

Oathsworn chapitre 12 :
Traduction révisée par Johann Clément

RED RAVEN

YOUR STORY BEGINS AT 1.1 ON THIS PAGE

1.1

Mettant un pied devant l'autre, vous foncez à travers le Bois Profond. Vous espérez ne pas arriver trop tard. Alors que vos jambes s'enfoncent dans la boue jusqu'aux chevilles, vous repensez à la façon dont vous êtes arrivé ici...

...Le voyage de retour à Verum a été long, cependant la boussole de sang vous a infailliblement ramené chez vous. Malheureusement, elle n'avait pas idée des vignes déchiqueteuses, des tourbières et des cauchemars qui se trouveraient sur votre chemin. Une maigre consolation est venue lorsque "l'Atout" a rejoint votre groupe, l'agent de la Flèche du Corbeau revenant aussi silencieusement qu'il était parti. Vous avez remarqué qu'il portait un gros objet, enveloppé et attaché sur son dos. Vous lui avez demandé comment il vous avait trouvé et il vous a présenté sa propre boussole de sang pointant droit vers vous. La sensation a été perturbante...

Turn to 1.20

1.2

...Furieux que vous l'ayez défié devant ses pairs, Cyprian s'est emparé de l'épée longue attachée à son dos. Remarquant la lenteur de son geste, vous avez attrapé son bras armé, planté un pied sur sa cheville et l'avez poussé en avant. Le chevalier, en armure de plaque, a basculé par-dessus votre genou pour atterrir en tas sur le sol. Il a voulu se relever mais avait trouvé son épée dans votre main, pointant inexorablement vers sa gorge. Il s'est écoulé un long moment avant que vous ne le laissiez se relever, la haine brûlant dans ses yeux. Vous lui aviez causé une grande honte mais il savait qu'il ne fallait pas insister. S'éloignant, il vous avait laissé, vous et son épée, sachant qu'elle était perdue. Puis, vous vous étiez retournés vers les officiels.

ARCHIVE THE CYPRIAN ALLY CARD.

GAIN 12 IRON.

Turn to 1.16

1.3

Ici, les quelques bâtiments ont été volontairement brûlés et détruits, y compris les bâtiments d'approvisionnement. Tous les objets de valeur ont été pris. De larges entailles marquent les portes qui jonchent ce qui était autrefois le centre du village. Les hommes, et non les bêtes, ont clairement envahi cet endroit.

Le bruit d'une botte sur le sol attire votre attention sur un homme grand, gravement brûlé, serrant sa main mutilée, allongé contre les débris de pierre d'un mur de garde. Ses yeux ne rencontrent pas les vôtres lorsque vous vous approchez. Trop blessé pour se lever, il se contente de fixer ses pieds. Sa respiration gargouillante vous indique qu'il ne vivra pas très longtemps.

Choose one :

- 1. Rush over and make him tell you what happened before he dies - Turn to 1.21*
- 2. Ask if he might be able to help before it is too late - Turn to 1.14*
- 3. Offer him water and comfort his passing- Turn to 1.30*

1.4

Le bruit de fond habituel, le bourdonnement incessant des insectes et les grognements lointains du Bois Profond s'estompent à l'approche du village. L'un des plus petits avant-postes de l'humanité. ; ses palissades ont été érigées dans l'espoir d'une vie meilleure. De longue date, suite au Décret du Roi, beaucoup tentent de s'installer dans les bois. Chaque village rencontre l'échec à différents degrés, certains restant debout pendant des décennies, d'autres pendant quelques jours seulement. Chaque génération voit des centaines de familles pleines d'espoir se diriger vers la Porte du Roi à Verum, la promesse d'un droit foncier les poussant dans les ténèbres de l'au-delà. Le Décret dit : "Si vous réussissez à prendre la terre, vous pouvez garder la terre." En regardant les ruines du village, on dirait que quelque chose n'est pas d'accord.

Turn to 1.3

1.5

... Les jours suivants, les pluies se sont calmées pour un temps. En tant que Compagnie, vous êtes venus par les Routes Vertes en portant le corps de Guide, pour finalement la rendre à son peuple. Les A'Dendri ont beaucoup apprécié le geste et de tristes funérailles ont eu lieu au milieu des feuilles et des pétales de son peuple. Après cela, un bref répit s'est installé, vous donnant la possibilité de vous occuper de vos tâches, dans un confort relatif : réparation d'armures et affûtage de lames. Jusqu'à ce qu'un corbeau arrive avec l'anneau rouge.

Le corbeau avait livré un parchemin ensanglanté. Il contenait une demande d'aide d'un village assiégé, affirmant qu'il était attaqué. Un tel événement n'était pas étrange, en soi. Les Compagnies Libres se trouvaient souvent engagées pour protéger les villages des attaques du Bois Profond et étaient grassement rémunérées. Là, c'était différent. Cette pétition mentionnait spécifiquement votre Compagnie Libre par son nom.

Vous n'aviez jamais voyagé jusqu'à ce village, et pourtant ils vous avaient appelé. Cela importait peu. Refuser n'était pas une option. La bande rouge autour de la patte du corbeau signifiait que vous ne pouviez refuser le contrat. Quelqu'un à la Flèche du Corbeau souhaitait que ce village soit protégé.

Conscient du danger, vous vous êtes bien préparé avant de partir.

YOU MAY START A TRADE WITH THE BANKSMITH AND APOTHECARY.

Turn to 1.4

1.6

ALL OATHSWORN THAT FAILED LOSE 1 HIT POINT.

Vous essayez de trouver un coin de ciel ouvert où l'eau qui tombe soit pure. La douleur vous traverse et s'intensifie. Vous enroulez votre cape autour de vous et plongez immédiatement sous les feuilles de certaines grandes plantes. A l'abri de la pluie, vous observez les racines affamées qui sortent du sol, prêtes à attraper toute proie qui se tortille. Il semble qu'il n'y ait pas de fin aux différentes façons dont le Bois Profond cherche à vous tuer. Même la pluie est une de ses armes. Abrité pour le moment, vous attendez le déluge. Une fois que l'averse se soit calmée, vous revenez à la Wire Road et à vos pensées...

Turn to 1.23

1.7

"Tribu des Cicatrices," halète-t-il, cherchant de l'air pour parler. "Ils veulent se venger."

Après cet ultime effort, il s'effondre.

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Turn to 1.22

1.8

... Elle avait été trop rapide et vous n'aviez pas bien vu l'objet qu'elle dissimulait. Le sang était cantonné à la coiffeuse tandis que le reste de la pièce était impeccable. Vous avez posé

des questions sur le sang et Lady Elanna a porté un tissu ensanglanté à son nez. Avec un regard innocent, elle a expliqué qu'elle souffrait de saignements de nez dans le froid et qu'elle était trop délicate pour ce climat. Il est devenu évident que vous n'étiez pas les bienvenus dans sa chambre. En vous excusant, vous êtes parti. La rencontre vous a marqué, et ce n'est que plus tard que vous vous êtes souvenu que l'ourlet de sa robe était mouillé. Vous n'avez pas poussé l'affaire plus loin, mais quelque chose clochait chez cette femme.

Turn to 1.5

1.9

... Cyprian s'était avancé à ce moment-là et, à sa manière grandiloquente, avait revendiqué la gloire et la victoire de l'expédition, sous son commandement. Les nobles se sont rassemblés autour de lui, tandis qu'il déblatérerait à propos de ses succès, emportés par cet esprit d'aventure. En écoutant son discours, c'est comme si les morts ne s'étaient pas produites et qu'une solution à la peste avait été trouvée. Vous ne pouviez plus en entendre davantage...

Did you :

1. Walk away - Turn to 1.15

2. Confront Cyprian - Turn to 1.18

1.10

Vous enroulez votre cape autour de vous et plongez immédiatement sous les feuilles de certaines grandes plantes. A l'abri de la pluie, vous observez les racines affamées qui sortent du sol, prêtes à attraper toute proie qui se tortille. Il semble qu'il n'y ait pas de fin aux différentes façons dont le Bois Profond cherche à vous tuer. Même la pluie est une de ses armes. Abrité pour le moment, vous attendez le déluge. Une fois que l'averse se soit calmée, vous revenez à la Wire Road et à vos pensées...

Turn to 1.23

1.11

... Même les nobles ne sont pas protégés du Pacte et le sang avait coulé. En glissant la lame dans la gorge de Cyprian, vous avez mis fin à ses fanfaronnades pour toujours. Il y a peu de choses plus dangereuses qu'un mauvais chevalier, et la ville se porterait mieux sans lui. Les nobles s'étaient écriés sur le moment et avaient reculé tandis que le sang s'accumulait sur les pierres. Prenant son épée, vous aviez porté votre regard sur eux. Aucun n'avait voulu vous défier. Après ça, vous vous êtes tournés vers les officiels.

ARCHIVE THE CYPRIAN ALLY CARD.

GAIN 12 IRON.

Turn to 1.16

1.12

Votre attention se porte à nouveau sur le sentier du Bois Profond qui s'étend devant vous. La Wire Road s'éloigne au loin derrière les arbres malades. Depuis que vous avez prêté Serment, vous avez passé beaucoup de temps sur la Wire Road. Le chemin prédéterminé. Un rappel en fer forgé de votre responsabilité. Chaque pas est le résultat de celui qui vous précède et c'est comme si les empreintes avaient toujours été là. Marchant péniblement vers le village, vous revenez à vos pensées...

... Le Chêne Brisé n'avait pas changé et vous en étiez heureux. Greycane et Bram vous avaient accueilli à votre retour. Greycane a partagé les nouvelles de la ville et Bram une concoction maison qu'il avait appelée gin, et que vous ne pouviez décrire que comme "ayant besoin d'amélioration." Midge était là aussi, heureux comme un rat des rivières avec ses histoires sur les rues de Verum et tous les coins qu'il avait pu découvrir.

If you have LADY ELANNA as an ally - Turn to 1.26

Otherwise - Turn to 1.5

1.13

“Tribu des Cicatrices,” halète-t-il, cherchant de l’air pour parler. “Ils veulent se venger.”

Après cet ultime effort, il s’effondre.

ALL OATHSWORN GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

Turn to 1.22

1.14

“Ils ont tué presque tout le monde pour vous attirer ici. Ils ont emmené les autres.” Vous essayez de lui soutirer plus de détails, mais ses paroles deviennent vagues. La vie s’échappe de lui à chaque syllabe.

PERFORM A LISTENING CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED- Turn to 1.13

If you FAIL - Turn to 1.25

1.15

... Vous avez laissé Cyprien à ses fables, laissant les nobles en penser ce qu'ils voulaient. Vous saviez ce qui se passait là-bas.

ARCHIVE THE CYPRIAN ALLY CARD.

Turn to 1.16

1.16

... Faisant votre rapport au conseil restreint, vous leur avez parlé de l'étrange patrie des A'Dendri et de sa guerre sans fin contre le Bois Profond. Enfin, vous avez raconté le long voyage au cœur des ténèbres et la grotte que vous avez trouvée, entourée de monstres. Vous avez expliqué comment les A'Dendri vous ont informé que la grotte contenait la clé pour stopper la peste. La consternation avait marqué les visages du conseil devant votre manque de résultats pour aider la ville. Ils avaient espéré un remède, mais se sont retrouvés avec un autre obstacle à surmonter. Une horde de monstres à traverser ? Comment atteindre l'inaccessible ? Des délibérations allaient être nécessaires et des stratégies seraient élaborées.

En vous congédiant, avec des remerciements pour vos services et un coffre rempli de fer, le conseil restreint est retourné au palais, en grande conversation, avec le restant de votre expédition.

ARCHIVE THE MERILLA ALLY CARD.

GAIN 24 IRON.

Laissés seuls, vous avez commencé à vous frayer un chemin à travers la foule rassemblée. La nouvelle de votre expédition avait circulé et des visages émerveillés levaient des yeux plein d’espoir sur votre passage. Vous étiez appelés héros et champions, et pour une quelconque raison, les gens y croyaient. Maintenant ils attendaient de vous que vous les sauviez. A chaque pas, vous sentiez le fardeau grandissant de la responsabilité qu'ils faisaient peser sur vos épaules.

Did you :

1. Reject responsibility for the people of the city - Turn to 1.28

2. Accept responsibility for the people of the city - Turn to 1. 19

1.17

... Elle avait été rapide, très rapide, mais c'était un couteau, sans aucun doute. Le reste de la pièce était impeccable. Vous avez mentionné l'arme, ce qui a suscité un regard froid. Après un moment, elle a expliqué qu'elle avait rencontré des ruffians en se promenant.

Elle avait pris l'habitude de porter un couteau depuis son arrivée à Verum, et c'était une bonne chose, car elle avait dû s'en servir ce soir-là pour se défendre. Vous lui avez demandé ce qu'elle faisait dehors si tard, mais elle a répondu en claquant des doigts que c'était ses affaires et a traversé la pièce pour vous fermer la porte au nez. Vous n'avez pas cherché plus

loin, mais quelque chose clochait chez cette femme.

Turn to 1.5

1.18

...Vous vous êtes approché de lui, l'avez pris à la gorge et lui avez rappelé ce qui était arrivé à ses écuyers, tout cela à portée de voix des nobles rassemblés.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED - Turn to 1.2

If you FAIL - Turn to 1.31

1.19

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

...Vous n'êtes pas des sauveurs et vous n'aviez aucun contrat avec ces gens, pourtant vous ne pouviez pas rester là sans rien faire. Leur destin était lié au vôtre. Vous espériez seulement avoir la force de porter ce fardeau. Vous étiez content de rentrer au Chêne Brisé ce jour-là.

Turn to 1.12

1.20

Le bruit de l'eau interrompt votre rêverie. Levant les yeux, vous voyez de grandes feuilles, de ces étranges plantes du Bois Profond, dégoulinantes de pluie. Cependant, n'est pas une pluie ordinaire. Vous regardez l'eau couler sur les feuilles et se mélanger à un fluide visqueux qui recouvre les plantes. Une gouttelette touche votre peau et une douleur parcourt votre bras. Les plantes sont partout. Vous devez rapidement couvrir votre peau.

EACH OATHSWORN PERFORMS A SURVIVAL CHECK (DIFFICULTY 4).

If all SUCCEED - Turn to 1.10

If any FAIL - Turn to 1.6

1.21

“Mon temps est écoulé,” crache-t-il, s'étouffant dans son sang. “Laissez-moi tranquille.”

PERFORM A THREATENING CHECK (DIFFICULTY 6).

If you SUCCEED- Turn to 1.27

If you FAIL - Turn to 1.24

1.22

Debout, vous regardez autour de vous. À part le corps à vos pieds, vous ne voyez pas d'autres cadavres. Où sont les autres villageois ? Les mains sur les hanches, vous partez à leur recherche.

Il ne vous faut pas longtemps. Cloué à la salle du village par de grands pieux de bois, se trouve le corps d'un autre homme, plus âgé. Ses yeux ont été arrachés et le symbole tatoué sur les poignets de chacun de vous, a été gravé sur sa poitrine. Un défi vous a été lancé. Un de ses bras est disposé de façon à pointer vers le Bois Profond.

A moins de vingt pas, dans le Bois Profond, vous trouvez un autre cadavre posé comme le premier. Celui-ci est attaché au sol par des lianes épineuses. Vous regardez dans la direction qu'il indique. Vous suivez une traînée de cadavres. Les barbares ont capturé les gens de l'avant-poste et les ont utilisés comme des grotesques panneaux indicateurs. Vous entendez un cri lointain, clairement humain. Devant vous, il y a des survivants.

Choose one :

1. Rush to save the remaining villagers - Turn to 2.1

2. Proceed with caution. - Turn to 2.2

3. Try to ignore the screams and slow down. You can save no one if you fall into a trap - Turn to 2.3

1.23

... Finalement, vous êtes revenu en ville pour y découvrir un nouvel enfer. La partie nord-est de la ville avait été dévastée par la peste. On pouvait entendre des émeutes et des cris tout

autour et vous avez dû vous battre pour atteindre le centre de la ville. Enfin, ensanglantés et meurtris, vous avez atteint un terrain sûr à l'intérieur des murs de la ville. Vous étiez moins nombreux que lors de votre départ et la perte de Guide vous pesait lourdement. Elle avait quitté la sécurité de la ville pour mourir loin de chez elle... Sous votre surveillance...

Une fois à l'intérieur, vous avez été accueillis par une foule de nobles et de membres du conseil restreint qui ont entendu votre rapport.

If you have the Cyprian Ally Card - Turn to 1. 9

Otherwise - Turn to 1.16

1.24

Vous essayez d'obliger l'homme à parler, mais il ne veut rien entendre. "Qu'est-ce que vous allez me faire de plus qu'eux ?" s'amuse-t-il. "C'est vous qu'ils veulent. Vous subirez le même sort." Il essaie de rire, mais aucun son ne sort de sa gorge. Il vacille et s'allonge mollement, sa main frémissant encore après sa mort.

Turn to 1.22

1.25

Avant que vous ne puissiez en savoir plus, ses paroles s'affaiblissent et s'éteignent. Le corps de l'homme s'effondre sur le côté avec un bruit sourd.

Turn to 1.22

1.26

... En vous installant à nouveau dans le Chêne, vous vous êtes préparés aux inévitables cauchemars qui suivent toujours les longs voyages dans le Bois Profond. Une nuit, poursuivis par des rêves d'étouffement dans la terre et la roche, l'un d'entre vous s'est réveillé et est allé faire un tour. Sur le palier, vous avez trouvé une trace de sang sur le sol. En suivant le sang, vous avez abouti à la chambre de Lady Elanna. Vous avez frappé à la porte, mais n'avez obtenu aucune réponse. Craignant pour sa sécurité, vous avez ouvert la porte et avez été confronté à une étrange vision.

La jeune noble réservée que vous aviez trouvée évanouie dans le Bois Profond après l'attaque de la Tribu des Cicatrices, était assise à sa table de toilette en train de nettoyer quelque chose à l'aide d'un chiffon ensanglanté. Visiblement choquée par votre intrusion, elle s'est empressée de dissimuler l'objet dans un pli de sa robe et s'est tournée vers vous d'un air accusateur.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 6).

If you SUCCEED - Turn to 1.17

If you FAIL - Turn to 1.8

1.27

"Tribu des Cicatrices," grimace l'homme. "Le chien d'épines m'a eu. Ils ont pris ma fille en premier. Ils vous auront aussi. Ils sont... ils sont à votre recherche." Il frissonne, se serre la poitrine et expire une dernière fois avant de s'effondrer.

ALL OATHSWORN GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

Turn to 1.22

1.28

ALL OATHSWORN GAIN A DEFENSE TOKEN.

...Vous n'êtes pas des sauveurs et vous n'aviez aucun contrat avec ces gens, pourtant vous ne pouviez faire abstraction de leur sentiment d'attente qui vous submergeait. Vous étiez heureux de retourner au Chêne Brisé ce jour-là.

Turn to 1.12

1.29

Avant que vous ne puissiez en savoir plus, ses paroles s'affaiblissent et s'éteignent. Le corps de l'homme s'effondre sur le côté avec un bruit sourd.

Turn to 1.22

1.30

Il boit avidement l'eau que vous lui offrez tandis que vous nettoyez le sang sur ses yeux. "Ils ont tué presque tout le monde pour vous attirer ici. Ils ont emmené les autres." Vous essayez d'obtenir plus de détails, mais ses paroles deviennent vagues. La vie s'échappe de lui à chaque syllabe.

PERFORM A LISTENING CHECK (DIFFICULTY 4).

If you SUCCEED - Turn to 1.7

If you FAIL - Turn to 1.29

1.31

... Furieux que vous l'ayez défié devant ses pairs, Cyprian s'était emparé de l'épée longue attachée à son dos. Il était rapide, même en armure complète, et avait réussi à dégainer et à brandir l'arme avant que vous n'ayez eu le temps de réagir.

Comme toujours, Cyprian n'avait pas réfléchi à ses actes. Contre quatre d'entre vous, il n'a pas eu le temps de faire un second geste. Vous avez attrapé son bras, planté un pied dans sa cheville et l'avez poussé en avant. Le chevalier a basculé par-dessus votre genou pour atterrir en tas sur le sol. Il a voulu se relever et a trouvé son épée dans votre main, pointant inexorablement vers sa gorge.

ONE RANDOM OATHSWORN LOSES 1 HIT POINT.

Did you :

1. Kill Cyprian - Turn to 1.11

2. Let him go in shame - Turn to 1.32

1.32

... Il s'est écoulé un long moment avant que vous ne le laissiez se relever, après tout il restait un noble. La haine brûlait dans ses yeux à cause de la honte que vous lui aviez infligée, mais il savait qu'il ne fallait pas en rajouter. S'éloignant, il vous laissa avec sa lame dans les mains, sachant qu'elle était perdue. Après ça, vous vous êtes retournés vers les officiels.

ARCHIVE THE CYPRIAN ALLY CARD.

GAIN 12 IRON.

Turn to 1.16

2.1

Vous foncez dans les sous-bois, suivant la signalisation grotesque laissée à votre intention. Vous entendez les cris torturés des innocents qui résonnent devant vous tandis que la Tribu des Cicatrices vous nargue cruellement. Tardivement, vous entendez un bruit de lianes et de branches qui se détendent alors qu'un pieu se dirige vers vous au niveau de la taille.

CHOOSE ONE OATHSWORN TO TAKE THE LEAD.

THE LEAD OATHSWORN PERFORMS A SURVIVAL CHECK (DIFFICULTY 7).

If you SUCCEED - Turn to 2.5

If you FAIL - Turn to 2.4

2.2

Vous poursuivez votre chemin, attentif aux alentours, mais faisant de votre mieux pour ne pas penser à l'horreur de la barbarie de la Tribu des Cicatrices. D'un corps à l'autre, vous vous dirigez vers ce que vous savez être un piège, poussé par le son des cris de torture que, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez ignorer. Tardivement, vous entendez un bruit de lianes et de branches qui se libèrent alors qu'un pieu se dirige vers vous au niveau de la taille.

CHOOSE ONE OATHSWORN TO TAKE THE LEAD.

THE LEAD OATHSWORN PERFORMS A SURVIVAL CHECK (DIFFICULTY 7), ADD 2 TO THE RESULT FOR YOUR CAUTION.

If you SUCCEED - Turn to 2.5

If you FAIL - Turn to 2.4

2.3

Des gens sont en train de mourir. Leurs cris torturés sont difficiles à supporter, mais se précipiter vers un piège évident ne sauvera personne. La tribu ne sait pas que vous êtes ici et vous avez l'intention que cela continue, au moins jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour eux. Cependant, la sagesse de votre plan n'empêchera pas les cris de vous hanter.

ONE RANDOM OATHSWORN LOSES A COMBAT TOKE (YOUR CHOICE).

Au fur et à mesure que vous avancez, vous repérez des pièges cachés le long du chemin. Vous prenez soin de contourner les dispositifs grossiers avant d'aller plus loin. Au loin, à travers les arbres, vous apercevez la lueur d'un feu. En vous baissant, vous déplacez vers un meilleur point de vue, d'où vous pouvez distinguer des huttes et des plates-formes dans les arbres. Un village de la Tribu des Cicatrices.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 3).

If you SUCCEED - Turn to 3.1

If you FAIL - Turn to 3.2

2.4

Vous réagissez trop tard pour éviter le pieu, mais heureusement, vous plongez assez loin pour éviter qu'il ne vous étrie complètement. Vous atterrissez lourdement dans la boue froide, le sang coulant librement de l'endroit où il a éraflé votre abdomen. Vous résistez à la douleur.

THE OATHSWORN THAT FAILED THE SURVIVAL CHECK LOSES 1 HIT POINT.

Vous vérifiez qu'il n'y ait pas d'autres pièges dans la zone avant de continuer. Finalement, vous apercevez la lueur d'un feu à travers les arbres au loin. En vous baissant, vous vous déplacez vers un point de vue plus dégagé, d'où vous pouvez distinguer des huttes et des plates-formes en haut des arbres. Un village de la Tribu des Cicatrices.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 3).

If you SUCCEED - Turn to 3.1

If you FAIL - Turn to 3.2

2.5

Vous plongez sur le côté, évitant de justesse la pointe mortelle, vos réflexes éclairs vous épargnant ce qui aurait pu être une mort douloureuse. Vous vérifiez qu'il n'y ait pas d'autres pièges dans la zone avant de continuer. Finalement, vous apercevez la lueur d'un feu à travers les arbres au loin. En vous baissant, vous vous déplacez vers un point de vue plus dégagé, d'où vous pouvez distinguer des huttes et des plates-formes en haut des arbres. Un village de la Tribu des Cicatrices.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 3).

If you SUCCEED - Turn to 3.1

If you FAIL - Turn to 3.2

3.1

OPEN MYSTERY ENVELOPE 'F ' AND PLACE ITS CONTENTS ABOVE THE TIME TRACK. TAKE THE "PATH A" CARD.

PLACE THE CHAPTER 12 TIME TRACK IN THE CENTER OF PLAY.

PLACE LOCATION TOKENS 5, 7, 11, 15, 16 AND 18.

Le village est un impressionnant réseau de passerelles et de plates-formes situées à différents niveaux, toutes bien au-dessus des dangers qui rôdent au fond du Bois Profond. Les cris des villageois semblent provenir d'une grande plateforme centrale, à laquelle sont reliées de

nombreuses autres plateformes. L'ennemi a peut-être l'avantage du terrain et de la hauteur, mais vous avez toujours l'élément de surprise. Si vous vous séparez et parvenez à tendre une embuscade depuis plusieurs directions, vous avez peut-être une chance de battre les sauvages qui attendent et de libérer les otages. En étudiant attentivement la construction des plates-formes, vous en mémorisez la disposition.

À l'extrémité ouest du village, vous voyez une hutte massive, probablement celle du chef de tribu. Surplombant la maison du chef, juste au sud, se trouve une plate-forme à étages qui offre un excellent point de vue sur les plates-formes adjacentes.

Directement au sud du palier central, vous repérez ce qui semble être l'entrée principale du village dans les arbres. Un petit brasero ambré éclaire cet endroit et une ouverture dans le sol permet d'accéder à la forêt en contrebas via une cage en os suspendue par une poulie.

Au sud-est, vous voyez une plate-forme parsemée de plusieurs petits abris en peau, probablement les quartiers d'habitation de la majorité de la tribu.

En continuant vers l'est du village, vous voyez une deuxième grande hutte. Celle-ci semble plus pratique, sans les ornements de la maison du chef de tribu.

Enfin, en plissant les yeux à travers la pluie tombante dans les branches, vous pouvez distinguer plusieurs voies d'accès à ces positions. La seule chose que vous ne pouvez pas voir est l'emplacement de l'ennemi.

Votre évaluation étant presque terminée, vous remarquez qu'en fait, le village a été construit contre la paroi abrupte d'une falaise, l'emplacement ayant probablement été choisi pour la protection supplémentaire qu'offre le mont rocheux. L'ascension verticale demande un certain effort et de l'agilité, mais vous pensez que personne ne penserait à protéger un mur de roche à pic. Attaquer depuis cette direction vous permettrait de vous positionner à l'arrière de l'ennemi.

OPEN THE JOURNAL TO PAGE 58/59 AND READ THOSE PAGES. KEEP THE JOURNAL OPEN AT THAT PAGE THROUGHOUT THE CHAPTER SO YOU CAN REREAD THE RULES FOR THIS CHAPTER.

Make your next move.

3.2

OPEN MYSTERY ENVELOPE 'F' AND PLACE ITS CONTENTS ABOVE THE TIME TRACK. TAKE THE "PATH A" CARD.

PLACE THE CHAPTER 12 TIME TRACK IN THE CENTER OF PLAY.

PLACE LOCATION TOKENS 7, 11, 15, 16 AND 18.

Le village est un impressionnant réseau de passerelles et de plates-formes situées à différents niveaux, toutes bien au-dessus des dangers qui rôdent au fond du Bois Profond. Les cris des villageois semblent provenir d'une grande plateforme centrale, à laquelle sont reliées de nombreuses autres plateformes. L'ennemi a peut-être l'avantage du terrain et de la hauteur, mais vous avez toujours l'élément de surprise. Si vous vous séparez et parvenez à tendre une embuscade depuis plusieurs directions, vous avez peut-être une chance de battre les sauvages qui attendent et de libérer les otages. En étudiant attentivement la construction des plates-formes, vous en mémorisez la disposition.

À l'extrémité ouest du village, vous voyez une hutte massive, probablement celle du chef de tribu. Surplombant la maison du chef, juste au sud, se trouve une plate-forme à étages qui offre un excellent point de vue sur les plates-formes adjacentes.

Directement au sud du palier central, vous repérez ce qui semble être l'entrée principale du village dans les arbres. Un petit brasero ambré éclaire cet endroit et une ouverture dans le sol permet d'accéder à la forêt en contrebas via une cage en os suspendue par une poulie.

Au sud-est, vous voyez une plate-forme parsemée de plusieurs petits abris en peau, probablement les quartiers d'habitation de la majorité de la tribu.

En continuant vers l'est du village, vous voyez une deuxième grande hutte. Celle-ci semble

plus pratique, sans les ornements de la maison du chef de tribu.

Enfin, en plissant les yeux à travers la pluie tombante dans les branches, vous pouvez distinguer plusieurs voies d'accès à ces positions. La seule chose que vous ne pouvez pas voir est l'emplacement de l'ennemi.

OPEN THE JOURNAL TO PAGE 58/59 AND READ THOSE PAGES. KEEP THE JOURNAL OPEN AT THAT PAGE THROUGHOUT THE CHAPTER SO YOU CAN REREAD THE RULES FOR THIS CHAPTER.

Make your next move.

5.1

La falaise imposante semble avoir été formée par une sorte d'ancien bouleversement terrestre. Des pierres acérées et déchiquetées s'élèvent dans les arbres. La Tribu des Cicatrices a clairement appuyé son village contre la falaise rocheuse pour empêcher l'invasion du Bois Profond et de la plupart de ses habitants. Cependant, ils n'avaient pas considéré la menace d'une attaque de la Compagnie Libre. Vous êtes sûr que si vous pouvez escalader ce mur de roche, il vous servira de voie d'accès au village.

YOU PERFORM A CLIMBING CHECK (DIFFICULTY 4), ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A CUR OR RANGER.

If you SUCCEED - Turn to 5.3

If you FAIL - Turn to 5.4

5.2

Comme prévu, au sommet vous avez une vue imprenable sur la majeure partie du village - tous ses ponts de corde, ses passerelles et ses structures suspendues. Tout près de là, il y a deux membres de la tribu qui se tiennent sur un pont étroit. Si l'un de vos compagnons pouvait se positionner sur le côté sud du pont, vous pourriez peut-être effectuer un mouvement en tenaille...

PLACE LOCATION TOKEN 6.

Make your next move.

5.3

La paroi rocheuse protège peut-être contre la plupart des candidats, mais vous faites partie d'une autre catégorie. Vous escaladez la falaise sans trop de difficultés et vous vous retrouvez au-dessus des plateformes du village sans la moindre égratignure.

YOU GAIN A DEFENSE TOKEN.

Turn to 5.2

5.4

La paroi lisse de la falaise est bien plus difficile qu'elle n'y paraît. Au cours de votre ascension, vous vous agrippez à une racine saillante, suspendant tout votre poids à cette ligne de vie. L'ancre fragile se désintègre soudain sous votre poids et vous vous écrasez en contrebas, sur le sol rocheux. Vous saurez qu'il faut éviter les racines douteuses lors de votre prochaine tentative. Vous recommencez à grimper.

YOU LOSE ONE COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

Turn to 5.2

6.1

It is time to make your move.

If there is an Oathsworn on location 13 - Turn to 6.5

Otherwise - Turn to 6.3

6.2

Vous chargez rapidement le membre de la tribu, répondant à sa férocité animale par la vôtre et mettant fin à l'escarmouche avec un coup bien placé. Il rugit de rage et d'agonie, donnant l'alerte, tandis que vous soulevez son corps blessé par-dessus la balustrade.

YOU GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

PLACE CLUE TOKEN 3 NEXT TO LOCATION 6.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

6.3

Vous glissez silencieusement de la falaise rocheuse à la plate-forme en contrebas, et progressez lentement en rampant. Les membres de la tribu qui vous bloquent le passage sont heureusement tournés de l'autre côté. Ils ne se doutaient pas que vous alliez tenter de vous infiltrer par la falaise. Cependant, pour avancer, vous devez neutraliser cette menace.

YOU PERFORM AN ASSASSINATION CHECK (DIFFICULTY 5), ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A CUR.

If you SUCCEED - Turn to 6.4

If you FAIL - Turn to 6.11

6.4

Vous tranchez facilement la gorge du premier homme de la tribu et jetez son cadavre du pont avant son gargouillement d'agonie. Le second se retourne immédiatement vers vous, exhibant dans chaque main un crochet dentelé aussi cruel et meurtrier que son regard.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

If you critical and SUCCEED - Turn to 6.6

If you SUCCEED - Turn to 6.2

If you FAIL - Turn to 6.8

6.5

Attendant que le vent et la pluie couvrent votre mouvement, vous établissez un contact visuel avec votre compagnon à l'autre bout du pont. Si vous arrivez à temps, les hommes de la tribu ne sauront pas ce qui leur arrive. D'un simple geste, vous établissez un plan. Vous vous mettez en action au même moment.

BOTH YOU AND THE OATHSWORN AT LOCATION 13 PERFORM AN ASSASSINATION CHECK (DIFFICULTY 4), ADD 1 TO YOUR RESULT IF YOU ARE A CUR.

If BOTH SUCCEED- Turn to 6.7

If one SUCCEEDS - Turn to 6.9

If BOTH FAIL- Turn to 6.10

6.6

Votre entraînement et votre expérience surpassent facilement la force brute de l'homme. Le barbare étreint l'entaille profonde de sa gorge avant même que le corps du premier garde ne touche le sol du Bois Profond.

YOU GAIN A REDRAW TOKEN.

PLACE CLUE TOKEN 3 NEXT TO LOCATION 6.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER: THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

6.7

Les Compagnies Libres pratiquent des séquences brutales et précises de carnage. La position des indigènes et votre angle d'attaque guident votre plan d'action. Trois étapes. Tranche à l'abdomen. Baisse-toi. Fente. Fendre le tendon d'Achille de l'adversaire de votre partenaire.

Retraite, coup mortel au cou, étouffant ainsi son cri. Leur chute ressemble à une chorégraphie, roulant du pont sous la pluie pour atterrir quelque part en dessous, où le Bois Profond les absorbera.

BOTH OATHSWORN INVOLVED GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

PLACE BOTH OATHSWORN INVOLVED ON LOCATION 9.

REMEMBER : THESE OATHSWORN MAY NOT MAKE ANYMORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

6.8

L'homme se bat avec une férocité plus bestiale qu'humaine. Il brandit furieusement ses armes crochues, sans se soucier de sa défense. Le barrage de ses coups est stupéfiant, mais son engagement le perd quand vous vous baissez pour le catapulter par-dessus le pont. Vous pouvez entendre son hurlement de rage jusqu'à l'étage inférieur du Bois Profond...

PLACE CLUE TOKEN 3 NEXT TO LOCATION 6.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

6.9

Alors que vous chargez, vous réalisez rapidement que votre timing n'est pas parfait. Le premier indigène tombe immédiatement, mais votre compagnon ne parvient pas à porter le coup fatal à temps. Le second barbare vous fonce dessus au dernier moment, vous infligeant une blessure béante à la poitrine. Votre compagnon vous atteint juste avant que l'homme de la tribu ne puisse vous frapper à nouveau, le tuant d'un coup perçant à l'arrière du cou.

THE OATHSWORN WHO SUCCEEDED GAINS A BATTLEFLOW TOKEN.

THE OATHSWORN THAT SUCCEEDED LOSES 1 HIT POINT AS THEIR COMPANION'S BLUNDER COSTS THEM DEARLY.

PLACE BOTH OATHSWORN INVOLVED ON LOCATION 9.

REMEMBER : THESE OATHSWORN MAY NOT MAKE ANYMORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

6.10

L'attaque est mal exécutée dès le départ. Un trébuchement avertit les membres de la tribu de votre présence et l'élément de surprise s'envole dans l'instant. Ce qui était censé être un assaut furtif se transforme rapidement en une mêlée frénétique pour la survie. Vous pouvez encore prendre le dessus, mais cela va être compliqué.

BOTH OATHSWORN INVOLVED PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

Vous parvenez finalement à envoyer les deux sauvages retrouver leurs ancêtres, mais d'une manière bruyante. Vous avancez rapidement et restez silencieux, dissimulés dans l'ombre. En tout cas, il y aura deux guerriers de moins dans la bataille à venir.

BOTH OATHSWORN INVOLVED GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

PLACE BOTH OATHSWORN INVOLVED ON LOCATION 9.

REMEMBER : THESE OATHSWORN MAY NOT MAKE ANYMORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

6.11

Alors que vous avancez, le grincement des planches et le balancement du pont trahissent votre présence. Les deux membres de la tribu rugissent et se retournent rapidement, armes à la main, prêts à défendre leur village au péril de leur vie. Vous n'avez aucun scrupule à accepter cet échange.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

THEN YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

Aucun des deux hommes ne meurt facilement ou tranquillement, mais vous parvenez finalement à envoyer leurs deux corps sans vie par-dessus le pont.

YOU GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

PLACE CLUE TOKEN 3 NEXT TO LOCATION 6.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

7.1

La pluie rend les lianes tordues et l'écorce noire gluante au toucher, mais vous avez escaladé suffisamment de ces arbres infernaux pour compenser avec une bonne prise et un pied prudent. Attendant que chaque rafale de vent masque le bruit de votre ascension, vous grimpez dans les branches et atteignez une plate-forme contenant une grande hutte.

L'habitation est une construction indigène faite d'ossements géants et de la peau coriace d'une grande bête.

If location 12 has Clue Token 5 next to it - Turn to 7.3

Otherwise - Turn to 7.2

7.2

Vous apercevez une créature, semblable à un chien à large poitrine, étendue à l'entrée de l'habitation. Des pointes noires menaçantes sortent de ses épaules et une rangée de clous osseux borde sa colonne vertébrale arquée. Heureusement, elle semble dormir. Vous devez vous faufiler derrière la bête si vous décidez de vous rendre sur la plate-forme, ou bien l'un de vos compagnons avec un meilleur point de vue peut l'abattre à distance. En examinant l'endroit, vous remarquez qu'il est également possible de poursuivre votre ascension dans les branches et d'éviter le danger, mais l'escalade promet d'être difficile.

PLACE LOCATION TOKENS 8 & 12.

Make your next move.

7.3

Le cadavre frémissant d'un chien bardé d'épines gît à côté de la hutte ; une attaque préalable de l'un de vos compagnons a déjà éliminé la menace. Réfléchissant à votre prochain mouvement, vous voyez qu'il y a une opportunité soit de continuer à grimper dans les branches, soit de dépasser la hutte mais en passant le long de la plate-forme.

PLACE LOCATION TOKENS 8 & 12.

Make your next move.

8.1

Des siècles de pluie et de vent ont fait disparaître les points d'accroche naturels de la cime des arbres et il n'y a pas de vignes solides auxquelles vous accrocher à cette hauteur. Vos doigts luttent pour trouver une prise sur l'écorce lisse pétrifiée. Enfonçant vos ongles dans le tronc glissant, vous commencez à vous frayer un chemin jusqu'à l'imposant obstacle.

YOU PERFORM A CLIMB CHECK (DIFFICULTY 5). THEN YOU PERFORM A CLIMB CHECK (DIFFICULTY 4). THEN YOU PERFORM A CLIMB CHECK (DIFFICULTY 3).

ADD 1 TO EACH RESULT IF YOU ARE A CUR, RANGER OR EXILE.

If you SUCCEED at all three checks - Turn to 8.5

If you FAIL one check - Turn to 8.2

If you FAIL more than one check - Turn to 8.4

8.2

Vous vous battez contre la douleur de cette quasi-impossible ascension. Heureusement, lorsque vous atteignez les branches supérieures, la voie devient plus facile à suivre.

YOU GAIN A REDRAW TOKEN.

Un morceau d'écorce pétrifiée s'effrite soudain sous votre main et une grande partie de la surface du vieil arbre se détache, dégringolant loin en dessous avec fracas. Vous reprenez votre équilibre et continuez à avancer.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 8.3

8.3

Les branches s'entrelacent, vous permettant de vous positionner au-dessus des cages à os qui forment la toile de fond d'un chaudron de feu ardent au centre de la plate-forme. Vous êtes prêt pour ce qui va suivre.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

8.4

Un morceau d'écorce pétrifiée s'effrite soudain sous votre main et une grande partie de la surface de l'arbre ancien se détache, dégringolant loin en dessous avec fracas. Vous perdez l'équilibre, plongeant vers une grosse branche plus basse. L'impact vide l'air de vos poumons et l'élan manque de vous faire chuter. Étourdi, vous reprenez votre souffle, rassemblez vos esprits et cherchez un autre chemin doté d'une meilleure prise.

YOU LOSE ONE HIT POINT.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 8.3

8.5

Il y a une raison pour laquelle vous avez survécu si longtemps dans le Bois Profond. Votre agilité et votre habileté vous ont sauvé la vie, une fois de plus. Alors que vous poursuivez la presque impossible ascension, la route devient plus facile au moment où vous atteignez les branches supérieures.

YOU GAIN A REDRAW TOKEN.

Turn to 8.3

10.1

Le chemin vers la plateforme centrale se trouve juste devant. C'est précisément là où vous devez aller, mais le garçon qui joue avec les os vous repérera sûrement si vous avancez encore.

Choose one :

1. Take no chances and kill the boy - Turn to 10.5

2. Try to silently capture the boy and bind him - Turn to 10.10

3. See if you can sneak past him - Turn to 10.8

10.2

Sur la plate-forme au nord de votre position, dans l'ombre de la grande hutte, vous voyez que votre compagnon s'est rapidement débarrassé d'un homme de la Tribu des Cicatrices. Vous vous dirigez vers la lumière du feu de la plate-forme centrale. Utilisant les petits apprentis

comme couverture, vous vous accroupissez et attendez le moment précis pour frapper.
PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

10.3

La plate-forme au nord est entourée d'une clôture couverte d'armes diverses et de viandes fumées. Ce doit être la réserve de nourriture du campement. Un indigène monte la garde à côté de la grande hutte, mâchonnant un morceau de viande séchée et regardant fixement le Bois Profond. Avec une attaque à distance, vous pourriez peut-être abattre le barbare, mais ce ne sera pas un tir dégagé.

If you would like to attack the tribesman at range - Turn to 10.12

Otherwise, you decide to move on - Turn to 10.4

10.4

En avançant, vous vous dirigez vers la lumière du feu de la plate-forme centrale. Utilisant les petits apprentis cachés comme couverture, vous vous accroupissez et attendez le moment idéal pour frapper.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

10.5

La réalité du Bois Profond vous frappe durement lorsque vous réalisez que cet enfant doit mourir afin de sauver des vies. C'est une tâche désagréable mais nécessaire. Vous décidez de faire vite et vous vous précipitez vers le garçon avant de remettre en cause votre décision.

YOU PERFORM AN ASSASSINATION CHECK (DIFFICULTY 5), ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A CUR.

If you SUCCEED - Turn to 10.7

If you FAIL - Turn to 10.6

10.6

Le garçon tourne la tête et grogne en entendant vos pas. Il bondit sur ses pieds, poussant un cri sauvage et brandissant un minuscule couteau en os. Ce n'est pas un apprenti cuisinier ! Avant que vous ne puissiez réagir, il plante son arme dans le gras de votre cuisse. Reculant en position défensive, vous faites maintenant face à un ennemi et plus à un enfant.

YOU LOSE ONE HIT POINT.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 6.

Un coup rapide lui fait perdre connaissance, mais ses cris résonnent sûrement dans le village à la cime des arbres. Retirant la minuscule lame de votre jambe, vous vous déplacez vers le bord de la plate-forme et évaluez vos options.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If location 13 has Clue Token 2 next to it - Turn to 10.2

Otherwise - Turn to 10.3

10.7

L'acte accompli, vous allongez le garçon et cachez son cadavre sous des couvertures en fourrure. Le reste de votre mission devrait être plus facile à accomplir que cette tâche horrible. Vous vous approchez du bord de la plate-forme et évaluez vos options.

YOU GAIN A DEFENSE TOKEN.

If location 13 has Clue Token 2 next to it - Turn to 10.2

Otherwise - Turn to 10.3

10.8

Le garçon est profondément absorbé par son jeu d'os. Contournant habilement l'enfant, vous espérez que le jeu retiendra son attention suffisamment longtemps pour que vous puissiez disparaître.

YOU PERFORM A SNEAK CHECK (DIFFICULTY 7), ADD 2 TO THE RESULT IF YOU ARE A CUR, SUBTRACT 1 FROM THE RESULT IF YOU ARE AN URSUS.

If you SUCCEED- Turn to 10.13

If you FAIL - Turn to 10.11

10.9

Une soudaine rafale de vent dévie votre tir et le fait se planter un support osseux géant à côté du garde. Il hurle un cri de guerre, cherchant la source de l'attaque tandis que vous vous esquiviez. Vous vous dirigez ensuite, à la lumière du feu, vers la plate-forme centrale. Utilisant les petits apprentis cachés comme couverture, vous vous accroupissez et attendez le moment précis pour frapper.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

10.10

Rapidement et sans bruit, vous vous approchez du garçon et vous préparez à le faire taire en plaçant votre main sur sa bouche.

YOU PERFORM A CAPTURE CHECK (DIFFICULTY 6).

If you SUCCEED - Turn to 10.16

If you FAIL - Turn to 10.14

10.11

Le garçon tourne la tête et grogne en entendant vos pas. Il bondit sur ses pieds, poussant un cri sauvage et brandissant un minuscule couteau en os. Ce n'est pas un apprenti cuisinier ! Avant que vous ne puissiez réagir, il plante son arme dans le gras de votre cuisse. Reculant en position défensive, vous faites maintenant face à un ennemi et plus à un enfant.

YOU LOSE ONE HIT POINT.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 6.

Un coup rapide lui fait perdre connaissance, mais ses cris résonnent sûrement dans le village à la cime des arbres. Retirant la minuscule lame de votre jambe, vous vous approchez du bord de la plate-forme et évaluez vos options.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If location 13 has Clue Token 2 next to it - Turn to 10.2

Otherwise - Turn to 10.3

10.12

Attendant une accalmie dans le vent et la pluie, vous ralentissez votre respiration tout en bandant longuement votre corde. Vous visez soigneusement et, le moment venu, vous tirez.

YOU PERFORM AN ACCURACY CHECK (DIFFICULTY 8), YOU MAY USE YOUR MIGHT FOR THIS CHECK. ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A RANGER, WITCH, HUNTRESS OR GROVE MAIDEN.

If you SUCCEED - Turn to 10.15

If you FAIL - Turn to 10.9

10.13

Le garçon est complètement absorbé par son jeu. Dans l'agitation habituelle de la vie du village, il est habitué à voir des guerriers passer en permanence devant lui.

YOU GAIN A REDRAW TOKEN.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

10.14

Le garçon tourne la tête et grogne en entendant vos pas. Il bondit sur ses pieds, poussant un cri sauvage et brandissant un minuscule couteau en os. Ce n'est pas un apprenti cuisinier ! Avant que vous ne puissiez réagir, il plante l'arme dans le gras de votre cuisse. Reculant en position défensive, vous faites maintenant face à un ennemi et plus à un enfant.

YOU LOSE ONE HIT POINT.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 6.

Un coup rapide lui fait perdre connaissance, mais ses cris résonnent sûrement dans le village à la cime des arbres. Retirant la minuscule lame de votre jambe, vous vous approchez du bord de la plate-forme et évaluez vos options.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If Location 13 has Clue Token 2 next to it - Turn to 10.2

Otherwise - Turn to 10.3

10.15

Le tir touche le garde à la poitrine. Il recule de plusieurs pas, vacille le long du rebord, et tombe par-dessus disparaissant dans l'obscurité. Vous vous dirigez ensuite, à la lumière du feu, vers la plate-forme centrale. Utilisant les petits apprentis en guise de couverture, vous vous accroupissez et attendez le moment précis pour frapper.

PLACE CLUE TOKEN 2 NEXT TO LOCATION 13.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

10.16

Votre grande main couvre sa bouche tandis que vous traînez l'enfant dans l'ombre. Vous le bâillonnez rapidement, à l'aide d'un chiffon, pour le faire taire et le ligotez à une branche en saillie. Une fois qu'il est bien attaché, vous observez la grande plate-forme au nord.

YOU GAIN A +2 ANIMUS TOKEN.

If Location 13 has Clue Token 2 next to it - Turn to 10.2

Otherwise - Turn to 10.3

11.1

Les lianes épaisses et noueuses vous permettent de grimper facilement vers la plate-forme supérieure, malgré les répugnants paquets d'asticots et de vers qui vous tombent sur les mains à chaque prise.

Vous vous redressez et vous vous accroupissez à côté d'une tente en peau de chameau soutenue par des os taillés et des branches tordues. Un petit enfant, juste un garçon de cinq ou six étés, jette de petits os sur le sol. On dirait un jeu... Il marmonne pour lui-même, récupère les os et les jette à nouveau. Vous devez trouver un moyen de vous faufiler sans qu'il ne donne l'alarme.

PLACE LOCATION TOKEN 10.

Make your next move.

12.1

If location 12 has Clue Token 5 next to it - Turn to 12.8

Otherwise - Turn to 12.3

12.2

Les raids de la tribu ont eu beaucoup de succès ces derniers temps. Vous trouvez plusieurs objets de valeur, dont du fer et quelques rares fioles de fleur de craie, bien connue pour ses propriétés curatives. Le contenu substantiel de la marmite au centre de la case ne laisse aucun doute sur le sort de l'ancien propriétaire de la fiole de verre !

YOU GAIN 15 IRON.

YOU GAIN A CURATIVE FROM THE CURATIVE DECK.

YOU GAIN ANY ONE COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

With the loot stashed away, you slip back out into the rain slicked village.

Turn to 12.9

12.3

Les pointes, sur les épaules du chien d'épines, s'élèvent et s'abaissent lentement à chaque respiration. Ces bêtes imposantes sont utilisées comme sentinelles par la plupart des tribus des Cicatrices, servant de système d'alarme naturel. Vous devez décider si vous avez suffisamment confiance en vos talents de rôdeur pour vous faufiler sans vous faire repérer ou si vous devez tenter de tuer l'immonde créature dans son sommeil.

Choose one :

1. *Sneak by the Thornhound - Turn to 12.6*

2. *Attack the Thornhound - Turn to 12.7*

12.4

Il semble que les raids de la tribu aient eu beaucoup de succès ces derniers temps. Vous trouvez plusieurs objets de valeur, dont du fer et quelques rares fioles de fleur de craie, bien connue pour ses propriétés curatives. Le contenu substantiel de la marmite au centre de la case ne laisse aucun doute sur le sort de l'ancien propriétaire de la fiole de verre !

YOU GAIN 8 IRON.

YOU GAIN A CURATIVE FROM THE CURATIVE DECK.

YOU GAIN ANY ONE COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

With the loot stashed away, you slip back out into the rain slicked village.

Turn to 12.9

12.5

À votre grande surprise, l'homme de la tribu n'entre pas dans la hutte. Peut-être est-ce une terre sacrée que personne n'ose fouler sans permission, ni invitation. Au lieu de cela, vous écoutez les pas du sauvage qui font le tour et se dissipent tandis qu'il se dirige vers la plate-forme centrale. Une fois que vous êtes sûr d'être seuls, vous vous préparez à partir, mais pas avant d'avoir fouillé la hutte à la recherche d'objets de valeur...

YOU PERFORM A SEARCH CHECK (DIFFICULTY 3).

If you SUCCEED with a result of 5 or more - Turn to 12.2

If you SUCCEED with a result of 3 or more - Turn to 12.4

If you FAIL - Turn to 12.10

12.6

Malgré une extrême prudence, le son de vos pas réveille la bête. Le chien d'épines bondit sur ses pattes dans un grognement baveux aux dents acérées. Ses poils se hérissent et le molosse arque le dos, prêt à bondir. Que ce soit l'odeur ou le bruit, vous n'aviez aucune chance de vous faufiler derrière cette sentinelle. Faisant claquer ses mâchoires assoiffées de sang, la bête s'élance.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 9.

PLACE CLUE TOKEN 5 NEXT TO LOCATION 12.

La créature meurt dans un mugissement plaintif. Le bruit soudain de plusieurs pas vous fait plonger à couvert dans la grande hutte. Les trophées et le butin d'innombrables raids décorent

l'intérieur de la demeure. C'est clairement la maison du Chef. Vous vous enfoncez rapidement sous une pile de peaux et attendez, le souffle court, que l'indigène qui arrive, enquête sur le meurtre du chien d'épines. D'un rugissement, le barbare sonne l'alerte.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 12.5

12.7

Alors que vous vous précipitez vers la bête endormie, elle s'éveille au son de vos pas. Les épines sur ses épaules se hérissent comme des piquants et elle se tourne vers vous en aboyant avec colère. Heureusement, votre rapidité a pris la bête au dépourvu.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 9, ADD 1 TO THE RESULT AS YOU HAVE THE ADVANTAGE.

PLACE CLUE TOKEN 5 NEXT TO LOCATION 12.

La créature meurt dans un mugissement plaintif. Le bruit soudain de plusieurs pas vous fait plonger à couvert dans la grande hutte. Les trophées et le butin d'innombrables raids décorent l'intérieur de la demeure. C'est clairement la maison du Chef. Vous vous enfoncez rapidement sous une pile de peaux et attendez, le souffle court, que l'indigène qui arrive, enquête sur le meurtre du chien d'épines. D'un rugissement, le barbare sonne l'alerte.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 12.5

12.8

En vous hissant sur la plate-forme, vous avez une meilleure vue sur le cadavre frémissant du chien d'épines. Vous contournez prudemment les épines noires qui s'élèvent de ses épaules et vous avancez vers l'entrée de la structure enveloppée de peaux. En regardant vers la plate-forme centrale, vous apercevez la forme d'un homme de la tribu qui s'approche, profilé par le feu. Sans hésiter, vous plongez à couvert dans la grande hutte.

Les trophées et le butin d'innombrables raids décorent l'intérieur de la demeure. C'est clairement la maison du Chef. Vous vous enfoncez rapidement sous une pile de peaux et attendez, le souffle court, que l'indigène qui arrive, enquête sur le meurtre du chien d'épines. D'un rugissement, le barbare sonne l'alerte.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 12.5

12.9

Le chemin qui mène à la plate-forme centrale n'offre aucune cachette. Tenter de traverser par ici gâcherait sûrement tout espoir d'approche furtive. Sous la passerelle cependant, vous repérez une branche, assez proche, qui court parallèlement au pont de corde. Le chemin est plus abrité et semble mener à une zone d'embuscade d'où vous pourriez peut-être atteindre l'escouade d'indigènes réunies autour du bûcher.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

12.10

Votre recherche ne rapporte rien d'autre que de vieux os et un tas de vêtements malodorants. Dans la marmite centrale, vous trouvez ce qui semble être les restes de l'ancien propriétaire des vêtements souillés. Dégoûtés, vous vous éclipez et reprenez votre mission.

Turn to 12.9

13.1

If location 13 has Clue Token 2 on it - Turn to 13.6

Otherwise - Turn to 13.15

13.2

En rampant vers le centre du village, un rapide coup d'œil sur votre droite vous permet d'apercevoir deux hommes de la tribu qui montent la garde au centre de l'un des ponts de corde. Au-delà, vous apercevez la silhouette de votre compagnon avançant dans l'ombre et se mettant en position d'attaque. Il doit passer les hommes de la tribu afin d'atteindre la plate-forme centrale.

Choose one :

1. *Prepare an ambush on the tribesmen on the bridge - Turn to 13.4*
2. *Keep moving toward the central platform - Turn to 13.3*

13.3

Vous décidez de laisser votre compagnon s'occuper des garde, préférant rester hors de vue. Accroupie, vous vous dirigez vers la lumière du feu alors que des cris étouffés résonnent en provenance de la grande plate-forme centrale.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

Make your next move.

13.4

Un échange de signaux de la main avec votre compagnon vous aide à choisir une cible. Vous vous glissez discrètement en position cachée et vous attendez que votre camarade fasse le premier pas.

THE OATHSWORN AT THIS LOCATION MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

Make your next move.

13.5

En rampant vers le centre du village, un rapide coup d'œil sur votre droite vous permet d'apercevoir deux membres de la tribu qui montent la garde au centre de l'un des ponts de corde. Vous vous réfugiez rapidement derrière l'un des appentis primitifs pour rester caché. En pesant vos options, il pourrait être avantageux de les abattre tous les deux maintenant, mais vous devrez le faire seul et une mêlée prolongée pourrait attirer une attention indésirable.

Choose one :

1. *Attack them - Turn to 13.8*
2. *Keep moving toward the central platform - Turn to 13. 10*

13.6

La quasi-totalité de la plate-forme est occupée par la forme imposante d'une grande hutte. Il semblerait que ce soit l'entrepôt et l'armurerie de la Tribu des Cicatrices. Bien qu'elle ne soit pas aussi fournie que celle de Verum, il y a beaucoup d'objets utiles à prendre. Vous restez un moment, le temps de faire votre choix avant de continuer...

YOU GAIN 2 ITEMS FROM THE COMMON ITEM DECK. YOU GAIN A COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

If location 6 has Clue Token 3 next to it - Turn to 13.16

If location 6 does not have Clue Token 3 next to it - Turn to 13.14

13.7

Vous inspectez la hutte sur laquelle l'homme de la tribu est empalé. Il semblerait que ce soit l'entrepôt et l'armurerie de la Tribu des Cicatrices. Bien qu'elle ne soit pas aussi fournie que celle de Verum, il y a beaucoup d'objets utiles à prendre. Vous restez un moment, le temps de faire votre choix avant de continuer...

YOU GAIN 2 ITEMS FROM THE COMMON ITEM DECK.

YOU GAIN A COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

If location 6 has Clue Token 3 next to it - Turn to 13.16

If location 6 does not have Clue Token 3 next to it- Turn to 13.14

13.8

Vous chargez sur le pont, armes à la main. Sans couvert adéquat, les membres de la tribu vous repèrent avant que vous n'ayez une chance de frapper. Heureusement, l'étroitesse de la passerelle les empêche de combiner leurs attaques, ce qui vous permet de les combattre un par un. Malheureusement, leurs cris de guerre qui retentissent dans tout le village, vont sûrement attirer l'attention des autres guerriers.

YOU GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN AND ANY ONE COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

THEN

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

13.9

Alors que vous vous rapprochez de la hutte, l'ombre imposante d'un homme de la tribu, juché sur le toit, s'abat sur vous. Vous plongez juste au moment où sa hache s'abat, faisant voler des éclats de bois dans les airs ! Son arme étant dorénavant solidement plantée dans la plate-forme, vous en profitez pour prendre le dessus.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7. ADD 1 TO THE RESULT AS YOU SAW HIM COMING.

If you SUCCEED - Turn to 13.11

If you FAIL - Turn to 13.12

13.10

Votre instinct vous dit d'éviter les gardes sur le pont de corde, et de rester hors de vue. Accroupie, vous vous dirigez vers les flammes du feu alors que des cris étouffés se font entendre depuis la grande plate-forme centrale.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

13.11

D'une parade experte et à l'aide d'une esquive rapide, vous rentrez dans la garde du guerrier. Bloquant votre cheville derrière la sienne, vous bousculez la brute de l'épaule, le faisant trébucher en arrière. Ses yeux s'écarquillent lorsque la pointe aiguisée d'un os fétiche de la grande hutte l'embroche vivant. Avant qu'il n'ait le temps de crier, vous lui couvrez la bouche et voyez sa vie s'échapper.

PLACE CLUE TOKEN 2 NEXT TO LOCATION 13.

Turn to 13.7

13.12

D'une parade experte et à l'aide d'une esquive rapide, vous rentrez dans la garde du guerrier. Bloquant votre cheville derrière la sienne, vous bousculez la brute de l'épaule, le faisant trébucher en arrière. Ses yeux s'écarquillent, et il pousse un cri d'agonie quand la pointe aiguisée d'un os fétiche de la grande hutte l'embroche vivant.

PLACE CLUE TOKEN 2 NEXT TO LOCATION 13.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 13.7

13.13

Un gros poids vous projette sur le sol de la plate-forme. Reprenant vos esprits, vous esquivez juste à temps un coup de hache mortel porté par un sauvage ricanant. Il brandit sa hache au-dessus de la tête une fois de plus alors que vous sortez votre arme.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

If you SUCCEED - Turn to 13.11

If you FAIL - Turn to 13.12

13.14

If there is an Oathsworn at or next to location 5 - Turn to 13.2

If there is no Oathsworn at or next to location 5 - Turn to 13.5

13.15

La plate-forme abrite une structure massive construite à partir de plusieurs couches de bois de différentes couleurs qui semblent avoir été réparées et remplacées au fil des ans.

YOU PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 6).

If you SUCCEED- Turn to 13.9

If you FAIL - Turn to 13.13

13.16

En rampant vers le centre du village, un rapide coup d'œil sur votre droite vous permet d'apercevoir l'ombre de votre compagnon ainsi qu'un pont de corde vide devant vous. Votre camarade s'est déjà chargé de vous ouvrir la voie.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

14.1

If location 14 has Clue Token 6 next to it - Turn to 14.5

Otherwise - Turn to 14.8

14.2

La chute vous sert de leçon. Vous saurez ce qu'il ne faut pas faire la prochaine fois que vous tenterez l'ascension.

YOU GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

LOSE ONE HIT POINT.

Essoufflé, vous passez une main fatiguée par-dessus le rebord et vous vous hissez sur le palier inoccupé. Vous repérez le pont de cordes qui mène à la plate-forme centrale. La pluie battante et les branches noueuses obscurcissent votre vision. Avec précaution, vous vous déplacez le long de la passerelle et prenez position au sein des ombres projetées par le grand feu.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

14.3

La bataille est rude, mais leur fureur indomptable n'est pas à la hauteur de vos attaques patientes et ciblées. Les entailles sur vos bras et vos côtes vous piquent lorsque la pluie lave votre sang, mais vous survivrez. Enjambant les corps, vous vous dirigez vers le pont de cordes qui mène à la plate-forme centrale. La pluie battante et les branches noueuses obscurcissent votre vision. Avec précaution, vous vous déplacez le long de la passerelle et prenez position au sein des ombres projetées par le grand feu.

PLACE CLUE TOKEN 6 NEXT TO LOCATION 14.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

14.4

Petit à petit, vous grimpez sur les cordes gorgées d'eau, vous hissant jusqu'à la plate-forme au-dessus. Haletant, vous passez une main fatiguée par-dessus le rebord et vous vous hissez sur le palier inoccupé.

YOU GAIN ANY COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

Vous repérez le pont de cordes qui mène à la plate-forme centrale. La pluie battante et les branches noueuses obscurcissent votre vision. Avec précaution, vous vous déplacez le long de la passerelle et prenez position au sein des ombres projetées par le grand feu.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

14.5

Les cordes épaisses sont glissantes sous vos mains alors que des torrents d'eau de pluie coulent le long de la corde torsadée. L'ascension ne sera pas facile. Au moins, vous n'aurez pas à affronter les membres de la tribu qui vous attendent en haut.

YOU PERFORM A CLIMBING CHECK (DIFFICULTY 3).

THEN

YOU PERFORM A CLIMBING CHECK (DIFFICULTY 4).

If you SUCCEED on both checks - Turn to 14.4

If you FAIL one or more checks - Turn to 14.2

14.6

Vous parvenez à vous débarrasser des brutes après un engagement rapide et quelques blessures mineures. Enjambant les corps, vous vous dirigez vers le pont de cordes qui mène à la plate-forme centrale. La pluie battante et les branches noueuses obscurcissent votre vision. Avec précaution, vous vous déplacez le long de la passerelle et prenez position au sein des ombres projetées par le grand feu.

YOU GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

PLACE CLUE TOKEN 6 NEXT TO LOCATION 14.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

14.7

Dans une danse de mort tourbillonnante, vous massacrez les brutes avant qu'elles n'aient le temps de crier. Enjambant les corps, vous vous dirigez vers le pont de cordes qui mène à la plate-forme centrale. La pluie battante et les branches noueuses obscurcissent votre vision. Avec précaution, vous vous déplacez le long de la passerelle et prenez position au sein des ombres projetées par le grand feu.

YOU GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

PLACE CLUE TOKEN 6 NEXT TO LOCATION 14.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT

MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

14.8

Le système de poulie semble être le seul moyen de monter. En entrant dans la cage d'os, vous essayez le levier. Il se libère dans un grincement et vous transporte dans les airs. Un sentiment de malaise vous envahit et en regardant la plateforme au-dessus de vous, vous voyez deux membres de la Tribu des Cicatrices qui attendent avec leurs lourdes haches relevées prêtes à frapper. Les lames s'abattent sur vous avant même que vous n'ayez eu le temps de quitter la cage.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

THEN

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

If you SUCCEED both rounds and draw at least one critical - Turn to 14.7

If you SUCCEED both rounds - Turn to 14.6

If you FAIL either round - Turn to 14.3

15.1

Le tronc noueux de l'arbre du Bois Profond offre des prises naturelles, ce qui vous permet de vous frayer facilement un chemin dans les branches. Au-dessus de vous, vous pouvez voir que cet itinéraire va directement vous mener à côté de l'une des cabanes suspendues.

If location 13 has Clue Token 2 next to it - Turn to 15.3

Otherwise - Turn to 15.2

15.2

Cette partie du village suspendu semble être là depuis très longtemps. La plupart du bois utilisé est en ruine, pourri et mangé par la mousse. En raison du mauvais état de la structure, il semble que cette entrée ait été entièrement oubliée. Malheureusement, vous ne pouvez pas voir ce qui vous attend en haut depuis ce point d'observation. Vous devrez faire confiance à l'un de vos compagnons sur une plate-forme adjacente pour vous couvrir.

PLACE LOCATION TOKEN 13.

Make your next move.

15.3

Au cours de votre ascension, le corps sans vie d'un membre de la tribu passe en un éclair, manquant de vous emporter avec lui. Son corps s'écrase sur le sol de la forêt avec un bruit sourd et écœurant. Le prompt travail d'un de vos compagnons, sans aucun doute. Au-dessus, vous voyez la silhouette de votre camarade de la Compagnie Libre se rapprocher du centre du campement de la Tribu des Cicatrices. Ils ont dégagé la plate-forme pour vous, et vous pouvez maintenant avancer en toute sécurité.

PLACE LOCATION TOKEN 13.

Make your next move.

16.1

Des prises naturelles dans l'écorce et les lianes tordues enroulées autour de l'épais tronc de l'arbre facilitent votre ascension. Malheureusement, cela vous mène directement sous une plate-forme, constituée d'épaisses lianes tressées qui vous bloquent la vue. Vous n'avez aucune idée de ce qui vous attend au-dessus.

PLACE LOCATION TOKEN 17.

Make your next move.

17.1

Le trou dans la plate-forme couverte de vignes offre un accès facile au palier supérieur. En vous hissant suffisamment haut pour jeter un coup d'œil, vous vous figez à la vue d'une botte

à pointes. Vous attendez, le souffle court, tandis que le guerrier s'éloigne, heureusement sans se rendre compte de votre présence. Vous allez devoir passer rapidement par l'ouverture pour abattre ce garde. Avec un peu de chance, il est seul...

YOU PERFORM AN ASSASSINATION CHECK (DIFFICULTY 5), ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A CUR.

If you SUCCEED - Turn to 17.17

If you FAIL - Turn to 17.6

17.2

YOU PERFORM AN ACCURACY CHECK (DIFFICULTY 7), YOU MAY USE YOUR MIGHT FOR THIS CHECK. ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A RANGER, WITCH, HUNTRESS OR GROVE MAIDEN.

If you SUCCEED - Turn to 17.12

If you FAIL - Turn to 17.3

17.3

Votre tir prend le large et touche la cabane du Chef. Même à cette distance, vous pouvez entendre le son de votre échec.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 17.10

17.4

Luttant contre la pluie, le vent et les crampes musculaires, vous traversez l'abîme. À mi-chemin de l'ascension, votre prise échappe à votre corde de sauvetage saturée d'eau. Vous vous balancez en l'air d'une main avant de reprendre votre prise. En poussant un grognement, vous remontez vos jambes et vous vous hissez à nouveau sur la vigne. Une fois de l'autre côté, vous vous retrouvez sur une branche en surplomb juste au-dessus de la plate-forme centrale. En jetant un coup d'œil en dessous, vous estimez que c'est la position parfaite pour tendre une embuscade aux hommes de la tribu.

YOU LOSE A COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

17.5

If location 14 has Clue Token 6 next to it - Turn to 17.7

Otherwise - Turn to 17.13

17.6

La dague manque sa cible, et le membre de la tribu se tourne vers vous en poussant un rugissement alors que vous vous hissez rapidement à travers l'ouverture, sur la plate-forme.

YOU PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

Vous échangez des coups avec la guerrière couverte d'os dans un combat saccadé. Elle crache sa rage sur vous dans un souffle chaud tandis que le combat s'éternise. Une attaque impatiente de la barbare vous offre l'ouverture attendue. Alors que la guerrière charge, vous esquivez rapidement son coup mortel et balayez ses tibias d'une jambe tendue. Elle laisse tomber sa lance et trébuche la tête la première à travers l'ouverture de la plate-forme, l'emportant, elle et ses cris, sur le sol humide loin en dessous.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If location 12 has Clue Token 5 next to it - Turn to 17.9

Otherwise - Turn to 17.5

17.7

À l'est, vous apercevez deux cadavres corpulents de la tribu qui reposent dans des mares de

sang à côté d'un feu ambré. Au moins une des phases du plan a réussi.

En regardant vers le nord, vous voyez un grand chien d'épines étalé devant l'entrée d'une grande hutte. Il a l'air de dormir. Une attaque à distance bien placée pourrait venir à bout de la bête.

If you want to take out the Thornhound at range - Turn to 17.2

Otherwise, continue on and leave it, careful not to draw any attention - Turn to 17.10

17.8

Votre tir prend le large, atteignant le dessous de la plate-forme. Même à cette distance, vous pouvez entendre le son de votre échec.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 17.10

17.9

If location 14 has Clue Token 6 next to it - Turn to 17.19

Otherwise - Turn to 17.14

17.10

Votre position surélevée offre un point de vue parfait sur la plate-forme centrale du village. À travers la pluie battante, vous apercevez les formes terrifiées des villageois entassés dans une rangée de cages disposées autour d'un énorme foyer. Plusieurs membres de la tribu sont rassemblés là, autour d'un trône d'os et de crânes qui donne sur la terrasse. Leurs armes rudimentaires brillent dans la lumière du feu, avides de sang.

Au-dessus de la plate-forme, vous apercevez de longues lianes tombantes jusqu'aux branches à l'aplomb de votre position. Vous attrapez l'une des lianes humides et vous tirez dessus. Elle semble assez solide pour supporter votre poids. Balançant vos jambes par-dessus bord, vous commencez à vous frayer un chemin à travers le vide...

YOU PERFORM A CLIMB CHECK (DIFFICULTY 3).

THEN

YOU PERFORM A CLIMB CHECK (DIFFICULTY 5).

THEN

YOU PERFORM A CLIMB CHECK (DIFFICULTY 3).

ADD 1 TO EACH RESULT IF YOU ARE A CUR, RANGER OR EXILE.

If you SUCCEED at all three checks - Turn to 17.15

If you FAIL one check - Turn to 17.4

If you FAIL two or more checks - Turn to 17.11

17.11

Luttant contre la pluie, le vent et les crampes, vous traversez l'abîme. À mi-chemin de l'ascension, la liane gorgée d'eau échappe à votre prise et vous vous balancez en l'air d'une main avant de retrouver votre assise. Soudain, la ligne torsadée s'affaiblit et s'effiloche sous votre poids et vous chutez dans le vide, dégringolant au-delà de la plate-forme centrale vers le sol. Le seul espoir de vous en sortir est d'attraper une liane pendante : vous l'agrippez et l'enroulez autour de votre bras pour ralentir votre descente. Elle finit par se tendre, vous arrachant presque le bras. L'élan vous projette dans les airs et vous heurtez le tronc de l'arbre, le choc vous coupant le souffle.

YOU LOSE ONE HIT POINT.

Fourbu et essoufflé, vous vous hissez sur la vigne. Il n'y a aucune chance que le bruit soit passé inaperçu. Vous ne pouvez qu'espérer qu'ils n'aient pas vu votre descente en plus !

Lorsque votre main s'agrippe au bord de la plate-forme, vous attendez à recevoir une lame en plein visage. Heureusement, vous avez choisi l'endroit idéal pour grimper sur le palier, car une construction osseuse masque votre présence aux yeux des membres de la tribu. Remerciant les bienfaits du hasard, vous vous préparez pour la suite.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

17.12

Votre tir fait mouche et le molosse sauvage pousse un petit glapisement sourd avant de s'effondrer sur le pont dans un mélange de poils et de sang. Vous n'aurez plus à vous soucier de la bête.

PLACE CLUE TOKEN 5 NEXT TO LOCATION 12.

Turn to 17.10

17.13

En regardant vers le nord, vous voyez un grand chien d'épines étalé devant l'entrée d'une grande hutte. Il semble être en train de dormir. De là, vous pourriez éliminer la bête assoupie avec une attaque à distance. À l'est, vous apercevez deux sauvages corpulents qui attendent près d'un feu d'ambre. En tuer un permettrait à l'autre de donner l'alarme, mais un tir bien placé pourrait faire exploser le feu d'ambre et les éliminer tous les deux. L'explosion fera certainement du bruit, mais au moins il y aura deux guerriers de moins à affronter.

D'après vous, vous ne pourrez effectuer qu'un seul tir.

If you want to take out the thornhound at range - Turn to 17.2

If you want to take out the tribesmen at range - Turn to 17.18

Otherwise, continue on, careful not to draw any attention - Turn to 17.10

17.14

En regardant vers le nord, vous voyez le grand cadavre du chien d'épines étalé dans l'entrée d'une grande hutte. Au moins un des aspects du plan a réussi.

À l'est, vous apercevez deux hommes de la tribu corpulents qui attendent près d'un feu d'ambre. En tuer un permettrait à l'autre de donner l'alarme, mais une attaque à distance bien placée pourrait faire exploser le feu d'ambre et les éliminer tous les deux. L'explosion fera certainement du bruit, mais au moins il y aura deux guerriers de moins à affronter.

If you want to take out the tribesmen at range - Turn to 17.18

Otherwise, continue on and leave them, careful not to draw any attention - Turn to 17.10

17.15

Luttant contre la pluie, le vent et les crampes, vous traversez l'abîme. Vos nerfs tiennent bon pendant la périlleuse ascension et, heureusement, la vigne humide aussi. Une fois de l'autre côté, vous vous frayez un chemin vers une branche en surplomb juste au-dessus de la plate-forme centrale. En jetant un coup d'œil en dessous, vous constatez que c'est la position parfaite pour tendre une embuscade à vos cibles.

PLACE YOURSELF ON LOCATION 9. REMEMBER : THIS OATHSWORN MAY NOT MAKE ANY MORE MOVES.

If all Oathsworn are on location 9 - Turn to 30.1

Otherwise - Make your next move.

17.16

Le brasero d'ambre explose dans une explosion de bois et de feu lorsque votre attaque atteint sa cible, incinérant les indigènes. Deux météores de chair brûlée et de feu orange traversent la nuit et chutent vers le sol.

PLACE CLUE TOKEN 6 NEXT TO LOCATION 14.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 17.10

17.17

Une lame bien placée entre ses côtes la met à genoux. Vous êtes sur elle alors qu'elle s'effondre, vous assurant qu'elle ne pourra plus jamais émettre un son. Alors que sa lance s'écrase sur le pont, vous jetez son corps de l'autre côté de la plate-forme, loin du village.

YOU GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

If location 12 has Clue Token 5 next to it - Turn to 17.9

Otherwise - Turn to 17.5

17.18

YOU PERFORM AN ACCURACY CHECK (DIFFICULTY 7), YOU MAY USE YOUR MIGHT FOR THIS CHECK. ADD 1 TO THE RESULT IF YOU ARE A RANGER, WITCH, HUNTRESS OR GROVE MAIDEN.

If you SUCCEED- Turn to 17.16

If you FAIL - Turn to 17.8

17.19

De ce point de vue surélevé, vous voyez que le plan a été bien exécuté jusqu'à présent. Les autres plates-formes semblent soit abandonnées soit couvertes de cadavres.

Turn to 17.10

18.1

Des planches de bois inégales, grossièrement façonnées en une petite plate-forme, reposent sur le sol boueux de la forêt devant vous. Des longueurs d'os recourbées forment une cage rudimentaire autour du périmètre de la plate-forme, tandis qu'un ensemble compliqué de chaînes et de cordes s'enroulent vers le ciel dans un mécanisme de levage de fortune. La tribu doit utiliser cet ascenseur primitif pour transporter de grosses cargaisons ou des groupes de personnes et d'animaux vers les plateformes du village situées au-dessus. C'est probablement la chose la plus proche d'une entrée principale que la Tribu puisse offrir.

If location 14 has Clue Token 6 next to it - Turn to 18.2

Otherwise - Turn to 18.3

18.2

Deux corps consumés par le feu tombent sur le sol à votre approche, clairement l'œuvre de l'un de vos compagnons. Quelqu'un a bien fait son travail, mais avec peut-être un peu trop d'enthousiasme. Maintenant que votre chemin est sécurisé, vous testez le levier à côté de l'ascenseur. À la surprise de tous, le mécanisme ne fonctionne pas. L'ascenseur doit être bloqué le haut. En serrant les dents, vous vous préparez à grimper à la corde.

PLACE LOCATION TOKEN 14.

Make your next move.

18.3

Vous pouvez voir que la plate-forme à votre gauche offre un point de vue sur celle du dessus, mais en l'état actuel des choses, en étant placé en dessous, il est impossible de voir ce qui vous attend. Vous devez être prêt à tout.

PLACE LOCATION TOKEN 14.

Make your next move.

30.1

If you have Clue Token 1 - Turn to 30.2

Otherwise - Turn to 30.5

30.2

Le temps d'agir est venu. L'incessant massacre de vies innocentes ne peut plus durer. L'urgence du moment l'emporte sur l'avantage de la surprise.

MARK THE AMBUSHED BOX FOR CHAPTER 12 ON YOUR FREE COMPANY

SHEET.

Surgissant de vos cachettes, vous vous avancez crânement dans la lumière du feu de la plate-forme centrale. Aucun des membres de la tribu postés ici ne vous empêche d'avancer, leurs regards meurtriers attendant patiemment l'ordre de vous tuer. En vous approchant, vous pouvez clairement distinguer les formes massacrées des villageois empilées comme des bûches sur le grand feu au cœur de la plate-forme.

“Bons chiens. Vous venez quand je vous appelle,” se moque une voix grave de l'autre côté de la plate-forme.

La lueur macabre du feu éclaire un terrible trône fait d'os et de crânes, occupé par une brute colossale vêtue d'os. Le Chef broie du noir sur son piédestal de mort, flanqué de part et d'autre de deux femmes au regard malveillant.

La femme à sa droite est vêtue d'un ensemble orné de cuir séché et de fétiches d'os, un bouclier dans une main et une grande lance squelettique dans l'autre. À sa gauche se tient ce que vous supposez être une chamane avec une crinière de cheveux noirs comme la nuit, tenue en arrière par une couronne d'os. Sa peau est ornée de symboles noirs et un support de crânes sur son dos lui donne une aura maléfique. Elle est peut-être la plus mortelle de tous ceux réunis ici.

Enfin, à la base du trône se tiennent deux monstrueux indigènes portant des casques à cornes au sommet de leur cou, large et puissant. Des plaques grossières d'une épaisse armure noire ornée de pointes et d'os protègent leurs avant-bras et leurs épaules. Tels des moissonneurs avides de mort, ils brandissent de longues faux - chacune plus grande qu'un homme - déjà trempées de sang.

Des cages fabriquées à partir des côtes de grandes créatures sont adossées à l'arbre épais derrière eux.

If there are 0-2 Time Tokens on the Time Track - Turn to 30.12

If there are 3-5 Time Tokens on the Time Track - Turn to 30.11

If there are 6 or more Time Tokens on the Time Track - Turn to 30.9

30.3

Le Chef vous observe pendant que vous examinez les cages. “Vous souhaitez qu'ils vivent ? Je souhaite que mon parent vive. Vous me l'avez pris. Vous avez tué mon frère. Alors j'ai tué tout notre bétail pour vous attirer ici. Maintenant, je récupère ce qui m'était dû. Du sang pour du sang.”

D'autres membres de la tribu reprennent l'appel. “Sang pour sang. Sang pour sang.”

Alors que vous étudiez le visage menaçant du Chef, vous êtes frappés par l'aspect familier de son visage. Cet homme est le portrait craché du chef de meute que vous avez tué après votre fuite de Bastone.

“Maintenant, vous êtes là,” dit-il en se levant du trône d'ossements. “Vous êtes à moi !”

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 12.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 12.

PROCEED TO THE CHAPTER 12 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK - YOU HAVE BEEN AMBUSHED.

30.4

Le Chef vous observe pendant que vous examinez les cages. Un sourire sinistre éclaire son visage. “J'aurais massacré des villes entières pour vous attirer ici. Le sang de mon frère crie vengeance par-delà la tombe. Il crie vos noms. Maintenant, vous êtes là,” dit-il en se levant du trône d'ossements. “Vous êtes à moi !”

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 12.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 12.

PROCEED TO THE CHAPTER 12 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK - YOU HAVE BEEN AMBUSHED.

30.5

Le doux staccato de la pluie froide et les ombres projetées par le feu dissimulent l'avancée de votre équipe, le moment de frapper étant suspendu au-dessus du précipice. De votre point d'observation, vous pouvez clairement distinguer les formes massacrées des villageois empilées comme des bûches sur le grand feu au cœur de la plate-forme. La lueur macabre du feu éclaire un terrible trône fait d'os et de crânes, occupé par une brute colossale vêtue d'os. Le Chef broie du noir sur son piédestal de mort, flanqué de part et d'autre de deux femmes au regard malveillant.

La femme à sa droite est vêtue d'un ensemble orné de cuir séché et de fétiches d'os, un bouclier dans une main et une grande lance squelettique dans l'autre. À sa gauche se tient ce que vous supposez être une chamane avec une crinière de cheveux noirs comme la nuit, tenue en arrière par une couronne d'os. Sa peau est ornée de symboles noirs et un support de crânes sur son dos lui donne une aura maléfique. Elle est peut-être la plus mortelle de tous ceux réunis ici.

Enfin, à la base du trône se tiennent deux monstrueux indigènes portant des casques à cornes au sommet de leur cou, large et puissant. Des plaques grossières d'une épaisse armure noire ornée de pointes et d'os protègent leurs avant-bras et leurs épaules. Tels des moissonneurs avides de mort, ils brandissent de longues faux - chacune plus grande qu'un homme - déjà trempées de sang...

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

REVEAL THE ENCOUNTER SPECIAL RULES BOARD. MARK THE SPECIAL RULES BOX FOR CHAPTER 12 ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

... Adossées à l'arbre épais derrière eux se trouvent des cages fabriquées à partir des côtes de grandes créatures.

If there are 0-2 time tokens on the time track - Turn to 30.12

If there are 3-5 time tokens on the time track - Turn to 30.11

If there are 6 or more time tokens on the time track - Turn to 30.9

30.6

En chassant de votre esprit la raison pour laquelle les cages sont vides, vous tournez votre regard vers votre gibier. Cinq cibles. Le bruit que vous avez fait atteste de votre présence ici, ce ne sera pas un combat facile. Se battre contre la tribu, c'est se battre contre un animal doté d'une ruse bien humaine. Après ce qu'ils ont fait, cela n'a aucune importance. La tribu meurt aujourd'hui. Vous vous précipitez sur eux et les trouvez prêts à vous recevoir.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 12.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 12.

PROCEED TO THE CHAPTER 12 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

30.7

Vous mettez rapidement un doigt sur vos lèvres, faisant taire l'homme. Tournant votre regard vers la brute sur le trône, vous remarquez une ressemblance avec le chef de meute que vous avez tué après la fuite de Bastone. Peut-être étaient-ils frères ? Ceci pourrait-il être la raison de tout cela ? Une dette de sang ? La tribu aurait-elle massacré un village entier et envoyé un corbeau réclamant expressément votre Compagnie afin de vous attirer ici pour se venger ?

Quoi qu'il en soit, la réponse attendra. À l'aide d'une série de signes rapides de la main, vous désignez chacun une cible. Votre attaque arrive vite et sans avertissement.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 12.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 12.

PROCEED TO THE CHAPTER 12 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

30.8

Mettant un doigt sur vos lèvres, vous incitez l'homme à se taire et tournez votre regard vers

vosre gibier. Cinq cibles. Même avec la surprise de vosre côté, ce ne sera pas facile. La tribu se bat comme un animal doté d'une ruse humaine. Mais après ce qu'ils ont fait, cela n'a pas d'importance. La tribu meurt aujourd'hui. Pour masquer le reflet du métal, vous attendez le dernier moment pour sortir vos armes. Chacun de vous désigne un homme, et à l'aide d'un signal silencieux, vous lancez l'attaque.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 12.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 12.

PROCEED TO THE CHAPTER 12 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

30.9

A la lueur du feu, vous constatez que chacune des cages à os est vide... Un village entier a été complètement anéanti.

If you have Clue Token 1 - Turn to 30.4

Otherwise - Turn to 30.6

30.10

Le Chef vous observe pendant que vous inspectez les cages. "Vous souhaitez qu'ils vivent ? J'ai moi aussi souhaité que ma famille vive. J'ai massacré tout notre bétail pour vous attirer ici, pour récupérer ce qui m'était dû. Du sang pour du sang."

"Maintenant, vous êtes là," dit-il en se levant du trône d'ossements. "Vous êtes à moi !"

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 12.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 12.

PROCEED TO THE CHAPTER 12 ENCOUNTER IN THE

ENCOUNTER BOOK - YOU HAVE BEEN AMBUSHED.

30.11

La plupart des cages sont vides, mais quelques villageois sont encore captifs derrière les barreaux d'os. Vous voyez des yeux terrifiés, des regards perdus dans les flammes du bûcher qui fait rage. Une paire d'yeux, cependant, vous regarde. Une femme au visage tatoué croise votre regard et vous salue d'un signe de tête complice. Peut-être n'est-ce pas sa première rencontre avec des Oathsworns. Elle s'agenouille doucement et murmure quelque chose entre les barreaux à côté d'elle, où un homme tente d'apaiser un enfant pétrifié de peur sur ses genoux. L'homme vous regarde rapidement, l'espoir grandissant dans ses yeux fatigués.

MARK THE EXTRA UNIQUE ITEM CHECK BOX FOR CHAPTER 12.

If you have Clue Token 1 - Turn to 30.10

Otherwise - Turn to 30.8

30.12

Un certain nombre de villageois sont assis serrés dans les cages d'os. Des yeux terrifiés regardent entre les barreaux, le regard perdu dans les flammes du bûcher qui fait rage. Une paire d'yeux, cependant, vous regarde. Une femme au visage tatoué croise votre regard et vous salue d'un signe de tête complice. Peut-être n'est-ce pas sa première rencontre avec des Oathsworns. Elle s'agenouille doucement et murmure quelque chose entre les barreaux à côté d'elle, où un homme tente d'apaiser un enfant pétrifié de peur sur ses genoux. L'homme vous regarde rapidement, l'espoir grandissant dans ses yeux fatigués.

MARK THE EXTRA UNIQUE ITEM CHECK BOX FOR CHAPTER 12.

If you have Clue Token 1 - Turn to 30.3

Otherwise - Turn to 30.7

EPILOGUE

START READING AT *EPI.1* ON THIS PAGE

EPI 1

Le feu fait rage alors que vous abattez le Chef, jetant son corps du haut de la plate-forme qui s'effondre tout autour de vous.

If you have the 'NO SURVIVORS' keyword written on your Free Company Sheet - Turn to Epi.2

If you do not have the 'NO SURVIVORS' keyword written on your Free Company Sheet - Turn to Epi.3

EPI 2

Pas un seul villageois n'a survécu au massacre. En vous précipitant rapidement vers le bord de la plate-forme, vous trouvez le monde en feu. Des flammes jaillissent dans toutes les directions et des ponts de cordes enflammés s'écrasent sur le sol boueux de la forêt. Devant vous, plusieurs pieds plus bas, vous apercevez quelques branches qui ne brûlent pas encore. N'ayant pas d'autre choix, vous sautez. Vous vous écrasez contre les branches tendues, vous roulez et tombez dans un tourbillon vertigineux. La végétation ralentit votre descente, mais vous atterrissez lourdement sur le dos, le souffle coupé, le regard fixé sur les branches en feu. En vous relevant péniblement, vous vérifiez que tout le monde va bien. Il ne reste que vous, la Compagnie Libre, mais au moins vous avez vengé la mort des villageois.

Turn to Epi.5

EPI 3

Vous vous précipitez pour libérer les survivants de leurs cages d'os. En brisant les barreaux, vous tirez autant de corps que possible de leur prison et les traînez jusqu'au bord de la plate-forme. En regardant en bas, vous trouvez le monde en feu. Des flammes jaillissent dans toutes les directions et des ponts de cordes enflammés s'écrasent sur le sol boueux de la forêt. Devant vous, plusieurs pieds plus bas, vous repérez des branches qui ne sont pas encore en feu.

N'ayant pas d'autre choix, vous sautez.

Vous vous écrasez contre les branches tendues, vous roulez et tombez dans un tourbillon vertigineux. La végétation ralentit votre descente, mais vous atterrissez lourdement sur le dos, le souffle coupé, le regard fixé sur les branches en feu.

En vous relevant péniblement, vous rassemblez les survivants ; ils se comptent sur les doigts d'une main... La femme au visage tatoué et l'homme avec l'enfant que vous avez vu plus tôt. "Nous n'avons plus rien," sanglote la femme. "Rien. Nulle part où aller." Elle vous regarde, impuissante. Le code de la Compagnie Libre est clair. Vous avez le devoir de protéger les villageois et de les mettre en sûreté. Et vous ne pouvez accepter aucun paiement ni aucune autre récompense de leur part. Vous devez seulement préserver la vie telle que la marque sur votre poignet l'exige. Cependant, vous savez que vous pouvez offrir à ces gens plus que cela. Le Chêne Brisé est devenu le foyer de nombreux réfugiés et sera heureux d'en accueillir quelques autres.

If you choose to take the survivors as Allies - Turn to Epi.4

If you choose to merely take them to Verum - Turn to Epi.5

EPI 4

GAIN ALLY CARDS 35 AND 36 (EMRAM AND TIA), ADD DEEPWOOD EVENT CARDS 37 AND 38 TO YOUR DEEPWOOD EVENT DECK AND CITY EVENT CARDS 38 AND 39 TO YOUR CITY EVENT DECK.

La famille reste sans voix devant votre offre. En vous remerciant abondamment, l'homme se présente comme Emram, puis fait signe à la femme, Tia. Emram assure qu'il sait ce que signifie un travail honnête et promet de faire sa part. Tia, cependant, appréhende quelque peu votre invitation, mais réalise qu'elle n'a guère le choix.

Turn to Epi.5

EPI 5

Sans un mot, vous ramassez les objets de valeur que vous pouvez trouver dans les décombres et vous vous dirigez vers Verum, où un tout autre type d'ennemi vous attend encore.
GAIN 26 IRON.

TALLY LEVEL, LOOT AND LOSSES.

END OF CHAPTER 12