

Oathsworn chapitre 15 :
Traduction révisée par Johann Clément

THE CITY OF MASKS

YOUR STORY BEGINS AT **1.3** ON THIS PAGE

1.1

Votre seule perception de la personne masquée (une femme, pensez-vous) réside dans ses yeux sombres qui vous regardent derrière le visage d'un faucon. "Vos Marques du Serment sont les masques qui vous séparent du menu fretin. Les nôtres aussi." Son fouet claque contre les chevilles d'un esclave.

PLACE LOCATION TOKEN 16 AND GO THERE.

Turn to 16.1

1.2

La fille qui boite s'arrête lorsque vous lui mettez la main sur l'épaule, mais elle se contente de vous regarder - sa bouche est cousue. Le flux de la foule se referme autour de vous et vous pousse vers la grande structure ovale..

PLACE LOCATION TOKEN 16 AND GO THERE.

Turn to 16.1

1.3

OPEN MYSTERY ENVELOPE 'G' AND PLACE ITS CONTENTS IN THE CENTER OF PLAY. PLACE THE FREE COMPANY MARKER ON LOCATION 13. PLACE THE CHAPTER 15 TIMETRACK BENEATH THE MAP. TAKE THE "PATH A" CARD.

Des esclaves en file indienne, têtes baissées et enchaînés cou à cou, suivent quelqu'un portant un masque de faucon cramoisi. Dans les mains de l'homme masqué se trouve un fouet barbelé qui dégouline du sang de ceux qui marchent derrière lui. Thrace : La Cité des Masques, où les seuls à être considérés comme des humains sont ceux qui cachent leur visage derrière de la porcelaine. Les murmures de la cité apportent quelques noms à vos oreilles : Stock, Sans Nom, ou Sans-Visage. Peut-être trouverez-vous la sorcière dont vous avez besoin pour le Chant de Mort dans ce lieu étranger.

"Repose cette pièce, misérable !" hurle un homme masqué. "Ou je te ferai pendre."

D'importants groupes de gens sont conduits par une rue de briques rouges, certains à coups de bâtons, vers une structure ovale en pierre au centre de la cité.

Choose one :

1. Ask a hobbling girl passing by where everyone is going - Turn to 1.2

2. Ask the masked woman why she wears a mask - Turn to 1.1

4.1

Le bâtiment appartenant à la Volpe ne présente aucune marque distinctive, le genre d'endroit devant lequel vous passeriez sans arrière-pensées. Ceux qui sont à l'intérieur travaillent en silence et les instructions de la Carnedine précisait que la fiole **d'eau de lait** se trouvait au deuxième étage dans la pièce orientée sud.

CHOOSE HOW MANY OATHSWORN YOU WISH TO ATTEMPT A SNEAK CHECK, THEN THE CHOSEN OATHSWORN PERFORM A SNEAK CHECK (DIFFICULTY 7, ADD 2 TO YOUR RESULT IF YOU ARE A CUR OR HARBINGER).

If one or more SUCCEEDS and no more than one person FAILS - Turn to 4.2

If no one SUCCEEDS or two or more FAIL - Turn to 4.3

4.2

Vous parvenez à voler la fiole d'eau de lait dans la salle du haut et à vous échapper. Peu de temps après avoir quitté le bâtiment, l'agent de Carnedine surgit de nulle part pour récupérer son bien. Sans doute vous a-t-il suivi tout du long. Comme convenu, vous lui remettez l'eau de lait.

“On va vous conduire jusqu’au Câble, explique-t-il, la voix étouffée par son masque de chien. “Et pas seulement jusque là. Les Cinq sont des pions dans un jeu qui les dépasse et il sont étroitement liés à vous ; si étroitement que vous ne pouvez voir les liens ; liens qui mènent jusqu'au bout du monde, voire jusqu'à la grotte elle-même.”

Un frisson vous parcourt l'échine, l'existence du Cœur des Ténèbres n'étant connue que de très peu de gens... Mais les mots de cet individu sonnent sinistrement vrai.

L'agent s'éclipse et vous retournez à votre tâche.

Choose a location to go to.

4.3

Alors que vous tentez d'escalader les vignes qui serpentent le long du mur, vous êtes repérés par deux gardes. Les lianes, trop fragiles, se rompent sous votre poids au moment où vous essayez frénétiquement de descendre. Vous ne pouvez pas vous permettre de vous faire prendre ici ! Une fois de retour sur la terre ferme, vous fuyez l'endroit avant que les gardes ne puissent vous attraper.

Choose a location to go to.

5.1

Les Volpe résident dans une villa au sommet d'une colline de la cité, construite pour être plus haute que les murs, mais pas aussi grande que le Colisée. Les nobles vous regardent avec suspicion lorsque vous traversez le terrain bien entretenu. Des dizaines de Sans-Visage s'occupent des membres portant des masques de renard de moindre importance qui se prélassent sur le domaine.

Les esclaves répondent à chacune des demandes de leurs maîtres de la manière la plus dégradante qui soit. Vous remarquez que certains esclaves sont même utilisés comme de véritables repose-pieds. Sur le côté, vous voyez une cage d'escalier utilisée par les serviteurs Sans-Visage, ce qui pourrait valoir la peine d'être examiné. En outre, vous entendez parler d'un cimetière à l'arrière du domaine qui éveille votre intérêt.

Choose one :

1. Investigate the stairwell - Turn to 5. 7

2. Investigate the cemetery - Turn to 5.13

5.2

Les Masques de Renard peuvent surveiller leur propriété depuis une villa qui s'élève plus haut que les murs de la ville, mais qui n'est pas aussi haute que le Colisée. Elle est construite sur des pilotis de pierre, à l'aplomb d'une colline, entourée par une rambarde en bois afin de

prévenir les risques de chute. Des dizaines de Sans-Visage jouent le rôle de porte-manteaux, et même de repose-pieds, pour les membres portant des masques de renard de moindre condition qui sont assis là, et qui vous regardent avec suspicion.

Votre enquête n'apporte aucune réponse, mais vous saisissez des conversations à propos d'une famille qui aurait ses tentacules bien enroulées autour des Pytones.

Choose a location to go to.

5.3

Le fer tinte et quitte votre main en direction de la fille Sans-Visage, mais elle le laisse tomber au sol, l'évitant comme s'il était maudit. Elle refuse ensuite de vous regarder ou de vous parler à nouveau. Il semblerait qu'une pièce est une chose dangereuse pour les Sans-Visage.

Choose one :

1. Investigate the cemetery - Turn to 5.13

2. Head off and investigate a new location - Turn to 5.4

5.4

Alors que vous vous apprêtez à partir, une voix chuchote depuis les ombres. "Oathsworn", appelle le serviteur, qui vous regarde droit dans les yeux, ce qui est inhabituel. "La Volpe à une offre à vous faire. Votre enquête peut révéler la vérité, mais la vérité n'a pas autant de valeur que la stabilité à Thrace. Accusez le Pytone à l'Assemblée des Curiates demain et vous aurez votre sorcière, ainsi qu'une belle récompense. Plus important encore, nous aurons de l'ordre. Le Pytone a des plans pour ébranler la cité dans ses fondations. L'examen de ces plans serait bénéfique pour la ville et retarderait les plans du Pytone. Vous n'avez pas besoin de prendre votre décision maintenant, mais sachez que l'offre gracieuse de la Volpe est valable dans le temps."

GAIN CLUE TOKEN 2.

Choose a location to go to.

5.5

Au bout d'un moment, elle se décide. "J'ai eu vent d'une dispute entre l'un des Volpe et Mordren il y a quelques nuits de cela, mais j'ai plus tard entendu les Volpe dire qu'ils ne riposteraient pas," dit la jeune fille. "Que ce ne serait pas bon pour la famille, et que Marius ne l'aurait pas voulu." Il semble peu probable que les Volpe aient ordonné la Marque Sanctionnée.

Choose one :

1. Investigate the cemetery - Turn to 5.13

2. Head off and investigate a new location - Turn to 5.4

5.6

Ses yeux s'agrandissent plein d'espoir, et manquent de vous regarder en face.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 5). THIS WILL ONLY AUTOMATICALLY FAIL ON 3 OR MORE BLANKS.

If you SUCCEED - Turn to 5.5

If you FAIL - Turn to 5.12

5.7

La cage d'escalier vous mène aux cuisines, mais vous ne voyez ni chef, ni boulanger, ni cuisinier - seulement une jeune fille rabougrie avec des chaînes aux chevilles, la chair à vif à

cause des frottements. Lorsque vous arrivez, elle écoute distraitemment le gazouillis des oiseaux à l'extérieur. Faisant preuve d'initiative, Nacosta s'agenouille à côté d'elle et sort un petit fil de métal. "Celui-là sait combien les entraves sont lourdes," explique-t-il en l'introduisant dans la serrure. "Mais leur cadenas est facile à crocheter." Les chaînes tombent aux pieds de l'esclave avec un bruit sec, et une expression de soulagement et d'intense frayeur mélangés s'abattent sur elle, de peur d'être vue sans ses chaînes. "Nous devons lui remettre quand nous partirons... As-tu entendu les Volpe préparer quelque chose ?" demande Nacosta à l'enfant.

Choose one :

1. *Threaten to tell the Volpe she took her chains off - Turn to 5.8*
2. *(Only if you have at least 1 iron) Bribe the slave with 1 iron - Turn to 5.3*
3. *Flatter the slave by telling her how she reminds you of a lost love - Turn to 5.6*
4. *Attempt to persuade her it is important - Turn to 5.11*
5. *(Only if you have the Harbinger) Call a bird to your hand and give it to her - Turn to 5.9*
6. *(Only if you have the Cur) Intimidate her with the use of poison - Turn to 5.10*
7. *(Only if you have the Huntress) Give her a feather - Turn to 5.14*

5.8

La jeune fille hésite.

PERFORM A THREATENING CHECK (DIFFICULTY 5, ADD2 TO THE RESULT IF YOU HAVE AN URSUS WITH YOU).

If you SUCCEED - Turn to 5.5

If you FAIL - Turn to 5.12

5.9

Vous sifflez une trille et une lueur apparaît dans les yeux de la jeune fille lorsque le bel oiseau gazouillant se pose sur votre doigt. Une poussée d'enthousiasme s'échappe de ses yeux craintifs.

"Il y a eu une dispute entre la Volpe et un homme, il y a une lune," dit-elle. "La Volpe a insisté pour qu'ils ne ripostent pas.. Que ce ne serait pas bon pour la famille. Et que Marius ne l'aurait pas voulu." Il semble peu probable que les Volpe aient ordonné la Marque Sanctionnée.

Choose one :

1. *Investigate the cemetery - Turn to 5.13*
2. *Head off and investigate a new location - Turn to 5.4*

5.10

La peur est un puissant levier, mais là elle ne vous mène pas très loin.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 4). IGNORE THE LOWEST 'NUMBERED' CARD.

If you SUCCEED - Turn to 5.5

If you FAIL - Turn to 5.12

5.11

Son regard se perd dans le vague, les longues années d'emprisonnement ayant fait disparaître de sa vie toute notion d'importance.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 3). IGNORE THE HIGHEST 'NUMBERED' CARD.

If you SUCCEED - Turn to 5.5

If you FAIL - Turn to 5.12

5.12

La peur envahit la jeune fille et elle se replie sur elle-même, refusant de dire quoi que ce soit d'autre ou même de lever les yeux vers vous. Vous n'obtiendrez rien de plus d'elle.

Choose one :

1. Investigate the cemetery - Turn to 5.13

2. Head off and investigate a new location - Turn to 5.4

5.13

L'herbe non souillée par la maladie du Bois Profond est assez rare, alors que dire de l'étendue devant vous !? Elle n'est interrompue que par des pierres tombales sur lesquelles sont inscrits des noms, des dates et les querelles dans lesquelles les personnes enterrées ont perdu la vie. Une pierre tombale dans un endroit bien en vue dit : "Marius, en l'an 786, Sanction Marquée par l'Amiese." Vous passez un certain temps à fouiller le cimetière et à tenter d'avoir une vue d'ensemble des querelles familiales. Vous avez l'impression qu'il y a un schéma dans les noms et les dates, mais il vous manque un élément. L'écheveau de chiffres menace de vous entraîner plus profondément sur les chemins de la conspiration.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 4). IF YOU FAIL, ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK (IGNORE ANY CITY EVENT CARD TRIGGERS ON THE TIME TRACK, OTHER TRIGGERS ARE PERFORMED NORMALLY).

Finalemment, réalisant qu'il n'y a rien à gagner ici, vous vous éloignez des pierres tombales.

If you have not investigated the stairwell - Turn to 5.7

Otherwise, head off and investigate a new location - Turn to 5.4

5.14

Elle berce la plume comme si c'était son bébé. Levant les yeux, elle semble plus attentive à vos questions maintenant.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 5). THIS WILL ONLY AUTOMATICALLY FAIL ON 3 OR MORE BLANKS.

If you SUCCEED - Turn to 5.5

If you FAIL - Turn to 5.12

7.1

La Cathédrale est un témoignage de l'iconographie thrace. Les couloirs, les tours, les tombes et les piliers sont tous construits en formes perverses de serpents, d'ours et de créatures étrangères que vous ne reconnaissez pas. En vous approchant, vous entendez des chants qui s'élèvent de l'intérieur. Malgré les protestations des Vierges Rouges, vous êtes autorisés à entrer dans le bâtiment quand vous leur dites que vous êtes envoyés par Mordren. Rares sont ceux qui souhaitent encourir la colère d'une Compagnie Libre, et encore plus rares ceux qui souhaitent encourir celle des Amiese. Vous finissez par vous frayer un chemin dans le vaste réseau de tunnels sous la Cathédrale, comme l'avait indiqué la Lignja. A l'intérieur, vous trouvez une caverne remplie de dizaines de flacons et une odeur aigre dans l'air. De l'ambre bouillie. Ce n'est peut-être pas mortel, mais c'est une substance hallucinogène et

profondément addictive. La substance est interdite par la Loi du Roi, mais cela ne signifie pas grand-chose ici, si loin du trône. Vous voyez un Sans-Visage travailler dans la faible lumière, marqué au fer rouge des signes de la Fourmi et du Chien - l'Amiese et la Carnedine.

“C'était censé être une opération conjointe,” explique un garde Amiese. “Mais c'était devenu... difficile. Mordren voulait doubler la production, mais les Carnedine envisageaient d'abandonner toute l'opération, disant qu'elle détruisait le stock de Sans-Visage. Un des Carnedine était ici la nuit dernière, mais il est parti d'urgence juste avant le coucher du soleil. Il s'est dirigé vers le sud pour rencontrer quelqu'un.”

Choose a location to go to.

7.2

Vous savez clairement qui manie le marteau à Thrace, et aussi où le trouver. Le Pytone a stocké un poison mortel et l'a envoyé à la Cathédrale. Il veut l'utiliser contre les Sans-Visage d'une autre famille, mais laquelle ?

En entrant, vous fouillez la grande nef et les passages de la Cathédrale, mais vous ne trouvez rien. C'est un hommage à l'iconographie thrace. Les couloirs, les tours, les piliers et les tombeaux représentent des formes déformées de serpents, d'ours et de créatures étranges que vous ne reconnaissez pas, même parmi celles du Bois Profond.

“Nous ne savons pas ce qu'ils sont,” dit un homme chauve en pointant le ciel du doigt. “Des bêtes de légende, peut-être. Du monde d'avant le Bois Profond.” Se penchant plus près, il murmure : “Je sais pourquoi vous êtes là, suivez-moi. Faites comme si nous admirions l'art, d'accord ?”

Il vous conduit dans le transept jusqu'à un mur lisse, à l'exception d'un trou de serrure. “Les Vierges Rouges autorisent la profanation de notre Cathédrale. Elles peuvent souiller ce lieu sacré, mais je ne le ferai pas.”

Puis, sortant une lourde clé de ses robes, le prêtre ouvre le mur pour révéler un escalier allant vers le bas.

“Les tunnels de Thrace. Tous les jours, des hommes amènent des choses ici - des barils. Je fais semblant de ne rien voir sinon on m'arracherait les yeux. Rendez-moi mon lieu de culte, mais faites vite.”

Turn to 7.10

7.3

Les chefs clandestins sont choqués par vos révélations et envoient immédiatement des coursiers pour prévenir les Sans-Visage. Ils vous remercient et espèrent que vos actions sauveront de nombreuses vies aujourd'hui. Vous leur dites que vous avez respecté votre part du marché mais que vous n'avez trouvé aucun signe de sorcière lors de votre chasse. Les chefs se regardent d'un air penaud et vous réalisez que, malgré leur incapacité à respecter leur part du marché, ils attendent encore autre chose de vous. Finalement, l'un des anciens s'avance. “Nous comprenons l'importance de votre mission, mais c'est une question de survie pour nous,” déclare-t-elle d'un ton ferme. “Il n'y a aucun moyen de prévenir tous ceux qui pourraient être affectés. La seule façon de les sauver tous est de stopper le complot à la source. Le Pytone doit être arrêté et vous êtes notre meilleure chance de mettre fin à son plan pour de bon.”

Vous confronter avec le chef d'une des cinq grandes familles de Thrace n'est pas ce pour quoi vous avez signé. Le regard dur, vous leur dites que ce n'est pas votre combat et que leur peuple n'est pas le seul à être en danger. Les yeux suppliants, les chefs se démènent pour vous faire changer d'avis, leurs suppliques s'abattant sur vous comme une avalanche. Vous les repoussez tous jusqu'à ce que vous entendiez une voix se faire entendre distinctement à travers le brouhaha.

“Le Pytone a une sorcière !” dit la femme, reprenant la parole. “Si vous la voulez, vous pouvez l'obtenir en passant par lui. Si vous sauvez notre peuple, nous vous serons également redevables. De plus, nous savons où il se trouve. Le Pytone va sortir de sa cachette pour participer à une procession dans son quartier. Nos contacts dans sa maison peuvent vous faire entrer dans la caserne, où vous pourrez remplacer les gardes de son palanquin. Au-delà des murs, il sera sans défense. C'est plus un lâche qu'un serpent. Prouvez que vous pouvez l'atteindre n'importe où et il se soumettra à vous.”

Avec tant d'inconnues, ce n'est sûrement pas un plan parfait, mais s'il a une sorcière, vous serez hors de cette ville maudite à l'aube. A situation désespérée, mesures désespérées. Après avoir accepté leur plan, vous prenez une profonde inspiration et vous partez.

Turn to 30.11

7.4

Vous sortez des tunnels au-dessus d'une grande caverne, juste à temps pour voir des dizaines de Pytone masqués et de gardes préparer des barils de poison autour d'un puits central en contrebas. Vous pouvez clairement voir le plan d'eau éclairé par un rayon de lumière provenant d'un trou dans le plafond, en provenance d'un puits. Les discussions entre les gardes vous amènent à penser que l'empoisonnement est imminent.

Vous ne pourrez pas vous emparer du poison par la force, il y a trop de soldats. Mais vous pouvez peut-être déterminer où vous vous trouvez pour prévenir les Sans-Visage de ne pas boire à ce puits.

En retournant à la Cathédrale, vous commencez à cartographier la route que vous avez suivie, en essayant de discerner où se trouve le puits dans la ville.

FIND WHERE THE POISON IS HIDDEN ON THE MAP BY PLACING TIME TOKENS ON THE MAP TO RETRACE YOUR STEPS USING THE FOLLOWING RULES :

START BY PLACING A TIME TOKEN SOMEWHERE ON THE MAP.

WHEN YOU ARE SAID TO HAVE 'WENT FORWARD FOR A TIME' (*avancés une fois*) PLACE A TIME TOKEN TOUCHING THE EDGE OF THE PREVIOUS TOKEN ON THE PATH ALONG THE DIRECTION YOU ARE FACING.

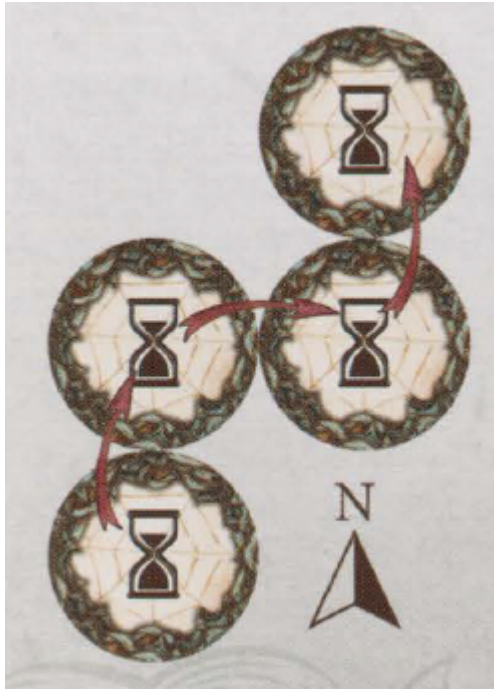
WHEN YOU ARE SAID TO HAVE 'TURNED', (*tournés*) THIS MEANS YOU STOPPED AND TURNED 90 DEGREES EITHER LEFT OR RIGHT.

AT THE EDGE OF THE POISON BARRELS' LOCATION, YOU COULD NOT GAIN ENTRY SO YOU TURNED AROUND FACING SOUTH.

TO START, YOU WENT FORWARD FOR A TIME, THEN TURNED LEFT AND WENT FORWARD FOR TWO MORE TIME. YOU THEN TURN RIGHT. AFTER THAT, YOU WENT FORWARD FOR A TIME AND THEN TURNED LEFT. CONTINUING, YOU WENT FORWARD FOR A TIME AND THEN TURNED RIGHT. FINALLY, YOU WENT

FORWARD FOR A TIME, TURNED RIGHT AND THEN WENT FORWARD FOR TWO MORE TIME TO ENTER THE CATTEDRALE.

TUNNEL NAVIGATION EXAMPLE



La Compagnie a commencé face au Nord..
Elle a ensuite “avancée une fois”; puis s’est “tournée” vers la droite.
Elle a “avancée une fois” ; puis s’est “tournée” vers la gauche et finalement à “avancée une fois”.

A l’aide des indications en gras ci-dessus, retracez votre parcours et répondez à la question suivante : Où se trouvent les barils de poison ?

Choose one :

- 1. Volpe Faceless District - Turn to 7.5*
- 2. Low District - Turn to 7.9*
- 3. Amiese Faceless District - Turn to 7.11*
- 4. Coliseum - Turn to 7.6*

7.5

Vous revenez aux Souterrains, apportant la nouvelle que les Sans-Visage de Volpe sont la cible de l’empoisonnement. Vous espérez que l’avertissement en sauvera certains.

Turn to 7.3

7.6

Vous revenez aux Souterrains, apportant la nouvelle que le Colisée est la cible de l’empoisonnement. Vous espérez que l’avertissement en sauvera certains.

Turn to 7.3

7.7

Non seulement vous tombez sur de nombreuses impasses, mais, de plus, vous finissez par tourner en rond. Vous perdez des heures précieuses...

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 7.4

7.8

Vous avez l'habitude de traquer les bêtes dans l'obscurité du Bois Profond pendant des jours. Suivre les traces que les gens ont laissé là, est bien plus facile.

Turn to 7.4

7.9

Vous revenez aux Souterrains, apportant la nouvelle que les Sans-Visage du Quartier Bas sont la cible de l'empoisonnement. Vous espérez que l'avertissement en sauvera certains.

Turn to 7.3

7.10

Vous descendez, entourés d'un silence quasi-total. Une faible lueur ambrée tapisse les murs, mais c'est la puanteur familière, sentie précédemment dans le quartier Sans-Visage, qui vous guide. Soudain, les tunnels deviennent un labyrinthe d'intersections, d'impasses et de passages à moitié effondrés. Certains sont fermés ou inondés, mais ensemble, ils dessinent un réseau sous Thrace. Vous devrez faire très attention à bien vous repérer pour ne pas vous perdre.

PERFORM A SURVIVAL CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED - Turn to 7.8

If you FAIL - Turn to 7.7

7.11

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Vous retournez dans les Souterrains, apportant la nouvelle que les Sans-Visage d'Amiese sont la cible de l'empoisonnement. Vous espérez que l'avertissement en sauvera certains.

Turn to 7.3

8.1

L'heure de l'assemblée des Curiates est arrivée. En vous rendant dans les salles de marbre de la voûte, vous trouvez les Cinq assis en cercle devant vous, chacun portant son masque décoratif et une robe aux couleurs vives. Des dizaines de serviteurs s'occupent d'eux en leur offrant de la nourriture, des boissons et des serviettes chaudes. Votre propre serviteur, Nacosta, a vu son entrée barrée et a été laissé dehors dans le froid.

Les quatre suspects sont assis devant l'assemblée : le Pytone, le Carnedine, le Volpe et la Lignja. L'assemblée veut un nom, un masque contre lequel elle pourra faire valoir ses griefs. C'est à vous de désigner le coupable. Vous exposez vos découvertes, morceau par morceau, pour arriver à la conclusion. Qui allez-vous accuser ?

Choose one :

1. *Accuse the Pytone - Turn to 8.21*

2. *Accuse the Carnedine - Turn to 8.43*

3. *Accuse the Volpe - Turn to 8.29*

4. *Accuse the Lignja - Turn to 8.3*

8.2

Les lyres et les luths couvrent les grognements gutturaux et les sifflements des forges voisines. Les Masqués passent sous les arches dans la glorieuse salle des vitraux, mais Polus n'est pas autorisée à vous accompagner.

“Je ne peux pas me battre,” explique-t-elle. “Mais je peux écouter et je sais voler. Mes petites épaules me permettent même de me glisser dans des espaces confinés. Que voulez-vous que je fasse ?”

Choose one :

1. *Ask Polus to listen in on conversations as a servant - Turn to 8.12*
2. *Ask Polus to steal anything interesting for you - Turn to 8.27*
3. *Ask Polus to find useful items in the Curiate Assembly building - Turn to 8.35*

8.3

Même derrière son masque, vous pouvez voir le sourire de la Lignja lorsque vous présentez vos preuves. Les gardes de chacune des Cinq familles sont au garde-à-vous dans les coulisses. “L'un d'entre vous a planifié cela,” dit-elle d'un ton froid. “Volpe ? Non. Carnedine ? Je sais que tu as toujours voulu une position plus élevée. Pytone ? Tu as toujours été un menteur. Si tu crois que les Lignja vont se tenir à l'écart et te laisser déferler, tu es plus bête que tes masques ne le laissent paraître. Tu devrais porter un masque de vautour.”

À ce moment-là, plusieurs des Cinq se lèvent, chacun élevant la voix en signe de protestation tandis que d'autres se renfrognent derrière leurs propres masques, non seulement contre l'accusé, mais aussi contre eux-même. Il s'agit de bien plus qu'un simple fils mort. Quoi qu'il arrive, cela provenir de plus loin. La paix fragile qui maintenait les Cinq ensemble est au bord de l'effondrement. Les gardes des Cinq familles s'agitent dans les coulisses. Vous avez le nez pour la violence et vous pouvez certainement la sentir en ce moment.

Vous commencez à vérifier vos armes et à chercher des sorties quand l'Amiese s'approche en criant. “Vous avez fait ce qu'on vous a demandé, Oathsworn,” dit-il, sans quitter des yeux le reste des Cinq. “Maintenant, si vous voulez votre sorcière, vous devez me ramener en sécurité à mon domaine. Je doute que la ville soit sûre pour très longtemps.” Avec votre récompense à portée de main, vous acceptez.

Turn to 8.28

8.4

ADD 2 TO THE SUSPICION DIE (MAX 6).

“C'est vrai ?” dit la Lignja, ses yeux se rétrécissant derrière son masque.

“Je suis sûre que j'en aurais entendu parler si une telle atteinte à la vie privée avait eu lieu.”

Turn to 8.20

8.5

Alors que vous redescendez les escaliers, un bref mouvement attire votre attention un instant avant qu'un instrumentiste ne s'effondre en hurlant. Des éclats de verre provenant d'un vitrail brisé frappent une femme au visage tandis qu'un homme masqué le traverse et atterrit sur la table du banquet. Six gardes se précipitent, mais il les abat en trois mouvements rapides. Une démonstration d'habileté aussi élégante que la danse de la mascarade elle-même...

La pièce résonne aux cris de “Rubeo” et de “Il est réel !”

Choose one :

1. *Initiate combat with Rubeo - Turn to 8.10*
2. *Wait and see what happens - Turn to 8.41*

8.6

Pendant que Rubeo parle, vous ne remarquez pas que les Sans-Visage rassemblés dans la rue ont commencé à sortir des armes de sous leurs vêtements en lambeaux et que leurs regards sont maintenant fixés sur vous, plutôt que de baisser les yeux en signe de déférence.

Lorsque Rubéo saute du bâtiment, il disparaît de votre vue et les Sans-Visage chargent.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX15.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 15.

PROCEED TO THE CHAPTER 15 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK - YOU HAVE BEEN AMBUSHED.

8.7

If you have Clue Token 2 - Turn to 8.22

Otherwise - Turn to 8.32

8.8

“Le soupçon est notre mode de vie, Oathsworn. Seules les proies ont l'air innocentes.”

Turn to 8.11

8.9

RETURN THE YELLOW MIGHT CUBE ON THE POLUS ALLYCARD TO THE SUPPLY.

Polus vous rejoint dans la foulée, après avoir écouté aux portes pendant toute la soirée à votre demande. Ses yeux sombres reflètent ce qu'elle a dû entendre.

“La plupart d'entre eux ne parlent de rien. De mode, de Verum, de fer, de vin, de plus de vin. Mais il y en avait deux qui parlaient de...vous. Ils vous observaient, et disaient avoir des vues sur vous depuis Bastone. Je les ai entendus dire que des mains plus puissantes que les leurs étaient à l'œuvre, déplaçant des pièces de Verum à Thrace, de Cistercia aux Bois Profond.”

Turn to 8.7

8.10

La foule s'écarte devant vous alors que Rubeo fait tournoyer ses lames, ses yeux gris et masqués se durcissant.

“Vous défendriez cette fosse à serpents, Oathsworn ? Ils ne vous ont peut-être pas encore montré leurs crocs, mais ne soyez pas dupes. Les imbéciles meurent en Thrace.”

Il jette alors une fiole de liquide sur le sol et disparaît dans un nuage de fumée.

GAIN CLUE TOKEN 6.

PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 8.

ALL OATHSWORN GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

Turn to 8.17

8.11

ALL OATHSWORN GAIN A +2 ANIMUS TOKEN.

Les yeux perçants des deux nobles masqués devant vous finissent par s'adoucir et vous parvenez à leur échapper sans éveiller davantage de soupçons. Ce palais est rempli de chausse-trappes et il suffit d'un seul faux pas pour marcher dessus.

Turn to 8.5

8.12

PLACE A YELLOW MIGHT CUBE ON THE POLUS ALLYCARD.

Turn to 8.38

8.13

LOSE CLUE TOKEN 5.

“C'est vrai, s'il entre par les fenêtres ou les portes principales.”

Turn to 8.36

8.14

Les yeux derrière le masque d'Amiese s'étrécissent. “Vous n'avez clairement jamais été dans une cour à Thrace. J'ai rencontré des Sans-Visage qui pouvaient mentir mieux que vous. Mais, je suppose que tuer des guêpes et des chiens dans une forêt ne requiert aucune forme d'esprit.”

L'Amiese s'approche. “Si vous voulez une leçon de tromperie, allez voir ce qui se trouve au-delà de nos murs occidentaux. Vous y trouverez tout ce que vous devez savoir sur Thrace.”

PLACE LOCATION TOKEN 25.

Turn to 8.5

8.15

RETURN THE RED MIGHT CUBE ON THE POLUS ALLYCARD TO THE SUPPLY.

Le pantalon de Polus est rempli de fer lorsqu'elle vous rejoint.

“J'espère que j'ai réussi,” dit-elle en levant les yeux au ciel avec les mains en coupe et un sourire de travers. “Je ne veux pas vous supplier, mais... pouvez-vous en donner à mes sœurs ?”

GAIN 20 IRON.

Turn to 8.7

8.16

Précédés par les gardes de la maison Volpe, vous avancez en formation serrée autour du palanquin Volpe alors qu'il chemine dans la ville. De tous côtés, des Sans-Visages s'agenouillent en prières à la vue de la boîte ornée. Le Volpe qui s'y trouve n'y prête guère attention, choisissant plutôt de converser avec vous à travers un rideau voilé.

“Je suis curieux,” commence-t-il après un moment. “Quelque chose m'a frappé pendant votre témoignage ce soir. Vous avez raconté les derniers instants de Mordren, mais qui était le témoin ?” En gardant les yeux sur les rues secondaires, vous lui dites qu'il s'agissait d'un des esclaves de Mordren. “J'en doute fort,” dit-il en riant. “Mordren détestait les esclaves. Ils le dégoûtaient. Il ne les utilisait que pour le sport. Il n'en aurait jamais eu un avec lui cette nuit-là !”

Alors que les mots s'enfoncent dans votre esprit, la vérité se fait jour en vous. La recherche du masque aux oreilles pointues, la façon dont il a été tué, tout cela provenait de Nacosta. Ce n'était pas une attaque de front, cependant. Le sang sur le bord arrière de la lame signifie qu'elle a été tirée de gauche à droite sur la gorge. Cela ne peut provenir que d'une attaque par derrière. Vous regardez rapidement autour de vous à la recherche de l'esclave, mais il n'est nulle part.

Turn to 8.37

8.17

Des poignards s'échappent de la fumée, vous prenant au dépourvu. Alors que vous avancez dans le nuage, Rubeo attaque, ses couteaux dansant autour de vous. Des jambes et des poings

puissants vous déséquilibrent et l'un de vous tombe au sol. Lorsque la fumée se dissipe, vous vous relevez et trouvez Rubeo qui s'appuie sur votre poitrine, une lame sur votre gorge. Vous vous figez instantanément.

“Je le jure,” dit-il en vous regardant, mais en s'adressant à tous. “Celui qui complotte contre les Sans-Visage sera mort à l'aube à moins qu'il n'abandonne son plan. Tous ceux qui sont au courant et qui ne font rien pour l'arrêter finiront comme ceux-ci.” Se levant, Rubeo laisse tomber un sac sur la table de banquet avec un bruit sourd et humide. Comme en réponse à ses paroles, un groupe de gardes masqués envahit la pièce.

Balayant la pièce calmement à travers son masque larmoyant, il jette une deuxième fiole de liquide sur le sol. Quand la fumée se dissipe, il a disparu. Vous allez inspecter le contenu du sac et trouvez cinq têtes coupées, une pour chaque membre inférieur des cinq familles. Rubeo a fait passer son message.

À la vue des têtes, de nombreux nobles masqués se dirigent rapidement vers les sorties. Vous remarquez que le Volpe et le Lignja partent ensemble sans être accompagnées, et qu'elles se parlent étroitement.

If Polus has a yellow Might Cube on her Ally Card - Turn to 8.9

If Polus has a red Might Cube on her Ally Card - Turn to 8.15

If Polus has a black Might Cube on her Ally Card - Turn to 8.23

If you don't have the 'Polus' Ally Card - Turn to 8. 7

8.18

ADD 1 TO THE SUSPICION DIE (MAX 6).

“Comment des personnes aussi aveugles ont-elles pu survivre aussi longtemps demeure un mystère. C'est très étrange même,” dit l'Amiese.

If the Suspicion Die is at 6 - Turn to 8.14

If the Suspicion Die is not at 6 - Turn to 8.11

8.19

L'Amiese s'approche parmi les cris. “Vous avez fait ce qu'on vous demandait, Oathsworn,” dit-il, sans quitter des yeux le reste des Cinq. “Maintenant, si vous voulez votre sorcière, vous devez me ramener sain et sauf à mon domaine. Je doute que la ville soit sûre très longtemps.” Avec votre récompense à portée de main, vous acceptez.

Turn to 8.28

8.20

“Et qu'est-ce qui vous amène ici, loin de mes compatriotes ? C'est presque comme si vous recherchiez ma compagnie. Prenez garde, je donne les indiscrets en pâture à mes chiens,” ajoute la Lignja en se léchant les lèvres.

Choose one :

1. Explain this is the easiest position to take out any dangers from - Turn to 8.13

2. Explain that you do not care for the opulence of those downstairs - Turn to 8.24

3. State that you do not need to answer their questions. You are not under contract - Turn to 8.33

8.21

MARK THE 'EXTRA UNIQUE' BOX FOR CHAPTER 15 ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

Un silence pesant suit votre accusation et les preuves qui l'accompagnent. "Et dire que nous vous avons nommés vous, la lie de Verum, pour enquêter sur nos propres affaires," siffle-t-il. "L'un de vous a planifié ça," dit-il en pointant un doigt vers les quatre autres. "Volpe ? Non. Carnedine ? Je sais que tu as toujours voulu une position plus élevée. Lignja ? Tu as toujours été une menteuse. Si tu crois que les Pytone vont se tenir à l'écart et vous laisser entrer en masse, tu es plus bête que tes masques ne le laissent paraître. Tu devrais porter un vautour." À ce moment-là, plusieurs des Cinq se lèvent, chacun élevant la voix en signe de protestation tandis que d'autres, derrière leurs masques, se renfrognent, non seulement contre l'accusé, mais aussi contre eux-même. Il s'agit de bien plus qu'un simple fils mort. Quoi qu'il arrive, cela semble venir de querelles plus anciennes. La paix fragile qui maintenait les Cinq ensemble est au bord de l'effondrement. Les gardes des Cinq familles s'agitent dans les coulisses. Vous avez le nez pour la violence et vous la sentez clairement en ce moment. Vous commencez à vérifier vos armes et à chercher des issues potentielles.

If you have Clue Token 2 - Turn to 8.30

If you do not have Clue Token 2 - Turn to 8.19

8.22

Vous savez que le Pytone veut se venger et qu'il a empoisonné son peuple en vue d'un coup décisif. Mais qui est visé ?

PLACE LOCATION TOKENS 5, 21 & 23.

Choose a location to go to.

8.23

RETURN THE BLACK MIGHT CUBE ON THE POLUS ALLY CARD TO THE SUPPLY.

L'espionnage de Polus semble avoir porté ses fruits. Elle vide le sac qu'elle avait emporté avec elle. "Tout le monde était dans le hall principal. C'est tout juste s'il y avait un garde dans le reste du bâtiment."

GAIN 2 ITEMS FROM THE COMMON ITEM DECK.

Turn to 8.7

8.24

IF YOU HAVE CLUE TOKEN 5, ADD 2 TO THE SUSPICION DIE (MAX6).

IF YOU DO NOT HAVE CLUE TOKEN 5, ADD 1 TO THE SUSPICION DIE (MAX 6).

LOSE CLUE TOKEN 5.

"Opulence, avidité, luxure, décadence. Telles sont les valeurs de notre ordre, de notre justice et de notre paix."

If the Suspicion Die is at 6 - Turn to 8.14

If the Suspicion Die is not at 6 - Turn to 8.36

8.25

SUBTRACT 1 FROM THE SUSPICION DIE.

"Une peur que beaucoup ont ici, bien qu'ils n'osent pas le montrer. Nous portons des masques pour cacher de nombreuses choses."

Turn to 8.20

8.26

Surplombant le balcon, vous trouvez un Volpe et un Carnedine en train de partager du vin et des secrets.

“Le vent murmure que le Pytone cherche à se venger,” dit le Volpe, la voix à la dérive.

“Le même vent qui souffle depuis des années, alors,” dit le Carnedine en riant. “Des petits arrivistes hargneux.”

“Cette fois-ci, c'est différent. Les rumeurs dans les Bas Quartiers disent que ses masques ont été vus dans les Jardins et les Catacombes.”

“Autour de la ville ? Qui aurait pensé que l'un des hommes les plus puissants...”

Le Volpe pivote soudainement. “Il vise l'un d'entre nous. J'ai entendu dire que la Lignja en savait plus.”

GAIN CLUE TOKEN 1.

PLACE LOCATION TOKENS 9, 13 & 15.

Turn to 8.40

8.27

PLACE A RED MIGHT CUBE ON THE POLUS ALLY CARD.

Turn to 8.38

8.28

Précédés par les gardes de la maison Amiese, vous avancez en formation serrée autour du palanquin Amiese alors qu'il chemine dans la ville. De tous côtés, des Sans-Visages s'agenouillent en prières à la vue de la boîte ornée. L'Amiese qui s'y trouve n'y prête guère attention, choisissant plutôt de converser avec vous à travers un rideau voilé.

“Je suis curieux,” commence-t-il après un moment. “Quelque chose m'a frappé pendant votre témoignage ce soir. Vous avez raconté les derniers instants de Mordren, mais qui était le témoin ?” En gardant les yeux sur les rues secondaires, vous lui dites qu'il s'agissait d'un des esclaves de Mordren. “J'en doute fort,” dit-il en riant. “Mordren détestait les esclaves. Ils le dégoûtaient. Il ne les utilisait que pour le sport. Il n'en aurait jamais eu un avec lui cette nuit-là !”

Alors que les mots s'enfoncent dans votre esprit, la vérité se fait jour en vous. La recherche du masque aux oreilles pointues, la façon dont il a été tué, tout cela provenait de Nacosta. Ce n'était pas une attaque de front, cependant. Le sang sur le bord arrière de la lame signifie qu'elle a été tirée de gauche à droite sur la gorge. Cela ne peut provenir que d'une attaque par derrière. Vous regardez rapidement autour de vous à la recherche de l'esclave, mais il n'est nulle part.

Turn to 8.37

8.29

Quatre têtes se tournent vers le Volpe, qui les poignarde des yeux. “L'un de vous a planifié cela,” dit le Volpe. “Lignja ? Non. Carnedine ? Je sais que tu as toujours voulu une place plus élevée. Pytone ? Tu as toujours été un menteur. Si tu crois que les Volpe vont s'écarter et te laisser entrer en masse, tu es plus bête que tes masques ne le laissent paraître. Tu devrais porter un vautour.”

A ce moment-là, plusieurs des Cinq se lèvent, chacun élevant la voix en signe de protestation tandis que d'autres, derrière leurs masques, se renfrognent, non seulement contre l'accusé, mais aussi contre eux-mêmes. Il s'agit de plus qu'un simple fils mort. Quoi qu'il se passe là, cela vient de plus loin. La paix fragile qui maintenait les Cinq Ensemble est au bord de

l'effondrement. Les gardes des Cinq familles s'agitent dans les coulisses. Vous avez le nez pour la violence et vous la sentez clairement en ce moment.

Vous commencez à vérifier vos armes et à chercher des sorties quand l'Amiese s'approche en criant. "Vous avez fait ce qu'on vous a demandé, Oathsworn," dit-il sans quitter des yeux le reste des Cinq.

"Maintenant, si vous voulez votre sorcière, vous devez me ramener en sécurité à mon domaine. Je doute que la ville soit sûre très longtemps." Avec votre récompense à portée de main, vous acceptez sa proposition.

Turn to 8.28

8.30

Alors que la tension monte, le Volpe s'approche de vous : "Je vois que mon offre a été appréciée," murmure-t-il en souriant tout en surveillant de près le reste des Cinq. "Vous avez rendu un grand service à Thrace aujourd'hui. Le Pytone sera mis au pas ou écrasé. Je crois que je vous dois une sorcière. Si vous la voulez, vous devez me ramener sain et sauf à mon domaine. Je doute que la ville soit encore sûre très longtemps." Avec votre récompense à portée de main, vous acceptez.

GAIN 20 IRON.

Turn to 8.16

8.31

Le Volpe et Carnedine surplombent le balcon, partageant des secrets et du vin.

"Le vent murmure que le Pytone cherche à se venger," dit le Volpe, la voix s'égarant légèrement.

"Le même vent qui souffle depuis des années, alors," dit le Carnedine en riant. "De petits arrivistes hargneux."

"Cette fois-ci, c'est différent. Les rumeurs dans les Bas Quartiers disent que ses masques ont été vus dans les Jardins et les..."

Heurtant accidentellement une table, vous attirez leur attention, interrompant leur conversation.

GAIN CLUE TOKEN 1.

PLACE LOCATION TOKENS 13 & 15.

Turn to 8.40

8.32

Vous savez que ce sont les Pytones qui veulent se venger, mais sur qui le marteau va-t-il s'abattre et quels moyens seront mis en œuvre ?

PLACE LOCATION TOKENS 5, 21 & 23.

Choose a location to go to.

8.33

IF YOU HAVE CLUE TOKEN 5, SUBTRACT 1 FROM THE SUSPICION DIE.

IF YOU DO NOT HAVE CLUE TOKEN 5, ADD 2 TO THE SUSPICION DIE (MAX 6).

LOSE CLUE TOKEN 5.

"Vous êtes dans notre ville, Oathsworn. Que ce soit en tant qu'invités ou que cadavres."

If the Suspicion Die is at 6 - Turn to 8.14

If the Suspicion Die is not at 6 - Turn to 8.36

8.34

ADD 1 TO THE SUSPICION DIE (MAX 6).

GAIN CLUE TOKEN 5.

“Ah. Le vin est bon, épais et abondant, mais il émousse aussi les sens et il semblerait que les vôtres n'aient plus beaucoup à attendre avant de s'éteindre...”

Turn to 8.20

8.35

PLACE A BLACK MIGHT CUBE ON THE POLUS ALLY CARD.

Turn to 8.38

8.36

Bien que les deux se méfient toujours de vous, ils continuent de parler. “Le Pytone ne s’est pas manifesté depuis trois cycles maintenant,” dit la Lignja.

“En effet, peut-être sait-il quelque chose que nous ignorons. Un danger caché peut-être ?” répond l'Amiese d'un ton moqueur. “Dites-moi, Oathsworn. Vous êtes entraînés à repérer les menaces. Lesquelles voyez-vous?”

Les deux se tournent vers vous en attente de votre réponse.

Choose one :

1. *Point out Polus snooping around - Turn to 8.42*

2. *Accuse the Volpe as acting suspicious - Turn to 8.8*

3. *Point to one of the guards who is scratching their armpit. 8.18*

8.37

“OATHSWORN !” La voix de Nacosta résonne sur les toits. Soudain, les gardes devant vous tombent raides morts, des couteaux enfoncés dans la poitrine. Soulignée par des nuages de pluie, la silhouette légère d'une personne portant un masque en forme de larme se tient sur un toit surplombant la rue.

“Rubeo...” dit le noble Masqué, horrifié.

“Mes remerciements,” Rubeo s’incline. “Les Cinq familles vont s'entre-déchirer au lever du soleil et je n'aurais pas pu le faire sans vous. Malheureusement, je dois maintenant effacer mes traces. Tuer le noble monstre derrière ce masque sera un plaisir, mais je suis vraiment triste pour vos morts à venir. Je ne peux pas vous laisser conter mon implication dans tout ça ou tout s'écroulerait. Et c'est hors de question, j'en ai peur.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED - Turn to 8.39

If you FAIL - Turn to 8.6

8.38

Le vin abonde lors de ce rassemblement hédoniste, plus que vous n'en avez jamais vu. Ceux des Cinq Grands Masques - la Volpe, la Carnedine, l'Amiese et la Lignja - sont tous présents, à une exception près. Le Pytone.

“Les fruits de la nouvelle terre agricole,” dit un Lignja au masque de pieuvre. “La ville de Thrace est bénie par la Vieille Mère. Elle travaille tous les jours à travers les Prunings.”

“Nous devons faire quelque chose pour les tunnels sous la Cathédrale,” dit un autre. “Trop de gens s'y cachent. Ils pourraient être n'importe où maintenant.”

Chaque couple ou trio que vous croisez interrompt instinctivement sa conversation ou change de sujet immédiatement. Ceux à qui vous parlez se retranchent derrière des banalités. Il faudra vous contenter d'écouter aux portes.

PERFORM A LISTENING CHECK (DIFFICULTY 6, 5 IF YOU HAVE THE CUR OR THRACIAN BLADE).

If you SUCCEED - Turn to 8.26

If you FAIL - Turn to 8.31

8.39

Tandis que Rubeo parle, vous apercevez du coin de l'œil un éclat d'acier et remarquez que les Sans-Visage rassemblés dans la rue ont commencé à sortir des armes de leurs vêtements en lambeaux. Leurs regards sont maintenant fixés sur vous, au lieu de baisser les yeux en signe de déférence.

Lorsque Rubeo saute du bâtiment, il disparaît de votre vue et les Sans-Visage chargent.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX15.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 15.

PROCEED TO THE CHAPTER 15 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

8.40

En avançant, vous trouvez un Amiese, sûr de lui, sur une galerie surplombant le hall. Il semble statufié derrière son masque scintillant alors qu'il chuchote à une femme Lignja vêtue d'une robe verte forêt. Du coin de l'œil, vous apercevez Polus.

“... au Pruning prévu pour le nord-ouest. Un coup de pouce final après un mois sans signe du Bois Profond. Ma dame Lignja, si vous voulez bien me prêter...” Il pivote rapidement sur ses talons en peau de serpent pour vous faire face. “Oathsworn, je vois que la courtoisie est une denrée inconnue à Verum, mais elle vaut plus que le fer ici. Tout comme - quel est votre mot déjà - la vie privée ? Quel intérêt les Oathsworns ont-ils pour la mascarade ? Il n'y a pas assez de gorges à trancher ici.”

PLACE AN UNUSED HIT POINT DIE ON THE TABLE WITH THE NUMBER 3 FACING UP. THIS INDICATES HOW SUSPICIOUS THE AMIESE IS OF YOU.

YOUR ANSWERS WILL RAISE OR LOWER SUSPICION.

Choose one :

1. *Explain you have been hired by one of The Five families to investigate something - Turn to 8.4*

2. *Explain you heard there was wine and could not resist - Turn to 8.34*

3. *Explain you fear Rubeo may attack tonight and want to keep The Five safe - Turn to 8.25*

8.41

Satisfait d'avoir l'entière attention de la salle, Rubeo retire un sac de son dos et en déverse le contenu. Cinq têtes coupées roulent sur la table dans un bruit sourd et humide, une pour chaque membre inférieur des Cinq familles.

“Ceux qui complotent contre les Sans-Visage seront morts à l'aube, à moins qu'ils n'abandonnent leurs stratagèmes. Tous ceux qui sont au courant de ces plans et ne font rien pour les arrêter finiront comme eux,” dit-il en désignant les têtes sur la table.

Une foule de gardes masqués envahit rapidement la pièce et encercle Rubeo. Calmement, le masque larmoyant de Rubeo balaie la pièce et d'un geste rapide du poignet, jette une fiole,

emplie de liquide, sur le sol. Rubeo disparaît dans un nuage de fumée. Lorsqu'elle se dissipe, seul son message demeure...

Alors que les nobles Masqués se précipitent vers les sorties, vous remarquez que le Volpe et la Lignja partent ensemble sans escorte, se dirigeant vers le sud de l'assemblée des Curiates.

If Polus has a yellow Might Cube on her Ally Card - Turn to 8.9

If Polus has a red Might Cube on her Ally Card - Turn to 8.15

If Polus has a black Might Cube on her Ally Card - Turn to 8.23

If you don 't have the 'Polus' Ally Card - Turn to 8.7

8.42

“Bravo. Ainsi vous avez des yeux.” dit l'Amiese. “Un rat se faufile dans nos magasins.” D'un claquement de doigts, Polus est saisi et traîné au centre de la pièce. Les yeux jaunes de la Lignja deviennent affamés. “Je vais la vider de son sang et le faire boire au reste de sa famille.”

“Votre vigilance est appréciée,” conclut l'Amiese.

GAIN 30 IRON.

ARCHIVE ALLY CARD 41 (POLUS).

Turn to 8.5

8.43

MARK THE 'EXTRA UNIQUE' BOX FOR CHAPTER 15 ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

Les ongles à pointe d'acier du Carnedine s'enfoncent dans le bras en bois de la chaise. “Des preuves minces,” dit-il, les dents serrées. “Des preuves, néanmoins,” rétorque le Volpe.

“L'un d'entre vous a planifié cela !” aboie le Carnedine d'un air accusateur. “Lignja ? Non. Volpe ? Je sais que tu as toujours voulu une position plus élevée. Pytone ? Tu as toujours été un menteur. Si tu crois que les Carnedine vont se tenir à l'écart et vous laisser prendre notre place, tu es plus bête que ton masque ne le laisse paraître. Tu devrais porter un masque de vautour.”

À ce moment-là, plusieurs des Cinq se lèvent, chacun élevant la voix en signe de protestation tandis que d'autres se renfrognent derrière leurs masques, non seulement contre l'accusé, mais aussi entre eux. Il s'agit de plus que la mort d'un fils. Quoi qu'il arrive, cela semble dater d'un long temps en arrière. La paix fragile qui maintenait les Cinq ensemble est sur le point de s'effondrer. Les gardes des Cinq familles s'agitent dans les coulisses. Vous avez le nez pour la violence et vous la sentez venir très clairement.

Vous commencez à vérifier vos armes et à chercher des sorties quand l'Amiese s'approche en criant. “Vous avez fait ce qu'on vous avait demandé, Oathsworn,” dit-il, sans quitter des yeux le reste des Cinq. “Maintenant, si vous voulez votre sorcière, vous devez me ramener en sécurité à mon domaine. Je doute que la ville soit sûre très longtemps.”

Avec votre récompense à portée de main, vous acceptez.

Turn to 8.28

9.1

Les Catacombes, considérées comme un lieu de souvenirs à Thrace, ainsi que le lieu où sont gardés les secrets des Cinq, ne sont indiquées que par un petit dôme, dont la pointe est construite dans la terre comme une ruche renversée. “Les Sans-Nom sont interdits,” aboie un

garde, brandissant sa lance pour empêcher Nacosta d'entrer. "Vous pouvez entrer, Oathsworn, mais pas avec ça. Vous êtes autorisés à y rester une heure. Pas une de plus."

Choose one :

1. *Leave Nacosta behind and enter - Turn to 9.9*

2. *Choose a location to go to.*

9.2

Les Catacombes, considérées comme un lieu de souvenirs à Thrace, ainsi que le lieu où sont gardés les secrets des Cinq, ne sont indiquées que par un petit dôme, dont la pointe est construite dans la terre comme une ruche renversée. Une cage d'escalier en spirale vous conduit dans les entrailles de la cité, plus profondes que les Souterrains et bien plus sombres également, malgré les torches. L'air est aussi épais que du vin et les ombres sont oppressantes, limitant votre vision.

Vous poursuivez et entrez dans une pièce circulaire. Sa largeur est si grande que vous pouvez à peine distinguer les contours de six portes encastrées dans le mur incurvé. Chacune est encadrée d'une paire de torches et porte un symbole familier : une fourmi, un renard, un chien, un calmar et un serpent. La sixième représente une créature non identifiée, défigurée par de profondes entailles. Pourquoi six ?

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 3).

If you SUCCEED - Turn to 9.11

If you FAIL - Turn to 9.3

9.3

Chaque porte comporte une plaque en métal. Elles sont, pour la plupart, écrites dans une langue inconnue, mais les mots sont malgré tout fascinants. Ce ne sont pas des mots familiers, mais quelque chose de différent - peut-être une liste de réussites. Vous parvenez à en déchiffrer quelques-unes. La plaque des Carnedine liste leurs plus grands gladiateurs du Colisée, Les Lames. Celle d'Amiese proclame qu'ils sont la ruche aux mille travailleurs. La description de Volpe a clairement été remplacée ces dernières années : "Paix, ordre et paix à nouveau." La sixième porte, cependant, n'a pas de plaque. Elle a été limée et les mots qui auraient pu s'y trouver ont disparu.

Choose a location to go to.

9.4

La silhouette masquée bondit par-delà le mur plus vite qu'une lame ou qu'un arc ne pourrait le faire et disparaît rapidement dans les ombres. "Les Cinq sont des maîtres cruels et capricieux, cependant vous les laissez faire," dit la voix. "Considérez ceci comme un avertissement. Je les vois tirer les ficelles. Éloignez-vous d'eux avant que je ne sois obligé de trancher dans le vif." Le silence s'installe et vous réalisez que Rubeo est parti.

Choose a location to go to.

9.5

Des champignons fluorescents donnent aux pièces de la Lignja une lueur azur et malsaine. Des gravures sur la surface du bois révèlent l'histoire d'un voyage à Thrace, ainsi qu'une grande étendue de bleu différente de tout ce qui pourrait exister dans le monde réel. Cependant, rien ici ne vous est d'une quelconque utilité. Alors que vous partez, vous entendez la cage d'escalier grincer au loin.

If you have investigated three doors - Turn to 9.8

*Otherwise, **choose one** :*

- 1. Investigate the Volpe door - Turn to 9.10*
- 2. Investigate the Carnedine door - Turn to 9.12*
- 3. Investigate the Pytone door - Turn to 9.6*
- 4. Investigate the Amiese door - Turn to 9.7*

9.6

Des pythons de marbre vous invitent à pénétrer dans les entrailles de la section Pytone. Les dizaines de squelettes de monstres du Bois Profond sont accrochés aux murs, certains que vous avez déjà tués et d'autres que vous préféreriez ne pas affronter ! Leurs crocs, griffes, queues et épines ont été conservés, toujours aiguisés, dans cette catacombe. Trois étages plus bas, vous trouvez un mémorial qui marque le massacre de la famille Pytone il y a trois générations de cela... En étudiant de près le mémorial, il semble que l'attaque ait été orchestrée par les Amiese. Il y a indubitablement de l'animosité entre ces deux familles.

If you have investigated three doors - Turn to 9.8

*Otherwise, **choose one** :*

- 1. Investigate the Volpe door - Turn to 9.10*
- 2. Investigate the Carnedine door - Turn to 9.12*
- 3. Investigate the Lignja door - Turn to 9.5*
- 4. Investigate the Amiese door - Turn to 9.7*

9.7

À l'intérieur de la salle Amiese, vous remarquez plusieurs truismes gravés sur le mur. "Si un seau de lait disparaît à Thrace, vous aurez une version différente de la part du fermier, de la laitière ou de la vache." Plus loin vous tombez sur les récits d'une vieille querelle avec les Pytones qui se répète au cours de l'histoire. Il y a quatre générations, les Pytones ont commis un acte odieux envers les Amiese lors d'un événement appelé "Le jardin des larmes".

If you have investigated three doors - Turn to 9.8

*Otherwise, **choose one** :*

- 1. Investigate the Volpe door - Turn to 9.10*
- 2. Investigate the Carnedine door - Turn to 9.12*
- 3. Investigate the Pytone door - Turn to 9.6*
- 4. Investigate the Lignja door - Turn to 9.5*

9.8

L'atmosphère feutrée des Catacombes est soudainement rompue par le bruit de couteaux qui fendent l'air. Vous vous retournez juste à temps pour voir une silhouette au masque blanc escalader l'un des murs. Rubeo !

ALL OATHSWORN PERFORM A SURVIVAL CHECK (DIFFICULTY 5).

ANY OATHSWORN WHO FAIL LOSE 1 HIT POINT.

Turn to 9.4

9.9

À l'intérieur du dôme demeure une petite représentation en marbre des Catacombes, empilée en sept étages et découpée en six morceaux. Les emblèmes sculptés indiquent une section

pour chaque famille. Six au lieu de cinq, vous dites-vous ? Vous prenez un escalier en colimaçon, construit sous le modèle en marbre, qui descend profondément.

Après une courte descente, vous vous retrouvez au centre d'une pièce circulaire avec six portes métalliques, rougies par le temps. Une porte pour chacune des Cinq Familles... plus une autre. Le symbole sur la sixième porte a été limé et vous découvrez qu'elle a été scellée pour de bon. Le garde ne vous a donné qu'une heure, et vous savez que vous ne pourrez examiner que trois portes.

Choose one :

1. *Investigate the Volpe door - Turn to 9.10*
2. *Investigate the Carnedine door - Turn to 9.12*
3. *Investigate the Pytone door - Turn to 9.6*
4. *Investigate the Lignja door - Turn to 9.5*
5. *Investigate the Amiese door - Turn to 9.7*

9.10

En ouvrant la porte, vous voyez que la pièce s'élargit depuis l'entrée en forme de "V". Des reliques, des crânes et même des tombes décorent les murs, racontant des histoires du passé. Une tapisserie est suspendue au bout de la pièce, éclairée par des torches et détaillant la transmission du masque Volpe d'une famille à l'autre. Les images relatent une querelle qui a conduit la première maison Volpe au bord de l'extinction, mettant en cause leur "soif de vengeance." Une nouvelle Maison Volpe s'est levée ensuite, celle que vous connaissez aujourd'hui. Peut-être gardent-ils cette tapisserie en souvenir de la ruine apportée par les combines politiques thraces.

Vous avez soudainement le sentiment d'être suivi.

If you have investigated three doors - Turn to 9.8

*Otherwise, **choose one :***

1. *Investigate the Carnedine door - Turn to 9.12*
2. *Investigate the Pytone door - Turn to 9.6*
3. *Investigate the Lignja door - Turn to 9.5*
4. *Investigate the Amiese door - Turn to 9.7*

9.11

Chaque porte comporte une plaque en métal. Elles sont, pour la plupart, écrites dans une langue inconnue, mais les mots sont malgré tout fascinants. Ce ne sont pas des mots familiers, mais quelque chose de différent - peut-être une liste de réussites. La plaque des Carnedine liste leurs plus grands gladiateurs du Colisée, Les Lames. Celle d'Amiese proclame qu'ils sont la ruche aux mille travailleurs. La description de Volpe a clairement été remplacée ces dernières années : "Paix, ordre et paix à nouveau." Vous comprenez que la plaque de Lignja évoque le plus grand réseau d'espionnage de Thrace ; la plaque de Pytone étant indéchiffrable. La sixième porte, cependant, n'a pas de plaque. Elle a été limée et les mots qui auraient pu s'y trouver ont disparu.

Choose a location to go to.

9.12

Les catacombes des Carnedine révèlent une obsession pour la loyauté envers la maison et ce qui arrive à ceux qui échouent dans cette tâche. Cependant, rien ici n'apporte de lumière à votre enquête.

If you have investigated three doors - Turn to 9.8

*Otherwise, **choose one** :*

- 1. Investigate the Carnedine door - Turn to 9.12*
- 2. Investigate the Pytone door - Turn to 9.6*
- 3. Investigate the Lignja door - Turn to 9.5*
- 4. Investigate the Amiese door - Turn to 9.7*

10.1

Trois chiens de pierre renfrognés sont perchés au-dessus de l'unique arche d'entrée du domaine, leurs crocs comme un avertissement et leurs yeux promettant un accueil glacial. La cour est peuplée de plus de statues que d'humains - des statues de loups, de lions, et de créatures massives avec de grandes défenses. Des Sans-Visage s'occupent de divers Masques, et deux palanquins, portés par six Sans-Visage chacun, passent devant vous. En arpentant les lieux, vous vous rendez compte du nombre de petits passages et de pièces cachées, parfaits pour pratiquer la politique à la Thrace.

Peu de Masques sur cette terre vous ont donné autant de mal pour collaborer, mais à quoi vous attendiez-vous dans une ville construite sur le mensonge ? Jusqu'à ce qu'un parchemin non scellé tombe sur le sol devant vous. Ramassant le parchemin, vous levez les yeux et vous apercevez à peine un masque de chien grisonnant et une tête aux cheveux noirs s'enfuir au deuxième étage.

***Choose one** :*

- 1. Chase the person who dropped the letter - Turn to 10.6*
- 2. Let them go and read the letter - Turn to 10.3*

10.2

Vous tentez de le coincer mais ne réussissez pas à mettre la main dessus... Sans d'autres éléments, il ne vous reste plus qu'à lire la lettre.

Turn to 10.3

10.3

En lisant la lettre, vous découvrez qu'il s'agit d'un message interne du chef de la famille Volpe à un autre membre de haut rang, détaillant une liaison entre la fille aînée des Carnedine et Mordren, le fils assassiné des Amiese. Il exprime sa grande inquiétude quant à l'issue de cette liaison, car s'ils se mariaient, les lois patrilinéaires de Thrace déposséderaient les Carnedine d'une grande partie de ce qu'ils appellent le "Stock" - les Sans-Visage qui constituent la base de la richesse des Carnedine à Thrace. Cela menacerait sûrement leur position parmi les Cinq Familles. En rangeant la lettre, vous retournez dans les rues animées de Thrace.

Choose a location to go to.

10.4

Vous la coincez pendant que les autres disparaissent dans les nombreux couloirs du manoir Carnedine. En lisant la lettre, vous découvrez qu'il s'agit d'un message interne du chef de la famille Volpe à un autre membre de haut rang, détaillant une liaison entre la fille aînée des

Carnedine et Mordren, le fils assassiné des Amiese. Il exprime sa grande inquiétude quant à l'issue de cette liaison, car s'ils se mariaient, les lois patrilinéaires de Thrace déposséderaient les Carnedine d'une grande partie de ce qu'ils appellent le "Stock" - les Sans-Visage qui constituent la base de la richesse des Carnedine à Thrace. Cela menacerait sûrement leur position parmi les Cinq Familles. "Je... je ne savais même pas ce que ça disait," pleurniche-t-elle. "Elle m'a juste dit de m'assurer qu'il tombe entre vos mains."

Son langage courant est cassé, mais vous comprenez le message. Vous trouvez une créature tentaculaire marquée au fer rouge sur son bras. La Lignja l'a envoyée. C'est peut-être une contrefaçon.

Choose a location to go to.

10.5

Vous le rattrapez et découvrez que ce n'est pas celui qui a laissé tomber la lettre. Il ne vous reste plus qu'à lire son contenu.

Turn to 10.3

10.6

La cage d'escalier s'enroule autour d'un pilier et votre armure rend le déplacement bruyant et gênant, mais vous parvenez à atteindre le deuxième étage à temps. Cependant, vous trouvez non pas un mais quatre individus Masqués, tous revêtus de masques de chiens. L'un d'eux porte un masque strié de gris sur des cheveux noirs, un autre a les cheveux gris et un masque strié de noir, un autre encore a les cheveux noirs et un masque marqué de gris, et le dernier a les cheveux striés de gris et un masque noir.

Choose one :

- 1. Chase the one with the mask streaked with gray against black hair - Turn to 10.4*
- 2. Chase the gray-haired one with a mask streaked with black - Turn to 10.7*
- 3. Chase the black haired one with a mask marked with gray - Turn to 10.5*
- 4. Chase the one with the gray-streaked hair and a black mask - Turn to 10.2*

10.7

Vous le coincez et découvrez que ce n'est pas celui qui a laissé tomber la lettre. Il ne vous reste plus qu'à lire son contenu.

Turn to 10.3

13.1

Le corps du garçon gît sur le trottoir d'une ruelle boueuse des Bas-Quartiers, entouré de gardes Amiese lourdement armés. Le ciel se couvre de pluie alors que vous examinez la zone. Les traces de pas commencent à s'effacer lorsqu'une étrange scène se produit devant vous. Un serviteur Sans-Visage, tremblant et les jambes blanchies par le manque de circulation sanguine, s'agenouille sous la pluie. Les gardes vous disent que c'est ce que les Sans-Visage sont entraînés à faire lorsque leur maître meurt - attendre comme des chiens.

Choose one :

- 1. Offer the Faceless a hand up - Turn to 13.8*
- 2. Inspect the footprints more closely - Turn to 13.6*

13.2

Des masques représentant des hiboux, des chats, des faucons, des escargots et des souris sillonnent les rues pavées des Bas-Quartiers. On voit peu de fourmis, de loups, de renards, de

calmars ou de serpents parmi eux. Les centaines de visages pâles des Sans-Visage se fondent en un seul, où les masques se distinguent par leur parure ornée. Ici, les oignons et les épices, les colifichets de marbre vert et les soies noires passent de mains en mains. Pendant un moment, vous perdez de vue les horreurs de Thrace.

Choose one :

1. *Question one of the lone Masked ones - Turn to 13.4*
2. *Question one of the lone Faceless - Turn to 13.11*
3. *(Only if you have at least 15 iron) Pay for Information from a merchant - Turn to 13.12*

13.3

Écoutant attentivement vos paroles, l'homme acquiesce. “Oui, vous devez parler des allées et venues vers la Cathédrale, à la nuit tombée. Des charrettes de tonneaux et de caisses y entrent, mais n'en ressortent jamais. Il y a un grand secret là-bas. Personne ne sait qui ou pourquoi.”

Sur ce, il prend congé et retourne se fondre dans la foule.

GAIN CLUE TOKEN 3.

If you have Clue Token 1 but not 2 - Turn to 13.16

If you have Clue Tokens 1 and 2 - Turn to 13.5

13.4

Vous voyez du mépris dans les yeux de l'individu au masque de faucon lorsque vous vous approchez, mais vos Marques du Serment à votre poignet le retiennent. Les Masqués n'aiment pas les étrangers, mais vous pourrez peut-être les convaincre de vous révéler les informations dont vous avez besoin. Thrace est une échelle où les dos des vaincus deviennent les barreaux que les autres doivent gravir. Si vous pouvez convaincre les Masqués qu'il est dans leur intérêt de coopérer, vous pourriez trouver ce dont vous avez besoin.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 4).

If you SUCCEED - Turn to 13.3

If you FAIL - Turn to 13.10

13.5

Le chef de la Famille Pytone expérimente sur ses propres Sans-Visage une sorte de poison dans le cadre d'une vendetta. Les barils qui sont transportés dans la Cathédrale doivent avoir un lien avec ça. Vous devez trouver lequel.

PLACE LOCATION TOKEN 7.

Choose a location to go to.

13.6

La pluie ne vous vous laisse qu'un bref répit pour inspecter les empreintes, de plus la scène de crime a été piétinée depuis le meurtre. Vous ne pouvez pas distinguer grand-chose, mais vous pouvez en conclure qu'aucune trace ne s'éloigne de la zone. Les meurtres dans le feu de l'action impliquent la fuite de l'agresseur, mais vous n'en voyez aucun signe ici. Celui qui a fait ça était calme et a probablement guetté l'homme pour le tuer.

ALL OATHSWORN GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

Choose one :

1. *Inspect the body - Turn to 13.15*
2. *Give the Faceless a hand up - Turn to 13.13*

13.7

Quelque chose ne va pas dans la scène de crime. Le corps, la dague, Nacosta, la fleur - vous n'arrivez pas à déterminer quoi.

Pendant que vous enquêtez, Nacosta propose son aide. "Puis-je être utile à votre enquête ?" demande-t-il, quoique faiblement.

"Cet esclave peut vous servir. Je connais la ville. Je peux porter des choses lourdes. Parler à d'autres Sans-Nom. Je peux vous servir... s'il vous plaît."

Vous regardez le visage meurtri de l'homme. "S'ils me reprennent, ils vont..."

S'appuyant sur votre absence de réponse, il sort une pièce de monnaie, la protégeant de la vue du garde, et vous l'offre.

Choose one :

1. Allow Nacosta to Join you by taking his 1 iron - Turn to 13.18

2. Allow Nacosta to Join you without taking his money - Turn to 13.17

13.8

Votre main tendue ne vous octroie même pas un regard du Sans-Visage, qui garde la tête baissée. Lorsque vous vous agenouillez à côté de lui et posez une main sur son épaule, il tressaille. Ce n'est que lorsque vous lui ordonnez directement de s'asseoir qu'il le fait - apparemment plus par obéissance que par gratitude. Vous pouvez voir la couleur revenir dans ses jambes et quand il vous regarde, vous voyez que son visage est couturé de cicatrices.

Quand vous regardez les empreintes de pas, vous constatez qu'elles se sont effacées.

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Turn to 13.15

13.9

Votre question est accueillie par un regard interrogateur et une moquerie de la part d'un des gardes.

"Cet esclave n'a pas de nom," répond l'homme trempé, assez fort pour que les gardes l'entendent.

Il vous regarde, comme s'il percevait votre sincérité.

"Nacosta," murmure-t-il à voix basse. "Nous avons tous un nom secret. C'est le mien."

Il semble que Nacosta soit le seul témoin de la mort du garçon.

Choose one :

1. Ask Nacosta what he saw - Turn to 13.14

2. Head off and investigate the rest of the city - Turn to 13.7

13.10

Ses lèvres sont scellées. Secret et survie semblent synonymes ici. Vous relâchez l'homme, qui se fond dans la foule, et répétez le processus. Il vous faut beaucoup de temps avant de parvenir à obtenir des informations utiles. Il y a des rumeurs selon lesquelles des personnes ont déplacé des caisses vers la Cathédrale à la faveur de l'obscurité, mais personne ne sait ni pourquoi ni par qui.

TWO RANDOM OATHSWORN LOSE ONE COMBAT TOKEN(YOUR CHOICE).

GAIN CLUE TOKEN 3.

If you have Clue Token 1 but not 2 - Turn to 13.16

If you have Clue Tokens 1 and 2 - Turn to 13.5

13.11

Beaucoup de Sans-Visage sont conduits dans les rues par le claquement de fouets de leurs maîtres, mais d'autres non. On leur fait confiance pour effectuer des tâches en solitaire, mais il est difficile d'obtenir quoi que ce soit des quelques Sans-Visage sans chaperon.

Cette exception ne peut venir que d'un long service ou d'une confiance dans la volonté brisée du Sans-Visage. Dans les deux cas, ce n'est pas de bon augure pour vous. Choisisant le Sans-Visage qui semble le plus malléable, vous coincez un vieil homme et le conduisez hors de la rue principale.

La peur s'empare de son visage tandis que vous l'encerclez. Vous ne faites rien pour apaiser son angoisse ; au contraire, vous le fixez du regard avant de lui demander ce qui s'est passé par ici.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED - Turn to 13.3

If you FAIL - Turn to 13.10

13.12

LOSE 15 IRON.

L'argent délie les langues, surtout à Thrace. Vous apprenez rapidement, et de plusieurs sources, que des caisses et des barils ont été déplacés, sous couvert de l'obscurité, vers la Cathédrale.

GAIN CLUE TOKEN 3.

If you have Clue Token 1 but not 2 - Turn to 13.16

If you have Clue Tokens 1 and 2 - Turn to 13.5

13.13

Le Sans-Visage ne semble pas savoir quoi faire de votre main, reculant même vers le mur lorsque vous la levez.

Turn to 13.15

13.14

“Nous avons attendu et attendu dans le noir,” explique l'esclave. “Il a commencé à avoir peur, ou aussi peur qu'un maître puisse avoir. Il m'a dit qu'il y avait quelqu'un à rencontrer. Puis un homme avec un masque aux oreilles pointues est arrivé. Mon maître lui a ouvert les bras, mais l'homme a révélé un couteau et l'a frappé en s'approchant. Cet esclave s'agenouille car il sait qu'il doit honorer son maître tombé. Cet esclave espère que les maîtres le savent.”

If you have asked the servant his name, head off and investigate the rest of the city - Turn to 13. 7

Otherwise, ask the servant his name - Turn to 13.9

13.15

On ne se rendrait presque pas compte que le garçon a été tué au couteau nonobstant la peinture sanguinolente qui colore ses vêtements. L'entaille de gauche à droite sur son cou est si fine et si propre qu'on pourrait presque la rater, et comme on vous l'avait dit, sa tête est rasée - mais il n'y a aucune marque ou trace sur le corps. Un couteau à double tranchant, connu sous le nom de baiser Thrace, utilisé exclusivement par les membres de la Guilde des Assassins, est posé en équilibre sur son front. Vous pouvez distinguer faiblement le sang sur

le bord arrière de la lame. Sous sa botte se trouve une fleur de pervenche, incrustée dans sa semelle.

Choose one :

1. Ask the servant his name - Turn to 13.9

2. Ask the servant what he saw - Turn to 13.14

13.16

Les livraisons secrètes aux mystérieuses cargaisons, et le Pytone qui complot sa vengeance, ne peuvent être une coïncidence. Vous pourriez vous rendre à la Cathédrale maintenant, mais décidez qu'il serait sage d'en savoir plus sur ce qui vous attend à l'intérieur avant d'y aller.

Choose a location to go to.

13.17

Vous remettez doucement la pièce de l'homme dans sa poche. Une lueur d'inquiétude passe sur son visage avant que vous ne l'autorisiez à vous accompagner. Vous êtes sûr que les informations qu'il détient compenseront largement le fardeau de le prendre sous votre aile. Avec un sourire sincère, Nacosta vous remercie. Vous lui demandez les allées et venues de Mordren dans les jours précédant sa mort, mais Nacosta répond par une inclinaison repentante. "Celui-là... Moi," dit Nacosta, se surprenant à retomber dans ses habitudes serviles. "Je suis désolé, maîtres. Les Sans-Visage sont répartis entre les maîtres du domaine. Jusqu'à hier, je servais un autre maître de la maison Amiese."

Vous n'êtes pas surpris par la réponse du serviteur, les Sans-Visage sont sans doute entraînés à garder le dos courbé et les yeux baissés en présence des Masqués. Le manque d'information ne vous perturbe pas pour autant, il ne vous reste plus qu'à trouver votre suspect... Une réponse rapide et vous aurez votre sorcière pour le Chant de Mort. Vous interrogez Nacosta sur le plan de la ville et il commence à vous indiquer des zones pouvant présenter un intérêt pour votre enquête.

PLACE LOCATION TOKENS 5, 10, 15, 17, 18, 21 & 23.

NOTE : YOU MAY ALSO USE THE 'SEND A RUNNER' RULES ON PAGE 15 OF THE STORY RULEBOOK TO START A TRADE WITH THE BANKSMITH AND APOTHECARY.

Choose a location to go to.

13.18

Peut-être la compagnie de l'esclave s'avérera-t-elle utile dans la résolution de ce mystère, et la pièce vous sera plus utile qu'à lui. Avec un sourire sincère, Nacosta vous remercie. Vous lui demandez les allées et venues de Mordren dans les jours précédant sa mort, mais Nacosta répond par une inclinaison repentante. "Celui-là... Moi," dit Nacosta, se surprenant à retomber dans ses habitudes serviles. "Je suis désolé, maîtres. Les Sans-Visage sont répartis entre les maîtres du domaine. Jusqu'à hier, je servais un autre maître de la maison Amiese."

Vous n'êtes pas surpris par la réponse du serviteur, les Sans-Visage sont sans doute entraînés à garder le dos courbé et les yeux baissés en présence des Masqués. Le manque d'information ne vous perturbe pas pour autant, il ne vous reste plus qu'à trouver votre suspect... Une réponse rapide et vous aurez votre sorcière pour le Chant de Mort. Vous interrogez Nacosta sur le plan de la ville et il commence à vous indiquer des zones pouvant présenter un intérêt pour votre enquête.

PLACE LOCATION TOKENS 5, 10, 15, 17, 18, 21 & 23.

NOTE : YOU MAY ALSO USE THE 'SEND A RUNNER' RULES ON PAGE 15 OF THE STORY RULEBOOK TO START A TRADE WITH THE BANKSMITH AND APOTHECARY.

Choose a location to go to.

14.1

ALL OATHSWORN GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

Il apparaît que le Pytone a vécu en reclus pendant des mois, craignant de quitter son domaine pour une raison inconnue. Pendant ce temps, il a focalisé son attention sur une sorcière qu'il avait acquise. Cependant et d'une manière étrange, son absence de la société thrace est sur le point de changer. En se penchant en avant, les deux guerrières révèlent que le chef de la Famille Pytone prévoit une procession, prochainement, dans son quartier. Sans en connaître la raison.

Choose a location to go to.

14.2

Un choc d'acier retentit sur une zone sablonneuse bordée de dortoirs. Deux guerrières tournent, l'une autour de l'autre, en faisant voler leurs armes. Les Sans-Visage que vous avez vus se faire massacrer dans la fosse du Colisée n'étaient rien en comparaison avec le travail de lames que vous voyez ici. Lorsque leurs armes se rencontrent à nouveau, vous réalisez qu'il s'agit de participantes à la Voie des Lames. Des aspirants qui, grâce à leur habileté aux armes, gravissent les échelons et récoltent gloire et célébrité dans l'arène. Les Cinq maisons agissent comme des parrains pour un certain nombre d'aspirants qualifiés et ces deux-là doivent être des Pytones. Peut-être pourraient-elles parler, de guerrières à guerriers, de la situation de la Famille ?

If you have the Thracian Blade with you - Turn to 14.5

If you do not have the Thracian Blade with you - Turn to 14.4

14.3

Elles en savent assez pour ne pas divulguer les secrets de leurs patrons. Sans d'autres informations, vous retournez en ville tandis que le cliquetis du métal retentit de nouveau derrière vous.

Choose a location to go to.

14.4

Lorsque vous vous approchez des deux femmes, leurs lames s'arrêtent et toutes deux vous regardent avec méfiance.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 3).

If you SUCCEED - Turn to 14.1

If you FAIL - Turn to 14.3

14.5

Bien que vous ne les connaissiez pas, elles semblent vous connaître. Lorsque vous vous approchez, les deux femmes tombent à genoux, une main vide brandie en signe de supplication. Chaque aspirant sait reconnaître l'un des douze lorsqu'il le voit. D'un geste, vous les faites se lever et les interrogez sur le Pytone. Sans hésitation, elles vous répondent.

Turn to 14.1

15.1

La fleur près du corps ne peut provenir que d'un seul endroit de la cité. Gardés par de hauts murs, une tranchée et une garde vigilante, les jardins ne sont pas vraiment accueillants. Pourtant, à l'intérieur, les couleurs de Thrace s'intensifient. Vous voyez des tulipes cramoisies et de grandes jonquilles blanches qui se tendent vers le soleil tandis que de doux pétales de pêche dansent dans le vent léger. Les fleurs ici valent plus que de l'or et vous voyez trois jardiniers Masqués s'en occuper. Juste à côté, vous trouvez un morceau de cette même fleur de pervenche qui était incrustée dans la botte de Mordren.

“Il est venu ici,” dit Nacosta.

Les jardiniers confirment vos soupçons.

“Il y a eu une dispute, et assez forte,” dit le jardinier. “Ils n'étaient que tous les deux. Il y a quelques nuits, l'héritier Amiese et quelqu'un d'autre. Les malédictions et les menaces ont volé des deux côtés.. Je ne me suis pas trop approché, mais celui que le fils Amiese a rencontré est entré dans les jardins par la porte nord. Juste après le coucher du soleil.”

Choose a location to go to.

15.2

La beauté exude de chaque coin des jardins. Des plantes propres et fraîches poussent ici comme vous n'en avez jamais vu ailleurs. Interrogeant les Sans-Visage qui s'occupent des jardins, il semble que ce soit un endroit privilégié des Cinq pour comploter. Une information, cependant, est plus intéressante que les autres. Le chef des Pytones fréquentait régulièrement les jardins, mais il n'a pas été vu depuis un certain temps. Certains disent qu'il se cache.

Choose a location to go to.

16.1

If you have the Thracian Blade with you - Turn to 16.10

Otherwise - Turn to 16.6

16.2

TAKE THE "PATH B" CARD.

Vous sautez dans la fosse entre la créature corrompue du Bois Profond et la femme.

PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 8.

Turn to 16.5

16.3

La Volpe, masque de renard, dit tout haut, “Nous avons besoin de vous pour découvrir qui parmi nous a enfreint le code. Les racines des Cinq sont profondes à Thrace. Si nous enquêtons nous-mêmes, personne ne ferait confiance aux conclusions de l'autre, donc nous avons besoin d'un juge impartial, en l'occurrence vous.”

“Et en retour, vous aurez votre sorcière,” dit l'Amiese. “Nous attendons vos conclusions pour demain soir, à l'assemblée des Curiates.”

Au bout de la rangée de trônes, le masque de serpent noir prend la parole. “Il faut leur parler de Rubeo,” dit le Pytone, en roulant les ‘r’.

“C'est une histoire de fantôme que les Sans-Visage aiment se raconter,” dit le Carnedine à masque de chien.

“Une histoire de fantômes qui a tué plus d'entre nous que vous ne vouliez bien l'admettre,” ajoute le Pytone.

“J’ai vu le masque en forme de larve moi-même, Carnedine,” aboie la Lignja.

“Si vous l’aviez vu, vous ne seriez pas ici pour en parler, commence la Volpe. “Fantôme ou non, il cherche à déjouer nos projets d’amélioration pour Thrace, nous tuant au passage quand il en a l’occasion.”

Vous demandez si ce Rubeo pourrait être responsable de la mort de l’Amiese mais le masque de la Volpe répond par la négative. “Il met ses actes en scène, signant ses crimes. Ce n’est guère plus qu’un comédien thespian se faisant passer pour un révolutionnaire. Là, c’est trop subtil pour être son œuvre.”

Des hochements de tête de la part de certains des Cinq accompagnent la déclaration de la Volpe tandis que l’Amiese revient à la question d’origine. “Les Cinq savent qui vous êtes et n’entraveront pas votre enquête. Le corps de mon fils a été laissé sur place pour permettre la ratification de sa mort par les autres grandes familles. Allez dans les Bas-Quartiers, étudiez son corps et voyez ce que vous pouvez découvrir, Oathsworn,” dit l’Amiese.

Puis, d’un seul coup, les Cinq se lèvent, répondant à un signal silencieux que vous n’avez même pas remarqué.

FIND OUT WHICH OF THE FIVE HOUSES KILLED THE AMIESE HEIR BEFORE THE CURIATE ASSEMBLY TOMORROW. IF YOU DO SO, THEY HAVE PROMISED TO GIVE YOU THE WITCH YOU CAME FOR. CLUES WILL NOT BE HIGHLIGHTED. TAKING NOTES MAY HELP IN YOUR INVESTIGATION. THE FIVE FAMILIES ARE _THE AMIESE, VOLPE, LIGNJA, PYTONE AND CARNEDINE.

PLACE LOCATION TOKEN 13 AND GO THERE.

Turn to 13.1

16.4

LOSE ONE WEAPON FROM YOUR HAND OR BACKPACK.

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Le dernier Sans-Visage, une petite femme qui boite, vous regarde et vous remercie.

Un tambour retentit alors que la herse du côté nord s’ouvre pour révéler une créature bipède voûtée, pas plus grande qu’un chien de chasse. D’épaisses défenses sortent de sa lèvre tordue, sa peau tachetée de brun, couverte de blessures récentes et anciennes.

Vos mains se resserrent autour de vos armes - Thrace cache des monstres du Bois Profond !

L’arène rugit sa soif de sang.

Turn to 16.14

16.5

L’arène est balayée par une série de cris, interrompus par les mains levées de cinq Masqués assis dans les gradins les plus bas. Un chant guttural commence. “Ha-rum. Ha-roar. Ha-rum. Les Sans-Visage font écho au chant tandis que vous enfoncez vos armes dans le corps de la créature du Bois Profond.

Leur chant se transforme en un tonnerre d’acclamations pendant que vous nettoyez vos armes ensanglantées.

“Pourquoi ?” souffle la femme que vous avez sauvée, tenant son bras tordu. “Pourquoi m’avez-vous sauvée ?”

Choose one :

1. Answer that it was your duty - Turn to 16.20

2. *Answer you wanted to anger the nobles - Turn to 16.21*
3. *Answer you thought fighting would be fun - Turn to 16.23*
4. *Answer you could not let her die alone - Turn to 16.32*
5. *Answer you thought you would gain something from it - Turn to 16.35*
6. *Say nothing to the woman - Turn to 16.22*

16.6

Vous passez sous les arches sculptés et entrez dans un théâtre à étages qui entoure l'arène ovale : Le Colisée de Thrace - pour certains une infâme fosse de mort, pour d'autres une échelle vers la gloire. Les gradins sont divisés en trois niveaux, le niveau le plus bas étant occupé par les Masqués somptueusement vêtus, assistés de dizaines de Sans-Visage à la tête baissée, ainsi que de quelques frères Oathsworn - un spectacle rare. L'étage derrière eux est peuplé de Masqués sans robes colorées et sans serviteurs, et derrière eux se trouvent les masses grises et brunes, surveillées par des hommes de main Masqués. Et au-dessus de tout cela, comme des décorations impies sur les murs, sont accrochés douze corps ravagés par les corbeaux.

Choose one :

1. *Sit in the middle tier with the Masked - Turn to 16.13*
2. *Sit in the highest tier with the Faceless - Turn to 16.36*

16.7

La question semble abasourdir la femme pendant un moment, et bien qu'il n'y ait aucun choc visible sur son masque lisse, vous pouvez le sentir dans sa voix. "L'Amiese sait pourquoi vous êtes ici, de même que tous les Cinq. Vous avez besoin d'une sorcière."

Choose one :

1. *Ask who The Five are - Turn to 16.17*
2. *Ask who the Amiese is - Turn to 16.27*
3. *Follow - Turn to 16.28*

16.8

Alors que vous vous asseyez, un chant Thrace commence à s'élever des rangs des spectateurs. Le refrain s'amplifie, annonçant le début d'un bain de sang tandis que dix personnes émergent par paires de cinq portes, munies de herse, des murs de l'arène - toutes désarmées et chacune portant le symbole d'un noble Thrace. Un par un, cinq nobles se lèvent et jettent des armes dans l'arène - épées, marteaux, faux, certains rient même en jetant un voile tissé. Les concurrents se précipitent pour trouver une arme, la dernière, une femme Sans-Visage devant se défendre avec le tissu.

Choose one :

1. *Throw your weapon into the arena for her - Turn to 16.4*
2. *Continue watching - Turn to 16.33*

16.9

Honorer ses partisans est une tradition bien ancrée chez les Champions Thrace de ces sports sanglants et vous n'avez pas l'intention de refuser. Faisant glisser votre lame hors de son fourreau, vous faites une nouvelle entaille dans le masque du garçon. Comme à son habitude, la lame coupe profondément, entaillant légèrement la joue du garçon. Vous remarquez que de

nombreuses autres fines cicatrices ont été laissées par les précédents Champions qui ont laissé leur encoche avant vous. Ce garçon est en effet un fan dévoué.

THE THRACIAN BLADE GAINS A REDRAW TOKEN.

Le reste du trajet vers le Colisée se déroule sans incident. Une vie entière de souvenirs vous attend au-delà des portes du stade, dont certains sont glorieux, et d'autres cependant, que vous préféreriez oublier.

Turn to 16.6

16.10

En traversant la foule rassemblée à l'extérieur du Colisée, vous remarquez un garçon, portant le masque noble d'une maison inférieure, qui vous suit prudemment. Tournant rapidement votre regard vers lui, vous le faites sursauter et il s'approche timidement de vous. Son masque est le visage hargneux d'un sanglier et vous reconnaissez immédiatement une série de coupures tranchantes, qui en décorent la surface, comme étant les marques d'autres Champions de Lames Thraces.

“Je... je suis désolé de vous déranger, mais c'est bien vous, n'est-ce pas ?” demande l'enfant avec excitation. “Vous êtes une légende ! Vous étiez l'une des Douze Lames !” Montrant du doigt une partie non marquée du masque, il demande : “Je me demandais... Puis-je avoir votre encoche ?”

Vous aviez espéré que votre retour chez vous passerait inaperçu, mais les Champions de la Voie des Lames ne sont pas si vite oubliés. Vous pouvez toujours refuser la demande du garçon si vous souhaitez éviter d'attirer d'autres admirateurs.

The Thracian Blade Must **Choose one** :

1. *Send him away - Turn to 16.12*

2. *Give him your notch - Turn to 16.9*

16.11

PERFORM A BARTERING CHECK (DIFFICULT Y 5).

If you SUCCEED - Turn to 16.26

If you FAIL - Turn to 16.19

16.12

Vous lancez au garçon un regard normalement réservé à ceux que vous avez l'intention de tuer. Paniqué, l'enfant s'éloigne en reculant, bredouillant des excuses avant de se précipiter dans la foule.

THE THRACIAN BLADE GAINS AN EMPOWERED X3 TOKEN.

Heureusement, personne d'autre ne semble vous reconnaître et le reste du trajet vers le Colisée se déroule sans incident. Une vie entière de souvenirs vous attend au-delà des portes du stade, dont beaucoup que vous préféreriez oublier.

Turn to 16.6

16.13

Les Sans-Visages vous regardent d'un air dubitatif et confus, mais ne vous posent aucune question, en tout cas pour le peu d'entre eux qui voudraient s'enquérir de la Marque du Serment que vous portez sur le bras. A vos pieds, vous trouvez un masque en bois nacré de hibou, assez grand pour couvrir le visage d'un enfant. Les Sans-Visage qui vous entourent ont dû le voir, mais leurs yeux font en sorte de l'éviter.

“Tu veux être Sans-Visage, Hama ?” maugrée une mère, en frappant sa fille penchée sous un banc à la recherche, probablement, du masque. Vous pourriez le lui rendre ou le garder pour vous ; vous êtes sûr que vous en tireriez un bon prix auprès d’un collectionneur de Verum.

Choose one :

1. *Keep the mask for yourself - Turn to 16.15*
2. *Give the mask to the child - Turn to 16.34*

16.14

Tout se passe de manière prévisible, les premiers hommes chargent, pensant gagner leurs galons de combattant. Quelques instants plus tard, les survivants fuient un par un tandis que la bête déchiquette les autres. Au bout d'un moment, il n'en reste qu'un, la femme à la colonne vertébrale courbée et au bras tordu. Bien qu'elle semble vouloir se battre, il ne lui reste que quelques instants à vivre.

La foule se moque d'elle.

La femme hurle son mépris en retour.

La créature se hérisse, prête à bondir.

Vous évaluez vos options. Vous pourriez essayer de la sauver, même si votre intervention pourrait rendre plus difficile la tâche de trouver une sorcière. Les Masqués ne verront sûrement pas d'un très bon œil votre ingérence. Mais pouvez-vous la laisser mourir ?

TWO PATHS LAY BEFORE YOU. DO YOU TRY TO SAVE THE SLAVE BY INTERFERING IN THIS CITY 'S CULTURE OR DO YOU CONTINUE TO WATCH, NOT DOING ANYTHING THAT MAY JEOPARDIZE YOUR CHANCE OF FINDING A WITCH.

Choose one :

1. *Do NOT intervene, it is their city, their way - Turn to 16.18*
2. *Jump into the Arena to save this Faceless woman - Turn to 16.2*

16.15

GAIN 15 IRON.

Les masques Thraces sont rares à Verum. Cela vaut la peine de le garder.

Turn to 16.8

16.16

Après les Bloatflies, les Horreurs et les Satyres, le petit homme pitoyable avec son masque ne vous préoccupe guère. Vous aidez la femme agenouillée à se lever et la libérez de son maître.

“Qu-Qu'est-ce que vous faites ? C'est à moi !”

Il n'y a qu'un seul moyen de sortir de là et c'est à travers une escouade d'hommes enchaînés et armés de lances. Ce n'est pas un problème pour vous, mais avec aussi peu de place pour manœuvrer, vous risquez de ne pas en sortir indemne.

PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7. IF YOU FAIL, INSTEAD OF LOSING HIT POINTS, LOSE A COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

Seuls quelques-uns d'entre eux meurent avant que les autres ne perdent tout courage et se dispersent. Le maître, visiblement abasourdi par ce qui vient de se passer, reste seul. Vous le regardez droit dans les yeux et ce qu'il y voit le fait déguerpir aussitôt. Vous posez une attelle sur le bras brisé de l'esclave. Le silence de la femme en dit encore plus long sur son passé...

Et elle est toujours incapable de lever les yeux vers vous.

“Merci,” dit-elle. “Polus. C'est mon nom.”

GAIN ALLY CARD 41 (POLUS), ADD DEEPWOOD EVENTCARD 40 TO YOUR DEEPWOOD EVENT DECK AND CITY EVENT CARD 41 TO YOUR CITY EVENT DECK.

Turn to 16.31

16.17

“Les Cinq Familles sont celles qui se dressent comme des piliers soutenant Thrace, Les Cinq visages aux mille corps depuis mille ans. L'Amiese, la Volpe, la Lignja, la Carnedine et la Pytone.” dit-elle, avec de la révérence dans la voix.

Choose one :

1. *Ask who the Amiese is - Turn to 16.27*
2. *Ask why you should care - Turn to 16. 7*
3. *Follow - Turn to 16.28*

16.18

Le corps de la femme s'effondre sur le sol. Un autre chant résonne dans le Colisée, toujours mené par les Masqués et repris par les Sans-visage. Plus lugubre que le premier, mais cependant emphatique et emprunt de révérence. La chaîne autour du cou de la créature hargneuse du Bois Profond se tend et elle est tirée par-delà la herse. “Je peux sentir l’odeur du Bois Profond sur vous, ainsi que la puanteur de Verum,” dit une voix derrière vous. C'est une femme avec un masque noir pointu - une fourmi ? - qui recouvre intégralement son visage. Vous êtes habitués à lire sur le visage des autres, mais tout le monde joue un rôle ici. “Les Cinq savent que vous êtes ici et l'Amiese veut vous voir. Suivez-moi,” dit-elle en vous faisant signe.

Choose one :

1. *Ask who the Amiese is - Turn to 16.27*
2. *Ask who The Five are - Turn to 16.17*
3. *Ask why you should care - Turn to 16.7*
4. *Follow - Turn to 16.28*

16.19

Le petit homme avide se lèche les babines pendant que vous lui donnez son argent. Ayant obtenu ce qu'il voulait, il vous fait signe de partir avec la femme. Après avoir fixé une attelle à son bras , elle vous dit son nom. “Je me nomme Polus. Je... merci.”

LOSE 30 IRON.

GAIN ALLY CARD 41 (POLUS), ADD DEEPWOOD EVENT CARD 40 TO YOUR DEEPWOOD EVENT DECK AND CITY EVENT CARD 41 TO YOUR CITY EVENT DECK.

Turn to 16.31

16.20

La femme semble désorientée par l'utilisation de ce mot. “Le devoir...” se demande-t-elle à voix haute...

ALL OATHSWORN GAIN A DEFENSE TOKEN.

Turn to 16.22

16.21

Son regard se fixe sur vous, mais jamais sur votre visage. Comme le reste des Sans-Visage, elle ne vous regarde pas dans les yeux.

“La colère du maître n'est pas quelque chose qu'il faut provoquer,” murmure-t-elle dans un souffle douloureux.

ALL OATHSWORN GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

Turn to 16.22

16.22

Vous suivez la femme Sans-Visage au-delà de la herse et descendez une rampe raide menant à une longue salle flanquée de piliers. L'air libre, à quelque trente pieds de hauteur, strie la salle d'ombre et de lumière. “Espèce de petite créature impuissante ! Tu étais destinée à mourir !” aboie un Masqué dodu en frappant le dos de la femme avec sa canne.”Dis-le !”

“Je devais mourir,” répète l'esclave.

“Moi ?” demande l'homme masqué.

“Cette esclave était destinée à mourir,” crie l'esclave.

“Sans valeur,” dit l'homme en lui crachant dessus. “Le fer est dans ton sang, pas dans ton bras.”

Vous avez besoin d'informations sur cette ville et il y a quelque chose chez cette femme esclave qui vous dit qu'elle est plus que ce que l'on croit. En la libérant de cette situation, elle pourrait peut-être vous aider en retour.

Choose one :

1. *Intimidate the man into handing the slave over to you - Turn to 16.30*
2. *(Only if you have at least 30 iron) Negotiate to pay for the slave yourself - Turn to 16.11*
3. *Take the slave and walk off without asking - Turn to 16.16*

16.23

“D-drôle ?...” bégaye-t-elle, comme si le mot ne lui était pas familier.

ALL OATHSWORN GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN.

Turn to 16.22

16.24

Les Masqués sont plus courageux. Peut-être que leur anonymat leur donne une plus grande confiance en eux. L'homme n'est pas intimidé.

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

Choose one :

1. *(Only if you have at least 30 iron) Negotiate to pay for the slave yourself - Turn to 16.11*
2. *Pick up the slave off the ground and walk off without asking - Turn to 16.16*

16.25

Les yeux de l'Amiese restent froids, “Les Cinq savent que Thrace est un bateau qui ne peut subir une mutinerie, de peur que nous coulions tous. L'ordre naturel doit être maintenu. Dans cette ville, la Marque Sanctionnée autorise le meurtre légal des membres des Cinq Familles. Nous sommes autorisés à engager la Guilde des Assassins pour formuler nos griefs, et le châtement est alors limité à quelques personnes. Mon fils aîné, Mordren, a été retrouvé mort dans les Bas-Quartiers, la tête rasée et le cou tranché comme seule la Guilde des Assassins peut le faire. Cependant, ce n'est pas une Marque Sanctionnée, mais un meurtre illégal.

Aucune marque n'a été trouvée sur son corps, aucun sceau de maison pour désigner celui qui a ordonné cela... Comme la loi l'exige ! Comme l'ordre l'exige ! Ce qui signifie que l'une des Cinq Familles a enfreint la loi et menace l'ordre établi au sein de Thrace.”

Turn to 16.3

16.26

Le petit homme avide se lèche les babines pendant que vous lui donnez son argent. Ayant obtenu ce qu'il voulait, il vous fait signe de partir avec la femme. Après avoir fixé une attelle à son bras, elle vous dit son nom. “Je me nomme Polus. Je... merci.”

LOSE 15 IRON.

GAIN ALLY CARD 41 (POLUS), ADD DEEPWOOD EVENT CARD 40 TO YOUR DEEPWOOD EVENT DECK AND CITY EVENT CARD 41 TO YOUR CITY EVENT DECK.

Turn to 16.31

16.27

La femme se déplace. “Le Grand Moissonneur de Thrace, l'Oeil des Cinq, la Tête des Dix Mille Travailleurs. La fourmi peut porter cinquante fois le poids de son corps, mais l'Amiese porte le poids de Thrace sur ses épaules et il a subi une grande perte.”

Choose one :

1. *Ask who The Five are - Turn to 16.17*
2. *Ask why you should care - Turn to 16.7*
3. *Follow - Turn to 16.28*

16.28

On vous conduit vers les loges des nobles, qui offrent la meilleure vue sur les sables ensanglantés en contrebas. Assis sur des chaises à haut dossier, se tiennent cinq individus masqués, parés de leurs plus beaux atours, représentant chacun l'une des Cinq Familles qui gouvernent Thrace.

L'homme que vous présumez être l'Amiese au masque de fourmi prend la parole. “Les contes de la Lignja parlent d'une étendue d'eau sans fin. Sur cette étendue, les hommes voyageaient dans de grands navires dirigés par un seul individu. Thrace est un navire avec cinq capitaines, mais un capitaine scélérat menace de le couler. Vous voulez une sorcière et nous voulons votre aide.”

Choose one :

1. *Ask how The Five know you want a witch - Turn to 16.29*
2. *Ask what they want you to do - Turn to 16.25*

16.29

Leurs masques ne laissent rien transparaître de leurs secrets. L'Amie poursuit. “Pardonnez les énigmes, mais un vieux dicton thrace dit qu'il vaut mieux deux yeux qu'une bouche. Verum est une grande cité et la cour de votre roi est grande ouverte. Si ce n'est pas à nos yeux, alors à d'autres.”

Choose one :

1. *Ask them about these 'others' - Turn to 16.38*
2. *Ask what they want you to do - Turn to 16.25*

16.30

Vous dégainez devant le maître grassouillet.

PERFORM A THREATENING CHECK (DIFFICULTY 6, ADD1 TO THE RESULT IF YOU HAVE AN URSUS WITH YOU).

If you SUCCEED - Turn to 16.37

If you FAIL - Turn to 16.24

16.31

Avec Polus fraîchement libérée à vos côtés, vous montez les rampes tachées de sang vers la surface. Les grandes flèches de Thrace forment une ligne d'horizon déchiquetée, comme si la ville était engloutie par une gueule crochue venant d'en dessous. Les masses de Sans-Visage et les processions de Masqués retournent à leurs occupations. Après un certain temps, Polus retrouve un peu de lucidité et de calme.

“Il y a des gens que vous devez rencontrer, Oathsworn. Des gens qui apprécieraient ce que vous avez fait aujourd'hui,” dit Polus en tressaillant.

“Il y a un groupe qui cherche à mettre fin à cette barbarie,” dit-elle en levant son bras valide pour englober le Colisée derrière elle. “Je suis avec les résistants. Peu importe ce qui vous amène à Thrace, il vaut mieux avoir affaire à eux qu'aux maîtres.” Vous acquiescez à sa suggestion, et vous restez à ses côtés alors qu'elle vous conduit vers les souterrains.

PLACE LOCATION TOKEN 27 AND GO THERE.

16.32

La femme ne sait manifestement pas quoi faire de votre gentillesse, comme si elle n'en avait jamais fait l'expérience. Elle se contente de regarder le sable trempé de sang.

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Turn to 16.22

16.33

ALL OATHSWORN GAIN A DEFENSE TOKEN.

La femme a déjà un pied dans la tombe, inutile d'y envoyer du bon acier en plus.

Un tambour retentit alors que la herse nord s'ouvre pour révéler une créature bipède voûtée, pas plus grande qu'un chien de chasse. D'épaisses défenses sortent de sa lèvre tordue, sa peau est d'un brun tacheté, couverte de blessures récentes et anciennes.

Vos mains se resserrent autour de vos armes - Thrace cache des monstres du Bois Profond ! L'arène rugit sa soif de sang.

Turn to 16.14

16.34

La malheureuse s'empare du masque de hibou lorsque vous le lui tendez. Elle le berce comme on le ferait d'une sculpture en verre, mais elle est accueillie avec dégoût par sa mère, comme si elle voyait quelqu'un nu dans la rue.

Turn to 16.8

16.35

“Alors, vous serez comme chez vous, à Thrace,” murmure-t-elle dans un souffle.

ALL OATHSWORN GAIN A COMBAT TOKEN OF THEIR CHOICE.

Turn to 16.22

16.36

Les Sans-Visage s'écartent devant vous, comme l'eau s'écoulant autour d'une pierre, mais aucun ne lève les yeux pour vous regarder en face. Les règles non écrites de Thrace sont bien ancrées. Les Masqués qui patrouillent sur les marches du Colisée frappent les Sans-Visage qui ne les respectent pas mais il semble que ceux qui sont près de vous soient encore plus prudents - comme si votre regard lourd était une menace faite d'acier.

Turn to 16.8

16.37

L'homme s'efface devant vous dans ses robes bleu céruléen, cachant la canne comme on le ferait pour l'arme d'un crime. "Prenez-la," siffle-t-il et il file en trombe.

Quand il est parti, la femme Sans-Visage prend la parole. "Je m'appelle Polus. C'est moi. Je... merci." Vous soignez son bras cassé avec une attelle, et bien que vous lui tendiez la main pour se relever, elle ne sait pas quoi en faire.

GAIN ALLY CARD 41 (POLUS), ADD DEEPWOOD EVENT CARD 40 TO YOUR DEEPWOOD EVENT DECK AND CITY EVENT CARD 41 TO YOUR CITY EVENT DECK.

Turn to 16.31

16.38

"D'autres, tout simplement."

Turn to 16.25

17.1

Le Colisée monolithique est entouré de trois grandes salles fermées par des murs de pierre recouverts de marbre. Un dicton thrace est gravé au-dessus de l'entrée : "Le sang coule plus fort en Thrace." Des dizaines de Sans-Visage mangent sur des tables à tréteaux le long du hall, bien mieux logés que leurs homologues à l'extérieur des murs de la Fosse. "Le spectacle est meilleur quand ils se battent l'estomac plein," explique le gardien-chef Masqué de la Fosse. "Vous ne trouverez personne ici qui sache quoi que ce soit sur votre enquête. Une fois qu'ils franchissent ces portes, ils ne peuvent plus partir."

Choose a location to go to.

18.1

Des dizaines de cours d'eau sillonnent la région la plus basse de la cité. Les habitants expliquent qu'elle est régulièrement inondée lorsque des tempêtes frappent, si bien que leurs maisons sont construites avec un rez-de-chaussée en pierre et scellé, sans fenêtres ni portes. Votre recherche ne révèle rien, mais vous réalisez qu'un homme vous a suivi dans le calme d'une ruelle. Il tire quelque chose de rutilant de sa veste.

SECRET DECISION. DO YOU STRIKE THE MAN DOWN BEFORE HE CAN REACH YOU OR DO YOU NOT DRAW YOUR BLADES YET.

IF ANYONE CHOOSES TO STRIKE HIM DOWN THE FREE COMPANY MUST CHOOSE TO STRIKE HIM DOWN.

Choose one :

1. Immediately strike him down - Turn to 18.3

2. Do not draw your blades yet- Turn to 18.2

18.2

En s'approchant, il révèle un parchemin relié par un sceau de cire argenté portant le cachet d'un molosse - le Carnedine. "Oathsworn. Ceci est une offre," dit-il en s'inclinant profondément. Le parchemin est composé d'une carte des Hauts-Quartiers et d'un bâtiment à l'intérieur d'eux, appartenant à la Volpe.

La vérité ne vous a pas été révélée à THRACE, ni à VERUM, CISTERCIA et BASTONE. Les Cinq la connaissent en partie, et je vous l'offre en échange d'une potion contenant un liquide blanc laiteux, issue d'une propriété des Volpe, située dans les Hauts-Quartiers. En tant qu'arbitre et enquêteur, votre présence ne sera pas source de suspicion, contrairement à la mienne.

--THE CARNEDINE

ALL OATHSWORN GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

PLACE LOCATION TOKEN 4.

Choose a location to go to.

18.3

L'homme heurte le sol boueux, son crâne éclatant lorsque vous abattez vos armes sur lui. Un parchemin relié par un sceau de cire argenté scintillant s'échappe de sa main, désormais tachée de sang. Vous le ramassez et lisez son contenu.

La vérité ne vous a pas été révélée à THRACE, ni à VERUM, CISTERCIA et BASTONE. Les Cinq la connaissent en partie, et je vous l'offre en échange d'une potion contenant un liquide blanc laiteux, issue d'une propriété des Volpe, située dans les Hauts-Quartiers. En tant qu'arbitre et enquêteur, votre présence ne sera pas source de suspicion, contrairement à la mienne.

--THE CARNEDINE

PLACE LOCATION TOKEN 4.

Choose a location to go to.

20.1

La vérité se révèle dans toute son horreur. Pytone pratique des expériences sur ses propres Sans-Visage utilisant une sorte de poison, et il garde même leurs corps pour dissimuler ses sombres résultats. Vous savez qu'il souhaite se venger mais de qui ? Utiliser un poison de masse contre les Sans-Visage serait une opération majeure et difficile à dissimuler. Où le marteau va-t-il s'abattre ?

Choose a location to go to.

20.2

L'air est lourd de l'odeur de mort. C'est une odeur âcre, et vive, comme des pas dans la boue. Elle vous conduit au-delà des masses de Sans-Visage, qui se recroquevillent et se regroupent

dans leurs fragiles cabanes, le long d'une simple rue menant à un groupe isolé de hangars qu'ils évitent tous. Toutes les issues sont closes. Les bâtiments sont exsudent la mort.

Bien qu'ils soient fermés à clé, vous y entrez facilement. À l'intérieur, vous trouverez des tas malodorants - pas de matériel ou d'excréments - mais des corps. Des dizaines de corps, empilés et rangés comme des briques, couche après couche pour utiliser l'espace le plus efficacement possible. Dans un coin, vous trouvez une femme qui respire encore. Haletant pour respirer, elle ne va manifestement pas vivre encore très longtemps. En la prenant par la main, vous lui demandez ce qui s'est passé.

"L'eau, c'est la mort," dit-elle en pointant lentement sa tête vers un seau. "Ils nous forçaient à boire, puis nous gardaient ici pour voir ce qui allait se passer. Pourquoi..." Sa question inachevée est coupée par un râle alors qu'elle s'immobilise. Reposant sa main sur le sol, vous réfléchissez aux implications de ceci.

GAIN CLUE TOKEN 2.

If you have Clue Tokens 1 and 3 - Turn to 20.4

If you have ClueToken 1 but not 3 - Turn to 20.1

If you have neither Clue Token 1 nor Clue Token 3 - Turn to 20.3

20.3

La Famille Pytone a fait des expériences sur ses propres Sans-Visage. Une sorte de poison, mais contre qui va-t-elle utiliser le lot perfectionné ?

Choose a location to go to.

20.4

La vérité se révèle dans toute son horreur. Pytone pratique des expériences sur ses propres Sans-Visage utilisant une sorte de poison, et il garde même leurs corps pour dissimuler ses sombres résultats. Peut-être que cela explique les livraisons nocturnes à la Cathédrale. Les barils entrent et ne sortent pas. C'est le moment de savoir pourquoi.

PLACE LOCATION TOKEN 7.

Choose a location to go to.

21.1

Une courte tranchée bordée de haies et parcourue par des gardes Masqués mène à une tour de pierre blanche ornée d'une grande bannière représentant un python aux boucles noires avalant un faucon. Après avoir observé le terrain, un seul endroit semble indiqué pour une enquête plus approfondie - une petite structure verrouillée à l'écart des autres bâtiments. La zone dans laquelle se trouve la structure est dépourvue de Masqués et de Sans-Visage, mais cela ne signifie pas qu'ils ne viendraient pas au son d'une intrusion. Vous regardez autour de vous pour trouver le meilleur moyen d'entrer.

PERFORM A SEARCH CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED by 2 or more - Turn to 21.6

If you SUCCEED - Turn to 21.5

If you FAIL - Turn to 21.9

21.2

En pénétrant dans l'enceinte très surveillée de Pytone, vous avez l'impression d'entrer dans l'ancre d'une vipère. Des allées serpentent entre des topiaires savamment entretenues représentant des corps enroulés et des gueules de vipères. Des aqueducs peu profonds

irriguent les jardins du domaine et alimentent de nombreuses fontaines dont les eaux vives masquent les conversations aux oreilles indiscrètes. Chaque aspect du manoir évoque une ambiance malveillante et serpentine rappelant à tous de s'y aventurer avec précaution... Même les Oathsworn.

Peu après avoir pénétré dans le domaine, une escouade de gardes Masqués s'approche, vous barrant la route. Brandir votre Marque du Serment n'aide pas vraiment à les convaincre et il est clair que vous ne serez pas autorisés à aller plus loin sans vous battre. Optant pour une approche diplomatique, vous reculez et cherchez d'autres moyens de recueillir les informations dont vous avez besoin. Peut-être que les Quartiers des Serviteurs vous seront plus utiles.

PLACE LOCATION TOKEN 14.

Choose a location to go to.

21.3

Une par une, vous posez soigneusement les briques sur le côté. Cela prend un certain temps - mais vous êtes à l'abri des regards indiscrets - et vous parvenez à faire un trou suffisamment large pour passer à travers. En vous faufilant, vous vous retrouvez dans ce qui ressemble à un laboratoire d'alchimiste.

Turn to 21.7

21.4

Au moment où vous vous agenouillez pour crocheter la serrure, une multitude de gardes Masqués se précipitent sur vous et vous traînent hors de la propriété. Quels que soient les secrets qui s'y trouvent, les Pytones ne veulent clairement pas que vous en preniez connaissance. Ce qu'ils cachent doit être plus important que les soupçons que leurs actions pourraient faire naître. Peut-être y avait-il un meilleur moyen d'entrer ?

Choose a location to go to.

21.5

Il est peut-être possible de crocheter la serrure de la porte, mais celle-ci est visible depuis plusieurs points d'observation du domaine. Vous remarquez également que des briques descellées à l'arrière du mur pourraient être enlevées pour créer un passage. Nacosta vous indique également un endroit sur le toit qui pourrait également servir d'entrée.

Choose one :

- 1. Pick the lock to get in - Turn to 21.4*
- 2. Use the back entrance - Turn to 21.3*
- 3. Use the roof to get in - Turn to 21.8*

21.6

Il est peut-être possible de crocheter la serrure de la porte, mais celle-ci est visible depuis plusieurs points d'observation du domaine. Vous remarquez également que des briques descellées à l'arrière du mur pourraient être enlevées pour créer un passage. Nacosta vous indique également un endroit sur le toit qui pourrait également servir d'entrée mais en y regardant de plus près, vous voyez des câbles fins qui courent le long du toit. Sans doute un piège.

Choose one :

1. *Pick the lock to get in - Turn to 21.4*
2. *Use the back entrance - Turn to 21.3*
3. *Use the roof to get in - Turn to 21.8*

21.7

De la fumée s'élève soudainement de plusieurs barils empilés contre les murs, à côté d'un bureau, chacun laissant échapper des liquides verts et jaunes écoeurants. Un mal de tête vous envahit lorsque vous respirez le gaz nocif. Accélérant votre recherche, vous repérez sur le bureau une série de schémas prêts à être transmis. Vous trouvez également une poignée de lettres ficelées entre la Maison Pytone et des membres de la Maison Amiese. Ils semblent travailler ensemble sur quelque chose d'important.

Il n'y a pas assez de documents pour deviner leurs plans, mais vous êtes sûr que ce n'est pas bon. Votre gorge commence à se serrer à cause de l'air suffocant et vous cherchez à vous échapper, désorientés.

Choose a location to go to.

21.8

Escaladant le mur, vous vous hissez par-dessus celui-ci mais accrochez un mince fil métallique, déclenchant un piège sur le toit. Un nuage de gaz nocifs vous gicle au visage et vous retombez le long du mur.

ONE RANDOM OATHSWORN LOSES 1 HIT POINT.

Il semble que le piège était vieux et que le mélange chimique ait perdu de son efficacité. S'il avait fonctionné comme prévu, vous seriez certainement mort.

Le piège étant maintenant déclenché, et supposant qu'il n'avait qu'une seule charge, vous entreprenez d'escalader le mur une fois de plus. Au sommet, vous trouvez une lucarne et la forcez à s'ouvrir, ce qui vous permet d'entrer dans un bureau. En entrant, vous trouvez ce qui ressemble à un laboratoire d'alchimiste.

Turn to 21.7

21.9

Il est peut-être possible de crocheter la serrure de la porte, mais vous remarquez également que des briques descellées à l'arrière du mur pourraient être retirées pour créer un passage. Nacosta vous indique également un chemin sur le toit qui pourrait servir d'entrée.

Choose one :

1. *Pick the lock to get in - Turn to 21.4*
2. *Use the back entrance - Turn to 21.3*
3. *Use the roof to get in - Turn to 21.8*

23.1

Les terres de la Famille Lignja présentent tous les signes d'opulence que l'on peut attendre de leur position sociale élevée et vous apprenez que la chef des Lignja réside dans de somptueux appartements au cœur du domaine. Souhaitant lui parler directement, vous tentez d'entrer mais vous êtes stoppés par une jeune femme Masquée. Elle répond à votre demande en déclarant que sa maîtresse est occupée avec d'autres invités et que son intimité est de la plus haute importance. Alors que vous considérez vos options, vous entendez des voix de l'autre côté de la porte.

Nacosta suggère d'écouter aux portes, et vous pensez qu'il est possible de distraire la jeune femme assez longtemps pour que l'un de vous puisse entendre ce qui se dit de l'autre côté. Cependant, votre temps est précieux, et une approche plus directe, telle que l'irruption dans la pièce, peut être justifiée pour gagner des heures précieuses.

SECRET DECISION, EACH PLAYER CHOOSES WHETHER TO BARGE INTO THE ROOM OR EAVESDROP AT THE DOOR.

IF ANY PLAYERS CHOOSE TO BARGE THEN THE FREE COMPANY MUST CHOOSE TO BARGE IN.

Choose one :

1. Barge in immediately - Turn to 23.3

2. Eavesdrop on the conversation - Turn to 23.10

23.2

Une structure en forme de dôme recouverte d'une mosaïque scintillante, pleine de symétrie et de motifs, domine le terrain des Lignja. Une douzaine de tentacules s'étendent sur le sol, sur les murs, sur les arches, et chaque tentacule se termine par une tour. Elles sont en forme de dôme mais couronnées d'une flèche dorée. Vous êtes approchés par un membre de la famille Lignja de moindre rang. Bien que jeune, il boitille, et vous voyez l'ambition scintiller dans ses yeux.

“Je ne suis pas naïf. Je sais pourquoi vous êtes ici, même si ma mère vous dévorerait pour cela. Je ne suis pas aussi aveugle qu'elle, je vois plus loin et tout ce que je dirai, c'est que j'ai entendu dire que le Quartier Sans-Visage des Pytone sentirait plus mauvais que d'habitude en cette période de l'année.”

PLACE LOCATION TOKEN 20.

Choose a location to go to.

23.3

En franchissant la porte, vous voyez deux visages qui vous fixent, partiellement masqués par une brume de lumières bleues, profondes, ondulant dans la pièce sombre. La chef des Lignja vous regarde d'un air renfrogné alors qu'elle s'allonge dans un long fauteuil et qu'un homme masqué est assis en silence à ses côtés. La matriarche porte une robe argentée qui dissimule à peine les tentacules tatoués qui descendent de son cou et courent le long de ses bras. Combinée à l'éclairage de la pièce, la scène donne la nette impression d'entrer dans le domaine d'une grande créature marine, créature portant dorénavant son attention sur vous.

“Pardonnez-moi, maîtresse,” implore l'aide derrière vous. Levant une main, la maîtresse des Lignja étouffe ses protestations. “La courtoisie est une devise étrangère à ceux de Verum, semble-t-il,” siffle-t-elle, du venin dans la voix. L'homme assis à côté d'elle se lève et quitte discrètement la pièce. Sur un claquement de doigts, deux gardes surgissent de nulle part et traînent l'aide au loin, ses petits cris s'éteignant progressivement...

THE OATHSWORN WHO BARGED IN GAIN AN EMPOWERED X3 TOKEN. ALL OTHER OATHSWORN GAIN A DEFENSE TOKEN.

Enfin seul avec la chef des Lignja, vous regardez la pièce faiblement éclairée et voyez la source de la lumière ondulante. Des bassins réfléchissants, éclairés par de l'ambre depuis le bas, projettent un motif chatoyant sur les murs et le plafond. En contemplant les murs, vous

voyez une pile d'archives sur une étagère derrière elle, contenant sûrement des informations essentielles. Celle qui se tient devant vous doit en contenir tout autant... Voire plus !

Choose one :

1. *Inspect the record books on the shelves - Turn to 23.8*
2. *Ask if she has any information on Mordren - Turn to 23.5*

23.4

Pendant que certains s'occupent de distraire la servante, l'un d'entre vous s'appuie contre la porte et écoute attentivement. "...malheureux pour les Amiese à tout le moins, mais les roues de Thrace tournent seulement pour ceux qui le méritent," entendez-vous dire une voix. "Je ne peux que me réjouir qu'il ait été tué, ce morveux idiot et incompetent. Des plans et des candidats devront être étudiés pour le remplacer. Grâce à sa mort, ce sera au tour de notre famille d'occuper cette position. Je vais sucer chaque goutte de sang et les transformer en fer."

Alors que la diversion perd de son efficacité, vous vous éloignez de la porte et attendez qu'on vous laisse entrer.

GAIN CLUE TOKEN 1.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 23.6

23.5

"Je n'ai jamais rencontré ce pauvre garçon. Très... prudent d'après ce que j'ai entendu. Peu disposé à l'expérimentation."

Choose one :

1. *Inspect the record books on the shelves - Turn to 23.8*
2. *(Only if you have Clue Token 1) Ask about what you overheard - Turn to 23.7*
3. *Leave - Turn to 23.12*

23.6

Vous êtes admis dans une pièce sombre, éclairée par des lumières ondulantes d'un bleu profond, et vous voyez la chef de la famille Lignja allongée sur une longue chaise. La matriarche porte une robe argentée qui dissimule à peine les tentacules tatoués qui descendent de son cou et courent le long de ses bras. Combinée à l'éclairage de la pièce, la scène donne la nette impression d'entrer dans le domaine d'une grande créature marine, créature portant dorénavant son attention sur vous.

"De l'Ambinthe, Oathsworn ?" propose la Lignja, en sirotant une tasse. "Un breuvage thrace d'ambre fermenté et sucré. Les effets sont assez grisants."

Refusant la boisson, vous regardez la pièce faiblement éclairée et apercevez la source de la lumière ondulante. Des bassins réfléchissants, éclairés par de l'ambre depuis le bas, projettent un motif chatoyant sur les murs et le plafond. En contemplant les murs, vous voyez une pile d'archives sur une étagère derrière elle, contenant sûrement des informations essentielles. Celle qui se tient devant vous doit en contenir tout autant... Voire plus !

Choose one :

1. *Inspect the record books on the shelves - Turn to 23.8*
2. *Ask if she has any information on Mordren - Turn to 23.5*
3. *(Only if you have Clue Token 1) Ask about what you overheard - Turn to 23.7*

23.7

Vous sentez que le comportement de la femme change très légèrement. “Ma famille a de nombreux intérêts à Thrace. Et bien que le garçon ait été un gardien incompetent du Colisée, il ne valait pas la peine de d’être tué illégalement. Vous comprenez peu notre cité. En tout cas, je récolterai ce que je peux de son cadavre froid. Ma famille héritera de la gestion des sports sanglants du Colisée et les profits gonfleront nos coffres !”

ARCHIVE CLUE TOKEN 1.

Choose one :

1. *Inspect the record books on the shelves - Turn to 23.8*
2. *Ask if she has any information on Mordren - Turn to 23.5*
3. *Leave - Turn to 23.12*

23.8

Vous demandez à inspecter les livres de compte et, à votre grande surprise, la Lignja y consent. À l'intérieur, vous trouvez des données financières détaillées sur le Colisée. Il semble que sa gestion soit assurée à tour de rôle par chacune des Cinq Familles et il est clair que c’est une position très lucrative. Apparemment, c’est bientôt au tour des Lignja de prendre le poste.

En prenant un autre livre, vous sentez un petit changement dans l'attitude de la Lignja. Convaincus qu'il contient quelque chose d'intéressant, vous commencez à parcourir les revenus et les dépenses de la famille Lignja.

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED - Turn to 23.13

If you FAIL - Turn to 23.9

23.9

Les chiffres sont bien trop confus. Vous n’êtes pas un archiviste et il vous est impossible d’en tirer quoi que ce soit d'utile. Vous reposez le livre sur l'étagère.

Choose one :

1. *Ask if she has any information on Mordren - Turn to 23.5*
2. *(Only if you have Clue Token 1) Ask about what you overheard - Turn to 23.7*
3. *Leave - Turn to 23.12*

23.10

PERFORM A LISTENING CHECK (DIFFICULTY 5, ADD 1 TO THE RESULT IF THE CUR IS WITH YOU).

If you SUCCEED - Turn to 23.4

If you FAIL - Turn to 23.11

23.11

Bien que vous écoutiez attentivement, la diversion opérée par vos camarades est trop bruyante pour entendre une conversation derrière la porte. Le moment opportun passe, aussi vous vous éloignez de la porte et attendez qu'on vous laisse entrer.

ADD A TIME TOKEN TO THE TIME TRACK.

Turn to 23.6

23.12

Alors que vous vous apprêtez à partir, la Lignja vous interpelle : “Prenez garde, Oathsworn. Je soupçonne Rubeo de tirer les ficelles, ou du moins de vous suivre comme votre ombre. Les Cinq sont paranoïaques et pensent qu'il a infiltré nos cercles proches. Je crois qu'il utilise cette enquête contre nous. Après tout, on ne meurt jamais vraiment, n'est-ce pas ? Nous ne faisons que changer. Je vous suggère d'aller inspecter les Catacombes et la Cathédrale, si vous voulez vraiment comprendre comment fonctionne cette ville. Descendez dans les tunnels sous la Cathédrale. Quand on vous questionnera, dites-leur que c'est Mordren qui vous envoie et que vous êtes là pour inspecter les réserves d'ambre.”

PLACE LOCATION TOKENS 7 & 9.

Choose a location to go to.

23.13

Les chiffres et les totaux semblent être écrits de manière à induire l'observateur en erreur, mais vous êtes capable de saisir la vérité sous-jacente assez rapidement. Il semble que les Lignja soient à court d'argent. La Lignja a clairement sous-estimé votre capacité à déchiffrer des livres de compte sinon elle ne vous les aurait pas laissé regarder. Son orgueil démesuré est tout à votre avantage.

Choose one :

1. Ask if she has any information on Mordren - Turn to 23.5
2. (Only if you have Clue Token 1) Ask about what you overheard - Turn to 23.7
3. Leave - Turn to 23.12

25.2

Vous sortez de l'Avant-poste et contournez le mur extérieur de Thrace, en serrant au plus près de l'interminable rangée de pieux érigés contre les attaques du Bois Profond. Plusieurs créatures ont d'ailleurs fini empalées dans leurs tentatives. En atteignant finalement l'endroit indiqué par les Amiese, vous réalisez que vous avez été bernés. Il n'y a rien ici. Vous tournez les talons mais vous réalisez que vous n'êtes pas seuls. Au loin dans les bois, vous voyez une douzaine d'yeux affamés qui se ferment rapidement.

EACH OATHSWORN PERFORMS A SURVIVAL CHECK (DIFFICULTY 5).

ANY THAT FAIL LOSE A COMBAT TOKEN OF THEIR CHOICE.

Il semble que l'Amiese vous ait donné une belle leçon de tromperie Thrace. Un jour, vous espérez lui en donner une en retour.

Choose a location to go to.

27.1

“On murmure que vous cherchez une sorcière,” dit-elle. “Une des raisons pour laquelle nous estimons que ce complot est si infâme est qu'une sorcière a été entraînée au Colisée. Polus était notre informateur sur place mais elle n'a pu découvrir le comment du pourquoi de l'enlèvement de la sorcière.”

“Mais l'usage d'une sorcière appelle la mort !” rétorque un autre.

“Vous la trouverez peut-être en suivant cette voie, et si c'est le cas, elle est à vous.”

Vous vous interrogez sur les motivations d'un groupe d'esclaves rebelles qui en livre si facilement un autre, mais cette piste est tout ce que vous avez. Vous demandez des détails supplémentaires à propos de ce complot contre les Sans-Visage.

“Nous avons peur... Une chose est certaine, d’après un message que nous avons intercepté, le marteau s’abattra à la troisième flamme d'Eran. Nous avons peu de temps. Nous devons savoir quelle forme prendra ce marteau, où, et qui le manie, pour avoir une chance de l'arrêter.”

Les chefs délibèrent alors entre eux, échangeant des regards d’excitation et d'incertitude.

“Il y a autre chose. Rubeo est sur la même piste,” dit-elle, défiant ses camarades.

“Nous n’en sommes pas s-”

“Ils méritent de savoir. Ce n'est pas un saint, après tout.”

PERFORM A REASONING CHECK (DIFFICULTY 5, ADD 2 TO THE RESULT IF THE THRACIAN BLADE IS WITH YOU).

If you SUCCEED - Turn to 27.5

If you FAIL - Turn to 27.7

27.2

Des salles labyrinthiques se mêlent sous terre. Personne ne bronche à la vue d’un Sans-Visage qui entre dans les plantations de champignons - un Sans-Visage parmi tant d'autres - mais ils vous regardent avec suspicion, jusqu'à ce que vous disparaissiez dans les ailes sombres des Souterrains.

Après avoir suivi les interminables tunnels de la ville, semblables à des racines, une grande aire souterraine s'ouvre soudainement à vous. Des piliers de stalactites et de stalagmites défient l'air et soutiennent le toit. Des centaines de Sans-Visage, et même quelques Masqués, sont réunis sous la lumière orange des torches. Le secret ne laisse présager qu’une chose présage : la résistance.

Polus vous fait traverser la foule puis monter un escalier, taillé dans la roche, jusqu'à une plateforme surplombant la salle. Il y a cinq personnes - trois femmes, deux hommes, dont l'un porte un masque de chat à la ceinture - toutes penchées autour d'une table recouverte de papiers.

“Wyman,” dit Polus, et une grande femme aux cheveux mordorés se tourne vers vous. Sa lèvre inférieure se pince à votre vue.

“Polus et moi savons qui vous êtes et pourquoi vous êtes ici. Nous avons vu ce que vous avez fait au Colisée. Nous sommes admiratifs de votre geste, mais si vous êtes ici pour le fer, nous ne vous payerons pas. A la place, nous vous demanderons plus. Cinq familles contrôlent la Thrace. Les Volpe, Lignja, Amiese, Carnedine, et Pytone. Aussi pires les unes que les autres. L'une des Cinq prépare quelque chose. Leurs querelles mesquines sont généralement destinées à la mort des leurs. Habituellement, nous sommes heureux de les voir se déchirer mutuellement mais il y a des rumeurs à propos de quelque chose de plus grand. Nous craignons que ce plan ne vise tous les Sans-Visages.”

Un deuxième homme poursuit en un sifflement, “Nous avons besoin de vos Marques du Serment pour découvrir ce qu’est ce plan. Vous pouvez vous rendre là où nous ne pouvons pas. Il y a un bal masqué à l'Assemblée des Curiates, un étalage sybarite de décadence et d'opulence. Votre marque vous permettra d'y entrer.”

Choose one :

1. Ask what they fear will happen - Turn to 27.4

2. Ask what their intentions are - Turn to 27.3

3. *Ask what is in it for you - Turn to 27.1*

27.3

La femme à la chevelure fauve s'avance, "Les Cinq Masques ont corrompu notre cité. Nous serions prêts à laisser nos âmes périr dans les sombres feux des sorcières pour purifier cet endroit."

Choose one :

1. *Ask what they fear will happen - Turn to 27.4*

2. *Ask what's in it for you - Turn to 27.1*

27.4

Un troisième homme sans visage, portant la marque d'un oiseau, secoue la tête. "Cela, nous ne le savons pas. Thrace est la cité des murmures - beaucoup sont des mensonges, mais certains sont vrais. C'est ce qui nous inquiète."

Choose one :

1. *Ask what their intentions are - Turn to 27.3*

2. *Ask what is in it for you - Turn to 27.1*

27.5

ALL OATHSWORN GAIN A BATTLEFLOW TOKEN.

Vous avez entendu parler de ce Rubeo, un tueur semblable à vous et un bon, si les histoires que l'on raconte sont vraies. On dit qu'il s'est attaqué aux Masqués pendant des siècles - bien trop long pour un mortel. Vous doutez de cette affirmation, mais vous savez que tout est possible dans le Bois Profond. Vous devez vous méfier de celui qui porte un masque en forme de larme.

Turn to 27.6

27.6

Faisant fi des protestations de ses camarades, le chef continue. "Il est difficile de parler d'une seule voix quand on est sous pression. Les rebelles ne sont pas unis, et certains se sont ralliés à Rubeo, voire même le vénèrent. Il cherche à se venger et ne souffrira l'ingérence de personne - Sans-Visage ou Masqué - entre lui et ses objectifs. Nous ne pouvons pas vous protéger de lui. Prenez garde à Rubeo et à ses justiciers. Maintenant allez, hâtez-vous au bal masqué de l'Assemblée des Curiates. Aidez-nous, et vous obtiendrez ce que vous voulez."

PLACE LOCATION TOKEN 8

NOTE : YOU MAY ALSO USE THE 'SEND A RUNNER' RULES ON PAGE 15 OF THE STORY RULEBOOK TO START A TRADE WITH THE BANKSMITH AND APOTHECARY.

Choose a location to go to.

27.7

Vous n'avez jamais entendu parler de ce "Rubeo", qui qu'il soit, mais l'évocation de son nom provoque une peur palpable autour de vous.

Turn to 27.6

30.1

Vous finissez par comprendre le but de la procession lorsqu'une ombre croise votre chemin, en provenance du ciel.

“C'est si bon de te joindre à nous, Rubeo,” clame le Pytone, en levant son verre. Le liquide rougeâtre se répand de plus belle.

Un couteau siffle et le Pytone se réfugie dans son palanquin. Les Sans-Visage s'arrêtent ; certains s'enfuient et sont abattus d'une flèche dans le dos.

“Vous négociez avec les démons, Oathsworn ?” gronde Rubeo. Il atterrit devant vous - aucun homme n'aurait pu survivre à cette chute.

“Je savais que je pouvais te faire sortir de ta cachette, espèce de couard dégénéré !” crache le Pytone. Il descend alors de son palanquin et se place derrière vous. “Comprenez, Oathsworn, que si je meurs, notre accord meurt avec moi et que l'ordre sera exécuté demain matin. Ils mourront tous, et vous n'aurez pas de sorcière.”

Son masque de serpent semble se lover de dépit et de moquerie.

“Je vous mettrai tous dans des tombes sans aucune marque,” grogne Rubeo, des couteaux apparaissant dans ses mains soudainement.

WRITE THE KEYWORD 'MANIPULATED' ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

PERFORM A SPOT CHECK (DIFFICULTY 5).

If you SUCCEED - Turn to 30.17

If you FAIL - Turn to 30.6

30.2

IF POLUS IS WITH YOU - Turn to 30.14

IF POLUS IS NOT WITH YOU - Turn to 30.7

30.3

Le cortège est beaucoup plus petit que ce à quoi on pourrait s'attendre pour le chef d'une grande famille. Le Pytone est assis dans un simple palanquin, porté par une douzaine de Sans-Visage, et seule une poignée de gardes, en plus de vous, l'encadre. Les portes métalliques du domaine des Pytone s'ouvrent et la procession commence. Lorsque vous passez le long du palanquin, vous sentez le regard du Pytone se poser sur vous.

“Je commençais à me demander si vous alliez venir, Oathsworn,” siffle-t-il, et quelque chose s'effondre en vous. “C'était intéressant de vous voir courir dans ma cité, ramassant les quelques miettes que je vous avais laissées - conduits par mes gens jusqu'ici...”

Il se verse un gobelet de vin pendant que le convoi s'ébranle. Une partie se renverse quand un Sans-Visage trébuche.

“Avant que vous ne fassiez quelque chose de stupide, sachez que si je meurs ici, des milliers de Sans-Visage Amiese mourront aussi. Des dispositions ont été prises en cas de décès prématuré et le marteau s'abattra quand même sur cette famille d'usurpateurs. Ma vengeance a été longue à se réaliser et j'en savourerai chaque moment... Cependant, si j'obtiens ce que je veux, je retiendrai ma main.

Choose one :

1. Ask why the Pytone led you here in the first place - Turn to 30.12

2. Accuse the Pytone of horrific cruelty - Turn to 30.4

30.4

ALL OATHSWORN GAIN A REDRAW TOKEN.

Le vin dégouline sur sa chemise jusqu'à son ventre proéminent.

“Ne donneriez-vous pas, sans réfléchir, un coup de pied au chien qui vous mord ? Ou ne tueriez-vous pas les fourmis qui volent votre sucre ? Les Amiese sont des fourmis qu'il faut écraser. Ils s'en remettront un jour,” jette-t-il dédaigneusement. “Oh, mais vous pensez aux Sans-Visage ?” demande le Pytone en sursautant. “La mort peut être cruelle, mais elle peut aussi être utile. Ils ont des maisons, de l'eau, de la nourriture. Ils acceptent leur position et ont bien compris qu'ils font une bonne affaire au prix de quelques morts, de-ci de-là. S'ils détestaient vraiment ce mode de vie, ils se rebelleraient. Après tout, ils sont des milliers et nous sommes si peu nombreux.”

“En tout cas, si vous souhaitez les sauver, vous feriez mieux de m'écouter attentivement,” poursuit-il. “ Si il y a une chose que je veux plus que des fourmis mortes, c'est Rubeo. Vous êtes sur le point de tuer cette belette immortelle pour moi. Faites-le, et les Sans-Visages seront épargnés. Et pour arrondir les angles, je vous donnerai une sorcière.”

Un large sourire s'étend sur son visage rond. “Oui, je sais que vous en voulez une. C'est la raison pour laquelle vous êtes venus ici. Pour piocher dans notre stock. Eh bien, je dis que vous pouvez en profiter. Il se trouve que j'en ai acquis une pour m'aider à préparer le poison. C'est beaucoup plus difficile pour l'Alveare de résoudre la situation quand des talents maléfiques sont utilisés.

Vous demandez au Pytone pourquoi il veut la mort de Rubeo et sa réponse est remplie de venin, “L'avorton en a voulu à ma tête pendant de nombreuses lunes. Il a fait de moi un prisonnier dans sa propre maison. C'est terminé. Mes hommes n'ont pas réussi à trouver cet imbécile, mais votre présence ici m'a donné l'occasion de le faire.” Il sourit. “Le serpent n'est pas si facile à attraper. Mon heure est venue, d'autant plus que j'ai vos crocs pour les planter dans sa chair. Tout ce que j'avais à faire, c'était de le faire sortir de sa cachette.”

Turn to 30.1

30.5

Il n'est pas là. Vous aviez tort, et cela va coûter cher à Jorman. Vous faites demi-tour et vous vous dirigez vers les autres endroits potentiels.

Turn to 30.8

30.6

Vous vous retrouvez soudain entouré de couteaux et de gladii tenus par des Sans-Visage qui, quelques instants auparavant, longeaient les rues - des loyalistes de Rubeo.

En contemplant la colère sur les visages de ces hommes et de ces femmes, vous voyez des générations d'injustices inscrites sur eux. Ce sera dur de les tuer, mais sinon bien d'autres mourront. Alors que des dizaines d'assaillants se dirigent vers vous, vous marquez un temps d'arrêt. Dans la frénésie ambiante, Rubeo a disparu.

IF YOU HAVE CLUE TOKEN 6, REVEAL THE ENCOUNTER SPECIAL RULES BOARD AND MARK THE SPECIAL RULES BOX FOR CHAPTER 15 ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX 15.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 15.

PROCEED TO THE CHAPTER 15 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK - YOU HAVE BEEN AMBUSHED.

30.7

Alors que vous marchez dans les rues de Thrace, un membre de la faction rebelle sort de l'ombre à vive allure. Elle n'est pas apeurée, mais ses yeux brillent d'inquiétude.

“Un informateur, Jorman, a été capturé. Ils l'emmènent à la Maison du Soleil Levant où il sera interrogé. Vous devez bien comprendre que si Jorman révèle ce qu'il sait, c'est l'ensemble du réseau clandestin qui sera en danger. Nous ne savons pas où se trouve exactement la Maison, si ce n'est qu'elle se trouve au sud de Thrace. Nous avons besoin de votre aide, maintenant.” Tout ce qui menace les rebelles, menace vos chances d'accomplir votre mission. Vous partez au pas de course, à la recherche de l'informateur.

SEARCH THE MAP FOR THE HOUSE OF THE RISING SUN.

Choose one :

1. Search Location 22 - Turn to 30.18
2. Search Location 26 - Turn to 30.13
3. Search Location 28 - Turn to 30.5

30.8

Vous trouvez la Maison, mais il est trop tard pour sauver Jorman. Elle est décorée d'une grande mosaïque dorée représentant un soleil, si large que certains peuvent ne pas la voir... Comme vous ! Vous escaladez un mur et entrez par une lucarne. Vous apercevez Jorman enchaîné à une chaise. Le cri de l'homme est à vous glacer le sang. Il est entouré de nombreux gardes masqués - trop nombreux. Comme il est trop tard pour le sauver, une seule conclusion s'impose. Vous avez déjà vu des gens dans cette situation, et vous savez qu'il est sur le point de craquer. Vous réalisez que vous devez tirer.

If you have a Grove Maiden, Ranger, Witch, Cur, Harbinger or Huntress - Turn to 30.10

If you do not have a Grove Maiden, Ranger, Witch, Cur, Harbinger or Huntress - Turn to 30.19

30.9

Vous sautez sur un groupe de gardes, les entraînant dans les tunnels avant qu'ils ne puissent donner l'alerte.

PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 7.

C'est un bref combat. Les Sans-Visage n'étant pas entraînés à affronter des Oathsworn ! Ils sont juste bons pour la décoration. Enfilant leurs uniformes, vous vous mêlez au reste des soldats et vous positionnez près d'un palanquin en ivoire.

Turn to 30.3

30.10

Votre tir, d'une précision sans faille, transperce la tempe de l'homme, le tuant sur le coup. Un sale boulot pour une sale ville, mais, tant lui que vous, connaissiez les enjeux. Aucune information sur les rebelles ne devait être divulguée.

Tandis que les gardes se démènent pour vous retrouver, vous vous glissez dans l'ombre et poursuivez votre chasse.

Go to the Location on Time Track position 5

30.11

Une série de tunnels et de ruelles secrètes vous mènent à la caserne des Pytone. Les gardes se préparent à partir et vous apercevez des uniformes de rechange au bout d'un couloir. Ils

pourraient être à votre taille, bien que vous aperceviez également des gardes portant des uniformes qui pourraient vous aller à la perfection.

Choose one :

1. *Attack a passing guard squad and take their uniforms - Turn to 30.9*

2. *Steal uniforms - Turn to 30.20*

30.12

ALL OATHSWORN GAIN A DEFENSE TOKEN.

Un sourire rougeâtre s'élargit derrière son gobelet. Il le pose et se penche hors de son palanquin, le regard dur. “ Si il y a une chose que je veux plus que des fourmis mortes, c'est Rubeo. Vous êtes sur le point de tuer cette belette immortelle pour moi. Faites-le, et les Sans-Visages seront épargnés. Et pour arrondir les angles, je vous donnerai une sorcière.”

Un large sourire s'étend sur son visage rond. “Oui, je sais que vous en voulez une. C'est la raison pour laquelle vous êtes venus ici. Pour piocher dans notre stock. Eh bien, je dis que vous pouvez en profiter. Il se trouve que j'en ai acquis une pour m'aider à préparer le poison. C'est beaucoup plus difficile pour l'Alveare de résoudre la situation quand des talents maléfiques sont utilisés.

Vous demandez au Pytone pourquoi il veut la mort de Rubeo et sa réponse est pleine de venin, “L'avorton en a voulu à ma tête pendant de nombreuses lunes. Il a fait de moi un prisonnier dans sa propre maison. C'est terminé. Mes hommes n'ont pas réussi à trouver cet imbécile, mais votre présence ici m'a donné l'occasion de le faire.” Il sourit. “Le serpent n'est pas si facile à attraper. Mon heure est venue, d'autant plus que j'ai vos crocs pour les planter dans sa chair. Tout ce que j'avais à faire, c'était de le faire sortir de sa cachette.”

Turn to 30.1

30.13

Une mosaïque dorée représentant un soleil marque l'entrée de la Maison. Grâce à votre vivacité d'esprit, vous devancez, de peu, une escouade de gardes qui traînent quelqu'un qui ne peut être que Jorman. Vous comprenez que s'ils l'amènent à l'intérieur, il y a peu de chances qu'il en ressorte vivant. Vous préparez votre embuscade tout en restant dans l'ombre.

PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 6.

Les gardes ne vous ont pas vu venir. Quatre d'entre eux tombent avant que les autres ne sortent leurs armes, et même ceux-là ne tardent pas à rejoindre leurs collègues dans la boue. Jorman a été malmené et meurtri mais il est toujours vivant. Vous l'emmenez loin de la Maison du Soleil Levant et le remettez aux rebelles. Il vous remercie avant de disparaître.

ALL OATHSWORN GAIN A COMBAT TOKEN OF YOUR CHOICE.

Go to the Location on Time Track position 5

30.14

Alors que vous vous promenez dans les rues de Thrace, Polus se précipite dans une ruelle latérale et échange quelque chose avec une personne cachée dans l'ombre. Elle revient quelques instants plus tard avec un air inquiet sur le visage.

“Mon ami, un autre informateur, Jorman, a été capturé. Ils l'emmènent à la Maison du Soleil Levant où il sera interrogé. Vous devez comprendre que si Jorman révèle ce qu'il sait, c'est tout le réseau clandestin qui est en danger. Nous ne savons pas où se trouve exactement la Maison, sinon qu'elle est au sud de Thrace. Nous devons nous mettre en route, maintenant.

Tout ce qui menace les rebelles menace vos chances d'accomplir votre mission. Partant au pas de course, vous vous mettez en quête de l'informateur.

SEARCH THE MAP FOR THE HOUSE OF THE RISING SUN.

Choose one :

1. Search Location 22 - Turn to 30.18

2. Search Location 26 - Turn to 30.13

3. Search Location 28 - Turn to 30.5

30.15

Vous enfilez des uniformes et vous vous mêlez aux autres soldats, prenant position près d'un palanquin en ivoire.

Turn to 30.3

30.16

Malgré tout, un groupe d'Oathsworn étrangement vêtus, affichant un visage peu familier et coupable, se remarque... Surtout lorsqu'ils se faufilent hors d'un placard !

En un instant, une escouade est sur vous.

PERFORM A ROUND OF COMBAT AGAINST DEFENSE 6. THIS WILL FAIL ON ONE BLANK RATHER THAN 2.

C'est un bref combat. Les Sans-Visage n'ayant pas été entraînés à affronter des Oathsworn ! Ils sont juste bons pour la décoration. Enfilant leurs uniformes, vous vous mêlez au reste des soldats et vous positionnez près d'un palanquin en ivoire.

Turn to 30.3

30.17

Vous apercevez, du coin de l'œil, le reflet de l'acier pendant le discours de Rubeo. Quelque chose a changé dans l'attitude des Sans-Visage qui longent la rue. Au lieu d'avoir l'air fragiles et dociles, leurs yeux sont durs, et ils sortent couteaux et gladii de leurs vêtements. Mais ils ne vous prendront pas au dépourvu.

En contemplant la colère sur les visages de ces hommes et de ces femmes, vous voyez des générations d'injustices inscrites sur eux. Ce sera dur de les tuer, mais sinon bien d'autres mourront. Alors que des dizaines d'assaillants se dirigent vers vous, vous marquez un temps d'arrêt. Dans la frénésie ambiante, Rubeo a disparu.

IF YOU HAVE CLUE TOKEN 6, REVEAL THE ENCOUNTER SPECIAL RULES BOARD AND MARK THE SPECIAL RULES BOX FOR CHAPTER 15 ON YOUR FREE COMPANY SHEET.

IF YOU HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY BOX15.

IF YOU DO NOT HAVE THE MYSTERY CHEST, OPEN MYSTERY ENVELOPE 15.

PROCEED TO THE CHAPTER 15 ENCOUNTER IN THE ENCOUNTER BOOK.

30.18

Il n'est pas là. Vous aviez tort, et cela va coûter cher à Jorman. Vous faites demi-tour et vous vous dirigez vers les autres endroits potentiels.

Turn to 30.8

30.19

Sans arc ni magie, vous êtes obligé de lancer quelque chose d'assez lourd et pointu à travers la lucarne, dans le but de le tuer avant qu'il ne parle. La pierre heurte Jorman à la tempe, le

tuant sur le coup. Un sale boulot pour une sale ville, mais, tant lui que vous, connaissiez les enjeux. Aucune information sur les rebelles ne devait être divulguée.

Alors que les gardes se démènent pour vous trouver, vous vous glissez dans l'ombre et reprenez votre traque.

Go to the Location on Time Track position 5

30.20

L'endroit est une ruche, bourdonnante d'activité - à tel point que vos physiques massifs passent inaperçus.

PERFORM A STEALTH CHECK (DIFFICULTY 5, ADD 1 TO THE RESULT IF YOU HAVE THE CUR WITH YOU).

If you SUCCEED - Turn to 30.15

If you FAIL - Turn to 30.16

EPILOGUE

START READING AT *EPI.1* ON THIS PAGE

EPI 1

If you have the 'MANIPULATED' keyword on your Free Company Sheet - Turn to Epi.2

If you do not have the 'MANIPULATED' keyword on your Free Company Sheet - Turn to Epi.3

EPI 2

La décision de tuer Rubeo pour protéger le Pytone fût difficile à prendre. Il s'est bien battu, pour une cause qu'il croyait être juste, mais il n'avait pas connaissance des informations que vous aviez réunies. Il ne savait pas combien de personnes allaient mourir s'il réussissait son coup. Pourquoi n'y a-t-il jamais de bons choix ?

Rubeo gît sur le sol à vos pieds, son masque sanglant et craquelé. Sous vos yeux, le masque tombe en poussière et révèle l'homme qui se cachait en dessous. Il s'agit sans doute d'un dernier acte de défi de la part de l'assassin. Un ultime moyen de contrecarrer les Cinq, les empêchant de prouver sa mort en exhibant son masque bien connu.

Sans le masque, il ne reste qu'un simple Sans-Visage. Il n'a rien de spécial ; ce n'est qu'un corps de plus parmi les autres. Le Pytone, indemne, vous rejoint. Ses yeux sont remplis d'une lueur de convoitise obsessionnelle tandis qu'il contemple le corps. Il lui donne un coup de pied, puis deux, puis encore un autre, tout en ricanant. Vous tournez les talons pour partir. "Bravo, Oathsworn," vous rappelle le Pytone, "Vous avez été à la hauteur de votre réputation. L'ordre sera annulé et vous aurez votre sorcière. Toute bonne action mérite récompense."

GAIN 40 IRON.

TALLY LEVEL, LOOT AND LOSSES.

END OF CHAPTER 15.

EPI 3

Rubeo gît sur le sol à vos pieds, son masque sanglant et craquelé. Sous vos yeux, le masque tombe en poussière et révèle l'homme qui se cachait en dessous : Nacosta ! Il s'agit sans doute d'un dernier acte de défi de la part de l'assassin. Un ultime moyen de contrecarrer les Cinq, les empêchant de prouver sa mort en exhibant son masque bien connu.

Sans le masque, il ne reste qu'un simple Sans-Visage. Il n'a rien de spécial ; ce n'est qu'un corps de plus parmi les autres. Derrière lui, une dague de Rubeo plantée dans la poitrine, git le noble Masqué que vous accompagniez. Ils sont maintenant égaux dans la mort. Toute possibilité d'obtenir une sorcière est morte avec eux. Rassemblant les objets dont vous pourriez avoir besoin, vous mettez vos sacs sur vos épaules et reprenez votre quête.

GAIN 40 IRON.

TALLY LEVEL, LOOT AND LOSSES.

END OF CHAPTER 15.