

Oathsworn chapitre 20 :
Traduction révisée par Johann Clément

THE LAST STAND

YOUR STORY BEGINS AT 7.1 ON PAGE 19

1.1

Un son semblable au tonnerre gronde au loin. La première vague d'attaques est presque sur vous. Et beaucoup d'autres vont suivre. Il y a de nombreux endroits à défendre et vous êtes le dernier rempart entre les créatures et Le Chant de Mort. Peu importe le prix à payer, vous devez vaincre.

PLACE A REDRAW TOKEN ON LOCATION 1.

PLACE A BATTLEFLOW TOKEN ON LOCATION 8.

PLACE AN EMPOWERED X3 TOKEN ON LOCATION 10.

PLACE A DEFENSE TOKEN ON LOCATION 22.

EACH OATHSWORN WILL GAIN THESE TOKENS IF THOSE LOCATIONS ARE UNBREACHED AT THE END OF THE STORY PART OF THE CHAPTER.

DEPLOY ALL SQUADS TO LOCATIONS.

REMEMBER NOT TO LEAVE ANY UNDEFENDED PATHS TO THE PYRE.
REMEMBER TO ASSIGN PEOPLE TO THE PYRE TO START BUILDING IT.

Turn to 1.7

1.2

Vous avez survécu à la première vague, mais vous savez que les attaques ne feront que s'intensifier. Aboyant des ordres, vous exhortez les soldats à se battre et à continuer à construire le bûcher.

ADD ONE YELLOW MIGHT CUBE TO THE CIRCLE NEAR THE PYRE FOR EACH PERSON YOU HAVE AT THE PYRE (MAX4).

If you have any squads on location 4 (THE ARMORY) - Turn to 1.4

If you do not have any squads on location 4 - Turn to 2.1

1.3

Sans hésiter, vous ordonnez à un petit contingent de soldats de venir renforcer le bûcher. Les troupes se battent avec acharnement, sacrifiant leur vie pour préserver la mission, encore pour un moment au moins.

REMOVE THE BREACH CUBES FROM LOCATIONS 1 AND 3.

Turn to 2.1

1.4

Les soldats affectés à l'armurerie fouillent les décombres à la recherche de tout ce qui pourrait être utile au siège en cours.

PERFORM A SEARCH CHECK (DIFFICULTY 6). ADD 1 TO THE RESULT FOR EACH PERSON YOU HAVE ON LOCATION 4 (ARMORY).

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

IF YOU SUCCEED, ROLL AN UNUSED HIT POINT DIE AND GAIN THE FOLLOWING ITEM :

1-2 MINE

3-4 BURNING OIL

5-6 LIGHT ORB

RULES FOR THESE ITEMS CAN BE FOUND UNDER THE SIEGE RULES IN THE JOURNAL.

Turn to 2.1

1.5

Les soldats tiennent leur position autant que possible - ces hommes et ces femmes se battent avec une férocité égale à celle des créatures qu'ils affrontent. Un autre assaut se profile, et bien que vous puissiez affirmer que d'autres sont à venir des Profondeurs du Bois Profond, vos éclaireurs vous disent que vous aurez un peu de répit après le prochain assaut.

ASSAULT LOCATION 15 WITH A STRENGTH OF 10.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If Location 1 (the Pyre) is breached - Turn to 1.6

If location 1 (the Pyre) is not breached - Turn to 1.2

1.6

Une meute de créatures a percé les défenses et atteint le bûcher où seuls quelques soldats se dressent entre eux et votre dernier espoir.

SACRIFICE 4 PEOPLE ANYWHERE ON THE BOARD. ANY OATHSWORN MAY LOSE A HIT POINT. FOR EACH HIT POINT LOST REDUCE THE AMOUNT OF PEOPLE SACRIFICED BY 2.

IF YOU HAVE SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If you have performed this action - Turn to 1.3

If you do not have enough people to perform this action - Turn to 6.3

1.7

Une fois les troupes déployées, vous rejoignez vos positions et attendez l'attaque. Le Bois Profond est soudainement devenu silencieux, de ce silence particulier qui précède chaque bataille. Cela commence par une brise douce et fraîche suivie d'un bruissement dans les sous-bois. Puis, dans une explosion d'horreur, vous voyez les bois s'animer. Des formes sombres jaillissent dans une tempête de griffes, de tentacules et de dents luisantes et dégoulinantes de salive acide.

ASSAULT LOCATION 21 WITH A STRENGTH OF 7.

REMEMBER : AFTER YOU HAVE DRAWN MIGHT CARDS. ALLIES MAY SACRIFICE THEMSELVES TO ADD A BLACK MIGHT CARD TO YOUR RESULT. REMEMBER : ONCE PER WAVE, PEOPLE AT THE CANNON TOWER CAN AID IN REPELLING ASSAULTS IN OTHER AREAS OF THE FORTRESS.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS

Turn to 1.8

1.8

ASSAULT LOCATION 22 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 1.5

2.1

Debout sur les remparts, vous observez une mer de verdure s'étendant sur tout l'horizon. L'œil vif et l'oreille attentive, vous essayez de glaner un indice sur l'endroit de la prochaine attaque.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 4). ADD 1 FOR EACH SQUAD ON LOCATION 9 (LOOKOUT TOWER). THE BETTER YOU PERFORM ON THIS CHECK, THE MORE INFORMATION YOU WILL GAIN. IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

If you SUCCEED and your result is 4-6 - Turn to 2.10

If you SUCCEED and your result is 7-9 - Turn to 2.7

If you SUCCEED and your result is 10 or more - Turn to 2.5

If you FAIL - Turn to 2.3

2.2

Le bruit en provenance du tunnel augmente de plus en plus, jusqu'à ce que les créatures en jaillissent, en plein cœur de Raven's Reach.

ASSAULT LOCATION 2 WITH A STRENGTH OF 10.

REMEMBER : AFTER YOU HAVE DRAWN MIGHT CARDS, ALLIES MAY SACRIFICE THEMSELVES TO ADD A BLACK MIGHT CARD TO YOUR RESULT.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS

Turn to 2.4

2.3

La pluie battante empêche toute visibilité. Tout autour de la forteresse, les arbres se balancent mollement. Que ce soit à cause du vent ou de l'agitation des créatures qui se trouvent sous les frondaisons, c'est difficile à dire. Vous n'avez aucune idée de l'endroit où se produira la prochaine attaque. Soudain, vous entendez de forts grattements provenant du tunnel en contrebas.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 2.2

2.4

L'assaut vient du Nord et du Nord-Est et frappe directement le Bastion Droit. Une grande monstruosité surgit des bois en renversant des arbres et se dirige vers les remparts Nord.

ASSAULT LOCATION 16 WITH A STRENGTH OF 12.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 2.11

2.5

Les zones à l'Ouest et au Nord-Ouest sont calmes et tranquilles ; aucun assaut ne viendra de là. Mais lorsque vous regardez au Nord-Est, vous apercevez de nombreuses formes sombres se déplaçant entre les arbres. La prochaine attaque viendra très probablement de là, directement sur le Bastion Droit et la Porte de la Poterne. Quelque chose de massif se dirige également vers les créneaux nord. Et comme si cela ne suffisait pas, vous entendez également de forts grattements provenant du tunnel en contrebas... Encore un autre lieu où ils vont tenter de vous déborder.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 2.2

2.6

Les soldats que vous avez assignés à l'Armurerie continuent de chercher tout ce qui pourrait être utile.

PERFORM A SEARCH CHECK (DIFFICULTY 6).

ADD 1 TO THE RESULT FOR EACH PERSON YOU HAVE ON LOCATION 4 (ARMORY).

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

IF YOU SUCCEED, ROLL AN UNUSED HIT POINT DIE AND GAIN THE FOLLOWING ITEM :

1-2 MINE ; 3-4 BURNING OIL ; 5-6 LIGHT ORB.

RULES FOR THESE ITEMS CAN BE FOUND UNDER THE SIEGE RULES IN THE JOURNAL.

Turn to 3.1

2.7

Les zones à l'Ouest et au Nord-Ouest sont calmes et tranquilles ; aucun assaut ne viendra de là. Mais lorsque vous regardez au Nord-Est, vous apercevez de nombreuses formes sombres se déplaçant entre les arbres. La prochaine attaque viendra très probablement de là. Et comme si cela ne suffisait pas, vous entendez également de forts grattements provenant du tunnel en contrebas... Encore un autre lieu où ils vont tenter de vous déborder.

Vous avez sûrement raté des indices mais vous devrez faire avec.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 2.2

2.8

Vous envoyez rapidement des troupes supplémentaires sur le site du bûcher, tout en sachant que vous les envoyez à la mort. Leur sacrifice ne sera pas oublié.

REMOVE THE BREACH CUBES FROM LOCATIONS 1 AND 3.

Turn to 3.1

2.9

Vous avez repoussé une autre vague de monstres. Un rapide coup d'œil au travail sur le bûcher vous indique que cela avance lentement mais régulièrement.

ADD ONE YELLOW MIGHT CUBE TO THE CIRCLE NEAR THE PYRE FOR EACH PERSON YOU HAVE AT THE PYRE (MAX 4).

If you have any squads on location 4 (THE ARMORY) - Turn to 2.6

If you do not have any squads on location 4 - Turn to 3.1

2.10

La pluie battante rend la visibilité difficile, mais vous pouvez dire que les zones à l'Ouest et au Nord-Ouest sont totalement calmes et tranquilles. Aucune attaque ne viendra de là. Soudain, vous entendez un fort frottement provenant du tunnel en contrebas.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 2.2

2.11

ASSAULT LOCATION 18 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 2.13

2.12

Les créatures ont brisé vos défenses et atteint le bûcher. Seuls quelques soldats se dressent entre elles et votre dernier espoir.

SACRIFICE 4 PEOPLE ANYWHERE ON THE BOARD. ANY OATHSWORN MAY LOSE A HIT POINT. FOR EACH HIT POINT LOST REDUCE THE AMOUNT OF PEOPLE SACRIFICED BY 2.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORYBOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If you have performed this action - Turn to 2.8

If you do not have enough people to perform this action - Turn to 6.3

2.13

Attaque après attaque, les murs de l'ancienne forteresse sont assaillis, les monticules de créatures tuées commençant à former des rampes pour celles qui arrivent à la suite. C'est le dernier assaut de cette vague, mais vous savez qu'il y en aura d'autres.

ASSAULT LOCATION 22 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If Location 1 (The Pyre) is breached - Turn to 2.12

If Location 1 (The Pyre) is not breached - Turn to 2.9

3.1

Vos effectifs diminuent drastiquement et vous ne pouvez plus défendre l'ensemble de la forteresse. Il est essentiel de déterminer d'où viendra la prochaine attaque si vous espérez y survivre.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 4). ADD 1 TO THE RESULT FOR EACH PERSON ON LOCATION 9 (LOOKOUT TOWER). THE BETTER YOU PERFORM IN THIS CHECK, THE MORE INFORMATION YOU WILL GAIN.

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

If you SUCCEED and your result is 4-6 - Turn to 3.7

If you SUCCEED and your result is 7-9 - Turn to 3.16

If you SUCCEED and your result is 10 or more - Turn to 3.9

If you FAIL - Turn to 3.14

3.2

ASSAULT LOCATION 20 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 3.6

3.3

Envoyer des hommes à la mort n'est pas chose facile, mais vous devez le faire pour espérer réussir le Chant de Mort. Vous vous tournez vers une escouade voisine et l'envoyez défendre le bûcher.

REMOVE THE BREACH CUBES FROM LOCATIONS 1 AND 3.

Turn to 4.1

3.4

Ayant survécu à une nouvelle vague de monstres, vous exhortez vos troupes à terminer rapidement le bûcher. Le Chant de Mort ne peut pas être retardé plus longtemps.

ADD ONE YELLOW MIGHT CUBE TO THE CIRCLE NEAR THE PYRE FOR EACH PERSON YOU HAVE AT THE PYRE (MAX 4).

If you have any squads on location 4 (THE ARMORY) - Turn to 3.13

If you do not have any squads on location 4 - Turn to 4. 1

3.5

Alors que la dernière créature tombe, vous sentez soudain le sol gronder à nouveau. Vous ne voyez aucune bête en vue, puis vous regardez vers le bûcher et voyez la Sorcière Thrace debout près du poteau en feu, levant lentement les bras tandis que des ondes de force déferlent sous elle. Elle est réveillée !

Les soldats dans la cour se précipitent vers le bûcher pour maîtriser la sorcière. Un des gardes s'élance vers elle. D'un geste, elle l'arrête en plein vol et le maintient un instant en l'air, avant de l'envoyer à travers la cour, d'un geste désinvolte de la main, où il s'écrase contre un mur.

IF POSSIBLE, LOSE ONE PERSON AT THE PYRE.

Cette distraction permet à un autre garde de se placer derrière elle et de lui asséner un coup violent à l'arrière de la tête avec la crosse de son épée. Elle tombe au sol, inconsciente une fois de plus. Mais elle gagne en puissance. Vous devez exécuter le Chant de Mort dès que possible.

Turn to 3.4

3.6

ASSAULT LOCATION 13 WITH A STRENGTH OF 10.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 3.12

3.7

Pour chaque créature tuée, le Bois Profond semble être de plus en plus vivant. Vous pouvez voir les branches des arbres maudits se tordre pour atteindre les murs, avides de sang. Partout où vous regardez, des créatures rôdent dans l'ombre, attendant l'occasion de frapper.

De là où vous êtes, il semble que le Nord-Est soit plus calme que le Nord-Ouest. A part ça, la prochaine attaque pourrait venir de n'importe où.

Alors que vous redéployez vos troupes pour mieux vous défendre contre la prochaine vague, un soldat près du bûcher vous appelle : "Monsieur ! La sorcière thrace ! Elle se réveille !" Vous tendez instinctivement la main vers la sacoche contenant l'aether, mais vous vous souvenez soudain qu'il n'y en a plus. Vous allez devoir trouver un autre moyen pour qu'elle reste inconsciente.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

YOU MAY ASSIGN AN OATHSWORN TO THE PYRE TO DEAL WITH THE WITCH.

Turn to 3.15

3.8

Une vague de bêtes a fait une percée. Elles rugissent à l'unisson en chargeant le bûcher, s'écrasant contre le petit groupe de soldats qui le défendaient.

SACRIFICE 4 PEOPLE ANYWHERE ON THE BOARD. ANY OATHSWORN MAY LOSE A HIT POINT. FOR EACH HIT POINT LOST REDUCE THE AMOUNT OF PEOPLE SACRIFICED BY 2.

IF YOU HAVE SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If you have performed this action - Turn to 3.3

If you do not have enough people to perform this action - Turn to 6.3

3.9

Pour chaque créature tuée, le Bois Profond semble devenir de plus en plus vivant. Vous pouvez voir les branches des arbres maudits se tordre pour atteindre les murs, avides de sang. Partout où vous regardez, des créatures attendent dans l'ombre une occasion de frapper. La prochaine attaque peut venir de n'importe où, mais en suivant les mouvements des créatures, vous êtes sûr qu'elles n'attaqueront pas la Porte de la Poterne ou les Remparts Est.

Au Nord-Ouest cependant, vous entendez des arbres craquer et vous les voyez s'écraser alors qu'une bête énorme se dirige vers le Bastion Gauche.

Alors que vous redéployez vos troupes pour mieux vous défendre contre la prochaine vague, un soldat près du bûcher vous appelle : "Monsieur ! La sorcière thrace ! Elle se réveille !" Vous tendez instinctivement la main vers la sacoche contenant l'aether, mais vous vous souvenez soudain qu'il n'y en a plus. Vous allez devoir trouver un autre moyen pour qu'elle reste inconsciente.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

YOU MAY ASSIGN AN OATHSWORN TO THE PYRE TO DEAL WITH THE WITCH.

Turn to 3.15

3.10

A la limite de votre champ de vision, vous apercevez une énorme créature qui charge vers le Bastion Gauche. Les monstres de petite taille se transforment en flaques cramoisies sous sa course effrénée, chaque pas de géant la rapprochant des murs anciens de la forteresse. ASSAULT LOCATION 21 WITH A STRENGTH OF 12.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 3.11

3.11

Vous et vos armes sont pleines de sang ; vous avez l'impression que l'attaque ne finira jamais. Il n'y a aucun moyen de savoir si vos défenses seront assez fortes pour survivre à un autre assaut de cette ampleur. Vous devez finir le bûcher rapidement.

ASSAULT LOCATION 16 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Choose the first applicable option from top to bottom :

If location 1 (The Pyre) is breached - Turn to 3.8

If there is a Free Company Squad on location 1 (The Pyre) - Turn to 3.17

If there is not a Free Company Squad on location 1 (The Pyre) - Turn to 3.5

3.12

ASSAULT LOCATION 22 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 3.10

3.13

Les soldats que vous avez assignés à l'Armurerie continuent de chercher tout ce qui pourrait être utile.

PERFORM A SEARCH CHECK (DIFFICULTY 6).

ADD 1 TO THE RESULT FOR EACH PERSON YOU HAVE ON LOCATION 4 (ARMORY).

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

IF YOU SUCCEED, ROLL AN UNUSED HIT POINT DIE AND GAIN THE FOLLOWING ITEM :

1-2 MINE ; 3-4 BURNING OIL ; 5-6 LIGHT ORB.

RULES FOR THESE ITEMS CAN BE FOUND UNDER THE SIEGE RULES IN THE JOURNAL.

Turn to 4.1

3.14

Pour chaque créature tuée, le Bois Profond semble devenir de plus en plus vivant. Vous pouvez voir les branches des arbres maudits se tordre pour atteindre les murs, avides de sang. Partout où vous regardez, des créatures rôdent dans l'ombre attendant une occasion de frapper. La prochaine attaque peut venir de n'importe où.

Alors que vous redéployez vos troupes pour mieux vous défendre contre la prochaine vague, un soldat près du bûcher vous appelle : "Monsieur ! La sorcière thrace ! Elle se réveille !" Vous tendez instinctivement la main vers la sacoche contenant l'aether, mais vous vous souvenez soudain qu'il n'y en a plus. Vous allez devoir trouver un autre moyen pour qu'elle reste inconsciente.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

YOU MAY ASSIGN AN OATHSWORN TO THE PYRE TO DEAL WITH THE WITCH.

Turn to 3.15

3.15

D'un seul coup, le Bois Profond attaque de partout faisant presque une percée lors de la charge initiale. Alors que des vagues de créatures s'abattent sur les remparts de l'ancienne forteresse, elles grimpent sur les piles de cadavres qui ne cessent de s'élever, se frayant un chemin le long des murs recouverts de viscères.

ASSAULT LOCATION 15 WITH A STRENGTH OF 10.

REMEMBER : AFTER YOU HAVE DRAWN MIGHT CARDS, ALLIES MAY SACRIFICE THEMSELVES TO ADD A BLACK MIGHT CARD TO YOUR RESULT.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 3.2

3.16

Pour chaque créature tuée, le Bois Profond semble devenir de plus en plus vivant. Vous pouvez voir les branches des arbres maudits se tordre pour atteindre les murs, avides de sang. Partout où vous regardez, des créatures attendent dans l'ombre une occasion de frapper. La prochaine attaque peut venir de n'importe où, mais en suivant les mouvements des monstres, vous êtes sûr qu'elles n'attaqueront pas la Porte de la Poterne ou les Remparts Est.

Alors que vous redéployez vos troupes pour mieux vous défendre contre la prochaine vague, un soldat près du bûcher vous appelle : "Monsieur ! La sorcière thrace ! Elle se réveille !" Vous tendez instinctivement la main vers la sacoche contenant l'aether, mais vous vous souvenez soudain qu'il n'y en a plus. Vous allez devoir trouver un autre moyen pour qu'elle reste inconsciente.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

YOU MAY ASSIGN AN OATHSWORN TO THE PYRE TO DEAL WITH THE WITCH.

Turn to 3.15

3.17

Alors que vous écoutez les cris d'agonie des bêtes tombées à l'extérieur des murs de la forteresse, vous sentez soudain le sol trembler à nouveau. Vous vous tournez vers le bûcher et apercevez des vagues de force se déployer sous la Sorcière Thracienne. Elle se réveille.

Avec la crosse de votre arme, vous l'assommez, une fois de plus. Elle devient de plus en plus puissante... Vous devez effectuer le Chant de Mort dès que possible.

Turn to 3.4

4.1

Le grondement du Bois Profond s'élève une fois de plus, et vous montez rapidement sur les remparts pour déterminer la direction d'où viendra l'attaque.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 4). ADD 1 TO THE RESULT FOR EACH PERSON ON LOCATION 9 (LOOKOUT TOWER). THE BETTER YOU PERFORM IN THIS CHECK, THE MORE INFORMATION YOU WILL GAIN.

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

If you SUCCEED and your result is 4-6 - Turn to 4.13

If you SUCCEED and your result is 7-9 - Turn to 4.9

If you SUCCEED and your result is 10 or more - Turn to 4.10

If you FAIL - Turn to 4.3

4.2

Le sol est rendu glissant par le sang des morts et des mourants. Pour chaque créature que vous tuez, deux autres prennent leur place, et vos armes pèsent de plus en plus lourd entre vos mains.

ASSAULT LOCATION 16 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If Location 1 (The Pyre) is breached - Turn to 4.4

If Location 1 (The Pyre) is not breached - Turn to 4.6

4.3

Vous savez que vous ne pourrez pas tenir la forteresse bien longtemps. Ses vieux murs s'effritent un peu plus à chaque coup de griffe, et les bêtes continuent d'arriver. En scrutant la ligne des arbres, vous voyez une marée de chair déferler de toutes les directions comme un énorme anneau de mort qui enserre la forteresse. Et en contrebas, vous entendez à nouveau un bruit de pattes sur les vieilles machines qui traînent dans le tunnel.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 4.14

4.4

Plusieurs créatures ont percé vos défenses et se précipitent maintenant vers le bûcher. Tout est perdu si vous ne réagissez pas rapidement.

SACRIFICE 4 PEOPLE ANYWHERE ON THE BOARD. ANY OATHSWORN MAY LOSE A HIT POINT. FOR EACH HIT POINT LOST, REDUCE THE AMOUNT OF PEOPLE SACRIFICED BY 2.

IF YOU HAVE SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If you have performed this action - Turn to 4.11

If you do not have enough people to perform this action - Turn to 6.3

4.5

ASSAULT LOCATION 18 WITH A STRENGTH OF 10.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 4.7

4.6

Le nombre de cadavres entourant la forteresse est incalculable, un charnier de vie corrompue et de bons soldats. Vous rangez votre arme une fois de plus et, à votre grand soulagement, vous réalisez que l'assaut est terminé. Entre deux respirations haletantes, vous jetez un coup d'œil au bûcher.

ADD ONE YELLOW MIGHT CUBE TO THE CIRCLE NEAR THE PYRE FOR EACH PERSON YOU HAVE AT THE PYRE (MAX4).

Choose the first applicable option from top to bottom :

If there are 14 or more Yellow Cubes near The Pyre - Turn to 6.1

If you have any squads on location 4 (THE ARMORY) - Turn to 4.15

If you do not have any squads on location 4 - Turn to 5.1

4.7

ASSAULT LOCATION 19 WITH A STRENGTH OF 10.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 4.8

4.8

Des appendices pointues et annelées percent le mur de pierre lorsqu'une créature de type mille-pattes se faufile le long du mur Est. De longues et fines antennes cherchent avidement une proie tandis qu'elle tente de percer vos défenses.

ASSAULT LOCATION 20 WITH A STRENGTH OF 15.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 4.12

4.9

Vous savez que vous ne pourrez pas tenir la forteresse plus longtemps. Ses vieux murs s'effritent un peu plus à chaque coup de griffe, et les bêtes continuent d'arriver. En scrutant la ligne des arbres, vous repérez des mouvements au Nord, à l'Est et au Nord-Est, mais rien à l'Ouest. L'Avant-Poste, le Bastion Gauche et le Mur Occidental devraient être épargnés, mais vous entendez à nouveau un bruit de pattes sur les vieilles machines qui trainent dans le tunnel.

YOU MAY FREELY MOYE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 4.14

4.10

Vous savez que vous ne pourrez pas tenir la forteresse plus longtemps. Ses vieux murs s'effritent un peu plus à chaque coup de griffe, et les bêtes continuent d'arriver. En scrutant la ligne des arbres, vous repérez des mouvements au Nord, à l'Est et au Nord-Est, mais rien à l'Ouest. L'Avant-Poste, le Bastion Gauche et le Mur Occidental devraient être épargnés, mais vous entendez à nouveau un bruit de pattes sur les vieilles machines qui trainent dans le tunnel.

En regardant à l'Est, vous voyez une grande forme qui se faufile entre les arbres. Une monstruosité, ressemblant à un mille-pattes, piétine l'essaim de créatures sur son passage, les transperçant avec ses pattes en forme de lance dans sa charge vers la forteresse. Vous risquez de sacrifier des vies précieuses pour abattre cette chose, à moins que vous ne fassiez quelque chose.

YOU MAY FREELY MOYE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 4.14

4.11

Vous ordonnez à une escouade voisine de défendre le bûcher, tout en sachant qu'ils vont mourir. Cependant, sans leur sacrifice, tout Verum mourra avec eux.

REMOVE THE BREACH CUBES FROM LOCATIONS 1 AND 3.

Turn to 5.1

4.12

ASSAULT LOCATION 2 WITH A STRENGTH OF 10.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 4.2

4.13

Vous savez que vous ne serez pas en mesure de tenir la forteresse plus longtemps. Ses vieux murs s'effritent un peu plus à chaque coup de griffe, et les bêtes continuent d'arriver. En scrutant la ligne des arbres, vous repérez des mouvements au Nord, à l'Est et au Nord-Est. Vous pouvez également entendre un bruit de pattes sur les vieux équipements qui traînent dans le tunnel.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 4.14

4.14

Des cris retentissent de toutes parts tandis qu'une nouvelle vague de monstruosités s'écrase contre les puissants murs de la forteresse. En regardant vos braves soldats, vos alliés et vos compagnons, vous réalisez que cette forteresse tient par la seule force d'un esprit sanguinaire et d'une volonté inflexible.

ASSAULT LOCATION 22 WITH A STRENGTH OF 7.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 4.5

4.15

Les soldats sont affairés à fouiller l'ancienne armurerie pour y trouver tout ce qui pourrait être utile au siège en cours.

PERFORM A SEARCH CHECK (DIFFICULTY 6). ADD 1 TO

THE RESULT FOR EACH PERSON YOU HAVE ON LOCATION 4 (ARMORY).

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

IF YOU SUCCEED, ROLL AN UNUSED HIT POINT DIE AND GAIN THE FOLLOWING ITEM :

1-2 MINE ; 3-4 BURNING OIL ; 5-6 LIGHT ORB

RULES FOR THESE ITEMS CAN BE FOUND UNDER THE SIEGE RULES IN THE JOURNAL.

Turn to 5.1

5.1

Les pertes continuent d'augmenter. Vous ne pouvez pas défendre la forteresse avec si peu d'hommes, les informations sur la prochaine vague vont être primordiales. Vous montez sur les remparts pour surveiller le champ de bataille.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 4). ADD 1 TO THE RESULT FOR EACH PERSON ON LOCATION 9 (LOOKOUT TOWER). THE BETTER YOU PERFORM IN THIS CHECK, THE MORE INFORMATION YOU WILL GAIN.

IF AN OATHSWORN IS PRESENT, FREE COMPANY TRAITS MAY BE USED ON THIS CHECK.

If you SUCCEED and your result is 4-6 - Turn to 5.8

If you SUCCEED and your result is 7-9 - Turn to 5.3

If you FAIL - Turn to 5.7

5.2

Un terrible craquement résonne dans l'air lorsqu'une horde de monstres brise vos défenses et fonce droit vers le bûcher. Seuls quelques gardes se dressent entre l'assaut ennemi et le dernier espoir de Verum.

SACRIFICE 4 PEOPLE ANYWHERE ON THE BOARD.

ANY OATHSWORN MAY LOSE A HIT POINT. FOR EACH HIT POINT LOST REDUCE THE AMOUNT OF PEOPLE SACRIFICED BY 2.

IF YOU HAVE SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If you have performed this action - Turn to 5.10

if you do not have enough people to perform this action - Turn to 6.3

5.3

Il suffit d'un bref regard sur la ligne des frondaisons pour évaluer la situation. Le Bois Profond se prépare à attaquer la forteresse de toutes parts. Au Nord, vous voyez deux créatures massives se frayer un chemin à travers les arbres corrompus vers les deux bastions tandis que d'énormes hordes s'amassent sur les murs Est et Ouest. Le seul point positif est qu'elles ne semblent plus se regrouper à l'entrée du tunnel. Face à une force aussi écrasante, votre seul espoir est de survivre assez longtemps pour terminer le bûcher.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 5.11

5.4

ASSAULT LOCATION 13 WITH A STRENGTH OF 12.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 5.9

5.5

Vous avez donné le plus de temps possible pour construire le bûcher.

ADD ONE YELLOW MIGHT CUBE TO THE CIRCLE NEAR THE PYRE FOR EACH PERSON YOU HAVE AT THE PYRE (MAX 4).

If there are 14 or more Yellow Cubes near the Pyre - Turn to 6.1

If there are fewer than 14 Yellow Cubes near the Pyre - Turn to 6.3

5.6

ASSAULT LOCATION 22 WITH A STRENGTH OF 12.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

If location 1 (The Pyre) has been breached - Turn to 5.2

If location 1 (The Pyre) has not been breached - Turn to 5.5

5.7

Vous avez de moins en moins de soldats, attaque après attaque, pour surveiller les abords de la forteresse. Vous ne savez pas d'où viendront les créatures. Vous savez seulement que ce sera mauvais.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 5.11

5.8

Il suffit de jeter un coup d'œil sur les frondaisons pour voir ce qui se prépare. Le Bois Profond se prépare à attaquer de tous les côtés, et votre seul espoir est de tenir assez longtemps pour terminer l'édification du bûcher. Quatre hordes massives vont attaquer la forteresse en même temps. La bonne nouvelle, la seule, c'est qu'elles ne se rassemblent pas à l'entrée du tunnel.

YOU MAY FREELY MOVE ALLIES BETWEEN FREE COMPANY SQUADS.

YOU MAY REDEPLOY ALL SQUADS TO NEW LOCATIONS.

Turn to 5.11

5.9

ASSAULT LOCATION 21 WITH A STRENGTH OF 12.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICED ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 5.6

5.10

Vous regardez vos troupes courageuses se sacrifier pour arrêter les bêtes qui pénètrent sur le site. Leur héroïsme a sauvé le bûcher, et la mission, de la destruction.

REMOVE THE BREACH CUBES FROM LOCATIONS 1 AND 3.

Turn to 6.3

5.11

La première chose que vous entendez est un cri perçant, suivi d'un rugissement guttural et un bruit de frottements. Ils arrivent de partout !

ASSAULT LOCATION 20 WITH A STRENGTH OF 12.

IF YOU HAVE LOST OR SACRIFICE ANY ALLIES, WITHOUT CLOSING THE STORY BOOK, GO TO JOURNAL PAGES 78-81 AND READ THEIR CORRESPONDING SECTIONS.

Turn to 5.4

6.1

ALL OATHSWORN GAIN A COMBAT TOKEN OF THEIR CHOICE.

ALL OATHSWORN GAIN ONE MATCHING COMBAT TOKEN FOR EACH COMBAT TOKEN STILL ON THE MAP.

MARK THE EXTRA UNIQUE ITEM FOR CHAPTER 20 ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

C'est maintenant ou jamais. Même si la forteresse tombe, le Chant de Mort est prêt. Profitant d'une brève accalmie dans la bataille, vous courez vers le bûcher. La pluie, qui se déverse sur la cour pendant votre course, est si forte qu'elle étouffe le cri des mourants qui vous entourent.

If you have lost more than 8 hit points across all Oathsworn in this chapter - Turn to 6.11

Otherwise - Turn to 6.5

6.2

“Le Serment doit être respecté.” A ces mots, vous montez sur le bûcher. Vous regardez les visages de vos compagnons mais il n'est nul besoin de mots. Personne ne tente de vous arrêter, tout le monde mesure l'ampleur du sacrifice que vous vous apprêtez à faire.

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Pour la dernière fois, vous fermez les yeux et vous vous concentrez, laissant le pouvoir courir dans vos veines. Les flammes rouges s'échappent de vos mains et se répandent sur le bûcher.

Turn to 6.10

6.3

ALL OATHSWORN GAIN ONE MATCHING COMBAT TOKEN FOR EACH COMBAT TOKEN STILL ON THE MAP.

MARK DOWN THAT YOU WILL BE AMBUSHED FOR THE ENCOUNTER.

Le temps vous est compté. Le bûcher n'est pas encore terminé, mais vous savez que la forteresse ne tiendra pas plus longtemps. Profitant d'une brève accalmie dans la bataille, vous courez vers le bûcher. La pluie, qui se déverse sur la cour pendant votre course, est si forte qu'elle étouffe le cri des mourants qui vous entourent.

If you have lost more than 8 hit points across all Oathsworn in this chapter - Turn to 6.11

Otherwise - Turn to 6.5

6.4

CHOOSE AN OATHSWORN TO LIGHT THE PYRE. THIS OATHSWORN LOSES A REDRAW TOKEN IF POSSIBLE, OTHERWISE THEY LOSE A RANDOM COMBAT TOKEN.

C'est ton rôle, ta responsabilité. C'est un lourd fardeau, mais tu es prêt à l'assumer en te consolant du fait que personne d'autre n'aura à l'accomplir. En t'approchant du bûcher, tu enflames le bois et l'ambre sous les pieds des sorcières... Les flammes commencent à s'élever.

Turn to 6.12

6.5

Vous vous approchez des sorciers sur le bûcher, une torche d'ambre à la main. Leur seul crime est d'être nés avec des pouvoirs maléfiques. Et pourtant vous êtes là, à devoir prononcer l'ultime sentence.

Vous avez prêté le serment de protéger l'humanité, pas d'en être les bourreaux. Pourtant, aujourd'hui, vous ÊTES appelés à l'être. On vous demande d'en sacrifier quelques-uns pour le bien commun de beaucoup d'autres.

If you have the WITCH Oathsworn - Turn to 6.9

If you do not have the WITCH Oathsworn - Turn to 6.7

6.6

ALL OATHSWORN LOSE A COMBAT TOKEN (YOUR CHOICE).

Vous ne pouvez pas vous résoudre à ça. Alors que la pluie tombe autour de vous, vous baissez la tête. Vous avez tant fait pour le Serment mais vous ne pouvez pas faire cela. La torche fait des étincelles lorsqu'elle touche le sol. Prenant une grande inspiration, vous relevez la tête pour regarder le visages de ceux que vous avez épargnés, mais vous vous figez. Aurélia, la Sorcière Thrace, vous regarde droit dans les yeux.

Turn to 6.8

6.7

La route a été longue pour amener les sorcières jusqu'ici. Beaucoup de gens sont morts pour cela, mais le moment est venu et vous ne pouvez pas vous résoudre à le faire. Le fardeau de votre devoir menace de vous écraser. Tuer un agresseur c'est une chose, mais tuer des gens sans défense c'en est une autre. Vous baissez les yeux vers la torche ambrée...

Choose one :

1. *Light The Pyre - Turn to 6.4*

2. *Refuse to do it and drop the torch - Turn to 6.6*

6.8

Vous atterrissez à trois mètres de là lorsque l'onde de force cinétique jaillit du corps de la Sorcière. Aurélia laisse échapper un cri de rage et le bûcher explose. Les flammes sont immédiatement éteintes et les corps des autres sorcières sont éparpillés contre les murs par des vagues de force.

Aurélia se dresse au-dessus des ruines du bûcher. Elle semble entourée par une couronne chatoyante de pluie qui frappe sa sphère de protection télékinétique. Vous avez déjà affronté des sorcières puissantes, mais cette femme est probablement la plus puissante que vous ayez jamais vu. Vous pouvez voir la colère inscrite sur son visage alors qu'elle plane au-dessus du sol à l'intérieur de son champ de force. Elle a été droguée et traînée à travers le Bois Profond et elle ne sait pas où elle en est. Vous criez pour essayer de la raisonner mais cela n'a aucun effet. La seule chose qu'elle comprend, c'est qu'elle est libérée de son état végétatif pour la première fois depuis longtemps... Et qu'elle veut se venger !

Dans une tentative désespérée de reprendre le dessus, les soldats restants chargent la sorcière comme un seul homme. Vous tentez de les arrêter mais il est trop tard. Aurélia leur lance un regard haineux et, les deux mains levées, les soulève à une douzaine de pieds dans les airs puis les fracasse au sol. Vous entendez le bruit des os brisés lorsqu'ils s'écrasent sur les dalles. Lorsqu'elle lève les mains pour la seconde fois, ce qui s'élève dans les airs n'a plus rien de vivant. Ce ne sont que des cadavres qui entrent en rotation autour d'elle.

Cependant, l'effort fourni pour tuer vos soldats l'a affaiblie et vous réalisez qu'il ne reste que quelques secondes avant la prochaine vague de monstres sur les murs de la forteresse. Vous pouvez voir dans ses yeux qu'Aurélia ne cédera pas mais si vous n'exécutez pas rapidement le Chant de Mort, tout espoir d'éloigner les nombreuses hordes de bêtes du Cœur des Ténèbres sera perdu. Vous ne savez pas si tuer la sorcière déclenchera le Chant de Mort mais vous savez que vous ne quitterez pas cette cour tant qu'elle vivra.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 20.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 20.

PROCEED TO THE CHAPTER 20 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

6.9

Il est encore temps de procéder autrement. Ces sorcières n'ont pas choisi leur destin, et vous seul pouvez les épargner. Vous pouvez prendre leur place sur le bûcher.

THE WITCH MUST DECIDE.

Choose one :

1. *Take the place of the witches on The Pyre - Turn to 6.2*
2. *Let the witches burn - Turn to 6.7*

6.10

Les flammes tourbillonnent dans un torrent de chaleur. Vous serrez les dents pour résister à la douleur. Chaque parcelle de votre âme vous supplie de les éteindre. Chaque fibre de votre être vous crie d'étouffer les flammes avec vos pouvoirs, mais vous résistez. Vous n'avez jamais prêté Serment mais vous le vivez comme tel à l'instant présent. Vous cherchez un regain de force dans le visage des trois sorcières qui ont été épargnées. Votre vie en échange de la leur. C'est une belle mort. Au moment où vous posez enfin les yeux sur Aurélia, la Sorcière Thrace, vous réalisez qu'elle vous regarde fixement. Elle est réveillée !

Vous atterrissez à trois mètres de là lorsque l'onde de force cinétique jaillit de son corps. Aurélia laisse échapper un cri de rage et le bûcher explose. Les flammes sont immédiatement éteintes et les corps des autres sorcières sont éparpillés contre les murs par des vagues de force.

Aurélia se dresse au-dessus des ruines du bûcher. Elle semble entourée par une couronne chatoyante de pluie qui frappe sa sphère de protection télékinétique. Vous avez déjà affronté des sorcières puissantes, mais cette femme est probablement la plus puissante que vous ayez jamais vu. Vous pouvez voir la colère inscrite sur son visage alors qu'elle plane au-dessus du sol à l'intérieur de son champ de force. Elle a été droguée et traînée à travers le Bois Profond et elle ne sait pas où elle en est. Vous criez pour essayer de la raisonner mais cela n'a aucun effet. La seule chose qu'elle comprend, c'est qu'elle est libérée de son état végétatif pour la première fois depuis longtemps... Et qu'elle veut se venger !

Dans une tentative désespérée de reprendre le dessus, les soldats restants chargent la sorcière comme un seul homme. Vous tentez de les arrêter mais il est trop tard. Aurélia leur lance un regard haineux et, les deux mains levées, les soulève à une douzaine de pieds dans les airs puis les fracasse au sol. Vous entendez le bruit des os brisés lorsqu'ils s'écrasent sur les dalles. Lorsqu'elle lève les mains pour la seconde fois, ce qui s'élève dans les airs n'a plus rien de vivant. Ce ne sont que des cadavres qui entrent en rotation autour d'elle.

Cependant, l'effort fourni pour tuer vos soldats l'a affaiblie et vous réalisez qu'il ne reste que quelques secondes avant la prochaine vague de monstres sur les murs de la forteresse. Vous pouvez voir dans ses yeux qu'Aurélia ne cédera pas mais si vous n'exécutez pas rapidement le Chant de Mort, tout espoir d'éloigner les nombreuses hordes de bêtes du Cœur des Ténèbres sera perdu. Vous ne savez pas si tuer la sorcière déclenchera le Chant de Mort mais vous savez que vous ne quitterez pas cette cour tant qu'elle vivra.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 20.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 20.

PROCEED TO THE CHAPTER 20 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

6.11

SET THE HIT POINTS OF EVERY OATHSWORN WHO HAS LOST MORE THAN 2 HIT POINTS IN THIS CHAPTER TO 2 BELOW THEIR MAXIMUM.

Turn to 6.5

6.12

Le moins que vous puissiez faire est d'honorer les âmes condamnées en les regardant droit dans les yeux pendant qu'elles subissent leur triste sort. Lorsque votre regard se pose enfin sur Aurélia, la Sorcière venue de Thrace, vous vous figez. Elle vous regarde fixement. Elle est réveillée !

Vous atterrissez à trois mètres de là lorsque l'onde de force cinétique jaillit de son corps. Elle laisse échapper un cri de rage et le bûcher explose. Les flammes sont immédiatement éteintes et les corps des autres sorcières sont éparpillés contre les murs par des vagues de force.

Aurélia se dresse au-dessus des ruines du bûcher. Elle semble entourée par une couronne chatoyante de pluie qui frappe sa sphère de protection télékinétique. Vous avez déjà affronté des sorcières puissantes, mais cette femme est probablement la plus puissante que vous ayez jamais vu. Vous pouvez voir la colère inscrite sur son visage alors qu'elle plane au-dessus du sol à l'intérieur de son champ de force. Elle a été droguée et traînée à travers le Bois Profond et elle ne sait pas où elle en est. Vous criez pour essayer de la raisonner mais cela n'a aucun effet. La seule chose qu'elle comprend, c'est qu'elle est libérée de son état végétatif pour la première fois depuis longtemps... Et qu'elle veut se venger !

Dans une tentative désespérée de reprendre le dessus, les soldats restants chargent la sorcière comme un seul homme. Vous tentez de les arrêter mais il est trop tard. Aurélia leur lance un regard haineux et, les deux mains levées, les soulève à une douzaine de pieds dans les airs puis les fracasse au sol. Vous entendez le bruit des os brisés lorsqu'ils s'écrasent sur les dalles. Lorsqu'elle lève les mains pour la seconde fois, ce qui s'élève dans les airs n'a plus rien de vivant. Ce ne sont que des cadavres qui entrent en rotation autour d'elle.

Cependant, l'effort fourni pour tuer vos soldats l'a affaiblie et vous réalisez qu'il ne reste que quelques secondes avant la prochaine vague de monstres sur les murs de la forteresse. Vous pouvez voir dans ses yeux qu'Aurélia ne cédera pas mais si vous n'exécutez pas rapidement le Chant de Mort, tout espoir d'éloigner les nombreuses hordes de bêtes du Cœur des Ténèbres sera perdu. Vous ne savez pas si tuer la sorcière déclenchera le Chant de Mort mais vous savez que vous ne quitterez pas cette cour tant qu'elle vivra.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 20.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 20.

PROCEED TO THE CHAPTER 20 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

7.1

L'éclat éthéré de la Lumière des Sorcières illumine les cieux sur tout l'horizon. Des rubans brumeux et enveloppants de vert, de bleu et de violet dansent et virevoltent au-dessus de vos têtes, jetant une lueur douce et inquiétante sur la vallée située en dessous, mais renforçant en quelque sorte l'obscurité où les ombres se cachent. Cela ne devrait pas être le cas. Le phénomène - antérieur aux chroniques - est arrivé trop tôt, un mauvais présage pour ceux qui s'adonnent à la superstition.

Debout sur les remparts de Raven's Reach, vous entendez le bruit des bêtes au loin, comme une tempête qui se lève. La Mère des Rats n'était que la première d'entre elles. D'autres sont en chemin. Beaucoup d'autres. C'est comme si le Bois Profond dans son entièreté s'était décidé à contrecarrer vos efforts. Une action qui vous vise directement et qui vient de partout. Vous n'êtes pas le bienvenu ici ; votre intrusion au cœur du Bois Profond n'est pas tolérée.

Vous cessez de rêvasser pour revenir à votre mission : Exécuter le Chant de Mort afin d'attirer les monstres du Coeur des Ténèbres au loin, puis y pénétrer. La dernière chance de Verum se trouve à l'intérieur. Le Chant de Mort doit avoir lieu maintenant.

Des nuages sombres s'accumulent au-dessus de vous et une forte pluie se met à tomber. Vous avez très peu de temps pour vous préparer. Les défenses doivent être renforcées et le bûcher doit être construit afin que le Chant de Mort puisse commencer. Alors que vous distribuez les tâches à vos soldats, un éclair aveuglant traverse le ciel, faisant apparaître une silhouette sombre perchée sur la tour centrale du fort. De petits yeux brillants vous regardent à travers l'obscurité tandis qu'un second éclair frappe le ciel, illuminant ce qui semble être un court bec dépassant d'un visage. Un Avi.

Soudain, une voix s'élève dans votre esprit, féminine et sinistre, "Les Ténèbres crient ton nom. Nous l'entendons aussi. Ce qui est en haut, est en bas. Le chemin touche à sa fin, où la folie est raison, et la raison est folie. Les Ténèbres ou la Mort sera ton choix, et ton choix seulement. Pas celui des autres. Choisissez sagement, Hommes à la Marque, car le monde en dépend."

Les pensées tourbillonnent dans votre esprit tandis que vous répondez par des images mentales à l'Avi, lui demandant de parler plus clairement - et d'expliquer de quel choix elle parle. Féroces, ses yeux aviaires vous regardent, emplis d'une grande connaissance.

"Si je vous le disais, il n'y aurait pas de choix. Et sans choix, il n'y a rien," répond silencieusement l'Avi, en étendant ses longs bras en désignant le monde autour.

If you have an Avi Oathsworn - Turn to 7.13

If you do not have an Avi Oathsworn - Turn to 7.5

7.2

Sur vos ordres, les soldats ont érigé un grand mât en bois au centre de la forteresse et ont commencé à empiler des matériaux pour le bûcher. La défense du feu sera l'aspect le plus important du Chant de Mort, à part les sorcières elles-mêmes que vous enchaînez à un poteau d'attelage tout proche.

If you have the keyword 'BETRAYED' on your Free Company Sheet - Turn to 7.8

If you do not have the keyword 'BETRAYED' on your Free Company Sheet - Turn to 7.12

7.3

Après avoir évalué les défenses de la forteresse et lancé la construction du bûcher, vous formulez un plan pour retenir les bêtes jusqu'à ce que le bûcher soit terminé. Vous n'avez pas assez d'hommes pour défendre chaque lieu simultanément. Au lieu de cela, vous utiliserez une stratégie adaptative, en déplaçant les escouades de soldats vers des positions clés pour renforcer des endroits spécifiques si nécessaire. De petites escouades, réagissant rapidement aux menaces, vous permettront de tirer le meilleur profit de vos effectifs limités. Vous gagnerez ainsi un temps précieux, nécessaire à l'achèvement du bûcher.

IT'S TIME TO FORM REGULAR SQUADS AND FREE COMPANY SQUADS.

FORMING REGULAR SQUADS :

TAKE 10 UNUSED HIT POINT DICE, PLACE THEM NEAR BY AND TURN THEM SO THE TOTAL PIPS THAT ARE FACE UP ARE EQUAL TO THE AMOUNT OF SOLDIERS YOU HAVE RECORDED ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

DISTRIBUTE THE PIPS AS EVENLY AS POSSIBLE ACROSS THE DICE. EACH DIE REPRESENTS A REGULAR SQUAD.

EXAMPLE: JAMES HAS 25 SOLDIERS SO TURNS THE 10 DICE TO 3, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 2, 2 AND 2 TO TOTAL 25.

FORMING FREE COMPANY SQUADS :

PLACE AS MANY OF YOUR COMBAT ALLY CARDS AS YOU WANT NEXT TO EACH OATHSWORN'S PLAYER BOARD/ COMPANION CARD (IGNORE MEN AT ARMS, PROMO CARDS AND NON-COMBAT ALLIES). THE OATHSWORN CHARACTER AND CHOSEN ALLIES THEN BECOME A FREE COMPANY SQUAD. THERE WILL BE 4 FREE COMPANY SQUADS IN TOTAL, ONE FOR EACH OATHSWORN.

OPEN THE JOURNAL ON PAGES 72-76 AND READ THE SIEGE RULES.

Les soldats sont rassemblés devant vous, leur visage concentré sous la pluie battante. Ils ont prouvé leur valeur et leur loyauté à maintes reprises. Nul besoin de leur expliquer à quel point la défense de la forteresse est essentielle... Ils le savent. Ce n'est pas un combat que vous pouvez gagner. Votre mission est de gagner suffisamment de temps jusqu'à ce que le bûcher soit achevé et que le Chant de Mort ait attiré les monstres du Cœur des Ténèbres. Vous n'avez plus de temps pour un grand discours, ni pour un geste grandiloquent. Vous vous dirigez vers les remparts et saluez ceux que vous croisez. Vous les voyez sûrement pour la dernière fois.

Turn to 1.1

7.4

Un sourire chaleureux masque l'épuisement caché derrière les yeux sombres et fatigués de Finnian. Le guérisseur a beaucoup donné ces derniers jours, soignant les blessures et apportant la Foi. Vous passez à côté de lui et il vous propose une prière de guérison pour vous aider à préparer la bataille à venir. Bien que vous ayez sûrement besoin d'un coup de pouce supplémentaire, vous savez aussi que cet effort va épuiser ses dernières forces et pourrait compromettre sa capacité à sauver la vie des soldats en cas de si les blessés sont trop nombreux.

Choose one :

1. Accept Finnian's offer to heal your injuries - Turn to 7.7

2. Decline Finnian's offer to heal you - Turn to 7.2

7.5

Vous n'avez pas le temps de réfléchir aux visions ou aux prophéties. Vous devez rester concentrés sur votre mission. Alors que le bruit de vos soldats exécutant les ordres résonne au

loin, vous vous attelez à la tâche d'envoyer un message relatant vos progrès à Verum. Le savoir est la meilleure arme de l'humanité contre le Bois Profond, et ce que vous avez appris servira à d'autres si vous échouez. Malheureusement, la cage aux corbeaux messagers a été perdue aux portes de cette maudite cité. Vous devez désigner une personne de confiance pour faire le voyage de retour et transmettre le message.

If you do not have the keyword 'FAILURE' on your Free Company Sheet, and you have the Mute Boy ally - Turn to 7.10

If you do not have the keyword 'FAILURE' on your Free Company Sheet, and you do not have the Mute Boy ally - Turn to 7.11

If you do not have the Midge ally but have a Human Combat ally with you - Turn to 7.6

If you do not have Midge or a Human Combat ally with you - Turn to 7.14

7.6

Le récit de ce qui s'est passé dans la ville abandonnée, ainsi que la description des environs et des créatures qui entourent Raven's Reach sont des informations d'une importance capitale. Si votre mission échoue, Verum devra se préparer à ce qui viendra après. Quelqu'un doit faire le voyage de retour pour transmettre le message.

CHOOSE A HUMAN COMBAT ALLY AND ARCHIVE THEM. THEY WILL BRING WORD TO VERUM.

Vous remettez à votre allié votre précieuse boussole, celle qui vous a été donnée par les Veilleurs, et partagez quelques mots pour lui donner du courage avant de l'envoyer sur le chemin. Vous restez près de la porte principale assez longtemps pour le regarder disparaître dans le Bois Profond.

If you have the FINNIAN ally - Turn to 7.4

If you do not have the FINNIAN ally - Turn to 7.2

7.7

Lorsque Finnian pose ses mains sur vous, vous sentez une douce chaleur cicatrisante se dégager d'elles. Bien que vous ayez déjà vu ce miracle se produire plusieurs fois, c'est toujours une chose merveilleuse à voir. Les énergies guérisseuses vous traversent, soulageant vos muscles fatigués et soignant les blessures persistantes.

EACH OATHSWORN MAY PLACE ONE OF THEIR INJURY CARDS BACK IN THE INJURY DECK. THEN SHUFFLE THE INJURY DECK.

Le dernier d'entre vous étant guéri, Finnian s'effondre à vos pieds, l'épuisement le précipitant dans l'inconscience. Vous l'emmenez rapidement dans une zone de la forteresse où les blessés sont soignés. Il faudrait un autre miracle pour que Finnian se rétablisse, et il est peu probable que vous en trouviez d'autres. Vous l'allongez doucement et retournez à vos préparatifs, vous sentant régénérés.

ARCHIVE ALLY CARD 20/48 (FINNIAN).

Turn to 7.2

7.8

La haine qui brûle dans les yeux de votre ancienne compagne, tandis que vous fixez ses chaînes au mât, est quelque chose que vous n'oublierez pas de sitôt. Il n'était pas prévu qu'elle accomplisse son Serment de cette manière, mais son sacrifice pourrait sauver une cité entière. Les deux autres sorcières n'opposent aucune résistance lorsque vous les attachez au

poteau. L'homme de Cistercia, lui, fixe le bûcher d'un air morose lorsque vous l'enchaînez. Toujours sous l'effet de l'aether, la sorcière de Thrace n'offre aucune résistance. Elle est calme dorénavant, mais vous lui avez donné la dernière dose dans la cité interdite. Vous espérez que cela durera suffisamment longtemps.

Alors que le bûcher prend forme, vous êtes frappés par l'irréalité de cet instant. Jusqu'à présent, le Chant de Mort n'avait été qu'une tâche lointaine, attendant la fin d'une longue série d'événements. Le choix terrible que vous avez repoussé, celui dont vous avez espéré une résolution moins brutale, est là, devant vous. Vous auriez souhaité ne pas en arriver là. Cependant, en regardant le bûcher, vous réalisez que vous n'avez plus le temps d'atermoyer. Tout se résume à une seule question. Pouvez-vous sacrifier une personne pour en sauver plusieurs ? Vous allez devoir vous décider rapidement.

Turn to 7.9

7.9

Un hurlement terrifiant retentit au loin, vous tirant de vos pensées. Vous avez compté les secondes depuis les derniers cris de la horde, et ils se rapprochent. Rapidement. La meute sera énorme, plus grande que celle qui vous a poussé dans la cité interdite. Au moins vous pouvez vous retrancher dans un fort cette fois-ci, bien qu'il soit vieux et en ruine. Vous espérez qu'il tienne assez longtemps pour que vous puissiez finir le bûcher.

OPEN MYSTERY ENVELOPE 'H' AND PLACE ITS CONTENTS IN THE CENTER OF PLAY. THIS CHAPTER DOES NOT USE A TIME TRACK.

Vous tendez toujours l'oreille lorsqu'un officier vous salue. Vous avez envoyé ses hommes examiner le fort afin d'y déceler un éventuel danger et qu'il vous donne une vue d'ensemble du champ de bataille. Il commence par vous dire que les murs extérieurs étaient autrefois très résistants. Mais ils ont été altérés par le temps et le lent travail de sape du Bois Profond... Ils devraient tenir tant que des hommes courageux se tiendront dessus et à condition qu'il n'y ait pas d'autres brèches ailleurs. À ce stade, vous êtes reconnaissant pour toutes les pierres solides qui se trouvent entre vous et le Bois Profond.

Il continue en vous parlant de deux grandes tours qui veillent au-dessus de la cour extérieure, dont l'une est équipée de gros tubes de bronze, dirigés vers la limite des arbres. Il doit s'agir d'une arme puissante utilisée pour éloigner les bêtes des murs. La seconde tour constituera le poste d'observation idéal pour vos soldats, car sa hauteur offre une vue imprenable sur le périmètre de la forteresse, permettant ainsi de voir par où les créatures attaqueront.

Il précise qu'une vieille écurie et une armurerie se trouvent dans la cour intérieure. L'armurerie s'est effondrée, mais en fouillant un peu, vous pourriez y trouver quelque chose d'utile.

Il termine en vous parlant de la seule faiblesse importante dans vos défenses : un grand tunnel creusé sous le mur de la forteresse. Il suppose que c'est le passage qui a provoqué la chute de Raven's Reach il y a fort longtemps. En remerciant l'officier, vous ordonnez à ses soldats de mettre en place un système d'alarme improvisé, dans le tunnel, en utilisant des restes de vieilles armes et armures. Si quelque chose passe par là, vous devriez entendre des cliquetis de métal suffisamment forts pour vous alerter.

Turn to 7.3

7.10

Midge vous fait un sourire un peu méfiant quand vous le regardez. Le garçon est rapide, et a le pied léger, bien plus que les autres. Si quelqu'un peut atteindre Verum rapidement, c'est lui. C'est peut-être aussi votre dernière chance de sauver l'orphelin. Vous avez vu Midge devenir un jeune homme, fort, mais il est encore trop jeune pour affronter la mort.

Il vous supplie de rester, mais vous lui rétorquez que cette mission est bien trop importante pour la refuser. Le récit de ce qui s'est passé dans la ville abandonnée ainsi que les détails du paysage et des créatures qui entourent Raven's Reach sont des informations cruciales. Si votre mission échoue, Verum devra se préparer à ce qui l'attend.

Voyant que le jeune homme n'est toujours pas convaincu, vous tentez une autre approche. Vous lui rappelez une personne qui compte beaucoup à ses yeux et qui habite à Verum, le garçon muet. Sa vie est en jeu... Les larmes coulent sur ses joues marbrées de crasse lorsqu'il réalise l'enjeu de cette mission. Finalement, il l'accepte.

Vous lui remettez votre précieuse boussole, celle que vous ont donnée les Veilleurs, et partagez avec lui quelques mots d'encouragement. Après lui avoir montré le chemin, vous vous attardez près de la porte principale assez longtemps pour le voir disparaître dans le Bois Profond.

ARCHIVE ALLY CARD 1 (MIDGE).

If you have the FINNIAN ally - Turn to 7.4

If you do not have the FINNIAN ally - Turn to 7.2

7.11

Midge vous fait un sourire un peu méfiant quand vous le regardez. Le garçon est rapide, et a le pied léger, bien plus que les autres. Si quelqu'un peut atteindre Verum rapidement, c'est lui. C'est peut-être aussi votre dernière chance de sauver l'orphelin. Vous avez vu Midge devenir un jeune homme, fort, mais il est encore trop jeune pour affronter la mort.

Il vous supplie de rester, mais vous lui rétorquez que cette mission est bien trop importante pour la refuser. Le récit de ce qui s'est passé dans la ville abandonnée ainsi que les détails du champ de bataille et des créatures qui entourent Raven's Reach sont des informations cruciales. Si votre mission échoue, Verum devra se préparer à ce qui l'attend.

Vous lui remettez votre précieuse boussole, celle que vous ont donnée les Veilleurs, et partagez avec lui quelques mots d'encouragement. Après lui avoir montré le chemin, vous vous attardez près de la porte principale assez longtemps pour le voir disparaître dans le Bois Profond.

ARCHIVE ALLY CARD 1 (MIDGE).

If you have the FINNIAN ally - Turn to 7.4

If you do not have the FINNIAN ally - Turn to 7.2

7.12

Vous commencez par attacher la fratrie de Cistercia au poteau.. Le frère et la sœur échangent des regards silencieux et fatalistes tandis que la froide chaîne de fer scelle leurs destins. Le troisième et dernier sacrifice est la sorcière de Thrace. Toujours sous l'effet de l'aether, elle n'offre aucune résistance. Elle est calme dorénavant, mais vous lui avez donné la dernière dose dans la cité interdite. Vous espérez que cela durera suffisamment longtemps.

Alors que le bûcher prend forme, vous êtes frappés par l'irréalité de cet instant. Jusqu'à présent, le Chant de Mort n'avait été qu'une tâche lointaine, attendant la fin d'une longue série d'événements. Le choix terrible que vous avez repoussé, celui dont vous avez espéré une résolution moins brutale, est là, devant vous. Vous auriez souhaité ne pas en arriver là. Cependant, en regardant le bûcher, vous réalisez que vous n'avez plus le temps d'atermoyer. Tout se résume à une seule question. Pouvez-vous sacrifier une personne pour en sauver plusieurs ? Vous allez devoir vous décider rapidement.

Turn to 7.9

7.13

Pendant que votre parente parlait à vos compagnons, vous avez pu communier avec elle et glaner des informations supplémentaires. Comme vous, l'Avi est un disciple d'Ory, dont la traduction de l'Eschaton sacré vous a poussé sur cette voie il y a fort longtemps. Les mots qu'elle vous a adressés étaient peu nombreux : "Les premiers grains de sable, chacun soigneusement placé pour que d'autres puissent suivre, tombent maintenant. Ta tâche est presque terminée."

THE HARBINGER GAINS A REDRAW TOKEN.

Turn to 7.5

7.14

Le récit de ce qui s'est passé dans la ville abandonnée ainsi que les détails du champ de bataille et des créatures qui entourent Raven's Reach sont des informations cruciales. Si votre mission échoue, Verum devra se préparer à ce qui l'attend.

N'ayant plus d'allié disponible, vous cherchez un messager dans les rangs des soldats et lui ordonnez de porter le message à Verum. Vous remettez au soldat la précieuse boussole que vous ont donnée les Veilleurs et lui prodiguez quelques mots d'encouragement. Puis vous lui montrez le chemin et lui dites de partir.

If you have the FINNIAN ally - Turn to 7.4

If you do not have the FINNIAN ally - Turn to 7.2

EPILOGUE

START READING AT **EPI.1** ON THIS PAGE

EPI.1

Après un dernier coup, la sorcière tombe, le bouclier télékinésique s'étant finalement dissipé. Ses yeux s'agrandissent, elle se cambre en poussant un terrible hurlement de mort. Les ondes soniques frappent la base de votre crâne, vous faisant presque perdre conscience. Votre nez saigne et votre champ de vision se brouille tandis que chaque cellule de votre corps menace de se déchirer. Vous avez déjà été témoin de ce phénomène, il y a presque une vie de cela, à Bastone. Le Chant de Mort. Soudain, la terre tremble. Pas à cause du Chant de Mort, mais en réponse à celui-ci. Dans une cacophonie de hurlements et de rugissements, une meute innombrable gronde du Cœur des Ténèbres... Vers Raven's Reach ! Ça a marché ! Sans perdre de temps, vous vous précipitez dans le tunnel qui, vous le savez, vous mènera à

l'extérieur. Au-delà, la voie est libre pour atteindre le Coeur des Ténèbres et la fin de votre périple.

TALLY LEVEL, LOOT AND LOSSES.

GAIN NEW UNIQUE ITEMS AS USUAL BUT DO NOT GAIN ANY NEW COMMON ITEMS DURING LOOTING.

END OF CHAPTER 20.