

Embarquez pour l'Aventure

AVENTURE,
& EXOTISME
& MYSTÈRE



Ce chapitre est extrait
du Manuel des Héros d'Arkeos Adventures.

Afin d'être pleinement compréhensible, il nécessite la lecture
des règles essentielles du kit découverte « Early Access »,
disponible le site du Rafiot Fringant.

PARTICIPEZ À LA CAMPAGNE SUR [GAMEONTABLETOP.COM](https://www.gameontabletop.com)



Arkeos adventure



- ▶ COMPRENDRE LES RÈGLES
- ▶ DÉCOUVRIR LEURS SUBTILITÉS
- ▶ UTILISER LES POINTS D'INTRIGUE
 - ▶ S'ENTRAIDER
- ▶ PRENDRE DES RISQUES
- ▶ PIOCHER DES CARTES DE FORTUNE
- ▶ RÉSOUDRE DES ÉNIGMES
- ▶ ÉCHAPPER À DES PIÈGES
- ▶ REBONDIR EN CAS D'ÉCHEC
- ▶ COMBATTRE UN REDOUTABLE ADVERSAIRE

EN IMMERSION
DANS UNE PARTIE



L'AVENTURE

Telle que Prévvue

LE CONTEXTE

Les héros sont sur la trace d'une relique maya au Honduras Britannique (l'actuel Belize). Après bien des péripéties, et un long périple au cœur de la jungle, ils

atteignent enfin leur destination : une falaise ornée de peintures rupestres délavées, où se trouverait un tombeau caché.

LES HÉROS

BOB

Archétype Balèze (Action +2)
Atouts Baroudeur (Action +2), Débrouillard (Réflexion +2), Séducteur (Interaction +2)
Faiblesse Peur des serpents (2)

Ressources

- Gants en cuir
Seconde peau : Assure une meilleure prise en main. +1 en Action
- Briquet tempête
Bon feu : Offre un bonus de +1 en situation de survie (Ressource Fétiche +1)



DOLORÈS

Archétype Malin (Action +1 & Réflexion +1)
Atouts Pilote (Action +2), Casse-cou (Action +2), Polyglotte (Interaction +2)
Faiblesse Claustrophobe (2)

Ressources

- Veste en cuir
Cuir épais : Réduit 1 point les touches subies en action
- Revolver Webley
Incrévable : Annule les effets de la carte de Fortune « Casse »



HARRY

Archétype Cérébral (Réflexion +2)
Atouts Universitaire (Réflexion +2), Bon-vivant (Interaction +2), Ouïe-fine (Action +2)
Faiblesse Peur du vide (2)

Ressources

- Casse-tête de poche
Puzzle mental : Permet de se concentrer en manipulant le casse-tête. Le seuil de prise de risque est augmenté de 1 point en Réflexion
- Patte de lapin
Porte bonheur : Annule les effets de la carte de Fortune « Maladresse ». Usage unique



Durant l'aventure, le trio a amassé 5 points d'Intrigue avant d'arriver à cette étape.

L'ANTRE DE KUKULKAN

Traits : Action & Réflexion

Faiblesse : Claustrophobie, peur du noir, peur du vide

Cet antique tombeau maya, niché au fond d'une grotte naturelle à flanc de falaise, regorge de pièges. Mais il est également défendu par une momie gardienne !

La grotte naturelle a été en partie maçonnée, franchit un précipice avec une chute d'eau souterraine naturelle, et des pièges la parsèment. La chambre funéraire, de taille modeste, est gardée par un serviteur éternel de Kukulkan. Elle renferme la relique sacrée : un masque de jade.

OBJECTIFS

Principal

★ Récupérer le masque de jade

Secondaire

★ Éviter de se faire emprisonner dans le tombeau

DÉFIS ENVISAGEABLES DURANT L'EXPLORATION

6 Pénétrer dans le tombeau

L'entrée de la grotte est murée par des blocs parfaitement ajustés. Au centre de cette paroi se trouve un bas-relief du dieu Kukulkan entouré de glyphes recouverts de mousse. Ils sont difficiles à déchiffrer (Complication 4). Les actionner dans le bon ordre déclenche un mécanisme de contrepoids qui ouvre la porte.

10 Franchir le pont de Xibalba

(Infra-monde)
(Complication de 4 à 6)
Un pont de pierre étroit et glissant permet de franchir un vide abyssal, passant devant une chute d'eau souterraine.

10 Éviter les dards célestes

Un passage composé de dalles

mouvantes au sol, recouvertes de symboles. Marcher sur les mauvaises déclenche un tir de fléchettes. Déchiffrer la stèle de tuc à l'entrée permet de comprendre qu'il faut suivre le chemin de Xux Ek (la planète Vénus) afin de franchir en toute sécurité ce passage. (Complication 4, incluant les notions d'astronomie nécessaires).

2 Le sommeil éternel

Si l'on déplace le masque de jade de son emplacement, un mécanisme à pression libère une massive porte en pierre qui scelle la salle du tombeau. Peu dangereuse en soi (à moins de se trouver en-dessous), elle condamne la seule voie d'accès à cette salle.

COMPLICATIONS ÉVENTUELLES

- Des pièges supplémentaires
- Des serpents
- Un éboulement qui obstrue un passage
- Combattre le gardien sur le pont de Xibalba

AIDES POSSIBLES

- Torchères pour éclairer le tombeau
- Un mécanisme providentiellement grippé

14 DÉFI : LE GARDIEN DE KUKULKAN

Le plus grand danger de ce tombeau est son gardien, une momie de guerrier maya investie par l'énergie de Kukulkan. Elle se réveille dès lors que les héros s'approchent de la chambre funéraire. Et fera tout pour exterminer les intrus.

AIDES POSSIBLES

- Des armes d'obsidienne dans le tombeau
- La chute d'eau et le vide abyssal

LE GARDIEN DE KUKULKAN



GRAND GUERRIER MAYA
S'ÉTANT OFFERT
EN SACRIFICE POUR DEVENIR
LE GARDIEN ÉTERNEL
DE CE TOMBEAU,
CETTE MOMIE NATURELLE
(AUCUN EMBAUMEMENT)
N'À SUBI QU'UN
UNIQUE RITUEL :
SON CŒUR A ÉTÉ REMPLACÉ
PAR UNE ÉMERAUDE,
LUI CONFÉRANT
SON POUVOIR.

14 Momie gardienne, éternelle et impitoyable, armée d'une hache et d'une dague d'obsidienne, agile, rapide et effrayante

- Uniquement sensible aux armes en obsidienne
- Arracher l'émeraude logée à la place de son cœur la neutralise

L'AVENTURE *Telle que Jouée*

PREMIER DÉFI PÉNÉTRER DANS LE TOMBEAU

Resolution éclair



MENEUR

Après avoir défriché la végétation à grands coups de machette, vous vous retrouvez devant l'entrée d'une grotte.

POSE UNE CARTE FACE CACHÉE (6)

Le Meneur pose une carte de danger, ce qui implique qu'il va y avoir un défi à relever. À ce stade, la nature du danger reste inconnue des héros.

La mauvaise luminosité vous empêche de distinguer le fond.

POSE UNE SECONDE CARTE FACE VISIBLE (2)

Le Meneur vient d'ajouter une carte de complication globale, affectant tout le monde. Ce qui augmente le Niveau de Danger (la carte face cachée :6) de 2 points, soit un total de 8, et obligeant les héros à dépenser 2 points de plus.

Et la lumière fut ! - J'éclaire l'entrée avec ma lampe torche.



MENEUR

Vous voyez une maçonnerie typique des Mayas dans le fond, qui obstrue l'entrée, avec en son centre un bas-relief : Une tête de serpent entourée de glyphes.

HARRY

Je vais aller voir ça de plus près



MENEUR

Tu reconnais de suite une sculpture de Kukulcan. Les glyphes autour sont couverts de mousse et semblent passablement érodés.

POSE UNE CARTE FACE VISIBLE (4)

Le Meneur vient d'ajouter une carte de complication dédiée, affectant uniquement le déchiffrement des glyphes. Ainsi, le Niveau de Danger pour décrypter ceux-ci est de 6+2+4, soit 12 au total, avec uniquement le niveau de 6 connu des héros. (2+4 - les complications)





OK. Je m'approche et je commence à nettoyer les glyphes pour les comprendre. Et je fais attention, j'y vais précautionneusement."



HARRY MISE 6 POINTS D'AUDACE ET MET EN JEU SON ATOUT « UNIVERSITAIRE »

En plus de sa mise de 6, Harry utilise son archétype cérébral (+2) et son Atout Universitaire (+2). Cela lui fait un total de 10 pour sa mise. Il ne prend pas de risques en ne misant pas plus de la moitié de ses 12 points d'Audace.



"Attends, je t'aide à dégager tout ça" - Je lui file un coup de main pour nettoyer les glyphes.



DOLORÈS MISE 2 POINTS D'AUDACE QUI S'AJOUTENT À LA MISE D'HARRY

Dolorès utilise la possibilité d'actions combinées pour aider Harry dans sa tâche. En faisant cela, elle peut miser un maximum de 2 points sur une tâche simple afin d'augmenter les chances de réussites d'Harry. La mise d'Harry passe donc à un total de 12 points.



J'éclaire les bas-reliefs en restant en retrait, ce qui me permet de guetter les alentours au cas où



BOB MISE 2 POINTS QUI S'AJOUTENT À LA MISE D'HARRY ET 4 POINTS POUR SURVEILLER

Bob aide au même titre que Dolorès (action combinée), la mise d'Harry passe donc à un total de 14 points. Mais Bob décide aussi de faire une seconde mise afin de se prévenir de toute surprise qui pourrait surgir pendant que ses amis sont accaparés par leur tâche (mise de 4 pour surveiller).

● FIN DU TOUR DE TABLE

Tous les joueurs ont annoncé leurs actions et ont misé. Le tour de table est fini.

C'est au meneur de reprendre la main en posant ou non une nouvelle carte.

Les mises des héros sont supérieures au Niveau de Danger et des complications (14 contre 12).

Les héros ont réussi le défi en résolution éclair. Reste à leur annoncer.

Mais faisons durer un peu le suspense, car encore faut-il trouver la bonne combinaison.



MENEUR

Harry, tu parviens avec Dolorès à dégager les glyphes et à les comprendre. Certains sont mobiles. A priori, c'est un code à composer en appuyant sur les bons glyphes pour ouvrir un passage. Il te rappelle le bout de codex que tu avais déchiffré à la bibliothèque de Belize*

NE POSE AUCUNE NOUVELLE CARTE

* Belize : Nom de la capitale du Honduras Britannique dans les années 1930



OK. J'appuie sur les 3 symboles dans le même ordre qu'indiqué par le codex



MISE 2 POINTS D'AUDACE SUR L'ACTION « APPUYER »

Cette mise d'Harry n'a aucune utilité, puisque c'est plié. Mais il ne le sait pas. Pour lui, une complication ou un piège peut encore se déclencher. Harry a fait deux mises distinctes, aucune n'ayant impliqué une prise de risques : déchiffrer l'énigme, puis plus tard actionner le mécanisme.

● CONCLUSION DU DÉFI



MENEUR

Après quelques instants, un cliquetis se fait entendre. Un bloc massif de la paroi se met en mouvement. Une odeur rance assaille vos narines, mélange d'humidité et de renfermé

LE MENEUR RAMASSE TOUTES LES CARTES DE DANGER LES HÉROS RÉCUPÈRENT CHACUN LEURS MISES

SECOND DÉFI ÉVITER LES DARDS CÉLESTES

Résolution étendue



Passez en premier... tout ce que j'adore ! Pffff. Ras le bol des trucs étroits et puants !



DOLORÈS DIMINUE SA RÉSERVE D'AUDACE DE 2 POINTS EN PLAÇANT DEUX JETONS SUR SA FAIBLESSE « CLAUSTROPHOBIE »

Tant que Dolorès sera confrontée à un espace exigü, elle devra lutter contre sa claustrophobie. Cela est traduit par ces 2 points d'Audace immobilisés. Elle n'aura que 10 points d'Audace disponibles pour agir.

● 1^{ER} TOUR DE TABLE



MENEUR

Alors que vous avancez, un nouveau passage du couloir se dévoile dans le faisceau de vos lampes. Il est entièrement maçonné, et de la mousse recouvre la majeure partie du sol



POSE UNE CARTE FACE CACHÉE (2)

MENEUR

Vous distinguez néanmoins des bas-reliefs représentant des têtes de serpents sur les parois. Leurs gueules semblent toutes pourvues d'un orifice.

POSE UNE CARTE FACE CACHÉE (4)

Le sol est étrangement irrégulier, constitué de dalles en "grains de maïs" comme les murs, et il semble que chaque dalle soit gravée.

POSE UNE CARTE FACE CACHÉE (2)

Ici le Meneur a décomposé le Niveau de Danger (8) en trois cartes, posées les unes après les autres durant sa description initiale. L'ensemble de ces cartes constitue le Niveau de Danger (elles sont toutes trois posées ensemble). Cela lui permet d'augmenter la tension autour de la table : Mais qu'est-ce qui nous attend ? Le Niveau de Danger à l'air velu, ça va être chaud !

Le sol est humide et par endroits recouvert de mousse. Il est difficile de distinguer certains glyphes

ET FINALEMENT IL POSE UNE QUATRIÈME CARTE FACE VISIBLE (2)

Avec cette complication globale, le Meneur augmente le Niveau de Danger qui passe à 10, ajoutant ainsi la touche finale au sentiment « ça va être corsé, cette histoire »

Vous remarquez aussi une série de vasques torchères murales, comme précédemment dans ce couloir. Que faites-vous ?

Par ce dernier détail, il indique une aide possible d'éclairer aisément la zone.

Je regarde si j'arrive à allumer une torchère. " Harry, t'en penses quoi de ces gribouillis ? "

BOB MISE 1 POINT D'AUDACE

Bob doit miser 1 point pour effectuer cette action, car en cas de problèmes, il n'aura plus que 11 points d'Audace disponibles. Même si cette action semble triviale, elle accapare son attention.

DOLORÈS J'vous le dis, ça sent le bon vieux piège cette histoire

BOB Ouais, j'suis bien d'accord

MENEUR

La torchère s'embrase à ton premier essai Bob. Le feu se propage le long d'une rigole qui relie les diverses vasques, allumant toute une série de torchères. Vous y voyez bien mieux qu'avec juste vos lampes. Vous repérez de suite une stèle recouverte de glyphes

RETIRE UNE CARTE FACE CACHÉE (2)

Ici le Meneur fournit une aide aux héros, en abaissant le Niveau de Danger global. Celui-ci, grâce à la lumière, passe donc de 10 à 8. Il reste 2 cartes faces cachées (2 et 4) et une face visible (2) sur la table.

HARRY " Balèzes, ces Mayas ! " (sourire) J'examine la stèle, tout en faisant attention à ne pas marcher sur le sol maçonné

HARRY MISE 6 POINTS D'AUDACE POUR EXAMINER LES LIEUX, AUXQUELS IL AJOUTE SON ATOUT UNIVERSITAIRE, ET 2 POINTS D'AUDACE POUR ÉVITER DE DÉCLENCHER QUOI QUE CE SOIT PAR MÉGARDE.

Harry, avec son archétype cérébral (+2) et son Atout Universitaire (+2), cela lui fait un total de 10 pour sa mise d'examen.

MENEUR Dolorès, Bob. Vous faites quelque chose de particulier ?

DOLORÈS Ouais, j'éclaire la stèle avec ma lampe torche, si des fois ça permet de révéler un détail.

MISE 2 POINTS D'AUDACE POUR AIDER HARRY Avec cette aide, le total de la mise d'Harry est donc de 12.

BOB Oh, moi, je guette... J'l'sens pas cet endroit !

MISE 4 POINTS D'AUDACE

► RÉSOLUTION DU 1^{ER} TOUR DE TABLE

MENEUR

OK. Vous y parvenez sans trop de problèmes. Harry, tu déchiffres les glyphes dans les grandes lignes. Pour éviter la colère céleste, il faut suivre le chemin de Xux Ek. Il te semble que c'était le nom de la planète Vénus pour les Mayas.

DÉVOILE LES 2 FACES CACHÉES (4 & 2), ET RETIRE LA CARTE DE VALEUR 4 COMME À CHAQUE FIN DE TOUR DE TABLE, LES HÉROS RÉCUPÈRENT LES POINTS D'AUDACE MISÉS.

La marge de réussite est de 4 pour les héros (12 contre 8). Le Niveau de Danger baisse donc de 4, en plus d'être dévoilé. Les héros savent désormais qu'il reste 4 points à obtenir pour réussir ce défi (résolution étendue). La récompense pour la réussite de ce premier tour de table est l'indice permettant de franchir l'obstacle.

● 2^E TOUR DE TABLE

MENEUR

Alors, vous faites quoi ?

POSE UNE CARTE FACE CACHÉE AU CENTRE (4)

La complication globale que vient de poser le Meneur marque le début du nouveau tour de table, mais indique également aux héros la présence d'un danger caché.



BOB



Allez, j'my colle !

DOLORÈS



Ah oui ? Toi qui es gracile et léger comme un éléphant ? T'es sûr ?

BOB



Ah mais honneur aux dames. J'voudrais pas te griller la politesse !

DOLORÈS



Harry, comment on suit le chemin de Xe-machin-chose ?

HARRY



Ben de ce que je vois au sol, je dirais qu'il faut marcher sur les dalles marquées des glyphes qui composent le nom de Xux Ek.

BOB



Allez princesse ! Tu devrais y arriver, non ?

DOLORÈS



Gnagnagna. Harry, tu me guides ?

HARRY



Pas de soucis.

+2

POSE SA CARTE D'ATOUT «UNIVERSITAIRE» DEVANT DOLORÈS

Harry, qui ne participe pas directement à l'action, offre son aide à Dolorès grâce à ses conseils, au travers de son Atout, comme indiqué dans la règle des actions combinées.



MENEUR

Puisque c'est toi qui t'y colles...

GLISSE LA CARTE COMPLICATION FACE CACHÉE DEVANT DOLORÈS (TOTAL : 8)



MISE 4 POINTS D'AUDACE ET SA CARTE D'ATOUT CASSE-COU

Dolorès dispose d'un bonus de 1 grâce à son archétype Malin, de 2 points avec son Atout Casse-cou, de 2 autres points grâce à l'Atout d'Harry (même s'il n'est pas directement impliqué dans l'action). Cela lui fait donc un bonus de 5 auquel elle ajoute ses 4 points d'Audace, pour un total de 9. (Elle ne prend pas de risques en ne misant pas plus de la moitié de ses points - pour rappel, sa claustrophobie ne lui laisse que 10 points d'Audace disponibles)

MENEUR

Après un petit blanc pour ménager le suspense... " Rien ne se passe "

● 3^E TOUR DE TABLE

Ici, comme Dolorès est la seule à agir concrètement, les tours de table entre le Meneur et Dolorès s'enchaînent rapidement les uns après les autres, un peu façon ping-pong Harry et Bob n'ont aucune influence sur l'action, ou fort peu.

DOLORÈS



Je continue à avancer prudemment. Je prends le temps de repérer la prochaine dalle, et pose mon pied

MENEUR

Tu poses le pied, et lorsque tu prends appui, tu sens que la mousse qui recouvre le sol te fait glisser et menace de te déséquilibrer

AJOUTE UNE CARTE COMPLICATION FACE VISIBLE DEVANT DOLORÈS (4) (TOTAL : 12)



MISE 5 POINTS D'AUDACE

DOLORÈS



Je joue les équilibristes pour me rattraper !

Dolorès bénéficie ici toujours des bonus, mais effectue une nouvelle action : retrouver son équilibre. Cela lui fait un score de total de 10 pour se rétablir. Ce qui est insuffisant !



MENEUR

Tu as beau être douée, tu te sens partir...

DEVOILE LES CARTES FACE CACHÉES (TOTAL : 12)



SE SAISIT D'UN POINT D'INTRIGUE

DOLORÈS: Harry, Bob ? Je le claque ce point ?

En utilisant ce point d'Intrigue pour créer un souvenir utile à la volée, Dolorès bénéficie d'un bonus de 2 qu'elle ajoute à son score. Elle s'en sort de justesse. Mais elle est encore au milieu du passage. Dolorès aurait aussi pu choisir de recourir à la Baraka avec un pile ou face, mais préfère ici maintenir le statut quo de la situation, ne se sentant pas trop en veine à ce moment là.



HARRY & BOB

Oui !

DOLORÈS: Hey, j't'ai déjà dit que j'avais fait de la danse classique dans ma jeunesse ?

12 \times 12

ÉGALITÉ ! STATU QUO OU BARAKA ?

► RÉSOLUTION DU 2^e & 3^e TOUR DE TABLE

MENEUR

Belle pirouette ! Tu es en équilibre précaire au milieu du passage, mais tu n'as rien déclenché ! De justesse !

IL RETIRE LA CARTE DE COMPLICATION (4) «PIED QUI GLISSE». RESTE LES DEUX CARTES DE 2 ET UNE DE 4, SOIT UN TOTAL DE 8. DOLORÈS RÉCUPÈRE SES POINTS MISÉS POUR ÉVITER LA GLISSADE.



BOB: Beau pas chassé, dis donc !



● 4^e TOUR DE TABLE

DOLORÈS

Oh ça m'gonfle ! Je me lance à fond pour sortir de ce couloir de la mort en baissant la tête et en croisant les doigts ! Et oui, je pioche une carte de Fortune !

MISE SES 10 POINTS D'AUDACE



Dolorès, avec son Archétype, son Atout et son souvenir de danse bénéficie d'un bonus de 5. Comme elle fonce sans réfléchir, l'Atout d'Harry, n'est plus applicable. Avec sa mise de 10, non seulement elle prend des risques, mais l'action impulsive lui fait également perdre le bénéfice des conseils de Harry.

MENEUR

OK !

PIOCHE UNE CARTE DE MAUVAISE FORTUNE « RENFORT »

DOLORÈS

Et merde ! Bon... ben j'me prends les pieds dans une racine que j'avais pas vue et me vautre en beauté

Dolorès a tiré la carte de mauvaise Fortune « Renfort ». Elle échoue automatiquement, peu importe les mises, et doit interpréter celle-ci en l'incluant dans le narratif. Comme le danger est inerte, elle ajoute la racine, un « renfort » qui la fait trébucher.

► RÉSOLUTION DU 4^e TOUR DE TABLE

MENEUR

Et au passage, tu viens de déclencher le piège. Des fléchettes sont propulsées hors des orifices muraux juste à ton niveau. Mais comme tu as trébuché, celles-ci passent juste au-dessus de toi ! Il te reste encore les derniers mètres à franchir.

La mise de Dolorès aurait dû lui permettre un succès confortable, mais le sort en a décidé autrement. Néanmoins, l'effort fourni étant largement supérieur au Niveau de Danger, le Meneur estime qu'elle ne subit aucun dégât. Simplement, l'action n'atteint pas l'objectif souhaité.

BOB

Dolorès ! ça va ?

DOLORÈS

Ouais... à part mon égo...

● 5^e TOUR DE TABLE

MENEUR

Tu es à deux pas de la sortie. Le sol luit d'humidité.

POSE UNE CARTE DE COMPLICATION FACE CACHÉE DEVANT DOLORÈS (2)



BOB

Attends, je te rejoins ! - Je pose les pieds uniquement sur les dalles que je sais sûres.

MISE 2 POINTS DANS L'ACTION « J'AGIS EN PREMIER ET T'AS PAS LE CHOIX » POUR GRILLER LA POLITESSE À DOLORÈS. MISE 4 POINTS D'AUDACE, SON ATOUT BAROUDEUR ET SA RESSOURCE « GANTS »

Le score de Bob est de 5 (Archétype + Atout + Ressource) et ses 4 points d'Audace, soit un total de 9. Il parvient sans encombres jusqu'à Dolorès, n'ayant qu'un Niveau de Danger de 8 à surmonter. Les 2 points d'action misés pour agir en premier lui permettent d'arriver auprès d'elle avant qu'elle n'ait pu agir.



DOLORÈS
J'ai pas besoin d'un imbécile pour m'en sortir !



HARRY
Et allez, c'est reparti pour un crêpage de chignons pour savoir qui en a le plus dans le froc !



BOB
Tiens, prends ma main, ce sera plus simple quand même. Mets ta fierté de côté pour une fois ! J'ai pas envie d'avoir une passoire comme coéquipière.

La mise de 2 points pour aider Dolorès à se relever se gère ici comme une action combinée.

MISE 2 POINTS D'AUDACE



DOLORÈS
Oh, mon sauveur ! Que ferais-je sans toi... Allez, fais jouer tes muscles, grand dadais ! - J'attrape sa main et me relève en m'appuyant dessus.

MISE 4 POINTS D'AUDACE

Le niveau de Dolorès pour se relever sans risquer de déclencher un nouveau piège est donc de 11 avec l'aide de Bob (1 de son Archétype, 2 de son Atout, 2 de son « Souvenir » de danseuse, 2 de l'aide de Bob et 4 de mise)



MENEUR
Aucun problème ! Vous voilà prêts à franchir les derniers mètres

HARRY
Hey, les tourtereaux du dimanche. Devant vous, à droite, la dalle, là, au centre de la lumière de ma torche. C'est par là que ça se passe !



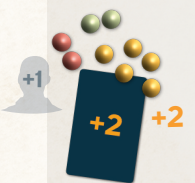
HARRY MISE 2 POINTS POUR AIDER DOLORÈS ET HARRY



DOLORÈS
Bob, je prends appui sur toi, je m'élanche là où Harry l'indique, je fais un pas chassé, et hop, je me retrouve de l'autre côté !

MISE 5 POINTS D'AUDACE

Le score de Dolorès pour effectuer cette tâche est de 14, car on y ajoute l'aide de Harry qui éclaire la zone importante



MENEUR
Tu sors sans aucun problème de ce passage, les pieds bien ancrés sur le sol ferme. A toi Bob, que fais-tu ?

DÉVOILE LA CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE DE DOLORÈS (2), ET LA RANGE. ET EN POSE UNE NOUVELLE, FACE CACHÉE, DEVANT BOB (2).



BOB
Bah je suis les pas de la princesse, mais j'me méfie quand même... J'y vais pas comme un gros bourrin.

MISE LES 4 POINTS D'AUDACE QUI LUI RESTENT

Le score de Bob est de 5 (Archétype + Atout + Ressource), auquel on ajoute l'aide de Harry qui éclaire toujours la cible, et les 6 points d'Audace. Soit un total de 11.



MENEUR
Heureusement que t'y as été prudemment ! T'as bien failli déraiper ! Tu te retrouves en terrain sûr avec Dolorès. Et toi Harry, tu fais quoi ?

HARRY
Ah ben je vais tranquillement et prudemment suivre la trace des deux casse-cou, histoire de passer façon promenade de santé !

MISE 6 POINTS D'AUDACE ET SON ATOUT QU'È-FINE

Le score d'Harry est de 8 (2 de bonus en Action de son Atout lui émettant et 6 points d'Audace), face à un Niveau de Danger affiché de 8. Il justifie l'utilisation de son Atout en écoutant le moindre petit son des pierres, pour éviter le moindre « clic »



► RÉSOLUTION DU 5^E TOUR DE TABLE



MENEUR
Tu parviens sans aucun problème à rejoindre Dolorès et Bob.

RANGE LES CARTES DE DANGER ET LES HÉROS RÉCUPÈRENT LEURS MISES

Comme Harry prend son temps et avance prudemment, le Meneur le laisse passer sans encombres, bien qu'il y ait égalité de score

Note : Lors du retour, si les héros repassent par ici, le Niveau de Danger de ce passage sera toujours de 6, voire 8 avec le sol glissant. Toutes les fléchettes n'ont pas été déclenchées !

ELLIPSE LE PONT DE XIBALBA



MENEUR
À la sortie de ce piège, vous vous retrouvez devant une grande cavité avec une chute d'eau majestueuse. Un pont naturel enjambe ce vide. Il est glissant et vous ne pouvez le franchir qu'en file indienne, un à la fois, tellement il est étroit. Il ne pose pas de problèmes particuliers à franchir.

Le Meneur a décidé de faire passer le pont de Xibalba aux héros après le passage des Dards célestes sans en faire un défi à part entière. Il souhaite se le garder sous le coude comme complication spectaculaire lors de l'affrontement avec la momie gardienne.

TROISIÈME DÉFI LE GARDIEN DE KUKULKAN

Résolution étendue

Le Niveau de Danger indiqué dans l'aventure est de 14. Le Meneur décide de consacrer 8 points en Difficulté intrinsèque à la momie, et 6 points en complications diverses qui peuvent varier. Ainsi, si les héros parviennent à réduire cette difficulté de 8 à 0, la Momie sera vaincue.

1^{ER} TOUR DE TABLE

MENEUR

Après avoir franchi un passage légèrement incliné, vous distinguez une chambre au bout de la galerie. Un silence de plomb, uniquement perturbé par le bruit de gouttes d'eau, règne dans ce passage.

POSE 1 CARTE DE DANGER FACE CACHÉE (2)

Au delà de l'entrée de la chambre, vous apercevez une forme humanoïde, assise. Une brève lueur verte scintille à la hauteur de son torse. Peut-être le reflet d'une de vos lampes torches ?

POSE 1 CARTE DE DANGER FACE CACHÉE (2)

Un crissement se fait entendre, comme de la pierre qui racle de la pierre. Suivi d'un léger craquement.

POSE 1 CARTE DE DANGER FACE CACHÉE (4)

La pièce, plongée dans l'obscurité, semble assez encombrée.

POSE 1 CARTE DE DANGER FACE VISIBLE (4)

Le Meneur a décrit la situation en ponctuant les éléments par la pose de cartes afin d'accentuer la tension. Les trois premières sont posées faces cachées, et représentent la difficulté (8), quant à la dernière, posée face visible et à part, elle matérialise la complication globale, facilement identifiable par les héros (4). Pour un Niveau de Danger global de 12.



BOB



Je dégaine mon colt.

DOLORÈS



Et moi mon Webley.

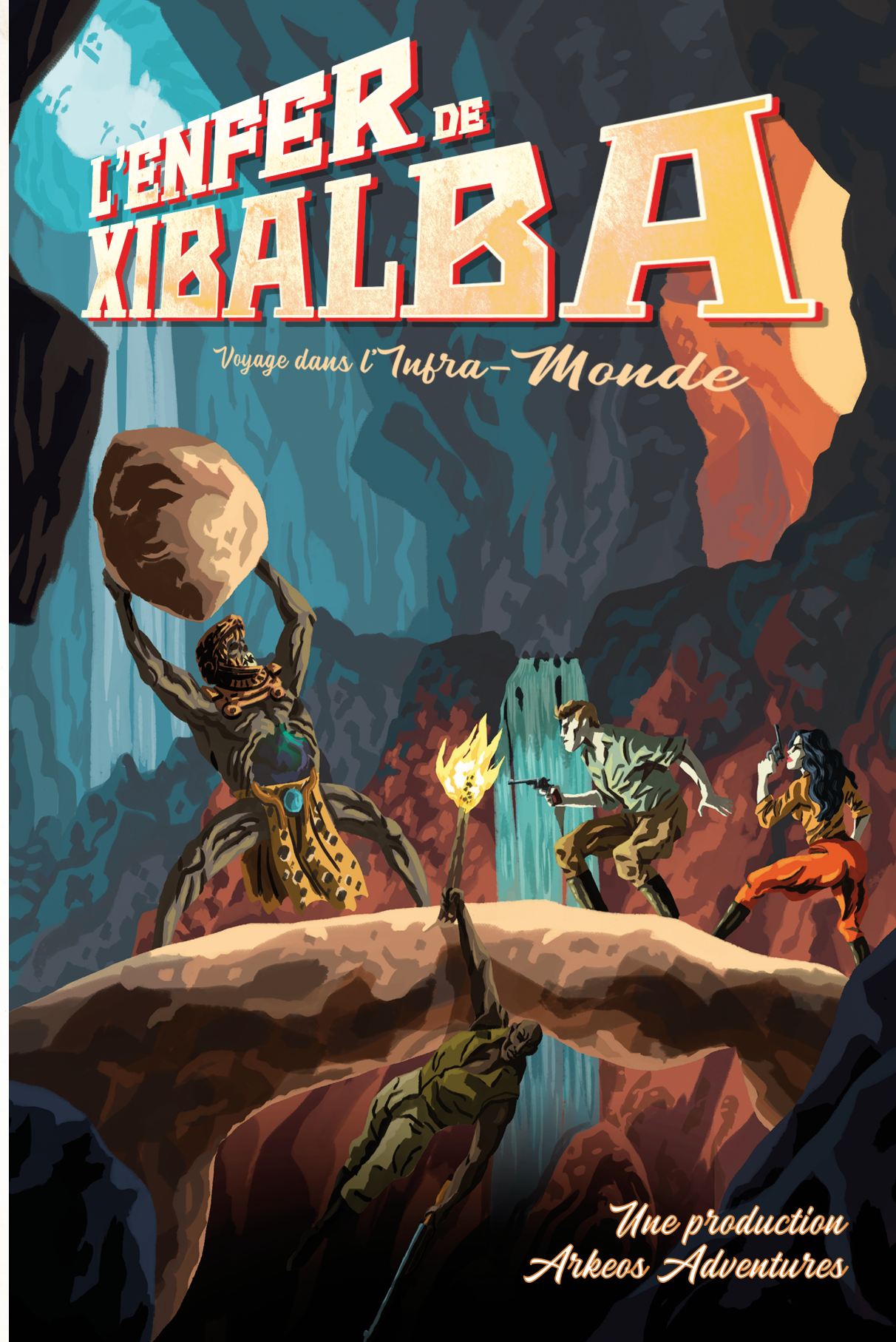
HARRY



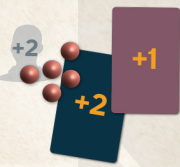
Hey, c'est juste une momie gardienne pour effrayer les intrus. C'est classique dans ce genre de tombeau.

L'ENFER DE XIBALBA

Voyage dans l'Infra-Monde



Une production
Arkeos Adventures



ça, c'est ce qui est écrit dans tes bouquins, Harry... Bon, allez, j'avance, histoire de voir ce qu'il en est.



MISE 2 & 5 POINTS D'AUDACE

Bob a divisé sa mise en deux actions distinctes : prêt à en découdre pour la première mise. Cela lui fait un score de 10 (5 points d'Audace, son Atout Baroudeur (2), son bonus dû à ses gants (1) et son Archétype Balèze (2)). La mise de 2 points pour éclairer atténue quant à elle le Niveau de Danger.



Avec ses Atouts, Dolorès a un score de 8 (Archétype 1, Atout 2 et Audace 5)



J'te couvre

MISE 5 POINTS D'AUDACE



Mais puisque j'vous dis que c'est qu'une vieille momie desséchée ! - Je les laisse passer devant...

RÉSOLUTION DU 1^{ER} TOUR DE TABLE

MENEUR

Bob et Dolorès, vous approchez de la chambre, sur vos gardes. Bob, toi qui es devant, tu vois que c'est bien une momie, en position assise, qui est au milieu de la pièce. Il semble que le reflet vert vienne du torse de la momie. Tu notes aussi qu'il y a des jarres alignées contre les murs, ainsi que des armes en obsidienne. Dans une niche murale derrière la momie, tu entraperçois le masque de jade de Kukulkan. Rien ne bouge.

NE CHANGE PAS LE NIVEAU DE DANGER

La résolution du 1^{er} tour de table apporte uniquement des indices sur le contenu de la pièce aux héros, et on enchaîne très naturellement sur le 2^e tour de table.

À partir d'ici on passe dans une phase d'action intense, les tours de table vont être beaucoup plus courts et s'enchaîner les uns derrière les autres dans une continuité plus marquée.

2^E TOUR DE TABLE

MENEUR

Que faites-vous ?



J'entre dans la pièce. Mais je fais gaffe où je mets les pieds.

MISE 4 POINTS D'AUDACE

Bob vient de refaire une mise sur une nouvelle action : faire attention, pour un score de 9, en plus de son action à 10



Je reste derrière Bob, à distance, et continue à le couvrir.

NE CHANGE AUCUNE DE SES MISES



J'attends.



MENEUR

Alors que tu poses le pied à l'intérieur de la pièce, une forte lueur verte émane du torse de la momie. Et subitement, celle-ci se lève d'un bond pour te balancer un grand coup de hache d'obsidienne en pleine poire !

Personne n'a ajouté ou modifié ses mises. Ce tour de table est purement narratif, les mises étant déjà définies. Celles-ci serviront à la résolution de ce tour de table.



J'ouvre le feu !



Moi aussi !



Et merde !

RÉSOLUTION DU 2^E TOUR DE TABLE



MENEUR

Dans le concert assourdissant de vos coups de feu, la momie bondit sur toi, Bob. Vos tirs font mouche, mais traversent la créature sans lui faire quoi que ce soit. La douleur du coup te fait vaciller et lâcher ta lampe torche qui tombe au sol, sans s'éteindre néanmoins. Tu encaisses deux points de dégâts sous le choc.

DÉVOILE LES TROIS CARTES DE DANGER FACES CACHÉES ET DIMINUE DE 2 LA COMPLICATION DUE À LA LUMIÈRE, SUR LAQUELLE BOB AVAIT MISÉ DES POINTS. (TOTAL 10)



Bob a un score de 10 et Dolorès un score de 8. Avec en face un danger de 12. De fait, ils échouent. Vu que la momie ne peut être atteinte que par des armes en obsidienne, le Meneur indique qu'ils touchent celle-ci, mais que leurs tirs n'ont aucun effet. Chaque Héros récupère l'ensemble de ses points d'Audace, sauf Bob, qui en met deux de côté. Il n'a désormais plus que 10 points à disposition pour agir durant la suite de l'affrontement. Comme Dolorès, qui a toujours ses 2 points immobilisés par sa faiblesse. Seul Harry dispose de ses 12 points.



Saloperie de Momie !

3^E TOUR DE TABLE

MENEUR

Avec une grande agilité, la momie continue sur sa trajectoire vers toi Dolorès, en te balançant un coup de hache.

ENLÈVE LA CARTE DE COMPLICATION DE 2 (L'ENCOMBREMENT DE LA SALLE).
POSE UNE CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE (4), FACE CACHÉE,
DEVANT DOLORÈS

Le combat a lieu en dehors de la salle encombrée. Le Meneur a donc supprimé la complication d'encombrement, et enchaîne ici les attaques de la momie. Chaque coup est une complication dédiée. Ainsi Dolorès devra affronter un Danger de 12 !



*Je me jette sur le côté pour éviter l'attaque de cette saloperie !
Et je tire une carte de Fortune.*

MISE SES 10 POINTS D'AUDACE POUR ESQUIVER

Dolorès sait qu'elle va devoir affronter un Danger de 8 affiché pour éviter l'attaque. Elle estime que la carte face cachée est de 4, soit un total de 12. Avec ses Atouts, elle dispose d'un bonus de 3 et devrait donc miser 9 points. Elle ne dispose que de 10 points, qu'elle décide donc de miser, en prenant des risques, obtenant un score total de 13.

DOLORÈS TIRE UNE CARTE DE FORTUNE :
NEUTRE – AUCUN EFFET PARTICULIER

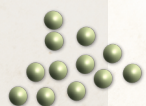
Il est soit possible de résoudre l'action avec Dolorès de suite, soit de résoudre la situation de manière globale à la fin du tour. Vue la situation, et l'emplacement des héros, il est plus simple et plus logique de résoudre chaque complication dédiée l'une après l'autre. Cela renforce le rythme plus soutenu du combat.

MENEUR

Tu évites le coup de hache avec aisance. Du coin de l'œil, tu notes les pulsations lumineuses de l'émeraude de la momie.

ENLÈVE LA CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE DEVANT DOLORÈS
ET POSE UNE CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE (4), FACE CACHÉE,
DEVANT HARRY

La momie continue sa course sur toi Harry, pour te percuter, façon béliet.



Tires-toi Harry !

J'décanille vite fait ! Et oui, je tire une carte de Fortune.

MISE SES 12 POINTS D'AUDACE

Harry n'est pas le mieux placé pour jouer des muscles. Il n'a qu'un possible bonus de 2 grâce à son ouïe fine dans les situations d'action, mais dans la situation présente, cela ne lui servira pas à grand-chose ! Il prend donc un maximum de risques pour éviter le pire.

HARRY TIRE UNE CARTE DE FORTUNE : BONNE FORTUNE
– CHANCE INSOLENTE : + 4 À LA PROCHAINE ACTION DES ALLIÉS PRÉSENTS.

Harry a beaucoup de chance sur ce coup-là. Non seulement la carte de Fortune lui octroie une réussite automatique, mais Bob et Dolorès pourront bénéficier d'un bonus de 4 points à leur prochaine action ! Voyons comment Harry intègre ce coup de chance dans le déroulé.

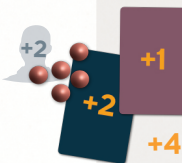
HARRY

Yeah ! En me jetant sur le côté au dernier moment, la momie se mange le mur. Ce qui laisse le temps à Bob et Dolorès d'ajuster leurs actions, pendant que je me mets à distance !

MENEUR

[un peu dépité] Très bien. La momie semble un peu désorientée. Et toi Bob ?

ENLÈVE LA CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE DEVANT HARRY



Puisque le flingue ça la chatouille même pas, en me relevant, j'attrape une lance d'obsidienne et l'envoie plein cadre à cette saloperie !

MISE SES 5 POINTS D'AUDACE
(+ 4 DE BONUS « OFFERTS » PAR HARRY)

Bob n'a pas pris de risques, et garde 5 points en cas de réaction ou d'échec afin de pouvoir agir, étant le seul à encore pouvoir le faire autour de la table. Cela lui permet d'avoir un score de 14.

► RÉSOLUTION DU 3^E TOUR DE TABLE

Les actions de Dolorès et d'Harry ayant déjà été résolues, il ne reste que celle de Bob pour finir ce tour de table.

MENEUR

La luminosité n'est pas très bonne, ce qui t'empêche de viser avec précision la momie qui se trouve loin. Ta lance la percute en plein, et un cri strident sort de sa gorge desséchée.

POSE UNE NOUVELLE CARTE DE COMPLICATION FACE VISIBLE DÉDIÉE (4)

Ici le Meneur ajoute une complication circonstancielle. Bob lance une arme avec une mauvaise visibilité et la distance. En se basant sur la table de conditions, il augmente le Niveau de Danger en fonction de celles-ci. Bob réussit, mais avec une marge plus faible.

LE MENEUR ENLÈVE UNE CARTE DE DANGER DE VALEUR 2,
SOIT L'ÉQUIVALENT DE LA MARGE DE RÉUSSITE OBTENUE PAR BOB.
LE NOUVEAU NIVEAU DE DANGER, HORS COMPLICATIONS, EST DÉSORMAIS DE 6.

4^e TOUR DE TABLE

MENEUR

La momie se saisit de la lance plantée dans son corps et la retire. Les pulsations de l'émeraude se font plus fortes quand son regard vide se pose sur toi Dolorès. Tu es la plus proche...

POSE UNE CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE, FACE CACHÉE, DEVANT DOLORÈS (4)

Je choppe une arme en obsidienne et la lance à Dolorès.

MISE 2 POINTS D'AUDACE

Je rattrape l'arme et d'un swing magistral frappe cette chose en pleine face.

MISE 5 POINTS D'AUDACE

Dolorès, avec sa base de 3 points et le bonus de 4 accordé par la carte Fortune de Harry, dispose de 7 points. Ce qui lui fait un score de 12. Ne voulant pas prendre de risques, et souhaitant garder de quoi répliquer au cas où, elle tente sa chance sans forcer.

Vise l'émeraude !

DÉVOILE LA CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE DEVANT DOLORÈS (TOTAL DE 10)

Tu la touches en pleine face. Son hurlement te déchire les tympans. Elle est furieuse. Très furieuse, même !

RETIRE UNE CARTE DE DANGER DE VALEUR 2 (NOUVEAU NIVEAU : 4)
POSE UNE CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE, FACE CACHÉE, DEVANT DOLORÈS (6)

Merde ! Je plonge sur le côté pour esquiver son attaque !

MISE SES 5 POINTS D'AUDACE RESTANTS

MENEUR

La hache d'obsidienne te percute au bras. Tu encaisses donc 2 points de dégâts.

DÉVOILE LA CARTE DE COMPLICATION DÉDIÉE DEVANT DOLORÈS (TOTAL 10). DOLORÈS À UN NIVEAU DE 8. ELLE SUBIT DONC UNE BLESSURE

Un seul ! Ma veste en cuir absorbe une partie du choc !

BOB

Je fonce sur elle, une hache d'obsidienne à la main, pour tenter d'arrêter son attaque en pleine course !". Et je tire une carte de Fortune

MISE LES 8 POINTS D'AUDACE QUI LUI RESTENT

BOB TIRE UNE CARTE DE FORTUNE : MAUVAISE FORTUNE - CASSE

Et merde !

Le manche de l'arme se brise en deux au moment où je frappe...

MENEUR

Et toi Harry ?

HARRY

On claque des Points d'intrigue, les gars ?

Oui !

HARRY

Charger à la lance, ça va me rappeler l'Afrique. Quand on chassait le phacochère avec les Bandials ! Je ramasse la lance que Bob avait lancé et charge cette saloperie !

MISE SES 6 POINTS D'AUDACE ET CLAQUE 1 POINT D'INTRIGUE

Harry a un score total de 10 (6 + 2 en Action de son Atout ouïe fine et + 2 grâce au souvenir fraîchement créé)

MENEUR

Ta lance transperce la momie et fait sauter l'émeraude de sa poitrine. Celle-ci tombe au sol, inerte

ENLÈVE LA DERNIÈRE CARTE DE DANGER (4)

HARRY

J'avais bien dit que c'était qu'une momie !

► RÉSOLUTION DU 4^e TOUR DE TABLE

Bob a perdu 2 points d'Audace, et Dolorès 1. Il va falloir se soigner. Ce ne sont que des égratignures. Un simple bout de tissu en guise de bandage et c'est reparti ! Comme il n'y a eu aucune perte significative, ces simples actes narrés par les héros, sans aucune mise, suffisent. Bob récupère la moitié des points d'Audace perdus et Dolorès, qui devrait en regagner un demi seulement, regagne son point perdu. On avantage toujours les héros ! Bob, pour le prochain Défi, n'aura donc que 11 points d'Audace disponibles.

EPILOGUE

Cet exemple de déroulement n'est qu'une version possible, **écrite pour contenir les situations les plus courantes**. Avec un déroulé le plus proche possible de ce qui se passe réellement autour d'une table, et non une version idéalisée.

D'autres issues auraient été possibles, dont celle souhaitée par le Meneur : la bataille sur le pont de Xibalba. Est-ce grave ? Non. Les héros n'ont pas eu l'impression d'un parcours de santé. Alors qu'au final, ils ont perdu peu de points d'Audace. Mais le simple fait de devoir prendre des risques contribue à ce sentiment.

Pourquoi n'ont-ils pas dépensé tous leurs points d'Intrigue, ou fait appel à la Baraka ? Ou même pris plus de risques ? Ils ne savent pas de quoi va être faite la suite. Dolorès, pour le simple passage d'un piège, a préféré ne pas tenter le diable et s'assurer qu'elle serait encore en forme pour la suite de l'aventure, d'où son choix de ne pas faire appel à la Baraka. Sans doute l'aurait-elle fait dans une situation cruciale. Le résultat étant trop binaire, cela a une grande influence sur la suite de l'aventure, avec potentiellement un héros sur le carreau.

Les points d'Intrigue sont précieux et leur dépense doit être la plus judicieuse possible. Surtout lorsque vous ne savez pas ce qui vous attend. La momie gardienne n'est pas le dernier danger que les héros vont devoir affronter. Ils préfèrent donc se garder de quoi faire la différence pour le grand final.

Embarquez pour l'Aventure



LE JEU DE RÔLE FURIEUSEMENT PULP

PARTICIPEZ À LA CAMPAGNE SUR GAMEONTABLETOP.COM