

BOKEN

— 冒險 JRPG —



LIVRE D'AVENTURE



SOMMAIRE

RÈGLES.....	2-3	 <u>GROTTE DE JUDITH</u>	40
 <u>TOUR DE BABELICO</u>	4-5	 <u>PYRAMIDE DE KASTERA</u>	41-43
 <u>DONJON DE BABELICO</u>	6	 <u>TOMBEAU MAUDIT</u>	44-45
 <u>VILLAGE OOTORD</u>	7-9	 <u>TENTE</u>	46-48
 <u>VILLAGE HEURTEBISE</u>	10-11	 <u>GROTTE DE BOROLO</u>	49
 <u>GROTTE D'OOTORD</u>	12-13	 <u>RUINES DE KARAAGE</u>	50
 <u>VILLAGE TURD</u>	14-16	★2 <u>BOSS - RENCONTRE 02</u>	51-53
 <u>LAC MAHO</u>	17-23	★4 <u>BOSS - RENCONTRE 04</u>	54-56
 <u>FOND DU LAC</u>	24	★5 <u>BOSS - RENCONTRE 05</u>	57-58
 <u>CABANE DE PADLJANE</u>	25-27	★7 <u>BOSS - RENCONTRE 07</u>	59-60
 <u>ARBRE YOYO</u>	28-30	★9 <u>BOSS - RENCONTRE 09</u>	61-63
 <u>TEMPLE SIFFLANT</u>	31-34	★11 <u>BOSS - RENCONTRE 11</u>	64-67
 <u>CHÂTEAU DE LÉONIE</u>	35-39		

INTRODUCTION

Si vous souhaitez utiliser ce livre d'aventure, il est recommandé de lire au préalable le prologue du jeu.
Prologue : Il s'agit d'un livret Manga/BD illustré expliquant la raison de votre arrivée dans le royaume de Lanoth.

Le prologue est disponible en téléchargement gratuit sur notre site internet :

<https://boken-jrpg.com/guide>

ou en version physique, à l'achat, tout comme ce livre d'aventure.



UTILISATION DE CE LIVRE D'AVENTURE

Durant une partie de Bôken, à chaque fois que vous vous arrêtez sur une case Lieu, **en plus** de révéler la carte Lieu correspondante, vous pouvez ouvrir ce livre au chapitre associé au lieu.

Chaque chapitre possède la même icône que le lieu correspondant.

Une fois dans le chapitre, vous pouvez lire les paragraphes disponibles, en respectant leurs éventuelles conditions de lecture.

Ces différents types de paragraphes sont détaillés dans la section suivante.

TYPES DE PARAGRAPHES

- CINÉMATIQUE -

2

Une cinématique ne peut être lue qu'une seule fois, uniquement lors de la **première arrivée dans ce lieu**, au moment où la carte Lieu est révélée pour la première fois.

Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★ 2

- SCÈNE SPÉCIALE -

Les scènes spéciales ne peuvent être lues que si les conditions indiquées au-dessus de leur titre sont remplies.

Il s'agit de scènes clés du jeu, généralement liées à la révélation d'une carte Rencontre ou d'une carte Quête, **souvent associées à un boss**.

Chaque boss dispose d'une scène spéciale qui lui est propre. Lorsqu'un boss apparaît en jeu, consultez son chapitre correspondant grâce à l'icône étoile et au numéro indiqué ★?. **Certains boss peuvent disposer de plusieurs paragraphes dédiés.**

🔒 EVENEMENT 1 🔒

Un paragraphe de type Événement, identifiable par un titre jaune accompagné de cadenas, ne peut être lu que si un autre paragraphe vous y invite explicitement.

- ALLER À LA BIBLIOTHÈQUE -

Ce type de paragraphe, avec un titre en blanc, peut être lu à tout moment tant que vous êtes dans ce lieu, y compris lors de visites ultérieures.

Ces paragraphes peuvent être relus ou rejoués autant de fois que souhaité. Ils peuvent notamment contenir des **mini-jeux**.

Si vous n'avez **PAS ENCORE** reçu ou retourné la quête 💎 05

- EXAMINER LES CHAMPS ALENTOURS -

Ce paragraphe fonctionne de la même manière que le précédent.

Une condition de lecture est toutefois indiquée au-dessus de son titre (en jaune). Tant que cette condition est respectée, le paragraphe peut être lu à tout moment et autant de fois que souhaité.

GESTION DE LA NARRATION

Le scénario de base de Bôken, sans ce livre, est volontairement épuré afin de privilégier le rythme de jeu.

Ce livre d'aventure a pour objectif d'apporter davantage de profondeur narrative et d'immersion.

Comme dans un jeu vidéo, les joueurs sont libres de lire ou d'ignorer les passages narratifs. Dans ce livre, il est possible de lire les paragraphes d'un lieu et de les **ignorer dans un autre**.

Pour finir, ce livre d'aventure contient fréquemment des dialogues entre les deux héros, Bast et Edel.

Si vous jouez à deux joueurs, il est recommandé que chacun lise les répliques du héros qu'il incarne.

Si vous jouez en solo avec un seul héros, considérez que l'autre héros, même s'il n'est pas utilisé en jeu, **est néanmoins présent dans la narration**. Sa présence est **uniquement narrative** et n'a aucun impact sur les règles ou le déroulement de la partie.

Si le livret indique qu'un héros subit des dégâts ou gagne des objets, **ignorez ces effets s'il s'agit d'un héros qui n'est pas en jeu**.



TOUR DE BABELICO



- CINÉMATIQUE -



BAST

« Wah, c'est donc ça la fameuse tour de Bab... machin ? »



EDEL

« Babelico. Elle a été bâtie il y a plus de 4 000 ans. C'est ici qu'est née la magie. »

Bast s'avance sans la moindre hésitation vers l'entrée, mais la porte est scellée.



EDEL

« Bast, ça t'arrive de réfléchir ? Tu ressens pas l'ambiance ? Si tu continues à agir comme ça on ne fera pas long feu ! »

- **SI VOUS DÉCIDEZ DE CHERCHER UN MOYEN D'ENTRER, RENDEZ-VOUS A « ÉVÉNEMENT 1 ».**

ÉVÉNEMENT 1

Vous faites le tour du bâtiment à la recherche d'un indice ou d'une entrée cachée, mais très vite, vous comprenez que c'est peine perdue.

Alors que vous vous apprêtez à rebrousser chemin, une onde de choc explose derrière vous, vous projetant au sol. Une silhouette encapuchonnée se dresse dans la poussière, son bâton encore chargé d'énergie.

Chaque héros lance 1D6 et ajoute son Bonus de niveau, puis applique le résultat :

- **2 : Vous remportez le combat en subissant 4 dégâts directs.**
- **3 : Vous remportez le combat en subissant 3 dégâts directs.**
- **4 : Vous remportez le combat en subissant 3 dégâts directs.**
- **5 : Vous remportez le combat en subissant 2 dégâts directs.**
- **6 + : Vous remportez le combat sans la moindre égratignure !**





Vous parvenez à venir à bout de votre adversaire.

CHAQUE HÉROS REÇOIT 3 XP-LV, ET LE GROUPE GAGNE 2G (AU TOTAL)

- DISCUTER ENTRE VOUS -



BAST

« Tu crois qu'ils vont bien, à Karepan ? »



EDEL

« Palatchinta et Herman sont là. Ils ne laisseront rien arriver. »



BAST

« Juni doit être morte d'inquiétude... »



EDEL

« Sans doute... Mais elle est plus courageuse que nous à son âge. »



DONJON DE BABELICO



- CINÉMATIQUE -

D'immenses colonnes s'élèvent dans ce sanctuaire, préservées par-delà les affres du temps.

Le silence semble sacré, mais d'une froideur si marquée qu'il chasse toute sérénité.

Des ossements humains reposent contre les murs. Certains sont anciens, d'autres semblent plus récents.



EDEL

On y est... La tour de Babelico...



BAST

Ouais... à l'origine, elle servait à communiquer avec le ciel, c'est ça ?



EDEL

Il paraît... oui...
Ou peut-être... s'en emparer...



BAST

« Tout est parti de là... »

Un silence. Puis... un murmure traverse les pierres.

?

« Usamihs ahsnak... in amasanim attasduk etihs ùynók o umég onok... ot amasanim
on átópas on etebus... »



BAST

« T'entends ça ?! »

Edel se fige, concentrée.



EDEL

« ...C'est une prière. »

Elle se concentre davantage.



EDEL

« ...Oui... je reconnais les mots... mais ils sont dits à l'envers... »



VILLAGE OOTORO



- CINÉMATIQUE -

*Vous franchissez un vieux portique de bois marquant l'entrée de ce charmant village.
L'air est empli d'odeurs de pain chaud et de fleurs sauvages.
Quelques habitants vous dévisagent avec curiosité, puis reprennent calmement leurs activités.*



BAST

« On va à la taverne ? »



EDEL

« On vient à peine d'arriver Bast ! »



BAST

« Justement, faut bien commencer quelque part. »

- PARLER AVEC LES HABITANTS -

*Vous engagez la conversation avec un habitant d'Ootoro.
Son visage est marqué par le temps, mais son regard reste vif et bienveillant.
Il vous écoute avec attention avant de répondre d'une voix tranquille.*

BABOU

« La Tour de Babelico ?
On raconte qu'elle a été bâtie pour parler au ciel.
Pendant longtemps, ce n'était qu'une ruine paisible que plus personne ne regardait vraiment.
Mais depuis quelques temps, ses portes se sont refermées et cela, à mon sens, ne présage rien de bon. »

Il hausse les épaules, le regard perdu vers l'horizon...

- ALLER À LA BIBLIOTHÈQUE -

La bibliothèque d'Ootoro est silencieuse, éclairée par la lueur tremblante de quelques chandelles. Edel examine les rayons avec attention. Un livre attire son regard : «Chroniques de Lanoth». Avec son titre gravé et sa vieille couverture en cuir, l'ouvrage semble avoir traversé les âges.



BAST

« T'as vraiment l'intention de lire ça ? »



EDEL

« Il est question de Lanoth. »



BAST

« Super... réveille-moi quand ça devient passionnant. »

Edel se plonge dans la lecture, tournant les pages avec attention.



EDEL

« Tiens Bast, écoute ce passage :

Car jadis, un grand voile tomba sur le ciel et les étoiles cessèrent de répondre aux prières des hommes. Alors les sages de Lanoth dressèrent une tour dans l'espoir que le ciel se souvienne d'eux. Parmi eux vivait Muoh, le plus brillant de tous. Il possédait un esprit d'une clarté rare, mais aussi un cœur juste. Les hommes, perdus et effrayés, firent de lui leur guide, leur voix vers le ciel. Du sommet de la tour, Muoh parla aux étoiles. Et cette fois, le ciel entendit. Une lumière descendit sur lui, plus pure que tout ce que les hommes avaient jamais vu. Les êtres célestes le reconnurent comme l'un des leurs et lui confièrent un pouvoir au-delà de toute mesure. Ainsi, Muoh devint leur chef, gardien du lien entre le monde d'en haut et celui d'en bas. »



BAST

« Sacré type, ce Muoh. Le ciel lui-même le reconnaît et il devient chef des êtres célestes ! Pas mal. »



EDEL

« Les dons des cieus ne sont pas toujours faits pour les mains des hommes et ils ont toujours un prix. »



BAST

« Tu crois qu'il a eu peur de ce pouvoir ? »



EDEL

« Pas assez, à mon avis... »



BAST

« Tout le contraire de toi alors ! »

Edel ne répond pas. Elle se contente de refermer le livre...



BAST

« Ouais... ça finit rarement bien, ce genre d'histoire. »





VILLAGE HEURTEBISE 村



- CINÉMATIQUE -

Vous entrez dans le village de Heurtebise.

L'endroit est tranquille, bien que les champs alentour portent les stigmates d'un désastre récent.

Les clôtures sont brisées, les cultures clairessemées, et la terre sent la cendre.

Quelques villageois réparent les dégâts en silence, sans cesser de jeter un œil méfiant vers les montagnes.



EDEL

« Ce village a dû connaître des jours meilleurs. »

Bast hoche lentement la tête.



BAST

« Mais ils n'ont pas l'air du genre à baisser les bras. J'aime bien cet endroit. »

- PARLER AVEC LES HABITANTS -

*Vous adressez la parole à une femme qui ramasse des morceaux de bois près d'un champ.
Elle sursaute légèrement en vous entendant, puis répond d'une voix basse, sans vraiment oser croiser votre regard.*

ALICE

« Certains pensent qu'il faut faire un sacrifice... Offrir une vie pour apaiser ce qui nous frappe. »

Sa voix tremble, mais elle poursuit.

ALICE

« Ils sont de plus en plus nombreux. Des gens que je connais depuis toujours... ils parlent de choisir quelqu'un. »



ALICE

« Si rien ne change, je crois qu'ils iront jusqu'au bout. »

*Elle détourne les yeux, et s'éloigne sans ajouter un mot.
L'air du village s'alourdit soudainement.*



EDEL

« Alors, Bast, tu aimes toujours autant cet endroit ? »



BAST

« Tch... Qu'ils aillent au diable. »



EDEL

« Regarde-les. Ils ont tout perdu, même leur raison. Ça ne sert à rien de les haïr pour ça. »



BAST

« Peut-être. Mais ça n'enlève rien à ce qu'ils deviennent. »

Si vous n'avez **PAS ENCORE** reçu ou retourné la quête **05**

- EXAMINER LES CHAMPS ALENTOUR -



*Vous vous éloignez des maisons pour inspecter les champs.
La terre est noire, craquelée par la chaleur.
Les tiges brûlées s'effritent et deviennent poussière sous vos pas.*

Edel s'accroupit et frôle le sol du bout des doigts :



EDEL

« La chaleur a dû être intense, bien plus que pour un feu ordinaire. »



BAST

« Ouais. Et ce qui l'a causé pourrait être encore dans le coin. »



GROTTE D'OTORO



- CINÉMATIQUE -

Vous entrez dans la grotte.

L'air y est chaud, saturé d'humidité et d'une odeur difficile à définir, quelque part entre la soupe rance et d'autres choses que vous préférez ne pas identifier.

Le sol est encombré de vieilles couvertures, de restes de repas et d'objets entassés.

Quelques bougies usées diffusent une lueur vacillante.

Au fond, un homme barbu vous observe sans bouger, comme pour jauger vos intentions.

Edel plisse le nez.



EDEL

« Charmant endroit. »

Bast tousse.



BAST

« Oui. Et il a son propre parfum... »

Edel, avançant prudemment de quelques pas :



EDEL

« Vous vivez ici !? »

L'homme relève lentement la tête.

FURO

« Vivre... un grand mot. J'attends que le monde oublie mon nom. »

Il rit doucement, un rire sec, un peu nerveux.

FURO

« Mais moi, je me souviens encore d'eux... et du château... »

Son regard se vide et ne quitte plus la lueur des bougies.

FURO

« On croit comprendre la lumière. On croit pouvoir la contenir, maîtriser ces énergies... »



Son ton devient brutal.

FURO

« Non... non, je ne voulais pas ! C'était pour le bien des hommes ! »

Bast fronce les sourcils.



BAST

« Qu'est-ce qu'il raconte ? »

Puis, plus fort :



BAST

« Eh, du calme, vieux fou ! Personne t'accuse. »

L'homme se fige, puis murmure d'une voix glacée :

FURO

« Oui... vieux fou. Et vous ? Vous croyez pouvoir dompter l'énergie ? »

Edel détourne les yeux.

Ses doigts se crispent imperceptiblement sur son bâton.



VILLAGE TURO



- CINÉMATIQUE -

Vous entrez dans le village de Turo.

Le soleil cogne fort, sans un souffle d'air pour l'adoucir.

Le sable colle à vos bottes, la chaleur monte du sol comme d'un feu invisible.

À l'entrée du village, des habitants vaquent à leurs occupations, lents, économes dans leurs gestes.

Edel chancelle. Son pas se fait hésitant, sa main se pose contre un mur d'argile brûlant.



EDEL

« Attends... Bast... »

Sa voix se brise avant qu'elle ne vacille. Bast la rattrape juste à temps.



BAST

« Hé ! Ça va ? »

Elle respire fort, les yeux mi-clos.



EDEL

« J'ai juste besoin... de m'asseoir... »

Quelques visages curieux se tournent vers vous.

Un enfant s'approche.

AMON

« L'auberge est là-bas... »

Bast la soulève doucement, l'air inquiet.



BAST

« Ouais, on y va. »

PLACEZ LES HP DE EDEL AU MINIMUM

• SI VOUS SOUHAITEZ SUIVRE LE GARÇON VERS L'AUBERGE, RENDEZ-VOUS A « **ÉVÉNEMENT 2** »

🔒² EVENEMENT 2 🔒²

*Edel avance lentement, soutenue par Bast.
Le garçon file devant vous, pieds nus dans le sable.*



BAST

« C'est encore loin ? »

AMON

« C'est juste là, l'auberge de Doran. Il y a de l'ombre et du thé. »

*Derrière le comptoir, un homme relève la tête.
Le soleil a marqué son visage, sans effacer la noblesse de ses traits.*

DORAN

« Posez-la ici. Le soleil frappe sans pitié aujourd'hui. »

*Bast obéit et aide Edel à s'asseoir.
L'homme verse de l'eau dans une coupe et la lui tend.*

DORAN

« Allez-y doucement. »

Il attend qu'Edel repose la coupe, puis ajoute calmement :

DORAN

« Maintenant, il faut qu'elle se repose. Suivez-moi. »

*Quelques instants plus tard, Edel s'allonge sur le lit.
Son corps tremble légèrement, sa respiration est courte.
C'est alors qu'un son inattendu vient troubler le silence pesant.
La pluie commence à tomber, fine et timide, glissant sur le toit de l'auberge.
Dehors, des villageois sortent, incrédules, lèvent le visage vers le ciel. C'est inespéré !*

*Edel entrouvre les yeux.
Un faible sourire traverse son visage, comme si elle comprenait le miracle en cours.
Ses lèvres murmurent quelque chose d'inaudible avant qu'elle ne s'abandonne tout à fait.*

Bast esquisse un sourire.



BAST

« T'as choisi le bon moment pour tomber malade, toi. »

*Soudain, une lueur bleutée éclaire la chambre.
Une créature se tient près du lit, immobile.
Ses yeux dorés fixent Edel avec une douceur étrange.*

*Bast dégaina son épée, mais la créature ne bouge pas.
Une onde légère parcourt la pièce et Edel respire plus fort, son teint retrouve des couleurs.
La silhouette incline lentement la tête.*

CREATURE

« La route est longue, mais vous n'êtes pas seule.
D'autres veillent déjà sur vos pas. »

Un éclair illumine la pièce et la créature disparaît.

**TOUS LES HÉROS RÉCUPÈRENT TOUS LEURS HP, MP, SP ET TALENTS, SONT SOIGNÉS
DU POISON ET GAGNENT 1 XP.**



LAC MAHO



- CINÉMATIQUE -

*Le lac est d'une clarté saisissante, reflétant le ciel comme un immense miroir
Edel reste immobile un moment, impressionnée, puis se tourne vers Bast.*



EDEL

« On dirait que les poissons nagent dans le ciel, c'est magnif... »

Bast, tout nu, est en train de courir vers l'eau sans la moindre gêne.



BAST

« WOUHOU ! LIBERTÉÉÉ !!! »

Edel écarlate, détourne le regard, mortifiée.



EDEL

« Je te jure, Bast... »



BAST

« T'attends quoi ? Elle est parfaite ! »

*Edel respire un coup, rassemble ses cheveux et entre dans le lac avec une élégance
qui ferait rougir une reine.*



EDEL

« Je voyage avec un enfant... »

*Elle plonge la tête sous l'eau pour observer le fond.
L'eau, pourtant claire, s'assombrit plus bas dans un abîme interminable.
Un frisson lui traverse la poitrine.
Elle sent quelque chose.
Comme un regard immobile tourné vers elle, venu de ces profondeurs invisibles.
Elle remonte d'un coup.*



BAST

« T'as vu un monstre ? »

**EDEL**

« Bast... le lac nous observe. »

TOUS LES HÉROS RÉCUPÈRENT TOUS LEUR HP ET MP.

Une seule fois et si vous possédez la carte Item 10

- EXAMINER LES ENVIRONS -

En examinant la rive, vous remarquez un homme debout sur un rocher, les cheveux au vent, fier et immobile, une canne à pêche posée sur l'épaule comme une arme sacrée.

Lorsqu'il vous entend approcher, il tourne la tête avec une lenteur dramatique, presque théâtrale.

TSAPA

« Vous avez une canne... »

Edel prudente, recule d'un pas.

**EDEL**

« Oui... pourquoi ? »

Il vous pointe du doigt avec une gravité démesurée s'avançant d'un pas cérémonial.

TSAPA

« Alors vous êtes venus me défier. C'était inévitable... »

Il brandit sa canne comme un sceptre.

TSAPA

« Je suis Tsapa, pêcheur légendaire du royaume, champion incontesté, mais vous ! Vous avez l'air de n'avoir peur de rien ! »

Bast s'avance aussitôt.

**BAST**

« J'adore cette énergie. »



Si vous possédez la carte Item  10 et que vous avez déjà « EXAMINÉ LES ENVIRONS ».

- ACCEPTER LE DÉFI -

Tsapa lève sa canne comme si elle lançait des éclairs.

TSAPA

« Le concours commence ! Vous, contre moi, Tsapa le Magnifique ! »



BAST

« On gagne quoi ? »

TSAPA

« Beaucoup d'argent. Et un secret. Un secret incroyable. Un secret ancestral... »

Pour jouer, suivez simplement les étapes de l'« ÉVÉNEMENT 3 » à la page suivante.

DÉFI À LA PAGE SUIVANTE

EVENEMENT 3

CONCOURS DE PÊCHE

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez (en revenant à l'étape 1) tant que vous possédez une canne à pêche.

Un seul héros à la fois peut participer au concours, mais les héros peuvent s'échanger leurs «Items Fiche» à tout moment.

ÉTAPE 1 Préparation

- Payez 1G.
- Placez le marqueur de DP sur 10 (représente le temps).
- Sur l'illustration de la page suivante, placez un jeton (petits aimants « punaise ») sur chaque poisson.

ÉTAPE 2 Choisir un appât

- Choisissez un seul appât (dépensez-le si c'est un item fiche)

Si besoin, vous pouvez acheter des champis, viande ou graines à Tsapa au prix indiqué sur votre fiche héros.

	Aucun bonus (cet appât est gratuit et vous en avez à l'infini)
	Bonus +2 contre tous les poissons
	Bonus +4 contre les gros poissons de 8 ou plus (uniquement les gros)
	Lancez 1D6 supplémentaire contre tous les poissons
	Uniquement contre les gros poissons de 8 ou plus , lancez 1D6 supplémentaire et ajoutez +3

ÉTAPE 3 Lancer

- Lancez 1D6 et ajoutez le bonus de l'appât s'il y en a.

ÉTAPE 4 Récupérer le poisson

Récupérez un seul jeton Poisson (parmi les jetons restants) dont la valeur est inférieure ou égale à votre résultat.

Attention, les bonus de viande  et de pierre  ne peuvent être appliqués qu'aux gros poissons de **8 ou plus**.

ÉTAPE 5 Faire passer le temps/Continuer à pêcher



Lancez 1D6 et retirez ce nombre de points aux DP.

- Si les DP tombent à 0, passez immédiatement à l'étape 6.
- Sinon, vous pouvez abandonner, ou continuer en rejouant les étapes 2 à 5 autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à épuisement du temps (DP = 0).

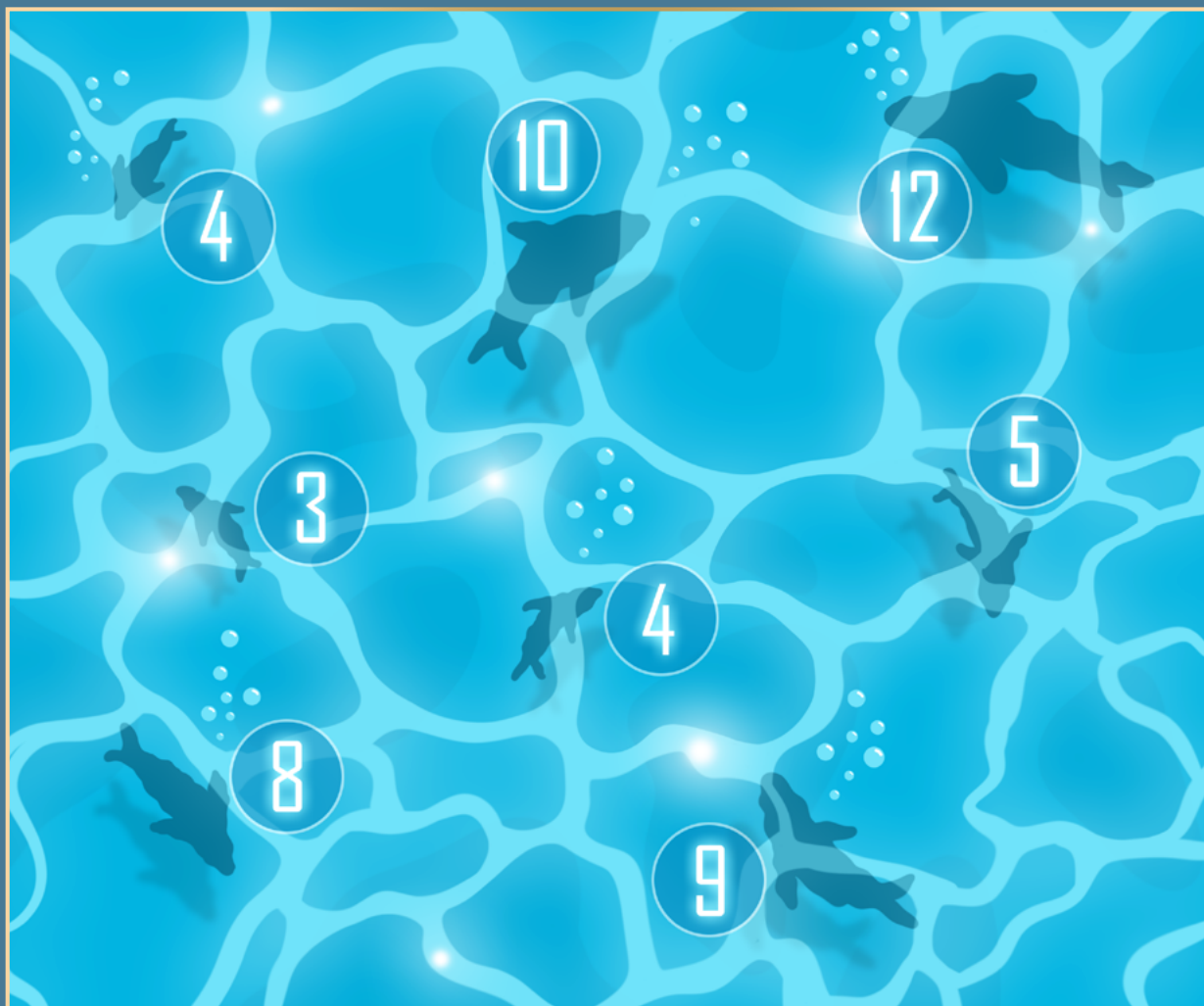
ÉTAPE 6 Résultat final

Le temps est écoulé.

Additionnez les valeurs de tous vos poissons pêchés, puis lancez 1D6 pour déterminer le score de Tsapa :

- 1 : Tsapa fait 12 points
- 2 : Tsapa fait 15 points
- 3 : Tsapa fait 25 points
- 4 : Tsapa fait 31 points
- 5 : Tsapa fait 34 points
- 6 : Tsapa fait 36 points

Si votre score est supérieur à celui de Tsapa, allez à l'« **ÉVÉNEMENT 4** ».
Si c'est inférieur ou égal, vous avez perdu. Vous pouvez rejouer quand vous voulez (en revenant à l'étape 1) **tant que vous n'avez pas gagné**.



🔒⁴ EVENEMENT 4 🔒⁴

TSAPA

« Ahahahah ! Vous aviez besoin d'un petit boost et moi, Tsapa le Magnifique, je vous l'ai servi sur un plateau en or ! Mais ne me remerciez pas, surtout pas ! »

Il vous tend alors une bourse bien remplie d'un geste théâtral.

TSAPA

« Voilà votre or. Et retenez bien ceci : parfois, dans la vie, un maître laisse volontairement gagner un élève. C'est pédagogique. Mouahahahah ! »



EDEL

« Et le secret ancestral ? »

TSAPA

« Ah oui ! Le secret ! Attention, c'est énorme. »

Vous recevez 30G

*Si vous souhaitez connaître le secret, allez à l'« **ÉVÉNEMENT 5** ».*

🔒⁵ EVENEMENT 5 🔒⁵

*Comme un comédien de théâtre, Tsapa s'installe. Soudain, son visage s'assombrit.
Son regard se détourne un instant, attiré par quelque chose au fond du lac.
Sa voix semble porter un lourd fardeau.*

TSAPA

*On dit que ce lac reflète le ciel mieux que n'importe quel autre.
Mais peu savent pourquoi.
Jadis, le prince des ombres jalousait le ciel.
Sa clarté, sa vérité, sa simplicité, tout cela lui était insupportable.
Sachant qu'il serait impossible de le conquérir, il choisit alors de l'imiter.
Il fit du lac Maho un passage vers ce monde trompeur où l'eau reflète le ciel et vous aspire dans son mensonge.
Entre ces deux mondes vivait une sirène.
Sa voix était d'une beauté venant d'un autre monde !
Elle chantait la vérité profonde, un chant qui révélait ce qui est et non ce qui plaît.
Un chant d'une simplicité déconcertante mais sublime, contrecarrant tout mensonge.
De toute évidence, le monde des ténèbres ne pouvait tolérer cela.
Alors ils lui volèrent sa voix, pour la faire taire...*



EDEL

« Ce n'est pas une simple légende pour vous, n'est-ce pas ? »



BAST

« Ede ! Doucement. »

Le pêcheur légendaire lance un caillou dans l'eau. Les cercles s'agrandissent, et son regard devient pâle.

TSAPA

*Ma fille avait 10 ans... Trop curieuse. Elle aimait ce lac.
Elle disait qu'il était plus beau que le ciel lui-même.
Ce jour-là, elle m'a appelé :
"Papa, regarde ! Le ciel dans l'eau est plus clair que celui d'en haut !"
Et c'était vrai... Dans le lac, le ciel était lumineux, paisible, alors qu'au-dessus de nous, les nuages étaient noirs et menaçants.*

Il serre les poings en revivant la scène.

TSAPA

*Elle s'est penchée pour regarder son reflet.
Mais le reflet qui lui a souri n'était pas le sien.
C'était elle, oui, mais plus grande, plus parfaite.*

Sa voix tremble.

TSAPA

*Puis elle a dit : "Je reviens Papa."
Elle a avancé d'un pas...
Et elle n'est jamais revenue.*

Il ravale un sanglot.

TSAPA

Si la sirène n'avait pas perdu sa voix, elle l'aurait prévenue. Elle aurait brisé le mensonge du lac...

Il essuie les larmes qui mouillent ses joues

TSAPA

*La légende dit qu'un jour viendront ceux qui sauront rendre sa voix à la sirène.
Alors quand la sirène chantera de nouveau, les vérités remonteront et les ténèbres s'éclipseront.*

Un sourire las se dessine sur son visage.

TSAPA

*Peut-être que ce jour n'est pas si lointain...
Mais pourquoi je vous raconte ça ?
Ah oui... vous m'avez battu à la pêche.*



FOND DU LAC



- CINÉMATIQUE -

Vous plongez dans le lac Maho.

Une lueur traverse le talisman, puis s'étire autour de vous jusqu'à former une bulle transparente qui vous enveloppe, absorbant la pression et stabilisant votre respiration.

Au-dessus, la surface se referme comme un œil.

La lumière s'éteint avec elle.

Vous descendez dans le noir, longtemps, sans repère.

La profondeur semble s'étirer bien au-delà de ce qu'elle devrait être.

Puis, peu à peu, le fond se dessine.

Un espace ouvert se révèle, structuré par des formations rocheuses et des passages étroits.

Le silence y est total, immobile.

Un autre monde...



CABANE DE PADLIJANE



- CINÉMATIQUE -

Vous entrez dans la cabane de Padlijane.

Un chat violet s'approche, inspecte vos bottes du bout de la truffe puis soudainement, vous tourne autour comme une toupie frénétique.



BAST

« Hé ! On se calme ! »

*Un frisson vous parcourt l'épiderme avant de laisser s'échapper une poussière lumineuse.
Les sporules.*

*D'abord quelques grains... puis des dizaines... puis des milliers.
Elles s'élèvent en un mouvement fluide et organique avant de se mettre à tourbillonner autour de vous.*



BAST

« Wow, wow, wow ! J'ai rien demandé ! »

*Les particules bleues s'assemblent, palpitent doucement.
Edel les observe, fascinée, puis les effleure du bout des doigts.*



EDEL

« C'est... agréable. »

Padlijane s'avance, les yeux plissés.

PADLIJANE

« Impossible... fascinant... »

*Elle passe sa main à travers la nuée.
Les sporules se regroupent et se laissent examiner comme un essaim discipliné.*

PADLIJANE

« Elles ne sont pas contaminées. Aucune. Pas une seule. »



EDEL

« C'est rare ? »

PADLIJANE

« Rare ? Ici, c'est impossible ! Toutes les sporules de cette région sont corrompues. C'est ce qui rend les créatures aussi agressives. »

*Elle tend la paume.
Les particules se rassemblent en un petit vortex calme.*

PADLIJANE

« Mais les vôtres sont pures... »

Edel, soudain plus sèche qu'à l'accoutumée :



EDEL

« Ça suffit. Rendez-les-nous ! »

*Padlijane abaisse sa main et les sporules retombent doucement, comme une poussière légère, avant de fondre à nouveau sur votre peau..
Elle reste immobile, troublée, presque tremblante.*

PADLIJANE

« Comment... comment est-ce possible ? Ici, tout devrait vous contaminer. »

Elle lève les yeux vers vous, sincèrement déstabilisée.

PADLIJANE

« Vous deux... qu'est-ce qui vous protège ? »

- EN SAVOIR PLUS SUR LES SPORULES -

*Padlijane s'assied lentement.
Le chat grimpe sur son épaule et vous observe, les yeux mi-clos.*

PADLIJANE

« Les sporules sont partout. Dans le monde visible comme dans l'invisible. Certaines sporules se montrent quand elles sont agitées. »

Elle tend la main, comme pour saisir du vide.

PADLIJANE

« Mais la plupart restent invisibles. La vie n'est qu'un arrangement particulier de cette poussière. La magie aussi. »



Elle laisse un silence s'installer avant de reprendre :

PADLIJANE

« Et c'est pour ça que la contamination est si grave. La corruption des sporules n'est pas apparue seule. Quelqu'un a manipulé les fondations mêmes du monde. Quelqu'un capable d'altérer cette poussière qui compose la vie. »



EDEL

« Muoh, le mage noir... »

PADLIJANE

*« Oui. Sa volonté s'est mêlée aux sporules.
Voilà pourquoi personne ne peut en absorber autant sans en être souillé.
Et pourtant, vous y échappez. C'est un mystère... »*

Pensive, elle retourne derrière son comptoir.



ARBRE YOYO



- CINÉMATIQUE -

ARBRE YOYO

(Chantant affreusement faux) « Laaa vie est une foooliiiiiee !
Of Tree-ness, BABYYY ! Je suis un ARBREEEUUHH, YOYOooooo ! »

Il vous voit et se fige net.

ARBRE YOYO

« BONJOUR. JE NE DANSAIS PAS. »



EDEL

« Bien sûr... »

ARBRE YOYO

(Panique totale) « C'était... euh... du vent musical !
OUI. Le vent faisait ça. JE SUIS UN ARBRE... je ne danse pas !... »

Une goutte de sueur glisse sur son écorce.



BAST

« Non mais si, tu dansais. On a tout vu. »

L'arbre reste silencieux.

Il prend une pose figée, solennelle, très "Esprit ancestral de la forêt", comme s'il méditait depuis mille ans.

Silence gênant...

*Si vous souhaitez questionner l'arbre sur le monde de Lanoth, allez à l' « **ÉVÉNEMENT 6** » à la page suivante.*



🔒⁶ EVENEMENT 6 🔒⁶



EDEL

« Tu dois en savoir long sur le royaume de Lanoth, n'est-ce pas ? »

ARBRE YOYO

« Évidemment ! Je vis ici depuis plus de mille ans.
Mais avant tout, je veux préciser une chose.
Ce que vous avez vu tout à l'heure, ce n'était PAS une danse.
C'était un rituel.
Un rituel d'équilibrage de branches. Très sérieux. Très ancien. »



EDEL

« Bien sûr, mais c'est pas ma questi... »

ARBRE YOYO

« Je sais ! Je sais ! Mais je préfère clarifier ! Je sens vos pensées !
Vous vous dites : "OH NON, un arbre bizarre qui danse tout seul..." »



BAST

« Non, vraiment, on... »

ARBRE YOYO

(De plus en plus nerveux) : « Eh bien NON ! J'apprécie la musique !
J'ai le droit ?!!! »

Ses branches commencent à trembler de frustration.

ARBRE YOYO

« Il faut laisser les gens vivre leur passion ! Parce que OUI, j'aime chanter !
Et OUI, j'aime bouger mes branches en rythme ! Et alors ? OÙ EST LE MAL ?
Pourquoi tout le monde juge toujours ?! »



EDEL

« On est d'accord, pardon de vous avoir dérangé.
Allez Bast, laisse tomber, il ne nous écoute pas. »

Les héros commencent à s'éloigner.

ARBRE YOYO

(D'une petite voix) : « Ono ne me jugeait pas, lui. »



EDEL

« Pardon ? »

ARBRE YOYO

« Ono. Il venait souvent me jouer de la musique.
C'est grâce à lui que j'ai découvert le "Tree-ness Groove". »

Il se dandine malgré lui, très légèrement.

ARBRE YOYO

« Un vrai maître. Il savait écouter. Il vous jette un regard de côté.
Pas comme... »
« Alors je lui ai offert un don précieux...
Celui qui berce et apaise les êtres de la nature. »



口笛の神殿

TEMPLE SIFFLANT



- CINÉMATIQUE -

Le temple vous accueille dans un silence sacré.

Des prêtres murmurent des prières sans lever la tête.

Au fond, les deux statues d'anges encadrant l'autel finissent par attirer votre regard. Leurs visages, parfaitement neutres à votre arrivée, semblent soudain empreints d'une tristesse inexplicable.



EDEL

« Bast, tu l'as vu aussi ? »



BAST

« Oui. Elles n'avaient pas cette expression. »

Au fond, un prêtre en prière relève lentement la tête, intrigué.

- PARLER AU PRÊTRE -

ALARIC

Vous avez vu ou entendu quelque chose ?

*Edel hésite, puis jette un coup d'œil aux anges, figés dans leur tristesse.
Une douleur muette la traverse.*



EDEL

« Elles nous regardent avec tristesse. Comme si notre présence leur pesait. »

*Le prêtre observe Edel un long moment, sans jugement.
Puis son expression s'adoucit.*

ALARIC

« Voilà une interprétation inattendue. La peur du jugement parle plus fort que la douceur d'une confiance. »



EDEL

« Vous croyez que je me trompe ? »

ALARIC

« Si elle vous montre sa peine, c'est parce qu'elle vous perçoit comme une âme capable d'en porter un fragment. C'est un signe de confiance. »

Si vous souhaitez en savoir plus, à l' « ÉVÉNEMENT 7 ».

ÉVÉNEMENT 7



BAST

« Pourquoi elles sont tristes ? »

Alaric ferme un instant les yeux, comme frappé par la simplicité de la question.

ALARIC

« Il suffit de regarder le monde autour pour comprendre. Le chaos qui s'annonce n'est pas une surprise. »



EDEL

« Le mage noir est bel et bien de retour c'est ça ? »

ALARIC

« Muoh ? La plupart des hommes ne cherchent pas à comprendre le monde, si ce n'est pour en tirer profit. Ils veulent le plier à leurs désirs, à leur peur, à leur confort, à leur besoin d'être rassurés. La magie elle-même est née de ce besoin de maîtriser ce qui nous échappe. Muoh n'est que l'ombre agrandie de cela. »



BAST

« Donc Muoh, c'est juste nous en pire ? »

Alaric esquisse un sourire amer.

**ALARIC**

« En pire ?! Non. Disons en plus grand. Plus fort.
Et surtout en plus cohérent.
Il a simplement poussé cette logique jusqu'au bout.
Il a été vaincu il y a cent cinquante ans, mais il reviendra sous une forme ou une autre, tant que cette logique existera. »

Il se tourne vers les statues.

ALARIC

« Jadis, les hommes se savaient fragiles. Cette humilité les protégeait plus que n'importe quelle magie.
Ils venaient déposer ici leurs peines, leurs rêves, leurs manques... »
« Mais la puissance de la magie les a enivrés.
Ils se croient désormais complets, autonomes... »

Il observe les anges figés dans leur tristesse.

Si vous souhaitez en savoir plus, à l' « ÉVÉNEMENT 8 ».

EVENEMENT 8

**BAST**

« D'accord mais... Muoh, il voulait quoi au juste ? »

Alaric baisse légèrement la voix.

ALARIC

« Très peu de gens le savent, mais Muoh n'était pas destiné à agir seul.
Muoh... avait une sœur... »

Un silence tombe.

Bast et Edel s'échangent un regard stupéfait.

**BAST**

« Une sœur ?!!! »

ALARIC

« Oui. Ils étaient faits pour être les gardiens du lien entre le monde d'en haut et celui d'en bas.
Un rôle partagé, un équilibre parfait.
Mais sa sœur a disparu avant même que leur mission ne commence. »



EDEL

« Alors sa chute vient de là ? »

Alaric hoche lentement la tête.

ALARIC

« Certains disent qu'elle est morte, d'autres qu'elle a refusé ce pouvoir. Quelle que soit la vérité, Muoh s'est retrouvé seul. Isolé avec un pouvoir qu'aucune âme seule n'aurait dû porter.

Son regard devient plus grave.

ALARIC

« C'est à ce moment-là que Gonos s'est rapproché de Muoh. Un nécromancien puissant mais sans nuance, obsédé par la mort et le pouvoir. Et... Inarisis... »

Un frisson traverse Alaric.

ALARIC

« Inarisis n'était pas ce qu'il prétendait être. Il se présentait comme un guide, une divinité mineure, un serviteur loyal. Mais derrière ce masque se cachait un démon de haut rang, lié au prince des ombres. »

Bast déglutit.



BAST

« Gonos et Inarisis servaient Muoh ? »

ALARIC

« Ils se servaient de lui. Gonos et Inarisis cherchaient à modeler Muoh de l'intérieur pour en faire l'incarnation ultime du mal, un vecteur parfait pour leur véritable maître. »

Alaric observe un moment les anges avant de conclure :

ALARIC

« Muoh n'était qu'un homme écarté de son chemin, comme tous ceux qui finissent par glisser vers le mal. Mais plus la chute part de haut, plus ses conséquences sont dévastatrices... »



CHÂTEAU DE LÉONIE 城



- CINÉMATIQUE -

*Dès que vous franchissez la porte fortifiée, l'atmosphère vous frappe.
Bannières neuves, armes d'apparat, voyageurs en armure étincelante...
Toute la ville semble préparer un événement de grande importance.
Alors que vous avancez au milieu de la foule, une femme splendide s'approche de vous.*

HÔTESSE

« Bonjour, beau voyageur...
Votre prestance ferait tourner bien des têtes au Casino Royal.
Si vous voulez tenter votre chance, je serais ravie de vous y guider. »

Bast rougit comme un gamin.



EDEL

« Merci, mais mon frère n'a pas besoin d'être guidé. »

L'hôtesse sourit, amusée.

HÔTESSE

« Oh... je vois ça. Rassurez-vous, je n'enlève personne.
Sauf s'il me demande très gentiment. »

Elle lui lance un dernier clin d'œil.

HÔTESSE

« À bientôt, charmant voyageur. »

*Elle s'éloigne en ondulant, laissant derrière elle un petit nuage de parfum sucré.
Bast reste figé.*



EDEL

« PFFF ! »



BAST

« Elle était plutôt charmante... »

Edel se retourne d'un coup, outrée.



EDEL

« Charmante ? Bast...t'as vue son attitude ? T'as senti son parfum ?
C'était beaucoup trop agressif !
On aurait dit du sirop de fraise concentré ! »



BAST

« Ecoute Ede... tu peux pas dire que ça sentait mauvais. Ça sentait vraiment bon. »

Edel soupire avec théâtralité, la main sur le front comme une héroïne blessée dans sa dignité.



EDEL

« Alors, Bast... écoute-moi bien.
Les parfums comme ça, c'est fait exprès pour semer la confusion chez les gens
comme toi. C'est étudié. C'est scientifique. C'est presque de la magie ! »



BAST

« Les gens comment ? C'est pas très grave, Ede... arrête de t'énerv... »

Edel, horrifiée :



EDEL

« SI, BAST ! C'EST GRAVE ! ET JE SUIS PAS ÉNERVÉE ! JE T'INFORME ! »

Edel inspire longuement, ferme les yeux et reprend une posture impeccable.



EDEL

« J'ai seulement réagi en tant que sœur responsable. Avançons... Tiens, regarde
Bast. Une pancarte là-bas. Allons la lire. »

- PANCARTE -

Vous découvrez une pancarte avec les inscriptions suivantes :

« Valeureux combattant,
Par décret royal, le Grand Tournoi de l'Aube s'ouvre en ce jour sur la Colline des Brumes »



- CASINO ROYAL -

*Le Casino Royal vous accueille dans un éclat de couleurs.
Les machines à sous scintillent comme des coffres au trésor impatients d'être ouverts.
Tout vous amène à penser que sans doute, la prochaine bonne combinaison sera pour vous.*

Pour jouer, suivez simplement ces étapes :

ÉTAPE 1 Insérez 1G

Dépensez 1G.

ÉTAPE 2 Lancez les dés

*Lancez **2D6** classiques et **1 dé de combat**.
(Ne modifiez pas ces dés pour l'instant.)*

ÉTAPE 3 Dé de relance

*Sans toucher à ces dés, lancez un second **dé de combat**.
C'est le dé de relance.*

- Si ce dé affiche un Super Critique :

Vous avez droit à une relance unique.

*Cette relance vous permet soit de relancer **un seul** des trois dés (de l'étape 1),
soit de relancer les trois dés en même temps (Vous pouvez consulter le tableau des gains à la page
suivante pour voir quels résultats méritent d'être relancés).*

***Une fois cette relance effectuée, reportez-vous immédiatement au tableau des gains à la page
suivante.***

- Sur tout autre résultat :

Reportez-vous directement au tableau des gains à la page suivante.

**Après avoir consulté le tableau des gains et reçu, le cas échéant, vos récompenses, vous pouvez
quitter ou revenir à l'étape 1.**

TABLE DES GAINS			
FORTUNE DES AVENTURIERS			
			5G
			10G
			15G
			20G
			30G
 JACKPOT! ALLEZ À L'ÉVÈNEMENT 9			

Après avoir consulté le tableau et reçu, le cas échéant, vos récompenses, vous pouvez quitter ou revenir à l'étape 1.



EVENEMENT 9

7...7...le troisième 7 se verrouille dans un cliquetis parfait.

*Des confettis dorés jaillissent dans un souffle, projetés depuis des trappes dissimulées dans les murs.
Des trompes résonnent dans la salle, accompagnées des tambours du casino.
Dans un dernier cliquetis, la machine s'ouvre, révélant un compartiment rempli de jetons étincelants.*

Un homme moustachu, en veste brodée et chapeau haut de forme, monte sur une petite estrade. Il brandit un bâton doré, le frappe au sol, et s'écrie :

SYLV7777

*« Mesdames et messieurs, le Casino Royal a l'immense honneur d'annoncer...
UN JACKPOT 777 !*

*Des assistants allument des torches supplémentaires pour marquer l'événement.
Sous les applaudissements, vous voilà entrés dans la légende du Casino Royal.*

Vous recevez 77G (à partager)

Dans votre carnet de notes (si vous en avez un), notez le titre « LÉGENDE DU CASINO ROYAL ».

Notez un bonus de 5 points à votre score dans votre carnet de notes (si vous en avez un).

ユテイトの洞窟 GROTTE DE JUDITH

- CINÉMATIQUE -

Vous entrez dans la grotte.

*L'air y est immédiatement plus froid. Humide, stagnant.
Le silence est quasi total. Seulement troublé par quelques gouttes tombant de la roche, lentes...
irrégulières.*

*Soudain, un claquement sec résonne dans la grotte. Puis un autre. Puis un troisième, décalé, comme
si quelque chose essayait de marcher.*

Vous vous figez.

Le son se répète. Désordonné...

Edel plisse légèrement les yeux, concentrée.



EDEL

« Bast... reste sur tes gardes.
Et regarde où tu mets les pieds. »

*Bast acquiesce, tous ses sens en éveil.
Sa main se pose lentement sur son arme.*

*Un nouveau claquement résonne.
Plus proche.*



カステラのピラミッド PYRAMIDE DE KASTERA



- CINÉMATIQUE -

Vous vous tenez au pied de la pyramide. Elle est immense. Silencieuse. Écrasante.

Bast ne dit rien.

Edel jette un coup d'œil vers lui. Il a déjà commencé à monter.

Edel le rejoint.



EDEL

« Qu'est ce que t'as ? »

Bast fixe les marches. Son regard est ailleurs.



BAST

« Je sais pas...J'ai une drôle de sensation. »

Il pose la main contre la pierre et la retire presque aussitôt comme si elle était trop froide.



BAST

« C'est... comme si j'étais déjà venu. »

Un silence. Edel l'observe plus sérieusement.



EDEL

« Un rêve ? »

Il secoue la tête agacé.



BAST

« C'est pas clair. »

Il regarde vers le sommet.



BAST

« Mais ça me...ça me donne envie de tout casser. »

Son souffle se fait plus court. Ses poings se serrent.



EDEL

« Bast ? »



BAST

« J'aime pas cet endroit. »

Edel le fixe. Elle regarde la pierre à son tour. Ses doigts effleurent une marche.



EDEL

« ...Moi non plus. »

*Ils arrivent en haut. La porte est là.
Bast la regarde et sans comprendre pourquoi...Son cœur accélère.*

- DISCUTER ENTRE VOUS -



BAST

« ...Tu te souviens toi de nos parents ? »

*Edel ne répond pas tout de suite.
La question tombe comme un coup qu'elle n'attendait pas.*



EDEL

« Pas vraiment... On avait trois ans quand ils sont partis... »

Bast fixe les marches.



BAST

« Moi non plus. »



EDEL

« Mais je me souviens... J'étais sur ses genoux, près du feu. Il me tenait comme si... j'allais disparaître. »



BAST

« Moi j'me rappelle qu'ils nous ont fait boire un truc... j'avais pas... mais ils insistaient. Le goût était horrible. »

Un silence.



BAST

« Ils sont morts pour nous. »

Edel ne bouge pas.



BAST

« Ils se sont battus. Ils ont tenu. On était là à croire à un simple accident »



EDEL

« Herman voulait nous protéger. On n'était pas prêts. »



BAST

« Tch... Ouais bien sûr. »

Silence.



EDEL

« Allez Bast ! Il faut qu'on trouve un moyen d'entrer dans cette pyramide ! »





TOMBEAU MAUDIT



- CINÉMATIQUE -

Vous entrez dans la pyramide. Des symboles anciens tapissent les murs, répétés encore et encore. À mesure que vous avancez, certains se modifient. Comme si le lieu s'adaptait à votre présence.



EDEL

« Bast ? Ça va ? »

Il reprend son souffle, comme si de rien n'était.



BAST

« ...Ouais. Ça m'le fait de temps en temps. »

Le regard d'Edel se perd brièvement.



EDEL

« ...Moi aussi. Ça va passer. »

Après une victoire contre une rencontre contenant une « Énigme : Symbole », vous pourrez lire le paragraphe suivant.

Après une victoire contre une rencontre contenant une « Énigme : Symbole »

- SOUVENIRS SCELLÉS -

*Les symboles s'alignent sur le mur.
Un déclic résonne, et une lumière apparaît.
Elle grandit lentement, jusqu'à prendre la forme de deux silhouettes familières.
Vos parents.
Ils parlent entre eux, comme si vous n'étiez pas là.
Le père tient une fiole, la main légèrement tremblante.*

MÈRE

« On ne peut pas prévoir les conséquences... »

PÈRE

« On n'a pas le choix. »

Un silence pesant. Puis, soudain, la scène vacille.

PÈRE

« C'est pour les sau... »

Sa voix se brise.

L'image entière se fissure, comme du verre.

La lumière disparaît.



TENTE



- CINÉMATIQUE -



Une grande tente est dressée au bord du chemin.

Un feu de camp crépite doucement à l'entrée.

Un homme se tient près des flammes, accompagné d'un dragon massif, étonnamment calme et docile.



BAST

« ...Attends. C'est normal ça ? »

Le dragon tourne légèrement la tête, les fixe un instant, puis se détourne, indifférent.



EDEL

« Les dragons sont des créatures agressives... mais pas stupides. Ils sont capables de s'adapter... quand ça les arrange. »

- ENTRER DANS LA TENTE -

Vous entrez dans la tente.

Des tissus colorés pendent au plafond, ornés de symboles mystérieux.

Au fond, une femme à l'allure bohème vous observe, assise parmi des talismans et des fioles poussiéreuses.

EMI

« Vous comptez monter vers le nord ? Mauvaise idée. »



BAST

« On a signé pour les mauvaises idées. »

EMI

« Si l'enfer avait une porte... ce serait là-bas. La grotte Borolo. »



EDEL

« Que voulez-vous dire ? »

EMI

« C'est un endroit qui attire ceux qui laissent leurs pensées aller trop loin. Des rituels malsains, des choses qu'on ne fait pas ailleurs. Là-bas... ça marche mieux. »

Elle relève lentement les yeux vers vous.

EMI

« Mais personne n'a jamais cherché à atteindre le fond, car même les plus dérangés savent qu'ils n'en sortiraient pas gagnants. »

Si vous souhaitez en savoir plus, à l' « ÉVÉNEMENT 10 ».

10 **ÉVÉNEMENT 10** 10



EDEL

« Qu'est-ce qu'il y a au fond ? »

EMI

« Un dragon nommé Cer-Khan. »



BAST

« Sérieusement ? »

Il hausse les épaules.



BAST

« On a déjà tué des dragons. Et pire que ça d'ailleurs... »

Edel esquisse une grimace.



EDEL

« Ce n'est peut-être pas la même chose Bast... »

Emi le fixe, clairement agacée.

EMI

« Non...Ce n'est pas la même chose. »

Elle se tait un instant, puis reprend :

EMI

« On raconte que cette grotte existait avant même que les hommes aient des mots pour désigner le mal. Ses brasiers obscurs appellent ceux qui portent en eux des pensées qu'ils n'oseraient jamais exposer à la lumière.

Ils viennent. Ils sont toujours venus.

Ce qu'ils font là-dedans, ce qu'ils y murmurent, ce qu'ils y commettent, ce qu'ils y abandonnent ne disparaît pas. Jamais. Tout s'accumule. Siècle après siècle, acte après acte, la roche boit. Et lentement, quelque chose a commencé à se former dans ce silence saturé de cruauté.

Une présence d'abord, puis une conscience. La somme de tout ce que l'humanité a voulu cacher à elle-même. Sa malice la plus froide, ses instincts les plus anciens, ses sourires de nuit.

Elle n'avait pas de forme, mais elle attendait patiemment.

Puis quelqu'un entra dans la grotte pour lui en donner une, avant de la baptiser : Cer-Khan.

Personne ne sait ce qu'il obtint en échange. Et je préfère ne pas le savoir... »



ボロロの洞窟 GROTTE DE BOROLO



- CINÉMATIQUE -



*Vous entrez dans la grotte de Borolo.
L'air âcre et irritant est chargé d'une odeur de roche brûlée, comme si la pierre brûlait de l'intérieur.
Le sol est fissuré de toute part.
Des veines de lumière rouge y serpentent, pulsant lentement, de manière hypnotique.
Une sensation étrange vous envahit.
Le lieu est chargé de quelque chose...
comme des échos d'actes, de gestes, de choses qu'on ne nomme pas.
Une empreinte tenace, dérangeante... et pourtant impossible à ignorer.
Votre regard s'attarde un instant.
Puis, sans un mot... vous avancez.*



力 RUINES DE KARAAGE 遺跡



- CINÉMATIQUE -

À mesure que vous avancez, la forêt hantée semble se refermer lentement autour de vous.
Le silence oppressant est parfois brisé par des sons lointains impossibles à identifier.
Puis, soudainement, la forêt s'ouvre sur d'anciennes ruines.
Les vestiges de Karaage reposent au milieu des arbres.
Au milieu des décombres, une épée plantée dans la pierre diffuse une douce lumière pâle.



BAST

« Toi qui sais tout sur tout... c'est quoi cet endroit ? »

Edel observe les vestiges, dubitative.



EDEL

« J'en sais rien... mais ça ressemble aux descriptions d'un ancien peuple d'hommes-cerfs. »



BAST

« Des hommes-cerfs ? »



EDEL

« Oui.
On dit qu'il vivaient au cœur des grandes forêts et qu'ils fabriquaient des objets incroyables.
Des armes, des armures, des outils... mais pas comme les humains. »

★2 BOSS (RENCONTRE 02) ★2

Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★2

- SCÈNE SPÉCIALE -

*Bast s'apprête à cueillir la fleur.
Au même instant, une main glaciale se referme sur son épaule.*

GONOS

« Je t'ai trouvé... petit... »

*Bast hurle et bondit en arrière.
La silhouette encapuchonnée s'avance lentement.*

GONOS

« Oh... mes petits explorateurs... Ce n'est pas bien du tout ce que vous faites. »



BAST

« Beurk... c'est quoi ce cauchemar ? »

Gonos relève la tête. Son sourire fait craqueler la peau de son visage.

GONOS

« Dites-moi, petits héros... Vous êtes venus cueillir la vie éternelle ?
Vous voulez faire comme Gonos ? »



EDEL

« À te voir, c'est plutôt la mort éternelle... »

Bast dégage son arme et la pointe vers lui.



BAST

« Viens. Je t'attends. »

*Gonos incline lentement la tête, son sourire crispé sur le point de déchirer un peu plus son visage.
Ses cheveux gris s'agitent comme sous un souffle invisible.*

GONOS

« Mon pauvre garçon... Vous ne comprenez décidément rien à rien... »

Il ouvre un grimoire.

Une déflagration de puissance jaillit aussitôt, comme si une vague invisible vous percutait de plein fouet.

GONOS

« Approchez. Je vous promets... Que ce sera rapide. »

Combattez Gonos selon les règles indiquées sur la carte Quête.

Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez lire le paragraphe suivant.

Si le groupe est vaincu ou prend la fuite, n'oubliez pas de récupérer l'Item comme indiqué sur la carte de quête.

Au moment où vous vainquez Gonos

- SCÈNE SPÉCIALE -

Gonos chancelle, oscillant comme une marionnette dont les fils se déchirent.

GONOS

« Insolents... Misérables... »

Sa voix se tord, grince, se brise.

GONOS

« Vous tenez à peine debout... Je pourrais vous briser avec un souffle... »

Bast titube, appuyé sur son arme, le visage couvert de sang. Sa voix est rauque, brisée.



BAST

« Essaie pour voir... »

Le sourire déformé du nécromancien s'étire une dernière fois, avant de se figer dans un masque de haine.

Son corps se raidit, se contracte puis se fissure.

En quelques secondes, il se désagrège en une fine poussière sombre qui retombe au sol.

Bast laisse tomber son arme, à bout de forces.



BAST

« Ede... ça va ? »

Edel veut répondre, mais son corps cède.

Bast tend la main, juste assez pour amortir sa chute.

Sur le sol, à bout de souffle, Edel sourit :

**EDEL**

« Tu entends... ? C'est la grotte... »

Aussitôt, un souffle traverse la grotte. Les odeurs de moisissure, de mort et de stagnation s'effacent peu à peu, remplacées par un air clair et parfumé. Les parois ternes reprennent des couleurs, comme si elles se réveillaient après un long cauchemar. La fleur, intacte sur son socle de pierre, vous attend désormais.

Reportez-vous à la carte de quête pour vos récompenses.



★4 BOSS (RENCONTRE 04) ★4

Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★4

- SCÈNE SPÉCIALE -

INARISIS

« Vous avez mis du temps. »



BAST

« T'es qui, toi ?! »

INARISIS

(amusé) « ...Intéressant. »

Il se redresse légèrement sur son trône.

Ses yeux ne vous quittent pas. Ils vous dissèquent comme s'il observait une anomalie.

INARISIS

« Les sporules en vous... sont sans tache. »



BAST

« Ouais. On est peut-être juste meilleurs que toi. »

Un rire éclate. Brutal. Glacial.

INARISIS

« Meilleurs ? »

Il se lève lentement.

INARISIS

« Vous êtes simplement... malades. »



BAST

« C'est toi le malade. »

Un sourire cruel étire la gueule d'Inarisis.

INARISIS

« Votre corps lutte contre une maladie que vos parents vous ont injectée... en croyant vous sauver. »

Son regard s'aiguise.

INARISIS

« C'est elle qui purifie les sporules que vous assimilez... tout en vous tuant à petit feu. »

Un léger rire.

INARISIS

« Mais vous devriez me remercier... Je vous ai vengés. »

Edel se fige. Bast serre les dents. L'air autour de vous vibre.

INARISIS

« Mais moi... je peux vous guérir. »



EDEL

« Donc... c'était toi... »

Sa voix est vide. Un tremblement la traverse. Puis quelque chose cède. Son corps s'apaise. Ses yeux se verrouillent sur lui. Sans retour possible.



BAST

« Je vais... »

*Une aura sauvage explose autour de vous. Des arcs d'énergie lacèrent l'air.
Le sol se fissure sous vos pieds.*



BAST

« Te pulvériser. »

Inarisis sourit.

INARISIS

« Alors venez... et montrez-moi... jusqu'où votre corps peut encore lutter. »

*Combattez Inarisis selon les règles indiquées sur la carte Quête.
Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez lire le paragraphe suivant.*

Si le groupe est vaincu ou prend la fuite, n'oubliez pas de récupérer l'Item comme indiqué sur la carte de quête.

Au moment où vous vainquez Inarisis

- SCÈNE SPÉCIALE -

Inarisis lève les mains. Une pression monstrueuse s'abat sur vous, vous projetant violemment au sol. Le souffle arraché, le corps inerte, plus rien ne répond. Un sourire glacial de satisfaction se dessine sur le visage de votre adversaire.

INARISIS

« C'est ici que tout s'arrête... »

Le silence revient peu à peu lorsque, soudain, une lueur bleutée apparaît entre vous et votre adversaire. Elle grandit et prend forme, révélant une créature aux yeux dorés brûlant comme deux étoiles.

Inarisis se fige. Son regard durcit, sa voix perd de son assurance.

INARISIS

« Tch... Shara... qu'est-ce que tu fous là... »

La créature ne daigne pas répondre. Elle tend la main vers vous. Vos corps traversés par un courant invisible se redressent lentement. Une aura puissante et lumineuse vous entoure et vous commencez à avancer, presque malgré vous.

SHARA

« Ce n'est pas fini. Avancez... ensemble. »

La lumière se retire. La silhouette s'efface. Inarisis recule d'un pas sans même s'en rendre compte. Ses yeux passent de Bast à Edel, cherchant un moyen de reprendre le contrôle. Ses dents se serrent.

INARISIS

« Khhh... Ça ne changera rien. Vous avez déjà perdu ! »

Votre aura continue de croître, devenant aveuglante, puis soudain, vous disparaissez. Une traînée de lumière déchire l'espace et traverse Inarisis de part en part.

Inarisis reste figé. Ses yeux s'écarquillent lentement, comme s'il réalisait trop tard. Son corps se désaxe puis se fissure de l'intérieur jusqu'à se désintégrer entièrement.

Vous vous effondrez presque aussitôt. Un long silence s'installe.

Edel entrouvre légèrement les yeux.



EDEL

« ...On a gagné ? »

Bast, à bout de force, laisse échapper un rire incrédule.



BAST

« Ahah... On dirait bien... »

Reportez-vous à la carte de quête pour vos récompenses.

★5 BOSS (RENCONTRE 05) ★5

Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★5

- SCÈNE SPÉCIALE -

L'épée est là. Plantée dans un socle de pierre usé par le temps.



BAST

« C'est ça ? »



EDEL

« ... »

Vous vous approchez.

L'air devient plus froid, plus dense.

Une brume s'élève autour du socle, s'enroule, se condense... jusqu'à former une silhouette vacillante, couronnée.

ESPRIT

« Alors vous êtes venus jusqu'ici... Que comptez-vous faire ? »

Vous reculez d'un pas, les yeux écarquillés.



BAST

« Bah... la prendre. »

ESPRIT

« La prendre... oui... »

Il observe l'épée. Attend. Comme si quelque chose devait se produire.

Rien ne vient.

Ses yeux reviennent à vous.

ESPRIT

« Encore faut-il qu'elle vous soit destinée. »

Sa silhouette se stabilise.

ESPRIT

« Et ça... Je ne peux pas le deviner. »

Son regard devient tranchant. Il se redresse, prenant une posture de combat.

ESPRIT

« Je vais m'en assurer. »

Le combat commence.

*Combattez l'Esprit selon les règles indiquées sur la carte Quête.
Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez lire le paragraphe suivant.*

Au moment où vous vainquez l'Esprit
- SCÈNE SPÉCIALE -



Le combat atteint son paroxysme, mais le regard de l'Esprit n'est plus le même. Il vous observe intensément, comme s'il pesait chacun de vos choix.

Puis, soudain, il recule et ouvre sa garde. Une invitation claire et provocatrice.

*Vous enchaînez sans hésiter, en donnant tout ce qui vous reste.
Vos attaques se succèdent, toutes repoussées avec une précision parfaite... jusqu'à la dernière.*

Cette fois, le coup passe.

Sa forme se trouble, vacille, puis se stabilise à nouveau.

L'Esprit vous regarde longuement, puis abaisse son arme.

ESPRIT

« Voilà. »

Il hoche la tête.

ESPRIT

« C'est très bien... »

Reportez-vous à la carte de quête pour vos récompenses.

★7 BOSS (RENCONTRE 07) ★7

Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★7

- SCÈNE SPÉCIALE -

Vous avancez dans la grotte lorsque le sol éclate sous vos pieds. Une masse gigantesque traverse la roche et surgit devant vous dans une explosion de pierre et de poussière, vous projetant violemment en arrière.

*Le dragon se dresse.
Majestueux. Terrifiant.*

Des flammes jaillissent entre ses écailles, comme si son corps ne pouvait plus contenir ce qui brûle en lui. Il relève la tête, poussant un hurlement insoutenable.

Le choc vous percute de plein fouet et vous plaque au sol. Bast tombe à genoux, les dents serrées, incapable de reprendre son souffle. Incontrôlable, le corps d'Edel tremble et refuse de lui obéir..

*Le silence retombe d'un coup.
Le dragon vous regarde.
Soutenir ce regard est déjà un combat.
Edel serre les dents, se redresse, tremblante.*



EDEL

« ...On n'a pas le choix. »

Un sourire pathétique se dessine sur le visage de Bast. Il rassemble ce qui lui reste de force et se relève.



BAST

« Ahah...On dirait bien... »

*Le dragon hurle de nouveau.
La caverne tremble. L'onde vous frappe encore.
Cette fois, vous tenez...*

Le combat commence.

*Combattez Cer-Khan selon les règles indiquées sur la carte Quête.
Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez lire le paragraphe suivant.*

Si le groupe est vaincu ou prend la fuite, n'oubliez pas de récupérer l'Item comme indiqué sur la carte de quête.

Au moment où vous vainquez Cer-Khan.

- SCÈNE SPÉCIALE -

Le combat ravage la caverne. Des blocs s'effondrent, la roche cède par endroits sous la puissance des échanges.

Bast regarde Edel, se fige et rassemble ce qu'il lui reste de force.

Edel comprend.

Elle s'élance pour attirer l'attention du dragon. Cer-Khan se tourne vers elle dans un rugissement profond, ses flammes s'emballant brutalement.

Elle tient, esquive de justesse, puis tend la main.

Une première boule de feu frappe le dragon de plein fouet.

Puis une seconde, déviée vers le plafond.

La roche se brise.

Dans un fracas assourdissant, une partie de la voûte s'effondre, ensevelissant partiellement le dragon. Sa masse titanesque est immobilisée l'espace un instant.



EDEL

« Bast !! »

D'un bond, Bast s'élève dans les airs, porté par tout ce qu'il lui reste. Le temps se suspend un instant.

Soudain Bast plonge.

Son arme s'abat avec une violence absolue et transperce le crâne du dragon.

Un hurlement déchire la caverne.

Les flammes explosent, jaillissent dans toutes les directions. Le corps de Cer-Khan se tend, parcouru de fissures incandescentes qui s'ouvrent une à une le long de ses écailles.

Puis tout s'effondre.

Sa masse s'écrase au sol dans un dernier fracas, faisant trembler toute la caverne. Les flammes vacillent, puis s'éteignent peu à peu, réduites à quelques braises instables.

Le silence retombe lentement.

Reportez-vous à la carte de quête pour vos récompenses.



BOSS (RENCONTRE 09)



Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★ 9

- SCÈNE SPÉCIALE -



La colline est déjà remplie de combattants. Ils s'échauffent, s'observent et jaugent leurs adversaires.
Un accrochage attire soudain les regards.

COMBATTANT

« Désolé, j'avais pas... »

D'un geste brutal, un homme en armure massive saisit le visage du combattant, le broyant presque entre ses doigts.

Le guerrier se débat. En vain...



BAST

« EH ! T'es sérieux là ?! »

La brute lâche le combattant inconscient, qui s'effondre au sol.
Puis elle tourne la tête vers vous et commence à avancer.



BAST

« T'as un problème ou quoi ?! »

Aucune réponse. Il regarde Edel.

KENKA

« Une femme ? T'es venue te battre... ou t'attends que quelqu'un te choisisse à la fin ? »



EDEL

« Tu devrais te concentrer sur toi. T'en auras besoin... »

Soudain, une voix claire et puissante résonne.

REINE LÉONIE

« Bienvenue à vous tous ! »

Ses yeux balayent la foule.

REINE LÉONIE

« Vous connaissez la raison de votre présence ici. »

Des murmures parcourent la foule.

REINE LÉONIE

« Ce n'est plus une menace lointaine. Muoh est de retour... et je cherche des héros capables de lui tenir tête. »

Son regard s'arrête brièvement sur le guerrier brutal.

REINE LÉONIE

« La force seule ne tiendra pas face à lui. Je suis également venue jauger votre esprit. »

Un silence.

REINE LÉONIE

« Montrez-moi... Que le tournoi commence ! »

*Combattez les boss selon les règles indiquées sur la carte Quête.
Si vous parvenez à vaincre la phase 3 (Goludo), vous pouvez lire le paragraphe suivant.*

Au moment où vous vainquez Goludo

- SCÈNE SPÉCIALE -



*Goludo, votre dernier adversaire, s'effondre lourdement.
La colline suspend son souffle, avant que la foule n'éclate en cris et en acclamations.
La Reine Léonie s'avance, vous observe un instant puis se tourne vers les spectateurs.*

REINE LÉONIE

« Le tournoi a rendu son verdict sous vos yeux. Voici ceux que nous attendions.
Voici nos héros. »

Elle se tourne vers vous.

REINE LÉONIE

« Quelque chose vous a menés jusqu'ici... et ce n'est certainement pas un hasard.
Nous vous confions la suite... l'avenir de Lanoth... »

Son regard se fait plus grave.

REINE LÉONIE

« Ce qui approche... est déjà à nos portes. »

Le vent se lève doucement sur la colline.

Goludo se redresse difficilement, un genou au sol.

GOLUDO

« Je vous aurais bien accompagnés... »

Un léger sourire.

GOLUDO

« Mais je crois que vous irez plus loin sans moi. »

Reportez-vous à la carte de quête pour vos récompenses.



★ 11 BOSS (RENCONTRE 11) ★ 11

Avant le combat, lorsque vous révélez la carte rencontre ★ 11

- SCÈNE SPÉCIALE -

Bast se met en garde sans attendre. Son arme se lève, son corps tendu comme un arc.

MUOH

« C'est inutile. »

Le mot tombe sans élever la voix, comme une vérité que rien ne peut contredire.

MUOH

« Ma mission est accomplie. Le monde est désormais coupé des entités célestes. »

Bast fronce les sourcils, déstabilisé malgré lui.



BAST

« Quoi ? »

Edel, observe le mage noir, cherchant une faille, un doute, quelque chose qui trahirait un mensonge mais elle ne trouve rien.

MUOH

« J'ai rendu à l'humanité son indépendance. »

*Puis, lentement, le regard de Muoh glisse vers l'épée. L'épée de Calixe.
Un très léger sourire se dessine.*

MUOH

« Je vois... Vous pensiez m'enfermer là-dedans ? »

Bast resserre sa prise. Un pas en avant.



BAST

« Ouais. Apparemment c'est le seul moyen de t'arrêter. »

MUOH

« M'arrêter ? Qui vous a mis ça en tête ? »

Bast ne répond pas. Il serre les dents, incapable de formuler quelque chose de clair face à ce calme écrasant.

Muoh ne le lâche pas du regard.

MUOH

« Vous créerez simplement l'arme la plus destructrice qui n'ait jamais existé. »

**EDEL**

« Ça, c'est un autre problème. »

**BAST**

« Ouais. Et là, tout de suite... le problème, c'est toi. »

*Un silence... puis, l'aura de Muoh disparaît. Un calme irréal l'enveloppe, au point que vos propres battements de coeur deviennent trop bruyants.
Impossible d'anticiper, de lire ou même de savoir ce qu'il compte faire.*

*Instinctivement, vous adoptez votre posture de combat.
Mais face à vous il n'y a aucune ouverture, aucune tension, aucun signal.
Juste Muoh. Immobile et inatteignable.*

Le combat commence

*Combattez Muoh selon les règles indiquées sur la carte Quête.
Si vous parvenez à vaincre **Muoh Phase 2**, vous pouvez lire le paragraphe suivant.
Si le groupe est vaincu ou prend la fuite, n'oubliez pas de récupérer l'Item comme indiqué sur la carte de quête.*

Au moment où vous vainquez « Muoh Phase 2 »

- SCÈNE SPÉCIALE -

Le combat s'étire.

*Bast halète, essuie le sang sur son visage d'un revers de bras sans quitter Muoh des yeux.
Edel est immobile. Sa respiration est courte, mais son regard reste braqué sur son adversaire.
Muoh recule d'un pas.*

Son expression change. Pour la première fois... il devient sérieux.

MUOH

« Je comprends maintenant que Cer-Khan ait été vaincu...
Quel gâchis de devoir vous supprimer... »

*Quelque chose envahit la salle.
Une présence malsaine, lourde, s'insinue partout à la fois. L'air se distord, comme chauffé de l'intérieur.
Des ondes inquiétantes traversent l'espace et le sol se met à vibrer, puis les murs, de plus en plus violemment.
Muoh ne bouge plus. Son corps se déforme.
Des lignes sombres parcourent son corps. Ses membres se tordent avant de se reconstruire autrement.
Son visage se fissure, révélant quelque chose de plus vaste, de plus ancien, profondément inhumain.*

*Sa taille augmente. Ses proportions n'ont plus rien de cohérent.
Bast recule d'un pas.*



BAST

« ...C'est quoi ce truc... »

Muoh disparaît.

Un souffle derrière vous. Trop tard.

Il réapparaît, vous saisissez tous les deux et vous projette.

*Le mur explose à l'impact. La pierre vole en éclats et vos corps s'enfoncent brutalement dans la paroi.
Edel rouvre les yeux. Tout est flou, instable... elle reste figée, suspendue entre lâcher prise et continuer.*



EDEL

« Il n'a pas seulement gagné en puissance... sa vitesse a explosé elle aussi. »

Bast crache du sang.



BAST

« Ouais... Je ne l'ai même pas vu bouger. »

Vous vous dégagez du mur. Face à vous, Muoh.

Immobile.

Monstrueux.

Cette fois, il ne retient plus rien.

Combattez Muoh (phase 3).

Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez lire le paragraphe suivant.

Si le groupe est vaincu ou prend la fuite, n'oubliez pas de récupérer l'Item comme indiqué sur la carte de quête.

Au moment où vous vainquez « Muoh Phase 3 »

- SCÈNE SPÉCIALE -

Muoh recule pour la première fois. Un pas infime, mais c'est une faille. Vous comprenez que c'est le moment ou jamais.

Vos regards se croisent, lourds de fatigue, mais encore lucides. Il n'y a plus d'hésitation.



EDEL

« C'est maintenant. »

Muoh relève la tête. Son regard se durcit. Il a compris. Dans le même instant, il s'élance.

Vous aussi.

Les deux trajectoires se rencontrent dans un fracas sourd. Une onde de choc se propage, repousse l'air et fait trembler la pierre. Au cœur de cet instant, la lame trouve son chemin. Elle s'enfonce dans le flanc de Muoh, puis continue.

Le geste est parfait, sans rupture. La lame ressort, poursuit sa course et vient s'aligner avec le fourreau, aspirant Muoh dans son mouvement.

Le fourreau résiste. Il tremble, vibre, comme s'il luttait. L'énergie qui s'y concentre semble trop vaste pour être contenue.

Un souffle brutal traverse l'espace.

Le silence retombe.

Edel reste immobile, les yeux fixés sur le fourreau. Lentement, elle tend la main et le touche. Un frisson la parcourt aussitôt. Son expression s'alourdit d'une inquiétude nouvelle.

Ce que vous tenez entre les mains a sa propre volonté... et elle appelle déjà, doucement.

Edel détourne le regard du fourreau, comme pour s'en arracher.



EDEL

« Retournons voir la reine... »

Reportez-vous à la carte de quête pour vos récompenses.

ICÔNES

ITEMS FICHE (👛)



POTION DE SOIN

Le héros de votre choix peut soigner jusqu'à **15 HP**.



POTION DE TÉLÉPORTATION

Téléportez votre groupe (même si vous vous trouvez dans un donjon) sur une **case Lieu** de votre choix, **dont vous avez déjà révélé la mini-map**. Vous ne pouvez pas utiliser cet Item pendant un combat.



CHAMPI-FLASH

Permet de fuir automatiquement un combat.



GRAINE DE MANA

Le héros de votre choix peut soigner tous ses **MP**.



VIANDE

Le héros de votre choix peut soigner tous ses **SP**.



? Vous le découvrirez plus tard...

EFFETS DE COMBAT



POISON

Pour chaque icône Poison que vous subissez, augmentez le jeton Poison de **1** sur votre fiche Héros.



? Vous le découvrirez plus tard...



DÉGÂTS DIRECTS

Les attaques suivies de cette icône ne peuvent pas être réduites par l'armure ni par aucun autre moyen.



CAPACITÉ SPÉCIAL (BOSS)

Représente les capacités des boss.

à tous

ATAQUE DE ZONE

Si c'est une attaque, elle cible tous les membres du groupe adverse (ennemis ou héros).



NOMBRE DE JOUEURS

La valeur indiquée est multipliée par le nombre de héros. Les héros **KO** doivent être comptés.



PARADE MULTIPLE

Réduit les dégâts des attaques de **feu**, d'**eau** et **électriques**.



FATIGUE / FAIM

Pour chaque icône Fatigue que vous subissez, diminuez vos **SP** de **1**.



FUITE

La valeur **X** représente le nombre que vous devez **dépasser ou égaler** en lançant un **D6** lorsque vous tentez une fuite durant un combat.

MP-X

ABSORPTION DE MANA

Vous devez perdre le nombre de **MP** indiqué.



ACTION DE RÉACTION

Ne consomme pas votre **action de combat du tour**. Peut être effectuée au moment indiqué sur la carte.



ÉPUISEMENT

Suite à une attaque suivie de cette icône, lancez un **D6**. Si le résultat est **supérieur ou égal** à la valeur **X**, vous devez **épuiser** (retourner) l'un de vos **talents** de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de choisir un talent équipé.



BONUS DE DÉFENSE

Confère un bonus de défense égal à la valeur indiquée.

soin X

Lorsqu'un ennemi fait cela, il se soigne de la valeur indiquée. Les ennemis comme les héros, ne peuvent jamais dépasser leur maximum de HP grâce à un soin.

soin X à tous

Lorsqu'un ennemi fait cela, il soigne tous les ennemis présents qui ne sont pas KO (y compris soi-même) de la valeur indiquée. Les ennemis comme les héros, ne peuvent jamais dépasser leur maximum de HP grâce à un soin.



COUP VAMPIRIQUE

Lorsqu'un ennemi ou un héros effectue une attaque suivie de cette icône, il récupère un nombre de **HP** égal aux dégâts infligés à l'adversaire par cette attaque.



COUP VAMPIRIQUE SPÉCIAL

Lorsqu'un ennemi ou un héros effectue une attaque suivie de cette icône, il récupère un nombre de **HP** (indiqué à droite de l'icône) après son attaque.



PARALYSIE

Suite à une attaque suivie de cette icône, lancez un **D6**. Si le résultat est **supérieur ou égal** à la valeur **X**, le héros ou l'ennemi ciblé par l'attaque est **paralysé**. Un héros ou un ennemi paralysé doit passer son prochain tour de combat.