clergé de Brenna, la déesse tutélaire de la cité. Les chants et les musiques sont mélancoliques, et peinent à couvrir les pleures des habitants.

Le corps du roi a été préparé par les prêtresses de Niserie, recouvert de bandelette sacré. Déposé dans son cercueil, qui rejoint dans son sarcophage ses objets les plus prestigieux : son sceptre royale, son sabre runique et sa couronne dynastique. Tous l'accompagnent dans l'Autre Monde, même ses serviteurs les plus fidèle et son lion.

Dans une procession restreinte, le défunt roi est emmené dans la crypte royale, construit sous le Palais.

Retournez au [01](#).

28

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Tempête de sable	Chaud
2	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 09 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
3	Calme	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
4	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Rendez-vous au 39 .
6	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 33 .	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
7	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Rendez-vous au 39 .	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 7 puis rendez-vous au 04 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.
8	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 8 puis rendez-	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision,	Rendez-vous au 39 .	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.

	vous au 04 .	ou 1 journée.		
9	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 9 puis rendez-vous au 04 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 20 pour gagner 20 PO.	Calme
10	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 33 .
11	Calme	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .
12	Rendez-vous au 49 .	Calme	Rendez-vous au 49 .	Calme

*Vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination. Ou bien, faire une halte sur les Lieux du meurtre, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

C'est ici qu'à eu lieu le meurtre du roi, le sang marquant encore le sol. Vous constatez d'ailleurs qu'une partie de l'herbe est grise et est dur comme la pierre, c'est de la pierre !

Effectuez une Épreuve difficulté 12, si réussit : manifestement un combat d'une grande ampleur a eu lieu : des traces de sabots, plus profond que ceux laissés par des chevaux, des pointes de flèches ici et là. Vous comprenez que deux cavaliers se sont battus ici contre une monstre terrifiant. D'autres étaient à l'écart, puis une dizaine d'autres les ont rejoint. L'un des cavaliers est sans doute mort, l'autre à prit la fuite manifestement, blesse, des gouttes de sang montrant une piste.

Vous trouvez également le bouton d'un uniforme impériale de chasseur.

*Recevez l'Indice **Bouton**. Les traces mènent à la Grotte. Notez le code Cache.*

Notez la Grotte sur votre Carte, celle-ci se trouve dans la région

des Montagnes Dorées, à gauche du Relais du Conquérant.

Son numéro est **18**.

Ses trajets sont : Montagne Dorée / Grotte : 1 jour.

29

Lancez 2D6, ajoutez le niveau du Donjon le cas échéant, et consultez le tableau ci-dessous pour connaître le monstre que vous allez devoir affronter. Si la case du numéro correspondant est cochée, sélectionnez le monstre suivant, n'ayant pas encore été coché.

Si vous souhaitez fuir, notez la valeur d'Attaque du monstre, puis rendez-vous au **04**.

Si vous possédez le code Géant, vous pouvez faire 13, même si la case est déjà cochée.

Si vous possédez l'Indice **Croix**, vous pouvez faire 16, même si la case est déjà cochée. En dépensant votre Indice, vous baissez son Attaque de 10.

2	<input type="checkbox"/>	Rats géants : Attaque 6 <i>Maladie</i>
3	<input type="checkbox"/>	Serpents vénéreux : Attaque 7 <i>Empoisonné</i>
4	<input type="checkbox"/>	Squelettes : Attaque 9 Mort-vivant
5	<input type="checkbox"/>	Zombis : Attaque 10 Mort-vivant
6	<input type="checkbox"/>	Chauve-souries géantes : Attaque 11 <i>Maladie</i>
7	<input type="checkbox"/>	Vases gris : Attaque 13 <i>Perdez 1 Objet Main</i>
8	<input type="checkbox"/>	Guerriers squelettes : Attaque 14 Mort-vivant
9	<input type="checkbox"/>	Guerrier zombis : Attaque 15 Mort-vivant
10	<input type="checkbox"/>	Araignées géantes : Attaque 17

		<i>Empoisonné</i>
11	<input type="checkbox"/>	Armures animées : Attaque 18
12	<input type="checkbox"/>	Vases jaunes : Attaque 20 <i>Perdez 1 Objet Main</i>
13	<input type="checkbox"/>	Scorpions géants : Attaque 22 <i>Empoisonné</i>
14	<input type="checkbox"/>	Vases noirs : Attaque 24 <i>Perdez 1 Objet Main</i>
15	<input type="checkbox"/>	Gueules des cavernes : Attaque 26
16	<input type="checkbox"/>	Vampires : Attaque 27 Mort-vivant

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez les lieux pour revenir à la surface, consultez votre Carte.

Une fois vaincu, cochez la case puis retournez au paragraphe d'où vous venez. Si vous explorez un Donjon, rendez-vous au **o8**.

30

Vous trouvez un magnifique Calice dans les Ruines. En remontant à la surface, la brume s'épaissit et un humanoïde constitué d'ombre et de brume vous assaille.

Ombre brumeuse : Attaque 25.

Si vous perdez, ou faites un match nul, consultez votre Carte.

Si vous gagnez le combat, lisez ce qui suit :

les Ruines s'éclaircissent, et pensant que c'est un bon présage pour fuir les lieux avec votre butin, une prêtresse de Niserie vient à votre rencontre, chevauchant un lion à six pattes. Elle sait pourquoi vous êtes là, pour la Princesse Athiel.

Mais elle vous averti que le calice ne pourra pas l'aider contre la purification, il lui faut l'eau de la Fontaine des Anciens.

Malheureusement, celui-ci se trouve dans la Plaine du Martyr, prêt du Monolithe Noir qui sert de portail aux démons.

Que vous l'écoutez ou non, notez l'Indice **Calice**, puis rendez-vous au **38**.

31

Si vous êtes dans la cité impériale de Karak : Vous aventurez dans la Nouvelle Cité n'est pas sans risque. Lancez 1D6 :

1	Un garnement vous fait les poches ! Vous perdez 50 PO. Vous pouvez le suivre en vous rendant au 50 .
2	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , rendez-vous au 17 .
3	Rendez-vous au 49 .
4-6	Calme

Tous les marchands se ressemblent, ils vendent les meilleurs articles aux plus offrants. Homme ou femme, ils sont bien habillés, avec un beau sourire et vous désignent leurs étales n'attendant que vos PO. Le meilleur marchand du village vend des objets de très bonnes qualités.

Dans le tableau ci-dessous, vous pouvez acheter des objets en dépensant votre or. Le tableau est divisé en colonne indiquant le prix d'un objet selon le lieu où votre Troupe se trouve.

Vous pouvez également vendre vos objets, mais le marchand est

limité, il ne possède pas tous l'or du monde. Une fois son budget écoulé, vous devrez repasser une autre journée pour lui vendre des biens.

Pour savoir combien vous en tirez, regardez le coût des objets chez le Marchand. Divisez par 2 ce prix, puis ajoutez 10 PO par point de Compétence de votre Troupe présente. Pour rappel, les Mercenaires souffrants de certains effets, comme **Blessé**, ne comptent pas dans le calcul).

Le résultat donne le nombre de PO d'or que vous récoltez. Attention, cette somme ne peut être supérieure au coût de l'objet vendu.

*Exemple : Vos Mercenaires possèdent une valeur totale de 5 en Compétence. Vous décidez de vendre une **Dague** et un **Sabre** au marché. D'après la table du Marchand, ils valent respectivement 500 et 1000 pièces d'or. Vous les vendez donc à 300 ($500 / 2 + 10 \times 5$) et 550 ($1000 / 2 + 10 \times 5$), récoltant ainsi 850 pièces d'or.*

Équipement	Effet	Emplacement	Coût		
			Karak	Vimieux	Vermont
		Budget :	Pas de limite	20000	1000
Dague	+1 en Attaque	Main	75	75	75
Sabre	+2 en Attaque	Main	500	500	600

Bouclier	Protection 6	Main	300	300	350
Armure de cuir	Protection 4	Main	1000	1000	1300
Torche	Si la Troupe n'a pas de torche, elle Déguerpit du château.	Main, Outil	50	40	30
Corde	+1 en compétence	Main, Outil	20	20	20
Tablette (projectile)	+1 en Attaque	Tablette	300	350	
Tablette (détection)	+2 en Compétence, sauf pour passer un obstacle	Tablette	500	550	
Tablette (protection)	Protection 4	Tablette	500	550	
Tablette (Portail)	Un Mercenaire du bivouac et de votre Troupe échange leurs places.	Tablette	1000	1100	
Tablette (Serviteur)	Invoque un esprit pour ouvrir un coffre. Si la clé ne correspond pas, rien ne se passe.	Tablette	500		
Tablette (Divination)	Ignorez les effets néfastes de la Table des savoirs.	Tablette	1500		
Tablette (Purification)	Retire l'effet Maudit d'un Mercenaire.	Tablette	2000	1500	

Tablette (Chance)	Relancez un dé.	Tablette	1500		
Pelle	+2 en compétence	Main	75	75	50
Grappin	+1 en compétence	Main	60	60	50
Marteau	+1 en Attaque et compétence	Main	50	50	30
Pioche	+1 en Attaque et +2 en compétence	Main	60	60	50
Grande épée	+3 en Attaque	Main	2000	2000	
Hache	+2 en Attaque, +1 en compétence	Main	750	800	800
Armure complète	Protection 2	Main	3000	3200	
Tablette (soin)	Retirez l'effet Blessé , Empoisonné et Maladie à un mercenaire	Tablette	1500	1700	2000
Tablette (guérison des maladies et des poisons)	Retire les effets Maladie et Empoisonné	Tablette	300	350	
Tablette (renvoi des morts-	+3 en Attaque contre les morts-vivants	Tablette	1500	1700	

vivants)					
Tablette (lévitation)	+1 en Compétence, uniquement pour passer un obstacle	Tablette	200		
Tablette (télékinésie)	+2 en compétence, uniquement pour passer un obstacle	Tablette	500		
Tablette (éclair)	+2 en Attaque	Tablette	800	900	
Provision	Nourriture	Indice (illimité)	20	20	20
Arc	+1 en Attaque	Main	100	100	100
Carquois	20 flèches	Main	30	30	30

Si vous êtes au village de Vermont et que vous possédez l'Indice **Pierre**, vous trouver la fameuse contrefaçon, vulgaire copie d'une statuette du roi Aenthir. En réussissant une Épreuve difficulté 15, le marchand vous confie où se trouve l'artisan qui lui a vendu les statuettes, sa demeure est en bas des Montagnes Dorées. Notez le code *Cailloux*.

Si vous êtes au village de Vermont et que vous possédez le code *Coffre*, les gardes seront absents le 15. Si vous cambriez le marchand à cette date, tout se passe bien, enfin presque, rendez-vous au **03** avant de revenir. Sinon, vous pillez le coffre (n'oubliez pas le piège) mais la garde intervient. Notez 15, puis rendez-vous au **04**.

Si vous êtes dans la cité de Karak et que vous possédez l'Indice

Clé, rendez-vous au **18**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous êtes à la cité impériale de Karak et que vous possédez le code *Collier*, vous pouvez acheter le bijoux pour 5000 PO, ou le voler. Dans ce cas, vous dérobez le bien ; notez 12, puis rendez-vous au **04**.

Si vous êtes à la cité Karak, vous pouvez tenter d'assassiner le marchand. Dans ce cas, notez le code *Marchand*, puis rendez-vous au **15**.

Une fois vos emplettes effectuées :

Si vous êtes dans la cité de Karak, rendez-vous au **01**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous êtes dans le village de Vermont, rendez-vous au **12**, en ignorant la Table des Événements.

Si vous êtes dans la cité de Vimieux, rendez-vous au **35**, en ignorant la Table des Événements.

32

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Tempête de sable	Chaud
2	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou	Une patrouille vous arrête. Épreuve	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou

	ou perd 1 journée.	perdez 1 journée.	difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	perdez 1 Provision, ou 1 journée.
3	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 3 puis rendez-vous au 04 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brigands, donner 50 PO ou 1 blessé.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
4	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
5	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .
6	Rendez-vous au 39 .	Horde de Brigands, donner 75 PO ou 1 blessé.	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
7	Brigands, donner 50 PO ou 1 blessé.	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 49 .	Brigands, donner 50 PO ou 1 blessé.
8	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 49 .
9	Horde de Brigands, donner 75 PO ou 1 blessé.	Brigands, donner 50 PO ou 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 20 pour gagner 50 PO.	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 9 puis rendez-vous au 04 .
10	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 50 PO.	Rendez-vous au 49 .	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
11	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 11 puis rendez-vous au 04 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.
12	Calme	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Horde de Brigands, donner 75 PO ou 1 blessé.	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .

Si vous parvenez à destination, mais que vous n'avez pas le code Relais : des bandits de grand chemin vous entourent rapidement, jaillissant de toute part. Leur chef réclame une dîme de 100 PO, pour la protection des lieux contre les voleurs.

Si vous refusez, vous devez rebrousser chemin (en revenant à votre lieu de départ). Si vous payez, ils vous laissent faire une étape et rien d'autre. Vous pouvez également les combattre, mais ils sont nombreux...

Bandits de grand chemin : Attaque 26.

Si vous perdez ou faites un match nul, vous n'avez aucun blessé, mais vous n'avez plus rien. Effacez vos Inventaires, même l'or.

Si vous parvenez à les vaincre, notez le code Relais. Si vous possédez le code Vautour, le chef était justement Le Vautour, remplacez le code par Plume.

Enfin, si vous arrivez à destination et que vous avez le code Relais, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte au Relais du Conquérant, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Le Relais du Conquérant est une auberge fortifiée constituée de trois bâtiments : l'auberge, les écuries et le dortoir. Une petite muraille d'à peine une toise encercle les bâtisses. Deux solides portes en chêne permettent aux voyageurs et aux convois d'entrer dans le relais, la grande route allant du nord au sud, de la cité de Vimieux au village de Vermont.

Si le dortoir est sale, peu entretenu, ressemblant à une écurie pour homme avec sa paille et son odeur ; l'auberge, elle, est très accueillante et chaleureuse. De nombreuses fresques ornent les murs, contant l'histoire d'un conquérant longtemps disparu, la légende voulant qu'il soit le fondateur de l'empire (ce qui est une hérésie pour la noblesse de l'empire).

Lieu de passage, Hantz et Girda font leur mieux pour accueillir les voyageurs, offrant musique, bière et viande à qui sait être généreux.

Ici se trouve les rumeurs partagées dans les quatre coins de l'empire. Bien sur, un peu d'or permet de délier les langues.

Les informations sont gratuites, mais si vous voulez posséder les codes, les trajets et les Indices qui y sont rattachés, vous devez déboursier 50 PO et cocher la case.

□ Si vous possédez le code *Menteur*, vous débusquez Balthus en train de faire causette à une charmante fermière. Venant l'arrêter, il vous dit qu'il y a méprise ! Il contait un doux poème à une servante du palais de Karak quand ils ont surpris une conversation entre des nobles. Ils fomentaient le meurtre du roi ! Aperçu, les nobles ont aussitôt appelé la garde. Si lui a réussi à fuir, la malheureuse n'a pas eu cette chance. Elle est aujourd'hui prisonnière au village de Vermont. Il faut la délivrer avant qu'elle ne finisse ces jours dans les mines ! Vous pouvez ignorer ses paroles pour l'emmener à la milice, dans ce cas remplacez le code par *Roméo*, ou le croire et noter *Juliette*.

□ Si vous souhaitez enquêter sur la Princesse Athiel, les nombreux voyageurs de passage vous apprennent que la reine Septentrional est en colère sur les accusations contre sa fille. son armée serait prête à franchir la frontière du nord. D'autres racontent qu'elle aurait été aperçue dans les Montagnes Dorées, blessée et cherchant de l'aide auprès d'un temple.

Si vous possédez le code *Menotte*, les dernières nouvelles affirment qu'elle est en prison et prochainement exécutée à Karak.

Enfin, vous pouvez continuer vos recherches en vous rendant au [07](#).

Le relais peut échanger vos chevaux contre des chevaux frais. Il vous en coûte 10 PO, mais vous pouvez partir immédiatement. Dans ce cas, vous regagnez la journée perdue par la halte et vous consultez votre Carte.

Vous pouvez également profiter des convois qui partent vers le village de Vermont et la cité de Vimieux pour votre voyage.

Il vous coûtera 10 PO pour vous rendre à Vermont. Dans ce cas, rendez-vous au **12**, cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.

Il vous coûtera 10 PO pour vous rendre à Vimieux. Dans ce cas, rendez-vous au **32**, pour faire étape au *Relais du Conquérant*. Cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.

Sinon, consultez simplement votre Carte.

33

Lancez 2D6 et consultez le tableau ci-dessous pour connaître le monstre que vous allez devoir affronter. Si la case du numéro correspondant est cochée, sélectionnez le monstre suivant, n'ayant pas encore été cochée.

*Si vous souhaitez fuir, notez la valeur d'Attaque du monstre, puis rendez-vous au **04**.*

Si vous possédez le code Mante, vous pouvez faire 13, même si la case est déjà cochée.

2	<input type="checkbox"/>	Faucons à bec sanglants : Attaque 6
3	<input type="checkbox"/>	Serpents volants : Attaque 7 <i>Empoisonné</i>
4	<input type="checkbox"/>	Milles-pattes géants : Attaque 9 <i>Empoisonné</i>
5	<input type="checkbox"/>	Sangliers : Attaque 10
6	<input type="checkbox"/>	Loups : Attaque 11
7	<input type="checkbox"/>	Ours noirs : Attaque 13
8	<input type="checkbox"/>	Guêpes géantes : Attaque 14 <i>Empoisonné</i>
9	<input type="checkbox"/>	Gorilles : Attaque 15
10	<input type="checkbox"/>	Ours bruns : Attaque 17
11	<input type="checkbox"/>	Lions : Attaque 18

12	<input type="checkbox"/>	Rhinocéros : Attaque 20
13	<input type="checkbox"/>	Manticores : Attaque 22 <i>Empoisonné</i>
14	<input type="checkbox"/>	Éléphants : Attaque 24
15	<input type="checkbox"/>	Gorgones : Attaque 26 <i>Empoisonné, Immobilisé</i>
16	<input type="checkbox"/>	Chimères : Attaque 27 <i>Empoisonné</i>

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous fuyez les lieux pour revenir à la surface, consultez votre Carte.

Une fois vaincu, cochez la case et retournez au paragraphe d'où vous venez.

34

Asthar, devant son peuple, annonce l'exécution de la traîtresse Athiel. Mais, avant, elle doit être purifiée pour son crime.

Les possibilités sont minces pour les Mercenaires et alors qu'ils réfléchissent autour d'un verre, et que rien ne vient, ils partent dormir.

Un bruit les réveille.

Ils aperçoivent un individu se battre avec un autre. Intervenant, ils ne peuvent que prendre dans leur bras la mourante qui leur confie être la servante de la princesse Athiel.

Pour la sauver de la purification, elle leur demande d'aller chercher le calice sacré de Neserie se trouvant dans les Bois Sombres, et de la rapporter à la princesse, enfermée dans le Palais.

Notez le code *Purification*, puis rendez-vous au [01](#).

35

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Chaud	Calme
2	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.
3	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 3 puis rendez-vous au 04 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 19 .
4	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .
6	Rendez-vous au 19 .	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 6 puis rendez-vous au 04 .	Rendez-vous au 19 .	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 6 puis rendez-vous au 04 .
7	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Rendez-vous au 39 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.	Gibier abondant, gagnez 1 Provision
8	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 49 .

9	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 50 PO.	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 09 .
10	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.
11	Calme	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 50 PO.	Brigand, donner 50 PO ou 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 50 PO.
12	Rendez-vous au 09 .	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Calme

Si vous parvenez à destination, mais que vous ne possédez pas le code Menotte : l'armée de l'empire de Karak vous empêche d'aller plus loin. Toute personne est interdite tant que la princesse Athiel, la traîtresse qui a tué le roi Aentir, n'a pas été capturée.

Consultez votre Carte.

*Si vous possédez le code Gardien, mais pas l'Indice **Chevalière**, rendez-vous immédiatement au **17**.*

Si vous possédez le code, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Ou, vous faites une halte à la cité de Vimieux, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

La belle et majestueuse cité de Vimieux est à la frontière entre le Royaume Septentrional et l'Empire de Karak. Son mur d'enceinte est large et haut, dominant sur plusieurs lieux. Fortifié par le granite des Montagnes Dorées, il lui donne un éclat sablé, presque hypnotisant et aveuglant selon la hauteur du soleil.

Bastion des Croisés, qui se battent avec courage contre les démons de la Plaine du Martyr, c'est aussi une grande place commerciale et culturel entre deux mondes.

Une courte rivière, Lodoré, arrive des montagnes, traverse la cité et part se perdre dans les plaines sanglantes. La moitié de l'année,

Lodoré s'assèche, disparaissant sous une vase ou une rivière de roseau s'élevant jusqu'à une toise.

L'intérieur de la cité de Vimieux est faite de terre battu, lissé par les sandales des habitants. Les bâtisses sont en terre cuite, contrastant avec le granite doré de l'enceinte. Cinq quartiers se distinguent par leur population. Celui des voyageurs, au nord, où les tavernes et les auberges rivalisent de couleur. Celui des habitants, en plein cœur de la cité, avec les maisons au nord plus majestueuses que celles du sud, qui se montent parfois les une sur les autres. À l'ouest, le quartier du commerce, grand marché ouvert, couvert de toiles bigarrées, mélangeant une multitude d'odeurs et de saveurs. À l'est, la Grande Forteresse Dorée marque le quartier de l'armée de l'empire, dominant toute la cité de sa puissance militaire.

Si vous possédez l'Indice **Artefact**, une collectionneuse de renom vous offre 1000 PO pour celui-ci. Si vous lui vendez, effacez l'indice de votre Inventaire.

Vous pouvez vous rendre dans différent lieux :

L'auberge de la *Reine*, dans le quartier des voyageurs. Rendez-vous au [45](#).

La chapelle de Brenna, dans le quartier des habitants. Rendez-vous au [21](#).

Le marchand Septentrional, au quartier du commerce. Rendez-vous au [31](#).

La Caserne des Croisés, au quartier de l'armée. Rendez-vous au [14](#).

Vous pouvez également profiter de votre passage pour chercher un peu de travail à la Guilde des Mercenaires, dans le quartier des voyageurs. Rendez-vous au [36](#).

Vous pouvez profiter des convois qui partent vers la cité impériale de Karak et le village de Vermont pour votre voyage.

Il vous coûtera 50 PO pour vous rendre à Karak. Dans ce cas,

rendez-vous au **01**, cela vous prend 2 jours, et vous ignorez la Table des Événements.

Il vous coûtera 10 PO pour vous rendre à Vermont. Dans ce cas, rendez-vous au **32**, pour faire étape au *Relais du Conquérant*. Cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.

Sinon, consultez simplement votre Carte.

36

La Guilde des mercenaires rassemble tous les mercenaires de l'empire et des autres royaumes. Techniquement, n'importe qui peut se prétendre mercenaire et profiter de la guilde, mais seul ceux ayant une réputation se font approcher par les chefs de Guilde afin de les incorporer dans leurs groupes et gagner la protection de la guilde.

Peu importe les cités, toutes les Guildes de mercenaires se ressemblent. Ce sont de lourdes bâtisses en pierre, mélangeant un style de caserne militaire à celui d'une taverne de vieux vétérans. Les anciens mènent la baraque, administrant et cherchant des contrats alors que les vétérans entraînent les nouvelles recrues. Généralement, une Guilde de mercenaire est gérée par une doyenne, les femmes étant souvent les plus âgées, comme c'est le cas à la cité impériale de Karak et à la cité de Vimieux.

Les journées y sont très solennels, avec les allées et venues des mercenaires et les enregistrements des contrats. Les nuits sont par contre très animés, les mercenaires lâchant la pression de la journée, la bière coule à flot et les chansons paillardes sont les plus grivoises. La guilde exerçant dans toutes les contrées, ses membres sont très diversifiés et toutes les cultures sont acceptées, même les divinités les plus sombres. Une seule règle est de mise, la Guilde des mercenaires est un sanctuaire, aucun combat n'est admis, les affaires se règlent à l'extérieur. Inutile de préciser que la Guilde règle ses problèmes en interne et rarement avec discrétion.

□ *Si la case n'est pas cochée et que votre Réputation est supérieure ou égale à 5* : Harald le grand, le chef des Lances de Fers, une guilde de mercenaire réputé dans l'empire et au-delà, vous propose de le rejoindre.

Si vous acceptez, votre Réputation augmente de 1, le coût pour engager un mercenaire est divisé par 2, mais une partie de vos gains vont à la guilde (divisé par 2 les PO gagnés par vos contrats). Notez le code Lance.

Si vous refusez, votre réputation baisse de 1. Notez le code Fer.

Dans tous les cas, cochez la case.

Vous pouvez sélectionner un contrat non-cochée ci-dessous. Lorsque vous le terminez, votre Troupe reçoit une récompense de 500 x votre Réputation PO, puis vous cochez la case et augmentez votre Réputation de 1.

Les contrats :

□ Se débarrasser du vampire hantant le cimetière de la cité impériale de Karak. Recevez l'Indice **Croix**. Le contrat est rempli si vous revenez ici avec le code *Poussière*.

□ Une prophétie indique un malheur si un roi n'est pas nommé à la nouvelle lune. Beaucoup à la cour se batte pour se placer. Pour attirer les faveurs du régent, il faut apporter cette bouteille de vin à la dame de cour se trouvant à la cité impériale de Karak. Recevez l'Indice **Bouteille**.

□ Un donjon a été découvert dans la Cité Impériale de Karak, un riche marchand veut y mener une expédition. La mission est de le protéger durant l'exploration du donjon, recevez l'Indice **Clé**.

□ Un sculpteur, ermite, vivant dans les Montagnes Dorées est victime de contrefaçon. Il souhaite porter l'affaire devant la justice, mais il lui faut les aveux de l'escroc qui se trouve au village de Vermont (indice : **Pierre**). Ramenez l'Indice **Lettre** pour récupérer la récompense.

□ Une collectionneuse de renom souhaite récupérer un antique

artefact d'un empire longtemps disparue sous les Bois Sombres. Si vous prenez la mission, elle indique l'emplacement (numéro **42**, trajet : Bois Sombres / Ruines, 2 jours).

□ Uniquement si vous possédez le code *Menotte*. Un homme pas très malin vous demande de délivrer la Princesse Athiel, enfermée en prison injustement.

□ Une femme sans le sous vous confie qu'un marchand de Karak l'a volée d'un bijoux de famille, un magnifique collier de perle venant de la Mer de Sel. Si vous pouviez lui rapporter... Notez le code *Collier*.

□ Un homme plutôt riche en apparence vous propose de voler simplement un marchand du village de Vermont. Il sait quand la garde sera absente, il vous propose ce moment pour vider son coffre. Notez le code *Coffre*.

□ Le *Relais du Conquérant* a été pris par un groupe de brigand hargneux. Ils font payer un droit de passage à toutes personnes qu'ils rencontrent, n'hésitant pas à tuer ceux qui refuse de payer la dîme. Des rumeurs vont jusqu'à dire que le célèbre brigand Le Vautour y aurait posé son nid. L'empire a ouvert un contrat pour chasser ces brigands.

Si vous possédez le code *Relais*, vous recevez la récompense.

□ Le hameau de L'étang des fées est victime d'un fléau venu du Lac de Sel. Une étrange maladie frappe les habitants, paralysant leurs membres. Certain malade ont même des sortes de gelures de cristaux de sel. Il faut à tout prix trouver un remède à ce mal avant qu'une épidémie frappe tout l'empire.

Si vous possédez le code *Source*, vous recevez la récompense.

□ Les Croisés ont toujours besoin de bras armés pour sa croisade contre les démons de la Plaine du Martyr. Un contrat est offert par l'empire pour toute participation.

Si vous possédez l'Indice **Corne**, effacez-le et recevez la récompense.

□ Le zoo de la cité impériale de Karak est à la recherche de nouveaux spécimen : une manticore. Si vous acceptez le contrat, notez le code *Mante*.

□ Le zoo de la cité impériale de Karak est à la recherche de

nouveaux spécimen : un scorpion géant. Si vous acceptez le contrat, notez le code *Géant*.

Il y a également des Avis de recherche, qui concerne des criminels en fuites dans la région. Une fois capturer, vous devez les emmener vivant dans une caserne. Quatre personnes sont recherchées : La Princesse Athiel, le Boucher Jean (notez le code *Boucher*), le Séduisant Balthus (notez le code *Menteur*) et le bandit de grand chemin Vautour (notez le code *Vautour*).

La Guilde des Mercenaires peut garder vos PO, afin d'éviter les vols ou les pertes malencontreuses. Notez sur votre fiche la somme versée. Vous pouvez retirer une partie, ou la totalité, lorsque vous êtes dans une Guilde des Mercenaires. Toutefois, la guilde prend une commission de 10 %, minimum 50 PO, à chaque retrait.

Si vous êtes membre de la guilde des Lances de Fer, la commission est gratuite.

Enfin, vous pouvez entraîner Elois, Hugo, Martha et Rainer à la guilde. Cela vous coûte 1000 PO et le Mercenaire devra s'entraîner pendant 3 jours (vous devrez le remplacer par un autre Mercenaire pendant ce temps). Une fois l'entraînement terminé, il gagne soit une Aptitude, soit un nouvelle Emplacement.

Si vous êtes dans la cité de Karak, rendez-vous au [01](#).

Si vous êtes dans la cité de Vimieux, rendez-vous au [35](#).

37

Vient le jour de la purification, la Princesse Athiel est solidement attachée quand la sentence est exécutée. Sa souffrance dure des heures...

Si vous possédez les codes *Purification*, *Gardien*, *Princesse*, *Menotte* et *Brisée* effacez-les.

Notez le code *Sentence*.

Retournez au **01**, en ignorant la Table des Événements.

38

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Brume : une brume nauséabonde s'élève, vous désorientant. Vous perdez 1 journée supplémentaire.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Brume	Calme
2	Tourbe, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Calme	Tourbe, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 23 .
3	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19	Tourbe, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
4	Rendez-vous au 33 .	Tourbe, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .
5	Rendez-vous au 23 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.
6	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .

8	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 23 .	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.
9	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Calme	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
10	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Rendez-vous au 49 .
11	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 33 .	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
12	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte aux Bois Sombres, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Chaque année voit les Bois Sombres reculer, comme pour laisser sa place au Lac de Sel. L'ouest des bois est plus clairsemé et plus sec que le reste, qui est beaucoup plus dense et humide, sans vraiment ressembler à une jungle malgré la chaleur tropicale.

Les Bois Sombres sont les derniers vestiges d'un empire depuis longtemps disparu, peuple de magiciens pouvant contrôler le climat et ouvrir des portails vers d'autres mondes. Les archéologues stipulent que les grands monolithes noirs sont leur création et seraient la cause de leur funeste destin.

Hormis leurs ruines bien connues, le principal attrait des Bois Sombres est son bois qui est très robuste et possède cette faculté d'emmagasiner la fraîcheur des temps froids pour la restituer lors des

grandes chaleurs. C'est ce phénomène qui produit la brume, brume à l'origine des sombres légendes entourant les bois.

Les bois sont réputés dangereux non pas à cause de la faune sauvage qui y vit, mais à cause de la brume. Celle-ci peut faire disparaître des groupes entiers, les empoisonner de ses vapeurs toxiques et même, dit-on, donner réalité à leurs cauchemars les plus terribles.

3 possibilités s'offrent à vous dans les bois :

Vous pouvez chasser pour faire le plein de vos **Provisions**. Effectuez une Épreuve difficulté 20, en cas d'échec, vous perdez une journée. Réussit ou non, décidez du nombre de **Flèche** que vous dépensez pour la chasse puis lancez 1d6. Si le résultat est inférieur ou égale au nombre de **Flèche**, vous récoltez 3 **Provisions** si la météo est Brume ou Chaud, et 5 par temps Calme. Dans le cas contraire, vous ne récupérez pas suffisamment de nourriture pour la suite de votre aventure.

Vous pouvez récolter des herbes rares dans les bois. Tant que la météo n'est pas Brume, vous pouvez passer 1 journée et effectuer une Épreuve difficulté 15. En cas de réussite, lancez 1D6 trois fois pour savoir ce que vous récoltez. Les plantes sont des Indices, vous ne pouvez donc en avoir qu'une seule de chaque sorte. Si vous possédez le code *Médecine*, 1 dé peut donner automatiquement 4, 5 ou 6.

1	Bleuet
2	Absinthe
3	Griffe du diable
4	Iris
5	Millepertuis
6	Valériane

Vous pouvez explorer les Bois Sombres. L'immensité des lieux vous fait perdre 1 journée et 1 **Provision**, puis lancez 2D6 (si vous possédez le code *Purification*, vous pouvez faire 12. Si vous possédez le code *Herbe*, vous pouvez faire 2) :

2-3	Rendez-vous au 16 .
3-4	Rendez-vous au 23 .
5-8	Récolte de champignons, recevez 1 Provision .
9-10	Rendez-vous au 19 .
11	Rendez-vous au 33 .
12	Rendez-vous au 42 .

39

Vous rencontrez des barbares.

Le type de Barbare dépend du lieu où se déroule la rencontre.

Montagne Dorée :

Barbares du Clan de l'Ours : Attaque 20.

Bois Sombres :

Barbares du Clan du Loup : Attaque 16.

Empoisonné

Plaine du Martyr :

Barbares du Clan du Serpent : Attaque 16.

Maudit

Savane de Brenne :

Barbares du Clan de la Gorgone : Attaque 16.

Immobilisé

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous ne pouvez pas vous rendre à votre destination.

Si vous gagnez le Combat, et que vous possédez le code Boucher et que vous êtes à la cité de Vimieux, vous venez de capturer le tueur. Remplacez le code par Agneau.

Enfin, poursuivez votre voyage.

40

Vous approchez le Calice aux lèvres de la princesse Athiel, un dégoût se dessine sur ses lèvres tant l'odeur du liquide noir et visqueux est insupportable. Une fois bu la première gorgée, son dégoût est encore plus prononcé.

Esquissant un sourire compatissant à la princesse, vous la voyez soudainement s'effondrer.

Elle est morte, manifestement du poison que vous lui avez apporté.

A peine le temps de savoir quoi faire que l'alerte est donnée. Rapidement, vous fuyez la cellule, la laissant grande ouverte, puis quittez le palais.

Le lendemain, alors que vous vous préparez à quitter Karak, les rumeurs se bousculent. La princesse s'est évadée. Une forte récompense est offerte à qui apportera le nom des complices et la tête de la traîtresse.

Sentant des yeux se tourner vers vous, vous accélérez votre départ. Rendez-vous au [44](#).

41

Si vous possédez le code Recherché, rendez-vous immédiatement au [14](#).

Un garde de l'Anneau Dorée vous arrête aux portes du Joyaux, il vous dit que seul les personnalités sont autorisées à aller au-delà.

Si votre Réputation est inférieur à 5, la garde vous bloque l'accès au Palais. Rendez-vous au [01](#), sinon, lisez ce qui suit :

Le Palais de Karak est un ensemble de bâtiments dont l'architecture resplendit dans toute la capitale. Le calcaire n'est pas durci avec le mortier habituel, mais rehaussé par des minerais dorés provenant des montagnes, ce qui donne un aspect céleste et lumineux par moment.

Si l'ordre règne ici, les manigances de cours ont remplacé les épées trop vulgaires. Il n'est pas rare que des complots fassent chuter l'impudent et le trop confiant dans les Bas-fonds.

Trois bâtiments se détachent des autres : le bâtiment royal, où loge le roi, sa famille et ses favoris. Avec la mort du roi Aenthir, le régent Asthar et ses favoris ont remplacé ceux de l'ancien monarque. La cour du roi, où le peuple de l'empire apporte ses doléances. C'est l'un des rares bâtiments où les gens de basse condition peuvent aller. Enfin la crypte impériale, où sont déposés tous les membres royaux les plus importants. L'ironie veut que la prison du Palais y soit également, une sorte d'antichambre en attendant l'Autre Monde.

Suivant le bas peuple, vous vous rendez à la cour du roi. Des dizaines de personnes y sont agglutinés, attendant leur tour pour avoir l'immense honneur de parler au régent Asthar.

En attendant, les discussions vont bon train, chacun tentant de tirer profit de la situation en agrémentant leur réseau des nobles présents, eux-mêmes trop contents d'acquiescer de nouvelles marionnettes.

Évidemment, tout le monde parle de la traîtresse, la princesse

Athiel. Non seulement elle est accusée de régicide, mais également d'avoir tué un animal sacré de Brenna. En effet, lors de la chasse à courre, le bon roi Aenthir est parti à la poursuite du plus beau sanglier jamais vu dans la Savane de Brenne. Alors que le trophée gisait à ces pieds, une magnifique gorgone est apparue. La princesse voyant pour la première fois cet animal, et ignorante des coutumes de l'empire, fut prise d'orgueil et tua la gorgone sous les yeux du bon roi. Le doux roi réprimanda la tueuse et lui dit, en roi juste, qu'elle devra subir le jugement de la déesse Brenna. Comme l'on sait, elle refusa et quand le sénéchal arriva, il vit la traîtresse planter son épée dans le cœur du roi Aenthir. Dans un geste de noblesse, Asthar tenta d'arrêter la princesse, mais celle-ci parvint à s'enfuir, mais pas avant qu'il ne pu la blesser.

Si vous souhaitez descendre à la crypte impériale, rendez-vous au [48](#).

Si vous souhaitez monter au bâtiment royal, rendez-vous au au [05](#).

Si vous possédez l'Indice **Bouteille**, vous pouvez la remettre à la personne. Dans ce cas, effacez l'Indice de votre Inventaire, et notez le code *Bouteille*.

Quitter le palais, rendez-vous au [01](#).

42

Météo :

*Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 **Provision**.*

Brume : une brume nauséabonde s'élève, vous désorientant. Vous perdez 1 journée supplémentaire.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Brume	Calme
2	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Calme	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 23 .
3	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Brume de sang, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 jours.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
4	Rendez-vous au 33 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .
5	Rendez-vous au 23 .	Brume inquiétante.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Calme
6	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
8	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 23 .	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.
9	Brume inquiétante.	Calme	Rendez-vous au 19 .	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.
10	Calme	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Brume inquiétante.	Brume sang, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 jours.
11	Brume de sang, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 jours.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 09 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
12	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 09 .	Brume sombre, Épreuve difficulté 20 ou perdez 1 journée.	Brume inquiétante.

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte aux Ruines, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Votre exploration vous conduit à des Ruines dissimulées par un marécage brumeux.

Une exploration rapide des lieux vous permettent d'établir que les ruines sont divisées en 3 niveaux, un à la surface, les autres sous terre.

*Notez sur votre carte Les ruines, elles se trouvent en plein milieu des Bois Sombres. Son numéro est **42** et son trajet est : Bois Sombres / Les Ruines, 2 jours.*

Vous pouvez explorer les ruines. Dans ce cas, lancez 1D6 par niveau d'exploration que vous souhaitez. Chaque exploration vous prend 1 journée, mais vous gagnez un bonus de +1 par exploration des Ruines effectuée (que vous pouvez noter ci-dessous) :

Nombre d'exploration :

1	<input type="checkbox"/> si la case n'est pas cochée, vous trouvez la statuette représentant un lion à six pattes, en or. Notez l'Indice Artefact , puis cochez la case. Sinon, rien d'intéressant.
2	Rien d'intéressant.
3	Vous dérangez une meute de loup noir, rendez-vous au 19 .
4	Vous dérangez une famille d'animaux plutôt hostiles, rendez-vous au 33 .
5	Fosse, réussissez une Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.
6	<input type="checkbox"/> si la case n'est pas cochée, vous découvrez un trésors

	de 50 PO (cochez la case). Sinon, rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 30 .
8	Rien d'intéressant.
9	<input type="checkbox"/> si la case n'est pas cochée, vous découvrez un trésors de 100 PO (cochez la case). Sinon, rien d'intéressant.
10-11	Piège, rendez-vous au 03 .
12	<input type="checkbox"/> si la case n'est pas cochée, vous découvrez un trésors de 500 PO (cochez la case). Sinon, rien d'intéressant.
13	Dédales obscures, vous perdez 1 journée.
14	<input type="checkbox"/> si la case n'est pas cochée, vous découvrez un trésors de 1000 PO (cochez la case). Sinon, rendez-vous au 39 .
15	Vous découvrez un Monolithe noir. Vous pouvez le toucher, dans ce cas, rendez-vous au 47 .
16-17	Rendez-vous au 23 .
18	<input type="checkbox"/> si la case n'est pas cochée, vous découvrez un crâne sculpté d'un même diamant. Notez l'Indice Crâne , puis cochez la case. Sinon, rien d'intéressant.

43

Vous rencontrez un convoi en difficulté. Plusieurs chariots ont basculé dans un précipice. Celui-ci s'étant de long en large, certainement sur plusieurs lieue...

Les hommes font de leur mieux pour remonter les chariots et les bêtes encore récupérable, alors que les femmes consolent les enfants.

Vous pouvez les aider, mais cela vous demandera facilement une journée. Dans ce cas, effectuez une Épreuve difficulté 12. En cas d'échec, les mineurs repartent malheureux et vous, de votre côté, vous continuez votre route en allant au **06**.

En cas de réussite, ils vous proposent de les accompagner jusqu'au village de Vermont. Si vous acceptez, notez le code *Convoi* et

rendez-vous au **12**. Sinon, vous pouvez simplement continuer votre route en cherchant un nouveau chemin, rendez-vous au **06**. À moins que la grotte que vous avez aperçu en aidant les mineurs ne vous intéresse, rendez-vous au **15**.

44

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Calme	Chaud	Tempête de sable	Chaud
2	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 09 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.
3	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 3 puis rendez-vous au 04 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.
4	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Rendez-vous au 09 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Rendez-vous au 39 .

6	Rendez-vous au 19 .	Calme	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
7	Gibier abondant, gagnez 1 Provision	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 49 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.
8	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
9	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 9 puis rendez-vous au 04 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 20 pour gagner 20 PO.	Rendez-vous au 49 .
10	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 33 .
11	Calme	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .
12	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 12 puis rendez-vous au 04 .

Si vous parvenez à destination, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Si non, vous faites une halte à la Savane de Brenne, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

*Si vous possédez les codes Princesse ou Gardien, rendez-vous immédiatement au **49**.*

L'immensité de la Savane de Brenne s'étend à perte de vue.

3 possibilités s'offrent à vous :

Vous pouvez chasser pour refaire vos **Provisions**. Effectuez une

Épreuve difficulté 15, en cas d'échec, vous perdez une journée. Réussit ou non, décidez du nombre de **Flèche** que vous dépensez pour la chasse puis lancez 1d6. Si le résultat est inférieur ou égale au nombre de **Flèche**, vous récoltez 1 **Provision**, si la météo est Tempête de sable ; 3, s'il fait chaud et 5 par temps calme. Dans le cas contraire, vous ne récupérez pas suffisamment de nourriture pour la suite de votre aventure.

Vous pouvez traquer la Princesse Athiel. L'immensité de la savane vous fait perdre 1 journée et 1 **Provision**, cependant vous faites la rencontre d'un pâtre qui prétend avoir vu la princesse. Celle-ci lui aurait demandé d'échanger leurs gourdes. Si vous lui demandez la gourde, il en demande 5 PO. Si vous le payez, notez l'Indice **Gourde**, puis rendez-vous au [07](#).

Vous pouvez profiter du chemin pour escorter un marchand jusqu'à votre destination. Choisissez le type de marchand : minéral, fourrure ou or. Le premier vous paie 100 PO, le second 250 PO, mais augmente l'Attaque de votre rencontre de 1D6 et le dernier 1000 PO, mais augmente l'Attaque de 2D6, puis rendez-vous au [49](#).

45

Ici, vous pouvez recruter de nouveaux Mercenaires. Vous avez le choix entre les 8 présenté en Annexe, tant qu'ils n'ont pas encore été recrutés, à l'exception de Hugo le Bleu qui peut être recruté plusieurs fois.

C'est aussi le lieu de repos de vos Mercenaires. Lorsque vous composez votre Troupe, qui est limitée à 4 Mercenaires, ceux n'y étant pas incorporés, ou en convalescence, ou qui s'entraînent, se reposent ici. Notez sur votre feuille de Troupe dans quel auberge ils se reposent.

Un accord avec la Guilde des Mercenaires fait que les nuitées et

les repas sont gratuits.

Ici se trouve les rumeurs partagées dans les quatre coins de l'empire. Bien sur, un peu d'or permet de délier les langues.

Les informations sont gratuites, mais si vous voulez posséder les codes, les trajets et les Indices qui y sont rattachés, vous devez déboursier 50 PO et cocher la case.

□ De nombreux mercenaires sont sur les traces de la Princesse Athiel, tous se rendent sur les lieux du meurtre du roi Aenthir.

Notez Lieu du meurtre sur votre Carte, il se trouve entre Karak et le Relais du Conquérant.

*Son numéro est **28**.*

Son trajet est : Savane de Brenne / Lieu du meurtre : 1 jour.

□ D'autres mercenaires sont en avances sur les autres, et ont découvert qu'elle se cache dans les grottes des Montagnes Dorées. Notez le code *Cache*.

Des rumeurs parlent d'un beau parleur se trouvant au village de Vermont. D'autres encore font mention d'une brute, chef d'un groupe de bandit qui sévit dans la région. Il vaut mieux être prudent et armé sur les grandes routes.

□ Si vous possédez le code *Boucher*, les rumeurs parlent d'un cabaret où la dernière victime aurait été aperçu vivante. En vous y rendant, vous découvrez l'assassin. Vous pouvez tenter de l'arrêter en vous rendant au **39**.

□ Si vous souhaitez enquêter sur la Princesse Athiel, un Croisé vous apprend que la frontière entre l'empire de Karak et le Royaume Septentrional a été renforcée et la route commerciale coupée en attendant que la traîtresse soit capturée. Il est impossible qu'elle est pu passer par là. Rendez-vous au **07**.

□ Si vous possédez l'Indice **Bouton** ou **Uniforme**, une femme vous accoste. Elle se présente comme une émissaire du Royaume Septentrional. La reine est en colère, sa fille aînée étant accusée de

meurtre, et sans doute vouée à une mort humiliante. Elle souhaite que vous ramenez la Princesse Athiel au Royaume, en échange de 1000 PO. Si vous acceptez, elle vous donne la chevalière de la reine avant de quitter l'auberge. Notez l'Indice **Chevalière**.

Quitter l'auberge, rendez-vous au **35**.

46

Météo :

Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez 1 Provision.

Tempête de sable : une tempête de sable frappe la région, vous perdrez 2 Provisions.

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Chaud	Tempête de sable	Chaud	Chaud
2	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 13 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.
3	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Une patrouille vous arrête. Épreuve difficulté 12 ou perdez 2 journées ou combattez = 1 blessé.	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
4	Rendez-vous au 13 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.
5	Rendez-vous au 19 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perd 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15

				pour gagner 20 PO.
6	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Visibilité nulle, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 49 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.
8	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 39 .	Brume, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .
9	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 9 puis rendez-vous au 04 .	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 20 pour gagner 20 PO.	Rendez-vous au 49 .	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .
10	Rendez-vous au 49 .	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .
11	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 33 .	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 12 puis rendez-vous au 04 .
12	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 15 pour gagner 20 PO.	Rumeur : la Princesse a été capturée. Notez le code <i>Menotte</i> .	Si vous possédez le code <i>Recherché</i> , notez 12 puis rendez-vous au 04 .	Rendez-vous au 49 .

Si vous parvenez à destination, mais que vous ne possédez pas le code Source : des soldats de l'empire bloquent l'accès du hameaux, par décret impérial. Il est mis en quarantaine afin d'empêcher l'épidémie de se propager.

Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin en consultant votre Carte, ou à tenter de trouver un remède. D'après une vieille et aveugle rebouteuse, des plantes médicinales se trouvant aux Bois Sombres devraient lui permettre de concocter le remède. Elle vous indique un endroit, du moins, vous pensez. Notez le code *Herbe*.

*Si vous lui apportez les Indices **Iris**, **Millepertuis** et **Valériane**, elle opère sa médecine et soigne le hameau. Notez le code Source.*

Si vous parvenez à destination et que vous possédez le code, vous pouvez effectuer une étape : consultez la Carte pour connaître votre prochaine destination.

*Sinon, vous faites une halte au hameau de L'étang des fées, cochez une case de votre Calendrier et un de vos Mercenaire reçoit 1 **Provision**. Ensuite, lisez ce qui suit.*

Avant que le fleuve Doré ne s'épuise dans le Lac de Sel, il traverse le hameau de l'Étang des Fées. Si ces créatures ont depuis longtemps disparu, l'étang, lui, est toujours vivace malgré un climat de plus en plus chaud.

Ici, pas de mur, ni de palissade, juste un grand lac sur lequel sont accrochées une dizaine d'habitations en bois, chacune semblable à une sorte de nénuphar. De longues passerelles relient les cabanes et des canoës permettent de naviguer dans les eaux. L'eau du Lac de Sel étant très dense, il n'est pas rare de voir des habitants chausser de grande planche pour marcher ou même glisser sur l'eau à l'aide d'une voile.

La renommée du hameau vient d'une source magique, dernier vestige des fées. L'eau de la source aurait des propriétés de guérison, raison pour laquelle les prêtresses de Niserie l'utilisent dans certaines cérémonies. Cette source est protégée par les Sœurs de l'Eau, mais celles-ci ont été les premières à subir la maladie du Sel malgré la source.

Cette maladie changeait peu à peu le malade en statue de sel. Même si ce stade n'a jamais été atteint, la victime mourant avant, beaucoup ont eu leurs membres transformés. Le fléau s'est rapidement étendue dans tout le hameau et aux alentours, jusqu'à ce que les autorités ordonnent son isolement. La maladie vient juste d'être éliminée, mais ses stigmates sont encore bien présents.

*Vous pouvez acheter de l'eau de source, la dernière Sœur de l'eau accepte votre demande pour récompenser votre aide. Il vous en coûte 200 PO. Notez l'Indice **Fée**. Vous pouvez consommer cette indice pour soigner complètement un Mercenaire. Étant un Indice,*

vous ne pouvez en avoir qu'un seul.

Vous pouvez profiter du bateau partant vers la cité impériale de Karak pour votre voyage.

*Il vous coûtera 20 PO pour vous rendre à Karak. Dans ce cas, rendez-vous au **01**, cela vous prend 1 journée, et vous ignorez la Table des Événements.*

Sinon, consultez simplement votre Carte.

47

Si les Croisés ne vous accompagnent pas, le voyage est instantané et vous ignorez la Tables des Événements.

Météo :

*Chaud : une vague de chaleur s'abat dans la région, vous perdez **1 Provision**.*

*Tempête du Chaos : une tempête multicolore frappe la région, pourrissant vos provisions. Vous perdrez **3 Provisions**.*

Lancez 2D6

Calendrier				
	Semaine des braves 1-7	Semaine des braves 8-10 semaine du sacrifice1-5	Semaine du sacrifice 6-10 semaine de sang 1-3	Semaine du sang 4-10
Météo				
	Tempête du Chaos	Calme	Chaud	Tempête du Chaos
2	Feu des enfers, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 Provisions, ou 1 journée.	Feu des enfers, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 Provisions, ou 1 journée.	Froid Abyssal, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 Provision, ou 2 journée.	Froid Abyssal, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 Provision, ou 2 journée.

3	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 13 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
4	Rendez-vous au 19 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 19 .
5	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .
6	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .	Rendez-vous au 39 .	Rendez-vous au 39 .
7	Rendez-vous au 09 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 19 .	Lune de sang, perdez toutes vos Provisions ou 1 blessé.
8	Lune de sang, perdez toutes vos Provisions ou 1 blessé.	En chemin, vous escortez un convoi. Épreuve difficulté 12 pour gagner 20 PO.	Canicule, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 Provision, ou 1 journée.	Rendez-vous au 09 .
9	Rendez-vous au 13 .	Rendez-vous au 13 .	Mirage, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 13 .
10	Rendez-vous au 49 .	Rendez-vous au 09 .	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 49 .
11	Détour, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.	Rendez-vous au 33 .	Rendez-vous au 49 .	Un cheval se blesse, Épreuve difficulté 12 ou perdez 1 journée.
12	Froid Abyssal, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 Provision, ou 2 journée.	Froid Abyssal, Épreuve difficulté 15 ou perdez 1 Provision, ou 2 journée.	Feu des enfers, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 Provision, ou 1 journée.	Feu des enfers, Épreuve difficulté 15 ou perdez 2 Provision, ou 1 journée.

Un sombre monolithe est devant vous, quelques chiens démoniaques sont égarés ici et là, et face à eux, des Croisés, l'élite de l'empire de Karak. Seulement, le bloc monolithique semble onduler et des formes tout droit sorties des enfers en sortent. Aussitôt, le cors est sonné, l'assaut est lancé. Vous allez devoir combattre en vous rendant au **09**, puis revenez ici, si vous survivez.

Une fois la horde de démon vaincu, les Croisés vous remercient pour votre aide avant de repartir combattre le mal dans d'autre lieu.

Notez l'Indice **Corne** dans votre Inventaire.

Si vous possédez l'Indice **Calice**, rendez-vous au [20](#). Sinon, consultez votre Carte.

48

Vous rendre à la prison du Palais n'est pas chose aisée. Il vous faudra passer les pièges et la garde. Si telle est le cas, notez le code *Prison*, puis rendez-vous au [15](#), avant de revenir ici.

Si vous parvenez à descendre :

La prison du Palais est un vaste réseau de cellules et d'oubliettes. Peu de gardes descendent ici, laissant, sans doute, les fantômes des rois surveiller les criminels de l'empire.

Parmi les prisonniers se trouvent un bougre qui vous interpelle. Il voit bien que vous êtes des mercenaires et il vous demande de le délivrer en échange de PO. Riant de sa proposition, car il n'a pas de PO, il vous dit de vous rendre dans l'Antre, la secte de l'Ombre confirmera ses paroles.

*Si vous possédez l'Indice **Passe** et que vous le libérez, effacez l'Indice. Il vous remercie grassement et court vers la liberté. Notez le code Libre.*

Si vous ne possédez pas le code Purification, il ne vous reste plus qu'à repartir, rendez-vous au [41](#). Dans le cas contraire, lisez ce qui suit :

La princesse Athiel est enfermée dans une cellule, enchaînée aux mains et aux pieds contre le mur. Loin de supplier une quelconque aide, elle garde son regard sévère et souffrant, attendant patiemment le moment de son exécution.

Pour délivrer la princesse, il faut entrer dans sa cellule. Si vous possédez l'Indice **Passe**, vous ouvrez simplement la porte (effacez l'Indice). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour en vous rendant au [41](#).

Une fois à l'intérieur, vous pouvez délivrer la princesse, mais pour cela, vous allez devoir user de force. Notez le code *Chaîne*, puis rendez-vous au [17](#).

Si vous possédez l'Indice **Calice** : vous lui annoncez que les prêtresses de Niserie sont venues à votre rencontre. Pour la sauver de son funeste destin, elle doit boire le Calice.

Si vous possédez le code *Voile*, elle vous crache à la figure, disant que vous n'êtes que des traîtres, des suppôts d'Asthar. Elle refuse de vous écouter, vous n'avez plus qu'à l'abandonner. Rendez-vous au [01](#).

Si vous possédez l'Indice **Disque Solaire**, rendez-vous au [40](#). Sinon, une fois rempli d'eau croupi, vous lui donnez à boire. Rendez-vous au [37](#).

Si vous n'avez plus rien à faire ici, rendez-vous au [41](#).

49

Si vous possédez le code Lance, ignorez l'événement (uniquement s'il provient de la Table des Événements).

Si vous possédez le code Fer, il s'agit de mercenaire de la guilde des Lances de Fer.

Des mercenaires ambitieux sont sur les lieux, ils attaquent les Mercenaires pour éliminer la concurrence. Il peut s'agir d'assassin ou de mercenaire ayant déjà capturé la princesse.

Si votre Calendrier indique la semaine du Sacrifice, augmentez l'attaque des Mercenaires de 5. S'il indique la semaine du Sang, diminuez-le de 5. Si vous possédez les codes Princesse ou Gardien, il

s'agit d'un groupe d'assassins. Si vous possédez le code Menotte, il s'agit d'une escorte, vous pouvez les ignorer ou les combattre pour délivrer la princesse Athiel.

Mercenaires : Attaque 17.

Lances de Fer : Attaque 25.

Escortes : Attaque 21.

Assassins : Attaque 27.

Si vous perdez, ou faites un match nul, vous devez vous replier à un lieu sûr en partant de votre lieu de départ ou de votre étape.

Si vous gagnez et que :

Vous possédez le code Menotte, Remplacez le code par Princesse.

Vous possédez le code Vautour, lancez 1D6. Sur un 6, l'un des mercenaires est l'homme que vous recherchez. Remplacez le code par Plume.

Poursuivez votre voyage.

50

La poursuite vous conduit dans les méandres des Bas-fonds, mais la voleuse se glisse dans un boyaux, vous conduisant dans l'Antre.

Effectuez une Épreuve difficulté 10, si vous réussissez, ou si vous possédez le code *Antre*, vous la rattrapez et vous récupérez vos biens. Si vous ratez, vous la perdez de vue, lancez 1D6 :

1	Rendez-vous au 29 .
---	-------------------------------------

2	Vous vous perdez inutilement. Cochez 1 case de votre Calendrier
3	Rendez-vous au 49 .
4-6	Calme

Voilà l'Antre de la cité impériale de Karak, lieu de tout les vices, où tout se vend et tout se perd.

En tant que mercenaire, vos services sont recherchés pour des contrats peu honorable et trop souvent refusés par la Guilde des mercenaires.

La secte de l'Ombre propose les contrats ci-dessous, ils vous rapporte 1000 PO.

Problème de concurrence, il faut assassiner le Marchand des Horizons. Cochez la case et recevez votre récompense si vous revenez avec le code *Horizon*.

Recherche d'un objet sacré, rapporter l'Épée de la vengeance qui se trouve au Temple de Niserie, dans les Montagnes Dorées. Cochez la case et recevez votre récompense en donnant ici votre Indice **Vengeance**.

Pacte avec le diable, vous devez apporter une obscure tablette à la horde de démon de la Plaine du Martyr. Notez l'Indice **Pacte**. Cochez la case et recevez votre récompense si vous revenez avec le code *Marque*.

Libérer l'innocent, il faut sauver de la mort un ami de la secte de l'Ombre, emprisonné à la prison du Palais. La prison se trouve sous le Palais, dans la crypte. Recevez l'Indice **Passe**. Cochez la case et recevez votre récompense si vous revenez avec le code *Libre*.

Si une case est au moins cochée, Hilia et Rengos peuvent s'entraîner ici, gratuitement grâce aux services que vous avez rendu à

la secte de l'Ombre. Le Mercenaire devra s'entraîner pendant 3 jours (vous devrez le remplacer par un autre Mercenaire pendant ce temps). Une fois l'entraînement terminé, il gagne soit une Aptitude, soit un nouvelle Emplacement.

Notez le code *Antre*.

Quitter l'Antre, rendez-vous au **01**.

Annexe

Table des effets

Blessé	Le Mercenaire et son Inventaire ne participent plus aux Combats et aux Épreuves de la Troupe.
Empoisonné	Le Mercenaire est faible, il ne peut plus participer au Combat.
Fatigué	Le Mercenaire est fatigué, manquant de nourriture, de boisson et de sommeil. Cela ne l'handicape pas pour les Combats et les Épreuves.
Immobilisé	Le Mercenaire ne peut plus quitter la pièce où il se trouve. Lui et son Inventaire ne font plus partie de la Troupe.
Maladie	Le Mercenaire est faible, vous ne pouvez plus utiliser son Inventaire lors de Combats et des Épreuves (mais vous pouvez toujours utiliser ses valeurs d'Attaque et de Compétence).
Maudit	Le Mercenaire est Maudit , vous subissez -2 aux Combats et aux Épreuves (cumulable si vous avez plusieurs Mercenaire Maudit). Un Mercenaire ne peut avoir qu'un seul effet Maudit , ils ne sont pas cumulables.

Elois, la spadassine

Coût : 2000

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire

Mains

Bonus
A/C

Tablettes

1) Protection : _____ / 1) _____

2) _____ /

3) _____ /

Valeurs de base : 2 / 0

Total : ____/____

Indices : _____

Capacités

- Entraînement** : Elois est une grande combattante émérite, elle vous permet de relancer les 1 à chaque fois, lors des Combats et des Epreuves.

- Implacable** : Sa fougue rend inarrêtable la spadassine. Lors du rencontre sur la Table des Événements, si vous perdez le Combat, ou s'il y a match nul, vous en subissez les conséquences, mais vous pouvez toujours vous rendre à votre destination (Vous ne gagnez pas les Trésors).

Ethis, la prophétesse

Coût : 2000

Attaque : 0

Compétence : 1

Inventaire

Mains

Bonus
A/C

Tablettes

1) Outil : _____ /

1) _____

2) _____ /

2) _____

3) _____

Valeurs de base : 0 / 1

4) _____

Total : ___/___

Indices : _____

Capacités

Divination : Ethis tire de sa magie de précieux conseils.

- Vous pouvez utiliser une Tablette de son Inventaire pour gagner un bonus de +2 en Attaque ou +1 en Compétence. Celle-ci est perdue.

Destinée : La prophétesse a un destin à accomplir. En utilisant une Tablette, si le résultat dans une table aléatoire

- (comme la Table des Evénements) ne vous convient pas, vous pouvez relancer les dés. Celle-ci est perdue.

Ganeus, le magicien

Coût : 2000

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire

Tablettes

- | | | |
|----------|--------------------------|----------|
| 1) _____ | <input type="checkbox"/> | 5) _____ |
| 2) _____ | <input type="checkbox"/> | 6) _____ |
| 3) _____ | <input type="checkbox"/> | 7) _____ |
| 4) _____ | <input type="checkbox"/> | 8) _____ |

Indices : _____

Capacités

- Arcaniste** : Les études de la magie prédisposent Ganeus à l'utilisation des Tablettes. Sauf exception, quand il utilise une Tablette, celle-ci est perdue.
- Boule de feu** : Le sort préféré du magicien. En utilisant une Tablette, il gagne un bonus de +5 à l'Attaque. Il ne peut utiliser qu'une seule Tablette à la fois, lors d'un Combat, et celle-ci est perdue.

Hilia, la voleuse

Coût : 2000

Attaque : 1

Compétence : 2

Inventaire

Mains

Bonus
A/C

Tablettes

1) Outil : _____ / 1) _____

2) Outil : _____ / 2) _____

3) _____ /

Valeurs de base : 1 / 2

Total : ___/___

Indices : _____

Capacités

Attaque sournoise : Hilia aime attaquer dans les ombres. Considérez un Combat gagné lorsque vous faites un match-nul.

Déplacement silencieux : La voleuse est passée maître dans la dissimulation. Vous pouvez ignorer un Combat, dans ce cas, considérez le comme un match-nul.

Hugo, le bleu

Coût : 0

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire

Mains	Bonus A/C
<input type="checkbox"/> 1) Protection : _____	/
2) _____	/
	Valeurs de base : 0 / 0
	Total : ___/___

Indices : _____

Capacités

Chance du débutant : Hugo est un débutant, mais il compte bien sur sa chance pour réussir. Quand un Mercenaire subit un effet néfaste, comme le fait d'être **Blessé**, Hugo subit cet effet à sa place.

Mentor : Son surnom, le bleu, vient de son mentor. Tant que le bleu n'est pas **Blessé**, la Troupe ne peut relancer aucun de ses dés.

Nous sommes légion : Le bleu peut être recruté plusieurs fois, et il peut y en avoir plusieurs dans la Troupe.

Martha, la cuisinière

Coût : 500

Attaque : 0

Compétence : 0

Inventaire

Mains

Bonus
A/C

Tablettes

1) Outil : _____ / 1) _____

2) _____ /

Valeurs de base : 0 / 0

Total : ___ / ___

Indices : _____

Capacités

- Tarte à la crème :** Martha est connue dans tout le royaume pour ses tartes. Lors d'un Combat, vous relancez à chaque fois les 6 ; lors d'une Epreuve, vous relancez à chaque fois les 1.

- Péché mignon :** Même les monstres les plus féroces tombent sous le charme dodu de la cuisinière. Considérez que Martha possède toujours une Protection minimum de 6.

Rainer, le guerrier

Coût : 2000

Attaque : 2

Compétence : 0

Inventaire

Mains

Bonus
A/C

1) Protection : _____ /

2) _____ /

3) _____ /

4) _____ /

Valeurs de base : 2 / 0

Indices : _____

Total : ___/___

Capacités

Enchaînement d'attaques : Vif comme l'éclair, Rainer foudroie ses ennemis ! Lors d'un Combat, vous pouvez relancer une fois les 2D6.

Résistance : Le guerrier ne privilégie pas seulement l'attaque, mais aussi la défense. Lorsque vous lancez un dé pour connaître l'effet d'une Protection, ajoutez 1 au dé.

Rengos, L'assassin

Coût : 2000

Attaque : 1

Compétence : 1

Inventaire

Mains

Bonus
A/C

Tablettes

1) Protection : _____ / 1) _____

2) Outil : _____ / 2) _____

3) _____ /

Valeurs de base : 1 / 1

Total : ___/___

Indices : _____

Capacités

Martyr : Rengos n'a jamais su inspirer la confiance. Lors d'un Combat ou d'une Epreuve, vous pouvez **Blessé** un

- Mercenaire autre que Rengos. Dans ce cas, le Combat ou l'Epreuve sont automatiquement gagnés. Cette capacité peut être utilisée après avoir lancé les dés.

Echange de bon procédé : L'assassin a toujours eu une bonne étoile qui veille sur lui. Lorsque Rengos subit un effet néfaste, choisissez un autre Mercenaire. Celui-ci subit cet effet néfaste à sa place. Cela comprend l'effet **Blessé**.



Feuille de mercenaires

Les _____

Trésorerie

Réputation :

Bivouaque Troupe

Max. 4

Bonus
A / C

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Elois, la spadassine _____	2 / 0
			Inventaire /	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ethis, la prophétesse _____	0 / 1
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ganeus, le magicien _____	0 / 0
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hilia, la voleuse _____	1 / 2
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hugo, le bleu _____	0 / 0
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hugo, le bleu _____	0 / 0
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Martha, la cuisinière _____	0 / 0
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rainer, le guerrier _____	2 / 0
				/
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rengos, l'assassin _____	1 / 1
				/

Blessé

Valeurs Totales
de la
Troupe

— / —

Calendrier

Semaine des Braves

1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------

Semaine du Sacrifice

1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------

Semaine du Sang

1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------

Trajet :

Karak / Savane de Brenne : 1 journée

Karak / Bois Sombres : 1 journée

Karak / Vimieux : 2 journées

Karak / Vermont : 2 journées

Karak / Étang des Fées : 1 journée

Bois Sombres / Plaine du Martyr : 2 journées

Bois Sombres / Étang des Fées : 1 journée

Savane de Brenne / Bois Sombres : 2 journées

Savane de Brenne / Vermont : 2 journées

Savane de Brenne / Vimieux : 2 journées

Savane de Brenne / Etang des Fées : 2 journées

Savane de Brenne / Relais du Conquérant : 2 journées

Relais du Conquérant / Vermont : 1 journée

Relais du Conquérant / Vimieux : 1 journée

Relais du Conquérant / Montagnes Dorées : 1 journée

Vermont / Montagnes Dorées : 2 journées

Vimieux / Montagnes Dorées : 2 journées

Vimieux / Plaine du Martyr : 1 journée

