

Mice *and* Mystics

Version française



Tomé 2

Le Cœur de Glormy

Introduction

Voici un livre de conte pour Mice & Mystics. Dans ces pages, vous apprendrez comment mettre en place chaque chapitre ainsi que les règles particulières à observer pour chacun de ces chapitres, incluant les conditions de victoire et de défaite.

Chaque chapitre d'un livre de conte a été conçu pour être joué en une seule session de jeu de Mice & Mystics. Les joueurs peuvent ainsi jouer tous les chapitres d'un livre, un après l'autre, sur une succession de sessions de jeu. C'est ce que l'on appelle jouer en mode campagne.

Le Cœur de Glorm débute avec un prologue. Si vous jouez à Mice & Mystics en mode campagne, nous vous conseillons fortement qu'un des joueurs lise à voix haute ce prologue aux autres joueurs avant de commencer le premier chapitre.

Les joueurs qui s'aventurent dans *Le Cœur de Glorm* en mode campagne peuvent continuer avec d'autres livres de conte de Mice & Mystics afin de faire une campagne prolongée. Les souris dans une campagne prolongée conservent leurs compétences et objets acquis au cours des campagnes précédentes en utilisant les mêmes règles qu'entre les chapitres. Toutefois, il n'est pas permis de conserver un objet légendaire d'un autre livre de conte, à moins d'indications contraires.

Règles concernant les tuiles Salle

Chaque chapitre développe ses particularités. Ceci permet à chacun d'eux d'offrir un thème fort et présent. Ce livre de conte présente divers types de particularités qui seront rencontrées de temps à autre. Ces différentes modifications aux règles sont :

 **Fouille spéciale** : Certaines tuiles ou cases permettent aux joueurs d'obtenir un objet précis du paquet *Fouille*. Après avoir fait une fouille spéciale, mélangez le paquet *Fouille*. Dès qu'une fouille spéciale a été accomplie avec succès, cette fouille spéciale ne peut être effectuée à nouveau pour cette session de jeu.

 **Attaque-surprise spéciale** : Une attaque-surprise spéciale remplace toujours celle indiquée sur la carte *Rencontre* actuelle.

 **Mise en place particulière** : Lorsque vous explorez (et entrez dans) une tuile *Salle* ayant une mise en place particulière, suivez les instructions au lieu de piocher une carte *Rencontre*.

 **Règle particulière** : Certaines tuiles ont des règles particulières à suivre.

 **Moment narratif** : Les moments narratifs ont lieu lorsque différents événements se produisent, en explorant une tuile particulière par exemple. Chaque moment narratif comprend une section de texte à lire aux autres joueurs. Certains moments narratifs octroient même des récompenses aux joueurs lorsqu'ils sont activés.

 **Quête facultative** : Les joueurs auront parfois l'opportunité de compléter une quête qui n'est pas essentielle à la réussite du chapitre. Ces quêtes facultatives offrent habituellement des récompenses après avoir été complétées.

Règles spéciales de la campagne

Bombarde mécanique

Les souris font face à une nouvelle arme terrifiante : la bombarde mécanique. Celle-ci est représentée par le jeton *Bombarde mécanique* et placée sur le plateau en suivant les règles spéciales propres à la tuile *Salle* sur laquelle elle sera affrontée.



Attaquer avec la bombarde mécanique

Un ennemi qui commence son tour sur la bombarde mécanique ne se déplace pas. Lorsqu'il attaque, il doit utiliser la bombarde mécanique et est considéré comme un ennemi attaquant à distance pour cette attaque. La bombarde mécanique ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche ; ainsi, tout ennemi supplémentaire qui commence son tour sur la bombarde mécanique se déplace et attaque normalement. Ni les cafards ni les grands ennemis ne peuvent utiliser cette arme. La bombarde mécanique ne peut pas non plus être activée si une ou plusieurs souris se trouvent sur la case qu'elle occupe. En attaquant avec la bombarde, un ennemi lance 3 dés et touche sur des arcs, comme pour toute attaque à distance.

Viser avec la bombarde mécanique

Un ennemi attaquant avec la bombarde mécanique vise la case avec le plus grand nombre de souris. Toutes les souris sur la case sont touchées par l'attaque et doivent se défendre contre les touches occasionnées. Si plus d'une case peut être visée ou si aucune souris ne partage sa case avec une autre, la bombarde vise la case avec la souris placée le plus haut sur la piste d'initiative.

Les obus de la bombarde mécanique

Chaque fois que vous affrontez une bombarde mécanique, les règles spéciales du chapitre indiquent quel type d'obus est utilisé.

- **Bombes fumigènes** : Une souris touchée par une bombe fumigène devient étourdie. Placez un marqueur *Étourdie* sur cette souris.
- **Boulets enchainés** : Une souris touchée par des boulets enchainés devient empêtrée. Placez un marqueur *Empêtrée* sur cette souris.
- **Bombes incendiaires** : Une souris touchée par une bombe incendiaire souffre d'une brûlure. Placez un marqueur *Brûlure* sur cette souris.

Nouvel effet négatif

Brûlure



Le Cœur de Glorm ajoute un nouvel effet négatif appelé *Brûlure*. Lorsqu'une souris souffre d'une brûlure, on place un marqueur *Brûlure* sur la carte de la souris concernée. Une souris exposée à une brûlure risque d'être blessée, à moins

qu'elle ne parvienne à éteindre les flammes en finissant son tour de jeu dans l'eau, ou en réussissant une action *Récupérer*. Lancez un dé ainsi qu'un dé supplémentaire pour chaque souris amie sur la même case. Si vous obtenez au moins 1 ✨, la souris parvient à éteindre les flammes et retire le marqueur *Brûlure*. Si vous n'obtenez pas de ✨, la souris conserve le marqueur *Brûlure* et reçoit une blessure à la fin de son tour.

Rappel : L'empathie de Tilda s'applique aussi lorsqu'une souris reçoit une brûlure.

Nouvelle carte Héros-souris

Le Cœur de Glorm ajoute une nouvelle souris nommée Néré. Les joueurs peuvent choisir cette nouvelle souris même lorsqu'ils jouent à des chapitres d'un autre livre de conte de Mice & Mystics.

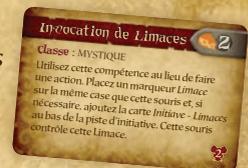


Nouvelles cartes Fouille et Compétence

Le Cœur de Glorm ajoute quelques nouvelles cartes *Fouille*. Vous pouvez les mélanger dans le paquet *Fouille* avant de jouer un chapitre ou au cours d'une campagne. Cette extension ajoute aussi de nouvelles compétences pour vos Héros-souris. Ajoutez ces cartes à l'ensemble des compétences disponibles.

Note : Les cartes qui suivent requièrent quelques précisions :

Invocation de Limaces : La carte *Compétence - Invocation de Limaces* ne peut être choisie qu'après le chapitre 2.



Potion de charme : Ne placez pas la carte *Fouille - Potion de charme* dans le paquet *Fouille*. Les joueurs n'en gagneront l'usage que par le biais des conditions exposées dans ce livre de conte.



Flèche de la Vérité : Ne placez pas la carte *Fouille - Flèche de la Vérité* dans le paquet *Fouille*. Les joueurs n'en gagneront l'usage que par le biais des conditions exposées dans ce livre de conte.



Rongeur colporteur : Les souris auront l'occasion de rencontrer le rongeur colporteur. Ne placez pas la carte *Rongeur colporteur* dans le paquet *Fouille* tant que les souris n'ont pas obtenu l'exploit narratif *Rongeur colporteur*.



Nouveaux ennemis

Le *Cœur de Glorm* ajoute de nouvelles versions des ennemis communs, mais ces derniers ont été pervertis et corrompus par une exposition trop longue aux énergies magiques. Lorsque vous ferez votre paquet d'ennemis au cours d'un chapitre du *Cœur de Glorm*, utilisez les nouvelles cartes *Rencontre* avec les versions infectées par Glorm des ennemis habituels. À moins que ce ne soit clairement précisé dans le livre de conte du *Cœur de Glorm*, nous vous recommandons d'utiliser uniquement les cartes *Rencontre* de ce tome. Par contre, permettez-vous de mélanger les cartes *Rencontre* des différentes boîtes lorsque vous créez vos propres aventures.

Scolopendre enragée

Dans le *Cœur de Glorm*, vous trouverez un ennemi de grande taille : la Scolopendre enragée. Ces créatures sont de dangereux millepattes pervertis par les énergies magiques. La Scolopendre enragée a 2 cartes d'initiative, tout comme un boss, mais n'est pas considérée comme un boss.



Explosion d'éclats

Certaines cartes *Rencontre* stipulent « Explosion d'éclats » en haut de la carte. Si une telle carte *Rencontre* est en jeu, lorsqu'un Rat sans-âme lance les dés pour être réanimé, si ce rat ne parvient pas à se relever, il explosera en un millier d'éclats de cristal mortels. Avant de le retirer, lancez

2 dés d'attaque en mêlée. Chaque figurine sur la même case que le Rat sans-âme qui explose, ou sur les cases adjacentes, devra se défendre normalement contre cette attaque. Retirez ensuite le Rat sans-âme

Les déguisements dans le Cœur de Glorm

Dans le *Cœur de Glorm*, l'objet de groupe *Déguisements* ne fonctionnera que sur les Rats sans-âme. Les Rats des ombres profitent de leur sens de l'odorat particulièrement développé pour trouver les souris et ne laissent pas bernier par ces attrape-nigauds.



Familiers

Les familiers se déplacent et attaquent selon les mêmes règles que les ennemis, si ce n'est qu'ils sont amicaux envers les souris et la décision quant à la case où ils se rendent et l'ennemi qu'ils attaquent appartient aux joueurs. Les familiers ne sont pas considérés comme des souris, mais peuvent être attaqués par les ennemis si ces derniers n'ont pas de cible souris à portée. Les familiers sont généralement représentés par un jeton et ne comptent pas dans le nombre de figurines par case. Les ennemis ne sont pas obligés de s'arrêter lorsqu'ils traversent une case occupée par un jeton *Familier*. Certains familiers ne sont invoqués sur le plateau que temporairement. Retirez tout familier invoqué sur le plateau lorsque les souris explorent une nouvelle tuile.

Les familiers Limaces de ce livre de conte sont représentés par des jetons cartonnés. Ces jetons de familiers ne comptent pas dans le nombre de figurines sur une case.

Icône de tête de souris

Afin de vous permettre de séparer les différents éléments de jeu et de les remettre dans la boîte de leur tome d'origine, les éléments spécifiques à ce livre de conte sont identifiés d'une souris numérotée « 2 ».





Prologue :

Les racines du mal

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Daz et Gildí Bellows vaquaient de chambre en chambre, occupés à ranger le creux douillet de leur petit arbre. Leur fils, Típ, jouait avec ses petites souris en métal, accroupi sur le sol du salon. Il y avait des soldats de toutes sortes : des archers, des guerriers, et même quelques chevaliers montés sur des hamsters. Ils étaient engagés dans une bataille désespérée contre des petits rats de métal qui avaient kidnappé un noble rongeur. Sa mère traversa le salon, les bras chargés de couvertures pliées, évitant soigneusement de poser la patte au milieu de la bataille rangée et de ses petits combattants armés. Elle apprêtait une couverture sur le dossier d'un canapé lorsque Típ se mit à fredonner une mélodie. Continuant à jouer avec ses petits soldats, il commença à chanter :

Belle petite luciole, toute luisante et brillante,
Traverse prestement la douleur qui te hante.
Suis le chemin du cœur sans passer la frontière,
Ne te laisse pas sombrer dans ces eaux troubles amères.

Belle petite luciole, que va-t-il t'arriver ?
Pourquoi ta couleur s'ombre d'autant d'obscurité ?

Gildí esquissa l'ébauche d'un geste de protection et demanda : « Chéri? »

« Oui maman ? » dit Típ, levant les yeux de son jeu. Gildí s'assit dans la vieille chaise à bascule près du feu et croisa les bras sur ses pattes.

« Où as-tu entendu cette comptine? » demanda-t-elle.

« Le vieux Fetty me l'a apprise », répondit-il. « Je l'aime bien. Elle est belle et triste à la fois. »

« Je vois », dit sa mère. « Et bien maintenant, c'en est assez. Lorsque je verrai Maître Fetswillow, je vais lui demander d'éviter de t'apprendre des chansons de ce genre. »



« De ce genre? » demanda Típ. « Mais maman, c'est juste une ancienne comptine! »

Gildí se frotta nerveusement les mains et dit : « Je ne suis pas une souris superstitieuse, mais cette chanson porte malheur. Elle est issue d'une mauvaise histoire qui raconte de mauvaises choses et rien de bon ne se produira en l'entonnant. » Les yeux de Típ brillèrent d'intérêt. Sa mère était aussi superstitieuse qu'une souris puisse l'être, mais lorsqu'elle disait qu'une histoire ne devrait pas être racontée, cela signifiait que Típ allait avoir droit à la version complète de ce conte sordide.

« Peut-être devrais-tu me la raconter, maman », lança-t-il innocemment, « ainsi, je comprendrai pourquoi je ne dois plus jamais la chanter. »

Le regard de Gildí dériva vers la fenêtre à proximité. Dehors, la lumière orangée du crépuscule flamboyait tandis que le feu crépitait dans le foyer et consumait les petites buches cendrées.

« D'accord, mais juste cette fois », murmura-t-elle, avant de se retourner vers Típ...

... Il était une fois une petite luciole nommée Glorm.

Glorm était une joyeuse petite luciole qui vivait dans un bocal posé sur l'étagère d'un laboratoire d'alchimiste dont le propriétaire était le plus grand mystique du pays. Tous les jours, le mystique glissait dans son bocal un moustique ou quelques moucherons et Glorm le remerciait en son for intérieur : « Merci, Maginos, pour cet aimable encas. » Glorm passait ses journées à observer les allées et venues affairées de Maginos, qui ne semblait jamais s'arrêter. Parfois même il l'aidait, comme lorsque le mystique voulut rendre les mines du royaume plus sûres grâce à ces lumières magiques qui jamais ne s'éteignaient.

Un jour, Maginos amena une autre luciole dans le laboratoire et posa son bocal sur une autre étagère, non loin de Glorm. Glorm était enchanté à l'idée d'avoir une amie et il essayait d'attirer son attention en contrôlant les pulsations de sa brillance. Elle le regarda alors et sourit docilement, sans pourtant faire aucun autre effort pour communiquer en retour. Le temps passant, Glorm finit par tomber amoureux de sa petite voisine. Il ne connaissait ni son nom ni le son de sa voix, mais il connaissait tout de sa grâce, de son regard distant et de son mélancolique sourire, aussi bien qu'il se connaissait lui-même. Chaque jour, il faisait battre lentement sa lueur en longues pulsations, toutes chargées d'émotions, pour qu'elle voie son amour. Mais soit elle ne comprenait pas, soit elle ne ressentait pas pour lui les mêmes transports, car jamais elle ne fit le moindre geste en réponse.

Et puis un jour, les deux lucioles furent témoins d'un tragique évènement : Maginos et plusieurs de ses amis furent mis aux arrêts par des gardes étrangers et emmenés vers des lieux inconnus. Le temps passa et Glorm commença à ressentir la faim. Il perdit la force d'envoyer ses messages à l'autre luciole et son cœur se déchirait alors qu'il la voyait se refermer plus encore tandis qu'elle succombait à la faim et à la soif. Lorsque Maginos reparut, Glorm fut stupéfait de constater que le bon mystique n'était plus un humain. Mais cela ne faisait aucun doute : c'était bien lui cette brave petite souris qui bataillait contre rats et insectes tout en bas, au sol, sur les dalles de pierre. Glorm était cependant bien trop faible pour signaler sa présence à son vieil ami, et si Maginos se souvenait de sa petite luciole il n'en montra rien, et bientôt il disparut avec ses compagnons souris.

Le temps passa et Glorm sombra dans un état comateux de semi-conscience. Il ne perçut que vaguement les échos d'une autre bataille. Il ne se réveilla complètement qu'un soir, extirpé de son hébétude par le cliquetis sonore d'une étrange horloge qui sonnait ses douze coups. Dans l'ombre, il aperçut la faible pulsation d'une lueur vacillante. Il se redressa et vit l'autre luciole le regarder avec inquiétude. Lorsqu'il lui sourit, elle lui rendit son sourire. Toute la mélancolie des jours passés s'effaça instantanément de son cœur, tout à coup rempli de joie. Il lui fit comprendre par signes qu'ils devaient sortir de là. Elle acquiesça et commença à grimper le long de son bocal, jusqu'au

couvercle. De toutes ses forces, elle tenta de le forcer, mais sans succès. Glorm, quant à lui, commença à se balancer dans son bocal d'avant en arrière et bientôt, il parvint à peser sur lui de tout son poids, le faisant chuter de l'étagère. Il tomba et le bocal se fracassa sur une grande bibliothèque. Il resta inerte un moment, étourdi et endolori. Lorsque ses yeux s'ouvrirent enfin, ce fut pour voir avec horreur le bocal de l'autre luciole basculer par dessus son étagère. Glorm hurla en voyant en contrebas le bocal tomber sur la table loin en bas et voler en éclats sur un tas de vieux parchemins. Glorm se rua jusqu'au rebord de la bibliothèque, scrutant l'ombre à la recherche de sa bienaimée. Pendant un moment, il crut qu'elle était morte, mais lentement, elle se mit à se mouvoir. Il venait de pousser un long soupir de soulagement quand le château entier se mit à trembler, vacillant au son d'une terrifiante explosion. Un effroyable hurlement plaintif s'éleva des profondeurs inconnues et, une seconde fois, le château vacilla.

Les gouttes d'un feu magique roulèrent depuis l'entrée, embrasant tout sur leur passage. Bois, papiers et tissus s'enflammèrent aussitôt en un incendie sinistre. Le feu était partout.

Glorm se réveilla dans les étranges tunnels de cristal qui couraient sous le château. La douleur étreignait chaque partie de son petit corps et il se demandait ce qu'il faisait ici. Mais la mémoire ne tarda pas à lui revenir. Le feu. Le feu était parti aussi vite qu'il était venu. Il se rappela avoir rampé jusqu'à ce trou dans le mur et avoir parcouru un méandre de tunnels. Mais surtout, il se rappelait l'avoir vue...

Assis au milieu des cristaux, les larmes inondèrent son visage. Plusieurs années plus tard, les souris d'Aboynbourg racontent que c'est à ce moment précis que son cœur s'arrêta de battre. Il hurla la perte de son amour et maudit, le poing levé, le Destin pour une telle cruauté. La plupart des gens savent qu'il ne faut pas s'abandonner ainsi lorsque l'on arpente des tunnels aux cristaux magiques, mais Glorm, submergé par la haine, n'en avait cure. Dans l'étrange lumière bleue des cristaux, Glorm laissa exploser son supplice. Sa lueur brula intensément avant de dériver vers une teinte plus bleutée. Elle commença alors à faiblir, devenant lentement malsaine, tout à la fois lumineuse et sombre. Et tandis que cette non-lueur de Glorm commençait, ici bas, à se répandre, les ténèbres, là-haut dans le château, tremblèrent. C'est ici, dans l'obscurité calcinée de ce lieu abandonné, que se fit entendre le cliquetement d'une nuée de pattes de cafards et d'araignées qui claquaient contre la pierre brulée, doublée du lourd pas des rats claudiquant le long des couloirs froids.





Premier chapitre :

Une danse hypnotique

Choisissez un joueur pour lire cette section :

L'attaque survint peu de temps après son arrivée... Néré n'aimait pas être en ville, si loin de la nature, mais le chant de l'arbre entendu dans son terrible songe était impossible à ignorer. Elle y avait vu des ombres rampantes aspirant toute chose vivante et de cette obscurité était sorti l'antique esprit de l'arbre. Il avait alors entonné son chant pour elle, d'une voix rauque, ponctuée de craquements, dévoilant la ville qui nichait en son sein. Tout autour, elle ne vit que ces ténèbres qui éteignaient la vie sous toutes ses formes. Néré avait alors débuté son long voyage jusqu'à Aboypourg, une ville dont les odeurs semblaient exotiques comparées à celles de la végétation verdoyante de son foyer. Les souris de la ville l'avaient dévisagée à son arrivée, mais Néré savait se faire discrète.

... L'attaque survint donc au crépuscule du troisième jour après son arrivée. Au début, on crut à de la grêle. Un battement régulier frappant le tronc du vieux chêne. Mais les gardes avaient accouru, le visage suintant la peur, la panique avait alors promptement gagné la population habituellement docile. Des souris couraient en tous sens, cherchant désespérément à rejoindre leurs maisons, mais le bombardement cessa rapidement. Le silence recouvrit la ville et, peu à peu, les souris sortirent de leurs cachettes, humant l'air de leurs museaux, tendant leurs petites oreilles en alerte.

Personne ne put dire quand la musique commença. Elle s'immisça comme une subtile effluve, riche et savoureuse comme celle d'un plat raffiné et, en même temps, douceureuse comme des déchets en décomposition. Au fur et à mesure que les souris commençaient à remarquer l'étrange mélodie, elle gagnait en intensité. Elle était belle. Ses douces notes, telle une litanie, célébraient une douloureuse affliction qui, résonnant à l'oreille de chaque souris, les chargeait d'un profond sentiment de perte. Peu à peu, les Aboypourgeois sortirent de leurs cachettes, regardant alentour, désorientés, comme hébétés, et certains d'entre eux commencèrent à se diriger, en automates, vers l'énorme arche d'entrée de la ville. L'un d'entre eux tituba près de Néré et elle put remarquer son regard vide et flou. Aux tréfonds de ses yeux apparut une lueur malsaine.



« La non-lueur », siffla Néré, en exécutant instinctivement un geste de protection. Le chaos se répandait peu à peu dans toute la ville, car les souris hypnotisées commençaient à perpétrer des actes dangereux. Néré vit une souris plaquer une brindille enflammée contre la face interne de l'arbre, en noircissant joyeusement le bois jusqu'à ce qu'un groupe d'Aboypourgeois la remarque et l'arrête, la jettent au sol et éteignent la flamme. Mais il n'y avait plus de temps pour l'étonnement. Néré se rua à travers la grande arche, évitant dans sa course d'autres souris béates avant d'arriver enfin à l'extérieur. La douce brise nocturne bruissait dans son pelage. Le tronc de l'arbre nouveau était marqué de cratères fumants, comme s'il avait été frappé par des projectiles corrosifs. De l'autre côté de la cour, d'étranges formes traînantes commencèrent à émerger de l'ombre crépusculaire. Néré brandit sa baguette de gingembre et leur fit face. Elle fut brusquement projetée sur le côté par une imposante souris portant un marteau à deux mains qui venait tout juste d'émerger de la ville.

« Les voilà ! Punaise, c'est toute qu'une invasion, ça ! », commenta la souris, avant de remarquer Néré. « Excusez, m'dame, J'avais pas vu. » D'autres souris le rejoignirent, leurs visages empreints d'une détermination farouche.

« Préparez-vous au combat ! » cria une souris plus jeune. « Nous les affronterons dans la cour et personne ne passera.

Maginos, usez de votre magie pour faire une brèche. Dès que c'est fait, tous ceux qui le peuvent, chargez la bombarde. La détruire est notre objectif principal! » Néré reconnu dans la jeune souris le prince Collin, certainement la souris la plus célèbre de tout Aboytourg. Elle voyait désormais l'arme que Collin appelait une bombarde. Elle se dressait de l'autre côté de la cour, entourée d'artilleurs ennemis qui la rechargeaient pour bombarder à nouveau le vieux chêne.

But du chapitre

Protéger Aboytourg, puis pourchasser le personnage encapuchonné qui semble diriger l'assaut.

Conditions de victoire

Les souris l'emportent si elles vainquent Glorm et ses sbires-gardes du corps dans la cuisine.

Conditions de défaite

Vous perdez si le Sablier atteint le marqueur *Fin* avant que les souris ne vainquent Glorm, ou si toutes les souris sont capturées en même temps.

Mise en place du chapitre

Fin du chapitre

Placez le marqueur *Fin* sur la page 6 de la table des matières.

Mise en place du groupe

Formez un groupe de 4 souris pour ce chapitre. Néré doit être l'une des 4 souris choisies. Néré n'a pas encore accès à la carte *Compétence - Invocation de Limaces*; Néré découvrira cette dernière plus tard.

Mise en place du paquet Rencontre

Constituez le paquet *Rencontre* en mélangeant toutes les cartes *Rencontre - Difficile*. Placez-les face cachée sur l'endroit approprié du plateau du conte. Mélangez ensuite les cartes *Rencontre - Standard* et placez-en 2, sans les regarder, sur le dessus de ce paquet.

Mise en place des salles

Placez les 4 tuiles suivantes, tel qu'illustré : la cour, les égouts, les tunnels sous la salle à manger et les tunnels sous la cuisine (tuiles 1, 6, 8 et 4). Placez les 4 souris formant votre groupe sur la case de départ, notée ci-dessous. Placez 2 Rats sans-âme et 3 Cafards corrosifs dans la cour en suivant les règles normales de placement. (Consultez le « Placement des ennemis sur le plateau » en page 14 de la règle du jeu de base.)



La tête de souris blanche indique la case de départ.

Placez également le jeton *Bombarde mécanique* à l'endroit indiqué près du trou dans le mur. Posez la figurine de Glorm sur ce jeton. Choisissez 1 seule des cartes *Initiative* de Glorm pour cette rencontre. Après avoir placé les cartes sur la piste d'initiative, lancez un dé. Descendez la carte *Initiative* de Glorm du nombre obtenu, en vous assurant de ne laisser aucun trou entre les différentes cartes sur la piste.

Règles spéciales du chapitre

Personnage mystérieux

Le mystérieux personnage encapuchonné de ce chapitre est Glorm, représenté par la figurine illustrée ci-contre. Les souris tentent d'attraper Glorm. Chaque fois que les souris le rencontrent, Glorm essaie de s'échapper. Suivez les règles spéciales de ce chapitre lors de chaque rencontre avec Glorm.



La cour



Toute la tuile:

3

1 Règle particulière : Cette bombarde est armée de bombes incendiaires.

2 Règle particulière : Glorm : La silhouette encapuchonnée est Glorm. Il ne s'éloigne jamais de la bombarde. À son tour, il attaque avec la bombarde. À la fin de la première manche, ou si Glorm est vaincu, retirez Glorm du plateau et sa carte *Initiative* de la piste d'initiative. Ensuite, choisissez un joueur pour lire cette section :

« Ne le laissez pas s'échapper! » hurla Collin, tout en esquivant de justesse un jet de bave verdâtre provenant d'un cafard.

« Mais que sont ces créatures torturées? » demanda Tilda, tandis qu'elle abattait sa masse sur le visage terrifiant d'un de ces rats. À peine tombé, il commença à convulser et se remit lentement sur ses pieds. Lily bondit alors par-dessus sa tête.

« Je m'en charge! » dit-elle en s'élançant vers la brèche noire dans le mur du château. Les autres la suivirent en hâte, à l'exception de Nez qui, armé de son marteau, semblait particulièrement satisfait à l'idée de tenir sa position contre les versions cauchemardesques de ses anciens ennemis.

3 Attaque-surprise spéciale : 1 Rat sans-âme et 1 Cafard corrosif.

L'entrée des tunnels



1 Moment narratif : Lorsque les souris explorent l'entrée des tunnels, choisissez un joueur pour lire cette section :

« Je le vois! » cria Néré, tout en pointant l'obscurité. Les autres n'eurent que le temps de voir disparaître la silhouette encapuchonnée au détour du tunnel. Les souris se ruèrent en avant, mais, dans l'obscurité, trébuchèrent les unes sur les autres.

Tandis qu'elles passaient près d'un passage dérobé, elles entendirent un fort borborygme de détresse.

« Ah! Il semble qu'un pauvre bougre ait croisé la route d'une vile créature », dit Filch. « Déguerpiissons! »

« Couard de Filch! » grogna Nez. « On ne peut pas juste le laisser! » Il se retourna vers ses compagnons, dont les visages indécis trahissaient l'incertitude. « Euh... Ou pas? »

2 Quête facultative : Enquêter sur le tapage : Après avoir éliminé tous les ennemis de l'entrée des tunnels, les souris peuvent choisir d'aller enquêter sur le tapage entendu en prenant la sortie au sud. Elles peuvent également éviter, pour l'instant, le danger et choisir de poursuivre Glorm en prenant la sortie à l'est.

3 Fouille spéciale : Criquets amicaux. (Note : Ils permettent aux souris d'éviter une fourberie.)

4 Attaque-surprise spéciale : 1 Scolopendre enragée.

5 Règle particulière : Les souris aperçoivent la mystérieuse figure encapuchonnée s'enfuir par cette sortie.



Les égouts



1 Moment narratif : Lorsque les souris explorent les égouts, choisissez un joueur pour lire cette section :

Les souris émergèrent des tunnels sur un étroit rebord surplombant les égouts. Dans la faible lumière, par delà les eaux troubles et

rugissantes, elles virent un individu croulant sous le poids de trois limaces baveuses.

Lily sortit une flèche de porc-épic de son carquois et la l'encochoa sur son arc, mais Néré fit claquer sa langue et dit : « Préserve ta flèche pour la vraie bataille, Cœur-Ardent. » Puis elle plongea dans le courant après lui avoir lancé un sourire.

« Super », grogna Filch, « nous sommes des héros et adorons patauger dans l'eau croupie. »

2 **Mise en place particulière :** Placez le jeton *Rongeur colporteur* sur cette case puis posez 3 jetons *Limace* sur le rongeur colporteur.

3 **Mise en place particulière :** Ne dévoilez pas de carte *Rencontre* pour cette tuile. Important : Rappelez-vous qu'à chaque fois que les joueurs atteignent la fin de la piste d'initiative et qu'il n'y a pas d'ennemi sur le plateau, vous devez ajouter un fromage à la meule. Ainsi, bien qu'il n'y ait pas de rencontre sur cette tuile, une attaque-surprise pourrait se produire si les souris prennent trop de temps.

4 **Règle particulière : Retirer les Limaces :** À son tour, une souris sur la case du rongeur colporteur peut utiliser son action pour retirer 1 jeton *Limace* du rongeur et le mettre de côté. Lorsque tous les jetons *Limace* sont retirés, le groupe a aidé le rongeur et reçoit l'exploit narratif *Rongeur colporteur*. Avancez le marqueur *Fin* d'une page sur la table des matières.

5 **Moment narratif :** Une fois que les souris ont libéré le rongeur colporteur, s'il n'y a pas d'ennemi sur le plateau ou qu'ils ont tous été vaincus, lisez cette section :

« Aidez-le à se relever », soupira Maginos. Les souris, de concert, s'attelèrent à remettre le rongeur sur ses pattes, ce qui n'était pas tâche facile. Il portait, harnaché à son dos, un gigantesque sac qui l'empêchait de garder l'équilibre.

« Qu'as-tu là-dedans, pauvre bougre ? » demanda Néré.

« Pardon m'dame ? » demanda le rongeur, perplexe. Néré, la mine renfrognée, sortit d'un geste vif un éclat de verre et coupa net la sangle d'une bourse qui semblait se tortiller à la ceinture du rongeur. La bourse heurta le sol avec un son flasque et le visage souriant d'une limace particulièrement gluante en émergea. Néré gronda en reposant les yeux sur le colporteur. « Oh ! Ça ? On dirait bien une limace, non ? » dit-il.

« Je n'apprécie guère le trafic d'êtres vivants », dit sèchement Néré.

« Peut-être pas vous m'dame, mais les chamanes des marais m'en donnent un prix tout à fait correct. Mais c'est pas le sujet, n'est-ce pas ? Vous avez ma reconnaissance éternelle, amies souris. Cette rencontre opportune fait de moi votre débiteur. »

Filch, du menton, désigna le barda du rongeur et demanda : « Pourquoi ne pas ouvrir boutique ? » À ces mots, le colporteur s'illumina.

« Ouï ! Ouï ! » s'exclama-t-il. « Quel meilleur moyen de célébrationner qu'un bel échange commercial ? » Le colporteur, aussitôt, fit tomber lourdement son sac et s'attela consciencieusement à débarrasser besaces, coffrets et sacoches, regorgeant d'un assortiment d'objets pour le moins hétéroclite. Néré soupira, posa un genou à terre et caressa la petite limace qui ronronna en se frottant contre elle.

Les souris sont désormais amies avec le rongeur colporteur. Prenez la carte *Fouille - Rongeur colporteur* (qui ne devrait pas avoir été mélangé dans le paquet *Fouille*, conformément aux règles de campagne), utilisez-la immédiatement, puis mélangez-la dans le paquet *Fouille*.



6 **Règle particulière : Case Traverse :** La case *Traverse* de cette tuile ne peut être utilisée.

7 **Attaque-surprise spéciale :** 1 Rodeuse.

Les tunnels sous la salle à manger



Toute la tuile :

1

2

1 **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent les tunnels sous la salle à manger, choisissez un joueur pour lire la section appropriée :

Si les souris sont allées enquêter sur le tapage dans les égouts, lisez cette section :

« Deux options s'offrent à nous », dit Tilda.

« Ouï », acquiesça Collin. « Nous pouvons passer par la salle à manger au-dessus ou couper par les tunnels. »

« Le colporteur a affirmé qu'il avait entendu une étrange musique venant de la cuisine », ajouta Lily. « Notre proie a dû passer par là. »

« Certes, mais il a aussi signalé que les patrouilles étaient plutôt insignifiantes dans les tunnels », rappela Maginos. « Un peu de repos nous serait bénéfique. »

« Je vote pour la cuisine », s'exclama Filch. « Mon nez me signale qu'il y reste quelques mets de choix à dénicher. »

Nez huma l'air et rétorqua : « Selon mon nez, c'est toi qui pues Filch. »

Si les souris ne sont pas allées enquêter sur le tapage dans les égouts, lisez cette section :

« C'est de la pure folie que de traquer cette silhouette dans cette obscurité », dit Collin, las.

« Tu as raison, mon garçon », acquiesça Maginos. « Il semblerait que nous fassions face à un choix. » Il pointa du bâton la sortie du tunnel. « Nous pouvons continuer à tâtonner dans les tunnels obscurs... », puis il pointa l'échelle, « ... ou tenter l'ascension par ici et explorer la surface. »

2 Fouille spéciale : Fourchette. (Note : La fourchette permet de faire une catapulte à raisins.)



La salle à manger



Toute la tuile:

1

3

4

6

1 Moment narratif : Lorsque les souris explorent la salle à manger, lisez cette section :

Les souris grimpèrent une par une sur l'échelle grinçante dont le faite avait été noirci par les flammes. Nez n'était nullement rassuré par les crissements qu'il entendait sous son poids.

« Cette échelle va bientôt rendre l'âme », dit-il nerveusement.

« Certes, mon ami, mais pas aujourd'hui », répondit Tilda, qui montait juste derrière lui et espérait sincèrement ne pas se tromper. Collin fut le premier à jeter un œil à la surface. Le tapis qui recouvrait jadis le trou était aux trois quarts brûlé, laissant voir une pièce froide et carbonisée.

« La salle à manger », murmura Collin. Dans la lumière vacillante d'une bougie, des voix lointaines leur parvinrent. Les souris rampèrent dans l'ombre jusqu'à ce que Lily désigne les silhouettes. Leur proie encapuchonnée semblait positionner les rats pour une embuscade. Elle murmurait des instructions et les rats, au comportement inquiétant, grognaient « Ouï, Glorrrm » à l'unisson avant de se diriger vers leurs postes respectifs.

« Arrêtez-vous immédiatement ! » hurla Collin, en émergeant de l'ombre. Néré suivit le Prince et d'une roulade fut en position de combat. Tous les autres suivirent l'exemple, mais Maginos se contenta de secouer la tête.

« Très subtil, vraiment », murmura-t-il.

2 Mise en place particulière : Au lieu de dévoiler une carte Rencontre, placez le jeton Bombarde sur la case jaune de la chaise. Posez 1 Rat sans-âme sur la bombarde. Placez Glorm sur la table à manger et placez 2 Rats sans-âme de plus en suivant les règles normales de placement.

3 Règle particulière : Cette bombarde est armée de boulets enchainés.

4 Règle particulière : Glorm s'enfuit : La première fois que Glorm se téléporte, plutôt que de choisir une case d'entrée d'ennemis, placez Glorm adjacent à la sortie vers la cuisine, située à l'est. À la fin de la manche, retirez la figurine de Glorm du plateau et ses cartes Initiative de la piste d'initiative. Glorm s'enfuit. Note : Si Glorm reçoit suffisamment de blessures pour être vaincu, retirez-le comme à l'habitude, mais il n'est pas véritablement vaincu. Il a plutôt disparu.

5 Fouille spéciale : Un plan sans accroc. (Note : Ce dernier offre un peu de temps aux souris.)



- 6** **Attaque-surprise spéciale : Explosion d'éclats soudaine :** Appliquez immédiatement : tous les Rats sans-âme renversés explosent en un million d'éclats dangereux. Pour chaque Rat sans-âme renversé, un après l'autre, lancez 2 dés comme attaque en mêlée. Toutes les figurines sur la même case ou sur une case adjacente au Rat sans-âme explosant doivent se défendre contre cette attaque. Retirez ensuite tous les Rats sans-âme renversés et avancez le Sablier comme à l'habitude.

Les tunnels sous la cuisine



- 1** **Fouille spéciale : Feu de camp.**



La cuisine



- 1** **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent la cuisine, lisez cette section :

Les souris grimpèrent jusque dans la douce obscurité de la cuisine abandonnée. Elle semblait encore plus caverneuse qu'auparavant, même si le feu l'avait relativement épargnée. Les souris scrutèrent la cuisine en cercle serré, les oreilles aux aguets et les queues frémissantes, cherchant dans l'ombre les signes du danger. Soudain, la silhouette encapuchonnée apparue sur la table en surplomb, une lumière pâle provenant de derrière elle qui avait l'aspect d'une flamme famélique.

« Le voilà ! » cria Nez. L'entêtante musique qu'ils avaient depuis peu appris à abhorrer se mit à résonner à proximité. Des rats mutilés rampèrent alors lentement hors de l'ombre, dans leur direction.

« Que leur a-t-il fait ? » demanda Lily.

« Il les a... recousus », souffla Filch.

« Tiens, tiens », dit une puissante voix grinçante. « Tu as pris ton temps, Maginos. Moi qui croyais que nous allions devoir commencer ta veillée mortuaire sans toi. » Les compagnons fixèrent la silhouette, incertains de bien comprendre le sens des mots prononcés.

Maginos secoua tristement la tête et dit : « Alors c'est bel et bien toi, comme je le craignais. »

Le rire que lança la silhouette à ces mots ressemblait à un gargouillement. « Tu as beaucoup à craindre, mystique, mais il te reste encore à découvrir l'écrasante souffrance qui berce tout ceci. Mais ne t'inquiète pas, vraiment, je la déroulerais à tes pieds tel un tapis de chagrin. Tu auras amplement de quoi te faire une idée. »

« Je ne comprends pas. Que cherches-tu mon vieil ami ? » répondit Maginos. « Quel mal ai-je pu te faire ? Tous tes mots insinuent la perte et... » Soudain, les yeux de Maginos cherchèrent quelque chose sans la trouver et il demanda : « Où est ton amie ? Que lui est-il arrivé ? » Comme seule réponse, une longue expiration sonore, comme des os qui craquent, s'exhala du sommet de la table, comme si l'étranger ne pouvait qu'à peine contenir son incommensurable rage.

« Glorm... » dit Maginos, d'une voix plaintive, « qu'es-tu devenu ? »

« Je suis ce que tu as fait de moi ! » fut le cri de réponse, et la silhouette encapuchonnée esquissa un geste de l'un de ses nombreux bras, signalant aux rats rampants le moment de l'attaque. « Apprenez-leur le sens du mot souffrance ! »

- 2** **Mise en place particulière :** Au lieu de dévoiler une carte Rencontre, placez Glorm sur le comptoir de la cuisine et 3 Rats des ombres en suivant les règles normales.

3 Règle particulière : La carte *Téléportation de Glorm* n'est pas utilisée dans cette rencontre ; ne l'ajoutez pas à la piste d'initiative.

4 Règle particulière : La ruse de Glorm : Si les souris vainquent Glorm, retirez la figurine de Glorm et remplacez-la par une figurine de Rat des ombres. Au besoin, ajoutez la carte *Initiative - Rats des ombres*.

5 Attaque-surprise spéciale : 1 Rodeuse placée normalement. Ceci s'applique à toute la tuile.

6 Moment narratif : Si les souris vainquent Glorm et éliminent tous les ennemis dans la cuisine, choisissez un joueur pour lire cette section :

Collin repéra une ouverture et appela ses compagnons à concentrer leurs assauts sur Glorm. Néré le rejoignit et ensemble ils se ruèrent vers l'ennemi encagoulé. Maginos foudroya le rat qui leur barrait le chemin. Collin poussa un cri de guerre perçant et sauta en abattant son épée sur la silhouette encapuchonnée, le clouant au sol. La capuche retomba pour révéler le faciès d'un des rats mutilés de Glorm.

« C'est une supercherie ! » siffla Tilda.

Derrière eux, un bruit sourd et un sifflement retentirent tandis qu'une bombe étourdissante atterrissait à leurs pieds. Une fumée poisse et huileuse en sortit, emplissant l'air de ses vapeurs toxiques. Les souris commencèrent à suffoquer, cherchant désespérément l'air pur que la fumée commençait à remplacer dans leurs poumons, les mains serrées sur leurs petites gorges velues.

Et tout devint noir...

L'histoire continue...

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Linéra sortit sur le petit balcon du presbytère, et tous ses sens constatèrent simultanément la catastrophe. L'air était épaissi par l'odeur âcre du bois brûlé et des rubans de fumée tourbillonnaient encore çà et là. La place de la ville, en dessous, bourdonnait des murmures de centaines de souris rassemblées, toutes gagnées par la peur. Quelque part, dans l'obscurité brumeuse, une cloche résonna, signalant un incendie. Linéra s'approcha de la rambarde et regarda la foule des souris et dans chaque visage tourné vers elle, elle pouvait lire le désespoir. Ses petites mains empoignèrent la rambarde ouvragée et elle adressa à la foule un sourire aimant, priant pour que sa propre peur passe inaperçue. Le silence envahit la place en contrebas et les petites oreilles des souris se dressèrent, en attente.

« Amies souris », dama-t-elle de cette voix forte qu'elle réservait aux occasions publiques. « Je vous ai rassemblées aujourd'hui afin d'évoquer devant vous les dangers auxquels notre vieux chêne fait maintenant face. Aboybourg a été attaqué ce soir par des forces tant internes qu'externes. Je ne peux pas vous dire que la situation n'est pas grave, car vous pouvez bien voir que notre arbre brûle encore. Mais j'apporte aussi de bonnes nouvelles, car tandis que nous parlons, nos frères brigades de pompiers éteignent les dernières flammes. Sauf accident, je ne crois pas inapproprié de vous affirmer que nos tanières sont sauvées. Pour l'instant.

Cette nuit, nous avons été assiégés par d'étranges créatures sans-âme provenant du château. Elles ont déployé une arme très puissante dont la seule fonction semble être de détruire Aboybourg. Pire encore, une étrange affliction a contaminé nombre de nos concitoyens habituellement intègres. »

« Mon fils fait n'importe quoi ! » hurla une souris dans la foule.

« Mon père a été arrêté pour incendie criminel », cria une autre. « Ce n'est pas du tout un comportement de souris ! » D'autres commencèrent à raconter des histoires similaires, narrant les comportements étranges d'amis ou de la famille, mais Linéra leva ses mains, les paumes ouvertes pour demander le silence et le calme revint sur la place.

« J'ai toutes les raisons de penser que l'étrange mélodie que nous entendons est responsable de l'ensorcellement de nos proches », cria-t-elle. « J'ai envoyé nos souris les plus braves explorer les boyaux du château. Elles vont découvrir l'identité de ceux qui nous souhaitent du mal et elles mettront fin à toute menace sur Aboybourg. »

La foule approuva bruyamment et de nombreuses voix s'élevèrent : « Vive le prince Collin ! » ou « Vive les héros d'Aboybourg ! »

« Mais », hurla Linéra, sentant son cœur s'alourdir dans sa poitrine. « L'aube approche et nos héros ne sont pas revenus. Sans eux pour protéger l'arbre nous ne sommes pas aptes à nous défendre si une nouvelle attaque survient du château. Sans compter cette musique malsaine qui nous assaille en continu. J'ai donc décidé que nous devions nous servir des glands tombés dans la cour... pour bloquer le trou qui mène au château. » Un halètement collectif s'éleva de la place.

« Et les héros ? » cria quelqu'un. « Ils seront pris au piège ! Jamais ils ne pourront s'échapper ! »

« Ayez confiance », répondit Linéra.

« Nulle barricade ne saura les arrêter. Et pour sauver Aboybourg, nous devons à tout prix faire cesser l'infamale mélodie. » En son for intérieur, elle espérait vraiment ne pas se tromper.



Deuxième chapitre :
Ténèbres insanes

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Splee couina de bonheur en regardant sa nouvelle amie. Même si elle n'avait pas l'air au mieux de sa forme, gisant au sol, bras et jambes entravés par des joncs pourris.

À dire vrai, Splee était intimidée par cette étrangère, mais fascinée par ces joncs des marais si appétissants et le délicat fumet de décomposition qui s'en élevait; elle ne pouvait que céder à la gourmandise.

Néré émergea de l'inconscience et découvrit une limace luisante installée sur elle. Traversée par un frisson de peur, elle sauta sur ses pieds. La limace fut renversée et resta étendue, s'empiffrant goulument d'un met mystérieux. Néré se massa pour chasser l'engourdissement de ses poignets et de ses chevilles, où elle observa des marques de liens serrés.

Comment me suis-je libérée? s'interrogeait-elle.

« Je mange les herbes des marais, oh oui, oh oui! » s'éleva une voix fluette. Néré regarda autour d'elle, abasourdie, jusqu'à ce qu'elle réalise qu'il n'y avait pas de petite voix. La souris vida son esprit avant de se concentrer sur la petite limace, toujours allongée, qui continuait de mâchouiller joyeusement. « Rance, rance dans ma panse » chantonna la bestiole dans son esprit. Néré se concentra plus encore, tâtonnant pour atteindre l'esprit de la limace.

« M'as-tu libérée? » demanda-t-elle aux profondeurs résonnantes de son esprit.

« Oh oui, oh oui, oh oui », pensa la limace avant de se décoller du sol et de se redresser.

« Bonjour ma petite. Il semblerait que tu aies mangé mes liens. Je te suis redevable. »

La limace avala ce qui restait de son repas avant de s'exclamer : « J'ai rance dans ma panse! »

Néré scruta les alentours. « Je dois trouver mes compagnons », pensa-t-elle.



« Compagnons sont là. Tu penses qu'amis ont rance aussi? »

« Peut-être. »

« Alors ils ont sûrement de nouveaux amis limaces aussi! On adore les herbes des marais. Je suis Splee. Salutations! »

Néré ne put s'empêcher de sourire largement à sa nouvelle amie. « Bonjour douce Splee. Je m'appelle Néré. Dis-moi, est-ce que Glorm détient mes amis? »

« Ooooooh, un glorm! » Splee effectua des ronds baveux d'excitation avant de revenir vers Néré, allongeant les tentacules, les yeux brillants de plaisir « Ça a bon gout? On va aller manger du glorm maintenant? »

« Espérons qu'on n'en arrivera pas là! » dit Néré tout haut. « Viens donc Splee ». Ensemble, elles s'aventurèrent dans les ténèbres, Splee dodelinant de la tête au rythme d'une chansonnette à propos du rance et de sa panse.

But du chapitre

Les souris sont séparées et elles doivent se retrouver.

Conditions de victoire

Les souris l'emportent si elles se regroupent toutes les 4 sur la même tuile. Une fois les souris regroupées, lisez immédiatement la section « La victoire est proche » en page 15 et surmontez ce dernier obstacle.

Conditions de défaite

Vous perdez si le Sablier atteint le marqueur *Fin* avant que les souris ne se soient retrouvées et aient éliminé tous les ennemis du plateau, ou si toutes les souris sont capturées en même temps.

Mise en place du chapitre

Fin du chapitre

Placez le marqueur *Fin* sur la page 5 de la table des matières.

Mise en place du groupe

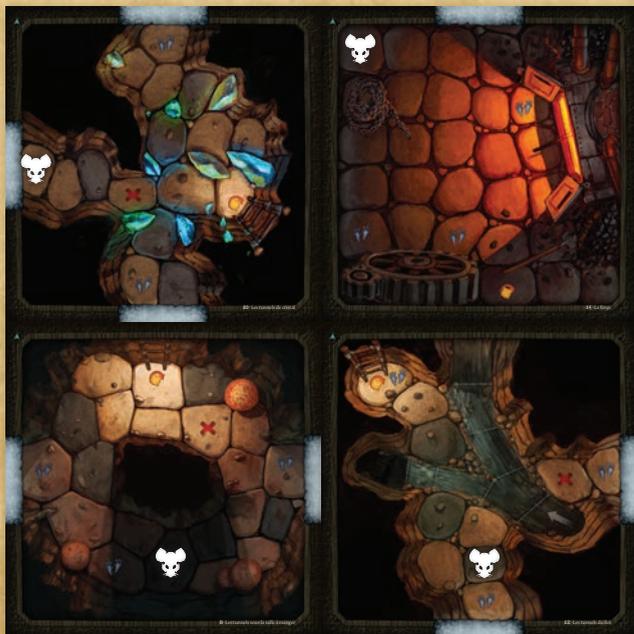
Formez un groupe de 4 souris pour ce chapitre. Néré doit être l'une des 4 souris choisies. Néré n'a pas encore accès à la carte *Compétence - Invocation de Limaces* ; Néré découvrira cette dernière plus tard.

Mise en place du paquet Rencontre

Le paquet *Rencontre* n'est pas utilisé dans ce chapitre.

Mise en place des salles

Placez les 4 tuiles illustrées comme suit :



Les tunnels de cristal, la forge, les tunnels sous la salle à manger et les tunnels du Roi (tuiles 10, 14, 8 et 12). Placez 1 des souris utilisées dans ce chapitre et 1 jeton *Limace* sur chacune des cases de départ notées ci-dessous. Répartissez 2 Rats sans-âme et 4 Cafards corrosifs sur les cases d'entrée d'ennemis des 4 tuiles. Les joueurs choisissent où ils placent les ennemis, mais il doit y avoir au moins 1 ennemi sur chaque tuile.

Règles spéciales du chapitre

Séparées

Au début de ce chapitre, les souris sont séparées en plusieurs groupes. Même si elles utilisent la même piste d'initiative, elles sont séparées pour tous les autres points : les *attaques-surprises*, les *objets de groupe* ne sont pas partagés entre les groupes et les *compétences* qui concernent plus d'une souris ne concernent que celles dans le même groupe. Des souris sur une même tuile sont considérées comme faisant partie du même groupe.

Compagnons Limaçons

Chaque souris commence ce chapitre avec un familier Limace. Toutes les Limaces sont représentées par la carte *Limaces* sur la piste d'initiative.



Lorsque vient le tour de la carte *Limaces* sur la piste d'initiative, chaque Limace peut entreprendre un tour, dans l'ordre de votre choix. Un joueur contrôle la Limace avec laquelle il commence le chapitre. Les règles pour les familiers se trouvent en page iii de ce livre de conte.

Limaces et souris en captivité

Si une Limace est capturée, elle est automatiquement sauvée lorsque la souris à laquelle elle est liée a vaincu tous les ennemis sur la tuile. S'il n'y a pas de souris alliée présente, une Limace peut sauver sa souris en éliminant tous les ennemis sur la tuile. Replacez la souris capturée sur la case occupée par sa Limace.

Si une souris et sa Limace sont capturées dans un tunnel ou la forge, retirez tous les ennemis, les marqueurs et les jetons de cette tuile et retournez la tuile sur laquelle elles ont été capturées afin que l'étage supérieur soit visible. Les autres souris ne peuvent les sauver qu'après avoir exploré cette tuile et fait une action *Fouille* sur la case indiquée, ou en utilisant une carte *Ruse - Sauvetage in extrémis* (dans un tel cas, la souris sauvée est placée sur la case de la souris ayant utilisé cette carte).

Si une souris et sa Limace sont capturées sur n'importe quelle autre tuile, les ennemis présents restent en place et la souris capturée ne pourra être sauvée que lorsqu'il n'y aura plus d'ennemi sur cette tuile.

Attaques-surprises spéciales

À tout moment, durant ce chapitre, lorsqu'une attaque-surprise survient, déplacez le *Sablier* comme à l'habitude puis placez les ennemis ci-dessous en fonction de la page sur laquelle se trouve le *Sablier* :

Page 2 : 4 Cafards corrosifs

Page 3 : 2 Rats sans-âme,
2 Cafards corrosifs

Page 4 : 3 Rats des ombres

Page 5+ : 1 Rodeuse

Les ennemis placés par une attaque-surprise peuvent être placés sur n'importe quelle tuile, au choix des joueurs. Toutefois, ils doivent être placés sur une tuile avec des souris.

Tuiles formant une zone continue

Lorsqu'une souris explore une nouvelle tuile et que cette tuile est reliée à une autre tuile explorée par une case *Sortie* correspondante, dès que les nouveaux ennemis sont placés, considérez ces tuiles comme une zone continue. Il n'est pas nécessaire d'utiliser une action *Explorer* pour passer d'une tuile à une autre tuile faisant partie de la même zone continue. Les cases de part et d'autre de cases *Sortie* correspondantes sont considérées comme adjacentes. Les attaques à distance demeurent restreintes à la même tuile.

Limite de l'action Explorer

Lors d'une action *Explorer*, il est interdit de retourner une tuile pour voir s'il y a une sortie correspondante si une souris ou une Limace se trouvent encore sur cette tuile.

Les tunnels sous la salle à manger

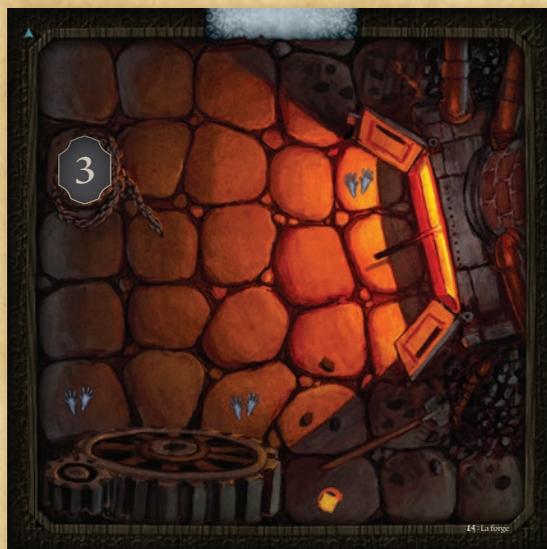


1 Règle particulière : Dans l'ombre : En défense, les ennemis lancent un dé supplémentaire lorsqu'ils sont sur une case dans l'ombre.

2 Fouille spéciale : Giroles de bataille.



La forge



Toute la tuile:

1 Moment narratif : Lorsqu'une souris se réveillant dans cette pièce entreprend son premier tour, lisez cette section :

Nez s'éveilla, la vision troublée et la tête douloureuse. « Euh... quoi ? » dit-il sans parler à personne en particulier. Il réalisa alors la douleur qui vrillait ses poignets et les massa doucement. Il avait été attaché, mais ses poignets n'étaient désormais plus liés, bien qu'étrangement gluants. « Mais dans quel pétrin est-ce que j'me trouve ? » demanda-t-il à nouveau aux ténèbres. Sa vision gagnant en netteté, il perçut la faible lueur qui venait de son dos. « Glorm ! » hurla-t-il en se retournant vivement pour affronter le danger.

Ce n'était qu'une limace dodue, tout occupée à grignoter et répandant alentour une espèce de bave verdâtre. Elle le regardait d'un œil brillant tandis que son abdomen émettait une douce lueur pâle. Nez gloussa : « Salut p'tit. Merci pour la lumière ! Mais où diable sommes-n... ? » Sa voix s'éteignit lorsqu'il réalisa où il se trouvait : « Ma bonne vieille forge », soupira-t-il, plein de nostalgie. « Ah, ça crève le cœur de la voir dans cet état. Maudite sorcière, sois trois fois damnée pour m'avoir volé mon gagne-pain. » D'un coup de patte rageur, il envoya un bout de métal voler au loin. Celui-ci ricocha d'un chaudron de fer à la

tête d'un rat affalé au sol. Le corps du rat sursauta alors comme sous l'effet d'une décharge électrique et, lentement, il se redressa. Sa tête tourna en crissant sur l'axe de son cou et se fixa sur Nez. Le vieux bricoleur retint sa respiration.

« Ce monsieur Glorm, son plan est diabolique et c'est pas peu dire », marmonna-t-il.

2 Règle particulière : Faible luminosité : Les ennemis sur cette tuile ne peuvent être attaqués avec une arme à distance, à moins que l'attaquant ne soit adjacent ou sur la même case que l'ennemi.

3 Fouille spéciale : Trousse du bricoleur.



Les tunnels de cristal



Toute la tuile:

2

1 Mise en place particulière : Placez un jeton *Souricière* sur la case à souricière lorsque vous débutez sur cette tuile.

2 Fouille spéciale : Feu de camp.



Les tunnels du Roi



Toute la tuile:

1

1 Fouille spéciale : Élixir de moustache de chat.



La salle à manger



Toute la tuile:

1

1 Mise en place particulière : Lorsqu'une souris explore cette pièce, plutôt que de dévoiler une carte *Rencontre*, placez 1 Rat sans-âme et 1 Cafard corrosif en suivant les règles normales de placement.

2 Fouille spéciale : Une souris qui fouille avec succès la case *Traverse* peut ramener en jeu n'importe quelle souris capturée dans les tunnels de la salle à manger. Placez cette souris sur une case adjacente à, ou sur la même case que, la souris qui a fouillé la case.

La chambre du Roi



Toute la tuile:

1
2

- 1 **Moment narratif** : Lorsqu'une souris explore cette pièce, choisissez un joueur pour lire cette section :

« C'était autrefois la chambre de père », dit Collin à son nouveau compagnon limace tout en se demandant où son père et Miz Maggie se trouvaient à présent. « J'espère qu'ils sont saufs », chuchota-t-il. La petite limace se colla contre la jambe de Collin qui, en réponse, tapota sa tête humide. D'une certaine manière, la petite bête était une présence rassurante dans ces lieux à la fois familiers et inconnus. Les souvenirs du prince résonnaient des échos des rires de ses années d'enfance, disparues depuis fort longtemps, et il secoua la tête. « Le temps n'est pas à la mélancolie », dit-il à la limace.

Un hurlement étranglé et lugubre s'éleva du lit comme pour confirmer ses dires. Tous les poils de son corps dressés de frayeur, Collin leva la tête pour se retrouver face au museau grimaçant d'un des monstrueux rats de laboratoire de Glorm. L'écume coula de sa gueule éclaboussant le Prince et la limace et, avec un cri perçant, toutes dents dehors, l'horreur bondit.

- 2 **Mise en place particulière** : Lorsqu'une souris explore cette pièce, plutôt que de dévoiler une carte *Rencontre*, placez 1 Rat des ombres en suivant les règles normales de placement.
- 3 **Fouille spéciale** : Une souris qui fouille avec succès la case *Traverse* peut ramener en jeu n'importe quelle souris capturée dans les tunnels du Roi. Placez cette souris sur une case adjacente à, ou sur la même case que, la souris qui a fouillé la case.

Le laboratoire de l'alchimiste



Toute la tuile:

1

- 1 **Mise en place particulière** : Lorsqu'une souris explore cette pièce, plutôt que de dévoiler une carte *Rencontre*, placez 1 Rat sans-âme et 1 Cafard corrosif en suivant les règles normales de placement.
- 2 **Fouille spéciale** : Une souris qui fouille avec succès la case *Traverse* peut ramener en jeu n'importe quelle souris capturée dans les tunnels de cristal. Placez cette souris sur une case adjacente à, ou sur la même case que, la souris qui a fouillé la case.

Les appartements de la Reine



Toute la tuile:

1

- 1 **Mise en place particulière** : Lorsqu'une souris explore cette pièce, plutôt que de dévoiler une carte *Rencontre*, placez 1 Rat des ombres en suivant les règles normales de placement.

2 **Fouille spéciale :** Une souris qui fouille avec succès la case *Traverse* peut ramener en jeu n'importe quelle souris capturée dans la *Forge*. Placez cette souris sur une case adjacente à, ou sur la même case que, la souris qui a fouillé la case.

La victoire est proche

Si toutes les souris sont sur la même tuile, choisissez un joueur pour lire cette section :

Nez grimaça lorsque la douleur irradié de son épaule gauche alors qu'il balayait d'un coup de son imposant marteau l'espace autour de lui. La tête de l'arme écrasa le dernier cafard corrosif contre un mur. Il laissa alors lourdement tomber son arme au sol pour se masser l'épaule brûlée par la bile acide de ses ennemis.

« Je déteste ces foutus cafards ! » s'emporta-t-il. « Je les écraserai tous jusqu'au dernier même si ça doit me prendre mille ans et autant de marteaux ! » Les restes du cafard se décrochèrent du mur et furent accueillis allègrement par le nouvel ami de Nez. La limace qu'il appelait Inch commença à siroter les fluides du cancrelat comme on déguste un bon vin. « On n'a clairement pas les mêmes goûts Inch. De toute façon, pour accepter d'être mon ami, il faut pas être complètement sain d'esprit. »

« Pour une fois que tu as raison », souffla une voix depuis les ténèbres. Nez rit de bon cœur, autant de soulagement que de joie, avant de se ruer sur Filch et de l'écraser de son accolade la plus puissante. Sur ces entrefaites, le reste du groupe arriva, chacun avec ses plaies et ses bosses et, dans les pas de chacun, une limace.

« Ça suffit Nez, arrête ça ! » grogna Filch en le repoussant. « Je n'ai pas survécu à tout ceci pour me retrouver avec "Écrasé par une colossale souris" en épitaphe. »

« C'est loin d'être la pire chose écrite à ton propos », souligna Lily.

« Maginos, » dit Collin. « Le temps est venu de parler de Glorm. Qui est-il ? Qu'est-il ? Et que ce passe-t-il en ce château ? » Le vénérable magicien opina du chef, mais avant qu'il puisse répondre, un crissement douloureux semblable au grincement de couteaux sur la porcelaine les surprit. Le rugissement résonna à travers la forge, ricochant sur les amas de métal forgé recouvrant le sol. C'en était trop pour les limaces qui disparurent – aussi prestement que leurs corps gluants le permettaient – toutes sauf Splee, qui se blottit contre la jambe de Néré.

« Aux abris ! » cria Tilda en voyant la bête rampante et enragée émerger du trou dans le mur. Le monstre

les fixa de ses yeux pleins de haine avant de pousser un nouveau hurlement effroyable.

Avancez le marqueur *Fin* d'une page sur la table des matières.

Plus qu'un seul obstacle

Retirez toutes les Limaces sauf une. Placez une Scolopendre enragée sur le plateau et ajoutez les cartes *Initiative - Scolopendre enragée* comme à l'habitude. Les souris doivent vaincre cet ennemi avant de remporter ce chapitre.

Exploit narratif

Néré peut maintenant monter de niveau gratuitement et doit choisir la compétence *Invocation de Limaces*.





Troisième chapitre :

Entrave à la folie

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Les souris se rassemblèrent dans les égouts. Depuis leur évasion, elles s'attendaient à ce que le danger se concrétise en piège dans tous les recoins. Chaque ombre recouvrant certainement une terrifiante menace. Les flammes qui avaient mis fin au règne cauchemardesque de Vanestra avaient transformé le château en un endroit immonde et dangereux. Et maintenant, les souris se retrouvaient seules dans le noir avec pour seule compagne le récit de Maginos au sujet de Glorm. Étrangement, l'histoire de la luciole rendait le château plus terrifiant que jamais et, de temps à autre, l'écho de son horrible chant parcourait les boyaux, assombrissant encore plus l'humeur des souris.

« Je ne peux avoir de pitié pour Glorm », dit Collin. « J'aurais sans doute de la compassion pour sa perte si ce n'était de ses actions. Comment ose-t-il ? Croit-il être le seul à avoir perdu un être précieux sous le règne de Vanestra ? Ne sait-il pas de qui il a pris ce château ? » Avec colère, le Prince frappa son poing poilu sur la dalle en pierre qui lui servait de siège.

« Il ne fait aucun doute que ses actions sont immondes », acquiesça Maginos. « Mais voyez les choses de son point de vue. Il ne connaissait ni le royaume ni les gens qui l'habitaient. Son monde était minuscule, un univers encore amenuisé par le petit bocal de verre dans lequel je le conservais. Je doute qu'il puisse comprendre l'ampleur de tout ce qui s'est passé, même s'il le souhaitait. »

« Il veut nous tuer ! » gronda Lily, furieuse. Tilda lui mit une main sur l'épaule afin de la calmer.

« Son esprit est malade », acquiesça la guérisseuse. « Il est mal d'infliger de la douleur aux autres lorsque l'on souffre. Après tout, si cette douleur est si insupportable, pourquoi un être de conscience voudrait-il la propager ? Malheureusement, j'ai déjà observé ce type de comportement. Il y en aura toujours qui ne peuvent



accepter la perte et blâmeront injustement les autres pour celle-ci. » Elle regarda Maginos. « J'espère que vous n'oublierez pas cela, mon ami. Je sais que vous vous en voulez d'avoir oublié Glorm, mais il s'agissait d'une erreur de bonne foi, faite alors que vous tentiez de sauver de nombreuses vies. »

Maginos hocha la tête avant que le silence ne s'empare du groupe. Quelques minutes passèrent avant que Maginos ne dise : « Il devrait être déjà revenu. »

« Ne vous en faites pas mon vieil ami », dit Nez. « Il reviendra bien assez tôt. » Et évidemment, quelques brèves minutes plus tard, leurs oreilles délicates de souris entendirent le rapide battement de petites ailes. « Haha ! » s'écria Nez, désignant l'autre côté des égouts. « La voilà cette brave petite bête ! » Meeps volait vers eux, suivant une trajectoire imprévisible et agitée. À ce moment, Filch sauta sur ses pieds et plissa ses yeux en fixant un coin de la pièce particulièrement sombre.

« Là-bas ! » grogna-t-il tout en pointant quelques champignons. Alors que Meeps passait au-dessus, même à cette distance, les souris pouvaient voir les longues pattes d'une araignée trancher les ténèbres et ses nombreux yeux brillants dans l'ombre, illuminés par cette vile non-lueur.

But du chapitre

Envoyer Meeps en mission depuis le laboratoire de l'alchimiste.

Conditions de victoire

Les souris l'emportent si elles éliminent tous les ennemis dans le laboratoire de l'alchimiste et y envoient Meeps avec un message pour Aboybourg.

Conditions de défaite

Vous perdez si le *Sablîer* atteint le marqueur *Fin* avant que les souris ne relâchent Meeps dans le laboratoire, ou si toutes les souris sont capturées en même temps.

Mise en place du chapitre

Fin du chapitre

Placez le marqueur *Fin* sur la page 5 de la table des matières.

Mise en place du groupe

Formez un groupe de 4 souris pour ce chapitre. Maginot doit être l'une des 4 souris choisies.

Mise en place du paquet Rencontre

Constituez le paquet *Rencontre* en mélangeant toutes les cartes *Rencontre - Difficile*. Placez-les face cachée sur l'endroit approprié du plateau du conte. Mélangez ensuite les cartes *Rencontre - Standard* et placez-en 1, sans la regarder, sur le dessus de ce paquet.

Mise en place du paquet Fouille

Retirez la carte *Rongeur colporteur* du paquet *Fouille* et mettez-la de côté. Dans ce chapitre, les souris ne peuvent rencontrer le rongeur colporteur que si elles réussissent la quête facultative.

Mise en place des salles

Placez les 4 tuiles suivantes, tel qu'illustré : les égouts, l'entrée des tunnels, l'entrée des égouts et le laboratoire de l'alchimiste (tuiles 6, 2, 16 et 9). Placez le jeton *Meeps* et les 4 souris formant le groupe sur la case de départ dans les égouts. Placez 1 *Rodeuse* et 2 *Cafards corrosifs* en suivant les règles normales de placement.



Règles spéciales du chapitre

Le Crameur

Le Crameur est une des créations tordues de Glorm, constituée des corps d'une centaine de scolopendres différentes. Il est implacable. À l'exception du laboratoire de l'alchimiste, si les souris font face au Crameur et qu'elles ont éliminé tous les autres ennemis, elles peuvent échapper au Crameur à l'aide d'une action *Explorer* pour se déplacer sur une autre tuile. Prenez garde, car le Crameur est l'attaque-surprise de la majorité des rencontres de ce chapitre. Lorsque les souris s'enfuient d'une tuile avec le Crameur, retirez sa figurine, ses blessures et sa carte *Initiative* du plateau.

Meeps

Tout au long de ce chapitre, Meeps est considéré comme un familier. Appliquez les règles des familiers décrites en page iii de ce livre de conte. Meeps est représenté sur le plateau par son jeton ; il possède 1 point de vie et ses valeurs d'attaque et de défense sont toutes les deux 1. Meeps n'a pas de carte *Initiative*, mais la carte *Compétence - Meeps* est utilisée à cette fin. En conséquence, Maginos ne peut choisir la carte *Compétence - Meeps* pour ce chapitre. À son tour, Meeps se déplace et attaque comme un familier et est contrôlé par Maginos et son joueur.

Protéger Meeps

Chaque fois que Meeps est capturé, avancez le *Sablier* d'une page sur la table des matières.

Les égouts



1 Règle particulière : La salle des gardes : Les souris ne peuvent pas explorer la salle des gardes dans ce chapitre. Ignorez la case *Traverse*.

2 Fouille spéciale : Giroles de bataille. (Note : Elles augmentent la valeur de combat d'une souris pour une seule attaque.)



3 Règle particulière : Quitter les égouts : Avant qu'une souris ne puisse faire une action *Explorer* sur une case *Sortie* pour quitter la tuile *Les égouts*, toutes les autres souris doivent être du même côté de l'eau pour que la souris puisse explorer.

4 Attaque-surprise spéciale : 3 Cafards corrosifs.

L'entrée des tunnels



1 Moment narratif : Lorsque les souris explorent l'entrée des tunnels, choisissez un joueur pour lire cette section :

« Ces tunnels sont plus sombres qu'à l'habitude », chuchota Collin pendant que les souris s'y glissaient silencieusement.

« Il se fait tard, c'est tout », rassura Nez.

« Non, le garçon a raison », couïna Néré. « Il y a quelque chose d'autre... Je ne sens pas la brise qui devrait souffler. »

Et malheureusement pour elles, alors que les souris montaient les rudes marches qui menaient au trou vers la cour, elles remarquèrent que ce dernier était obstrué.

« Non ! Non ! Non ! » s'écria Filch. Il courut alors jusqu'à trou et poussa sur les nombreux glands qui les scellaient désormais à l'intérieur. « Satanées souris de ville », maugréa-t-il. « Elles nous ont enfermés dans notre tombeau ! Après tout ce qu'on a fait pour elles. »

« Il était sage pour eux de sceller ce trou », dit doucement Maginos. « La musique rendait les habitants fous, sans doute comme le souhaitait Glorm. Linéra devait prendre des précautions après l'assaut inattendu de Glorm. Nous devrions nous réjouir, car ceci nous indique que la ville est certainement saine et sauve. »

« C'était certainement une mesure désespérée », dit Lily pour rassurer Filch davantage. « Et puis, nous sommes ici depuis si longtemps... Ils nous croient sans doute morts. »

« Rassurant », s'exclama Filch, « Parce que maintenant, nos morts sont assurées ! »

2 Règle particulière : **La cour** : La barricade de glands rend l'accès à la cour impossible dans ce chapitre. Ignorez la case *Traverse*.

3 Fouille spéciale : **Casque en gland**. (Note : Il protège une souris.)



4 Attaque-surprise spéciale : **Le Crameur**.

L'entrée des égouts



1 Moment narratif : Lorsque les souris explorent l'entrée des égouts, choisissez un joueur pour lire cette section :

Les souris arrivèrent à une autre section des égouts. Elles venaient à peine d'inspecter les lieux lorsqu'elles entendirent : « Eh là ! Ici, en bas ! » S'agrippant à une fissure dans la gouttière se trouvait ce fameux rongeur colporteur dont le poids des sacs, au contenu surabondant, rendait sa prise de plus en plus difficile.

« Attrapez-le », lança Tilda, « où il va se faire emporter par le courant ! »

2 Quête facultative : **Sauver le rongeur colporteur de la noyade** : placez le jeton *Rongeur colporteur* sur la case indiquée. Si vous le tirez hors de l'eau avant qu'il ne soit emporté par le courant, ajoutez le jeton *Rongeur colporteur* dans la cache du groupe et avancez le marqueur *Fin* d'une page sur la table des matières. Prenez immédiatement la carte *Fouille - Rongeur colporteur* et appliquez-en les effets, comme si vous veniez de la piocher dans le paquet *Fouille*.

3 Règle particulière : **Emporté** : À la fin de chaque manche, lorsque toutes les cartes *Initiative* ont eu leur tour, si le rongeur colporteur est toujours dans l'eau, déplacez-le d'une case d'eau dans la direction du courant.

4 Règle particulière : **Sauver le rongeur colporteur** : À son tour, une souris qui n'est pas dans l'eau et est adjacente au colporteur peut tenter, pour une action libre, de le sortir de l'eau en lançant un dé d'action. Ajoutez un dé supplémentaire par autre souris sur la même case que celle faisant l'action. Si vous obtenez au moins une ✨, le rongeur colporteur est tiré d'ennuis.

5 Moment narratif : Si les souris parviennent à sauver le rongeur colporteur, lisez cette section :

« Soyez tous bénis », dit le rongeur alors que les souris l'aidèrent à sortir de l'eau. Déjà en temps normal, ses sacs et besaces représentaient un poids considérable, mais à présent qu'ils étaient trempés, le colporteur ne fit que quelques pas avant de s'écrouler. « Ma noyitude aurait plus qu'assurément débuté sans votre intervention plus qu'opportune, braves gens », dit-il étendu au sol. « Je vous suis redoublement redevable et c'est pourquoi je vous offre le meilleur des meilleurs parmi les meilleurs de tout ce qui se trouve parmi les meilleurs. »

Et c'est ainsi que les souris prirent quelques instants pour scruter les biens du colporteur. Son honnêteté, tout comme l'origine de certains de ses biens, était douteuse, mais après l'échange de fromages, tous semblaient satisfaits de la transaction. Le colporteur hissa son attirail sur ses épaules, et tout juste avant de se fondre dans les tunnels, il avertit les souris du danger qui les attendait.

« Les tunnels de cristal semblent dangereux, mais si vous continuez au travers des tuyaux, vous regretterez la rencontre qui vous y attend », dit-il.

6 Règle particulière : **Quitter l'entrée des égouts** :

Avant qu'une souris ne puisse faire une action *Explorer* sur une case *Sortie* pour quitter la tuile *L'entrée des égouts*, toutes les autres souris doivent être du même côté de l'eau pour que la souris puisse explorer.



7 Attaque-surprise spéciale : **Le Crameur**.

Les tuyaux



Toute la tuile:

2

3

1

- 1 **Mise en place particulière :** Placez le jeton *Bombarde mécanique* et 1 *Rat sans-âme* sur cette case, en plus des autres ennemis rencontrés sur cette tuile.
- 2 **Règle particulière :** Cette bombe est armée de bombes incendiaires.
- 3 **Attaque-surprise spéciale :** Le Crameur.

Les tunnels de cristal



Toute la tuile:

1

2

- 1 **Fouille spéciale :** Feu de camp. (Note : Permet aux souris de se soigner.)
- 2 **Attaque-surprise spéciale :** Le Crameur.



Le laboratoire de l'alchimiste



Toute la tuile:

1

2

3

5

- 1 **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent le laboratoire de l'alchimiste, choisissez un joueur pour lire cette section :

Le laboratoire se retrouvait désormais abandonné, immobile tel un tombeau, si ce n'était de la musique qui traversait les murs du château. Maginos leva les yeux vers la fenêtre qui donnait sur l'extérieur et pointa avec agitation les fentes dans la fenêtre craquée.

« Excellent! » dit-il. « La fenêtre est en piteux état. Voyons voir si nous ne pouvons pas trouver une fente par laquelle Meeps pourrait se faufiler. Je peux lui attacher un message pour Aboybourg afin qu'il communique à la bourgmestre que nous sommes toujours vivants. Nous devons d'abord taire cette musique, après quoi ils pourront défaire la barricade et nous pourrons rentrer à la maison. »

« La maison... » dit Collin, pensif. « Aboybourg est bien devenu l'endroit que l'on appelle maison. Je ne voudrais pas revenir ici. Je préfère les souvenirs du gai château de mon enfance à l'horrible donjon qu'il est devenu. »

« Je n'aime pas être porteuse de mauvaises nouvelles », dit Lily en fixant les murs de la pièce, « mais "horrible donjon" m'apparaît tout à fait exact. Les rats terrifiants de Glorm surgirent hors des ombres lugubres. Les souris reculèrent rapidement dans l'unique rayon de lumière lunaire qui brillait à travers la fenêtre fendue. Les rats rampèrent tout autour des souris, reniflant l'air à la recherche de proie et, pour la première fois, le groupe observa de près le travail de Glorm.

« Un reflet parfait de sa folie », siffla Néré.

« Glorm a rejeté la nature même de la vie », chuchota Maginos, « et maintenant, la mort lui obéit. »

« Misère », maugréa Filch. « C'est pas possible... »

« Quoi encore? » demanda Nez. Filch pointa un chandelier en crâne duquel provenait une lueur malsaine.

Un filet de fumée noirâtre ondula hors des orbites puis un abominable cri strident emplit la pièce : « SQUEEEEEEEEEEE! »

« Eh bien oui », acquiesça Nez. « On est dans le pétrin. »

2

Mise en place particulière : Au lieu de dévoiler une carte Rencontre comme à l'habitude, lorsque les souris explorent le laboratoire de l'alchimiste, placez le Crameur sur la case d'entrée d'ennemis la plus éloignée et 3 Rats des ombres en suivant les règles normales de placement.

3

Règle particulière : Le Crameur : Les souris ne peuvent s'enfuir du Crameur dans le laboratoire de l'alchimiste.

4

Règle particulière : Envoyer Meeps : Une souris sur la table de l'alchimiste peut utiliser son action pour fouiller. Avec un succès, elle trouve une fente dans la fenêtre qui est assez grande pour Meeps. Si Meeps termine son tour sur la table une fois la fente trouvée, il peut s'enfuir par cette fente et livrer son message à Aboypourg. À ce moment, choisissez un joueur pour lire cette section :

Tilda tapa sur le panneau brisé et un éclat de verre se détacha pour s'écraser quelque part sur le sol. Magincha attacha sa note écrite hâtivement sur Meeps avant de pousser gentiment la coccinelle dans le trou. Meeps voleta d'un air agité avant de se faufiler vers le monde extérieur.

« Vif comme le vent et prends garde à toi, mon ami », dit le mage. « Communique-leur notre situation. Après nous être occupés de la musique, nous serons plus qu'heureux de vous rejoindre. » Après quoi Meeps disparut dans la nuit.

5

Attaque-surprise spéciale : Si une attaque-surprise survient dans le laboratoire de l'alchimiste, déplacez le Sablier comme à l'habitude, mais n'ajoutez pas de nouveaux ennemis.



L'histoire continue...

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Bill Balourd et Ed étaient assis autour d'une bobine en bois sur la place de la ville, en train de jouer à leur jeu favori : Tap'pas l'juge. Ed lança une poignée de dés sur leur tapis et s'écria triomphalement à la vue du résultat. Loin d'être le meilleur joueur, il finissait habituellement par devoir taper le juge, pourtant rares étaient ceux qui aimaient ce jeu autant que lui. Bill Balourd s'appretait à lui demander pourquoi il était si enthousiaste après avoir obtenu un si mauvais résultat lorsqu'une agitation au-dessus de leur tête interrompit leur partie.

« Ed, regarde! C'est la bourgmestre », dit Bill Balourd. « J'me demande bien c'est quoi ce vacarme? » Ed leva les yeux pour voir que la bourgmestre s'était précipitée vers le balcon qu'elle utilisait pour s'adresser à la foule. Une grosse coccinelle était perchée sur son épaule et elle tenait un morceau de papier dans ses mains. « Il y a clairement quelque chose qui la préoccupe. » La bourgmestre retenait son excitation afin de ne pas sauter tandis qu'elle appela les souris sur la place de la ville.

« Qu'est-ce que mère dit? » demanda Ed.

« Pas certain », dit Bill Balourd. « Quelque chose au sujet d'un... ennui. »

« Un ennui? » dit Ed. « Peut-être un problème avec des abeilles? Est-elle en difficulté? »

« Peut-être Ed... peut-être. Ces temps-ci, rien n'est très joyeux. » Mais Ed regarda tout autour et constata que d'autres souris applaudissaient. D'autres citoyens accoururent sur la place de la ville et se joignirent aux acclamations.

« Ce sont peut-être de bonnes abeilles? » demanda Ed, pensif.

« Haha! » cria Bill Balourd. « Pas ennui... EN VIE! »

« Je ne vois pas pourquoi elle aurait peur d'abeilles mortes », rétorqua Ed.

« Mais non imbécile, c'est ce qu'elle dit : "Ils sont en vie!" Elle nous dit que les héros sont vivants! Nous aurons à défaire la barricade bientôt pour qu'ils reviennent au bercail. »

Ed regarda le jeu de dés et demanda : « Peut-on terminer la partie avant de se joindre aux autres pour ce travail? » Bill Balourd regarda les dés et se dit qu'Ed avait, au mieux, un tour avant de donner au juge la tape de sa vie.

« Pourquoi pas mon pote? En fait, que dirais-tu de pimenter le tout avec une petite mise de fromage? »



Quatrième chapitre :
Silence...

Choisissez un joueur pour lire cette section :

La musique doit cesser, et elle doit cesser immédiatement! » gronda Maginos, pendant que le petit groupe se reposait brièvement sur le bureau. « C'est le seul moyen de mettre Aboybourg hors de danger... et, en toute franchise, elle met mes vieux nerfs à rude épreuve. »

Lily leva la tête et dit : « Si même Maginos est affecté par cette mélodie, quel espoir reste-t-il pour nous ? »

« Tellement triste », dit Collin. « Je hais cette mélodie et je l'aime en même temps. Elle est si profondément mélancolique. Elle me rappelle tous les choix que j'ai pu faire, me pousse à me demander ce qu'il serait advenu si j'avais choisi autrement. »

« Tu ressens le regret », dit Maginos. « Tout le monde le porte en lui. La vie offre une série de choix à faire, et chaque choix entraîne des conséquences. De bien des façons le regret est une belle chose, il nous permet d'apprécier ces moments où nous avons choisi judicieusement et honorablement. Et, lorsque c'est l'inverse, il nous aide à apprendre de nos erreurs. Mais le regret est aussi séduisant, et certains y succombent, ruinant leur vie dans le rêve éveillé de ce qui aurait pu être. Glorm l'a très bien compris, je crois. Sa musique ensorcelle, car elle s'adresse à cette mélancolie que nous portons, peu ou prou, tous en nous, en nos cœurs. »

« Si la musique s'adresse aux regrets, Filch doit être dans un sale état », railla Nez. Filch lui adressa un regard méprisant tout en continuant à grignoter son fromage.

Néré se leva. « Le vieux Grismuseau et moi avons une idée pour vaincre Glorm », dit-elle. Les autres s'esclaffèrent en entendant le nouveau surnom du mystique, mais Néré enchaîna : « Glorm se comporte affreusement, car son cœur est brisé. Il est peut-être possible de mettre fin à cette folie en le faisant retomber amoureux. »



« Tu es sérieuse? » demanda Filch tout en pointant les éclats de verre qui parsemaient le bureau. « Ces éclats me disent que c'est pas près d'arriver. Même une autre luciole ne pourrait s'amouracher de cette horreur. »

« Laisse-nous nous occuper de ça », répondit Maginos. « Va en reconnaissance avec les autres, Néré et moi resterons ici pour travailler notre plan. Détruisez la boîte à musique et revenez aussitôt. »

« Je reste ici pour protéger nos comploteurs », dit Lily.

« Ne tardons pas, alors », dit Tilda. « Une patrouille approche! »

But du chapitre

Atteindre la source de la musique et la détruire.

Conditions de victoire

Les souris l'emportent immédiatement lorsqu'elles détruisent la boîte à musique.

Conditions de défaite

Vous perdez si le *Sablier* atteint le marqueur *Fin* avant que les souris détruisent la boîte à musique de Glorm, ou si toutes les souris sont capturées en même temps.

Mise en place du chapitre

Fin du chapitre

Placez le marqueur *Fin* sur la page 6 de la table des matières.

Mise en place du groupe

Formez un groupe de 4 souris pour ce chapitre. Nez doit être l'une des 4 souris choisies. En campagne, vous ne pouvez choisir Néré, car elle est restée derrière pour préparer une potion.

Mise en place du paquet Rencontre

Constituez le paquet *Rencontre* en mélangeant toutes les cartes *Rencontre - Difficile*. Placez-les face cachée sur l'endroit approprié du plateau du conte. Mélangez ensuite les cartes *Rencontre - Standard* et placez-en 1, sans la regarder, sur le dessus de ce paquet.

Mise en place des salles

Placez les 3 tuiles suivantes, tel qu'illustré : le laboratoire de l'alchimiste, les tunnels sous la cuisine et les appartements de la Reine (tuiles 9, 4 et 13). Placez les 4 souris formant votre groupe sur la case de départ, notée ci-dessous. Placez 3 Rats des ombres et 3 Cafards corrosifs en suivant les règles normales de placement.



Règles spéciales du chapitre

Raisin

L'objet de groupe *Raisin* n'est pas utilisé dans ce chapitre. Retirez la carte *Raisin* du paquet *Fouille* avant de commencer ce chapitre.



Le laboratoire de l'alchimiste



Toute la tuile :

1

1 Attaque-surprise spéciale : 1 Scolopendre enragée.

Les tunnels de cristal et les tunnels sous la cuisine



Toutes les tuiles :

1

2

3

4

5

1 **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent les tunnels de cristal, lisez cette section :

Les souris descendirent par l'échelle bancale aussi discrètement que possible. Les tunnels de cristal, bien que lourdement ravagés par les atroces laquais de Glorm, arboraient encore quelques cristaux intacts. Leur étrange éclat bleuté rayonnait sur la terre et la pierre froide. Des gémissements mêlés à des grognements signalèrent au groupe qu'ils n'étaient pas seuls.

« Montrons-leurs ! » cria Nez, mais un léger grondement fit pleuvoir de la poussière du plafond.

« C'était quoi, ça ? » demanda Tilda.

« Euh, les gars ? » appela Filch, qui regardait derrière eux. « On a un problème de grain. »

« Un quoi ? » demanda Tilda.

« Grain de raisin ! » hurla Filch, courant pour se mettre à couvert.

Les autres se tournèrent prestement pour voir un grain de raisin pourri, quatre fois plus gros que la normale, rouler vers eux dans le tunnel.

« Allez ! Courez ! Vite ! » hurla Collin.

2 **Mise en place particulière :** Les tunnels de cristal et ceux sous la cuisine forment une même zone continue. Après avoir dévoilé les tunnels de cristal et placé les souris, ne dévoilez pas de carte Rencontre. Placez plutôt 5 Cafards corrosifs et 1 Rodeuse sur les cases indiquées. Placez également 1 jeton Raisin, face « raisin complet » visible, sur les deux cases d'entrée d'ennemis indiquées.



Case départ :
Rodeuse



Case départ :
Cafards corrosifs



Case départ :
Piège de raisins



Trajet du
piège de
raisins



3 **Règle particulière :** Les tunnels de cristal et ceux sous la cuisine forment une même zone continue. Les souris n'ont pas à utiliser d'action Explorer pour passer des tunnels de cristal à ceux sous la cuisine : ils sont considérés comme déjà explorés. Les cases de part et d'autre des cases Sortie correspondantes sont considérées adjacentes. Les ennemis peuvent aussi se déplacer d'une tuile à l'autre en suivant les règles de déplacement normales. Les ennemis dans les tunnels sous la cuisine ne se déplacent et n'attaquent pas avant qu'au moins 1 souris ou 1 Limace soit entrée dans les tunnels sous la cuisine.

4 **Règle particulière : Piège de raisins :** Les ennemis sur ces tuiles ont conçu un piège pour nuire aux souris. Ils ont trouvé de gros grains de raisin qu'ils font rouler dans les tunnels dans l'espoir d'écraser les souris. Lors du jet de dé pour déterminer le déplacement d'une souris, si vous obtenez un 1, avant de déplacer votre souris, vous devez d'abord déplacer les deux raisins. Chaque raisin se déplace vers le côté opposé, là où l'autre raisin a commencé. Utilisez la tige du raisin pour indiquer la direction de son déplacement. Lancez 2 dés par raisin pour déterminer le nombre de cases de son déplacement. Un raisin prend toujours le chemin le plus court pour se rendre de l'autre côté, en choisissant toujours la droite lorsque plus d'une case est possible (le parcours du piège de raisins est indiqué dans le diagramme à gauche). À la fin de chaque déplacement de raisin, toute figurine traversée par le raisin, ou présente sur la case où le raisin termine son déplacement, subit une attaque contondante en mêlée. Lancez une seule fois 2 dés pour toutes les figurines concernées (ignorez les fromages). Chaque figurine se défend individuellement. Il n'est pas permis de se déplacer à travers une case avec un raisin. Les raisins n'ont pas d'impact l'un sur l'autre. Ces raisins n'attirent pas les Cafards et ne sont pas considérés comme un objet de groupe. Lorsqu'un raisin atteint l'extrémité de l'autre tuile, retournez-le afin qu'il puisse continuer son déplacement dans l'autre direction.

5 **Attaque-surprise spéciale :** 2 Rats des ombres sont placés normalement sur la tuile où l'attaque-surprise se produit.



La cuisine



1 **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent la cuisine, choisissez un joueur pour lire cette section :

Le sol de la cuisine était légèrement de guingois. Filch monta et scruta l'obscurité. Il repéra trois rats de Glorm qui erraient dans la pièce. Trois autres formes se mouvaient dans l'ombre, probablement des rats, bien que Filch ne puisse l'affirmer. Il redescendit discrètement vers les autres en maudissant leur infortune.

« Mauvaises nouvelles », siffla-t-il avant de leur dire ce qu'il avait vu. « Six rats d'un coup, c'est trop, même pour nous. Si nous voulons rester entiers, quelqu'un va devoir s'occuper des sentinelles. Je vote pour Tilda. »

La guérisseuse sourit tendrement et plaça la tête de sa masse sous le menton de Filch. « Je vote pour cette cervelle de piaf de Filch », dit-elle. « Si je frappe assez fort, je pourrais probablement la propulser jusqu'à la cuisine. »

« Allons-y », intervint Collin. « Nous les attaquerons tous ensemble par surprise. Si nous échouons, nous tenterons la cervelle de Filch »

2 **Mise en place particulière :** Au lieu de révéler une carte Rencontre, placez 3 Rats sans-âme sur le comptoir de la cuisine en position renversée. Ces Rats sans-âme commencent la rencontre renversés. Placez normalement 3 autres Rats sans-âme sur les autres cases d'entrée d'ennemi, le visage tourné vers la direction opposée à la case Traverse. Ne placez pas les souris sur la tuile. Chaque souris sera placée sur la case Traverse au début de son tour.

3 **Règle particulière : Sentinelles :** Les 3 Rats sans-âme debout sont des sentinelles. Ils cherchent des intrus et commencent la rencontre sans avoir repéré les souris. S'ils repèrent les souris, ils préviendront les 3 autres Rats sans-âme renversés en sonnante l'alarme. Au début du tour des Rats sans-âme, lancez un fromage pour chaque Rat sans-âme debout. Tournez la sentinelle face à la direction pointée par le fromage. Lorsque vous déplacez les sentinelles, elles se déplacent dans la direction qu'elles regardent, en utilisant, si possible, l'intégralité de leur déplacement. Si elles arrivent sur une case contenant, ou adjacente à une souris, elles sonnent l'alarme ; relevez alors tous les rats qui reviennent tous à leur comportement normal. Si jamais l'une des 3 sentinelles commence son tour renversée, lancez normalement un dé pour la redresser. Si la sentinelle renversée est retirée du jeu, elle ne sonne pas l'alarme. Si la sentinelle se redresse, elle sonne l'alarme. Redressez alors tous les Rats sans-âme qui reviennent tous à leur comportement normal.

4 **Règle particulière : Renforts :** Les 3 autres Rats sans-âme renversés sur le comptoir sont les renforts. Tant que l'alarme n'a pas sonné, ces ennemis ne bougent pas, n'attaquent pas et ne peuvent être attaqués. Une fois l'alarme sonnée, ils se relèvent et reviennent à leur comportement normal.

5 **Règle particulière : Cachette :** Une souris qui occupe la case du seau ne peut être repérée à moins qu'une sentinelle n'entre sur cette case.

6 **Règle particulière : Quitter la cuisine :** Si l'alarme n'est pas sonnée, les souris peuvent utiliser l'action Explorer une fois les 3 sentinelles sont vaincues.

7 **Attaque-surprise spéciale :** L'alarme est sonnée.



Les appartements de la Reine



1 **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent les appartements de la Reine, choisissez un joueur pour lire cette section :

Elles pénétrèrent dans les appartements de la Reine, les armes au fourreau et la mine sombre. La musique résonnait puissamment dans cette pièce. Levant la tête, elles virent la boîte à musique trônant sur la coiffeuse. Des cafards corrosifs en tournaient la manivelle.

« La musique... elle est trop forte », haleta Collin.

« La magie de la boîte est plus puissante, ici », acquiesça Tilda. « Concentrez-vous sur sa destruction. Ne laissez pas vos esprits s'abandonner! »

« Ouï, elle est forte », renchérit Nez. « Mais le seul regret que j'ai c'est que mon marteau n'a pas encore mis en pièces cette horreur. »

« Aussi angoissant que cela puisse paraître, nous sommes en parfait accord », dit Filch. Tilda leva les yeux au ciel et scruta les alentours.

« Oh non! » s'exclama-t-elle. « Ils ont une autre de ces armes étranges! Ils la sortent de l'horloge. » Tous se retournèrent vers l'horloge et virent effectivement une autre bombarde qui en sortait, un rat sans-âme maniant roues et leviers.

Un projectile jaillit soudain de la bouche du mortier. Collin hurla : « À couvert! »

2 **Mise en place particulière :** Au lieu de révéler une carte Rencontre, placez la bombarde mécanique sur la case spéciale de l'horloge. Placez un Rat sans-âme sur la bombarde. Placez également 5 Cafards corrosifs sur la case spéciale de la coiffeuse.

3 **Règle particulière :** La bombarde mécanique : Cette bombarde peut-être armée avec différents types d'obus. Pour savoir lesquels seront utilisés durant cette rencontre, lancez un dé. Sur un 1, il s'agit de bombes fumigènes. Sur un 2, de boulets enchainés. Sur un 3, de bombes incendiaires.

4 **Règle particulière : Détruire la boîte à musique :** Les souris doivent détruire la boîte à musique. À son tour, une souris sur la coiffeuse peut attaquer la boîte à musique. Lancez votre attaque comme si vous attaquiez un ennemi. La boîte à musique possède 10 points de vie, mais ne lance aucun dé en défense. Par contre, attaquer la boîte à musique est bruyant. Chaque fois que la boîte à musique subit des dégâts, placez un Cafard corrosif sur une case d'entrée d'ennemis quelconque. Une fois la boîte à musique détruite, enlevez tous les ennemis du plateau et choisissez un joueur pour lire cette section :

« Hum! » dit Collin, hésitant. « Je ne voudrais pas vous inquiéter outre mesure, mais je crois que nous avons perdu quelqu'un. » La musique avait cessé, mais pas l'assaut violent de Nez sur la boîte. Son marteau fracassant la boîte encore et encore, sans que la force de ses attaques ne ralentisse ou s'affaiblisse. Des éclats de bois volaient en tous sens et des filets de bave suintaient de la bouche d'un Nez hurlant en continu.

« Nez, mon ami... » appela Tilda. Le bricoleur se retourna vivement vers elle. Il se tenait, dressé et hors d'haleine, sa fourrure ruisselante de sueur. Ses yeux criaient à la fois la sauvagerie et l'absence. Sous ses pattes, une bouillie de bois tomba de son marteau.

« Tilda, tu es guérisseuse », dit Filch. « Nez vient de péter les plombs. Sois un amour et soigne-le ». À ces mots, Nez éclata en sanglots. Tilda fusilla Filch du regard et alla rapidement enlacer Nez pour le reconforter. L'imposante souris serrait Tilda en pleurant sans bruit, tandis que Filch, honteux, regardait piteusement ses pieds.

« L'horrible mélodie de Glorm nous a tous affectés », dit Tilda à Filch. « Et certains d'entre nous pâtissent de regrets plus lourds à porter que d'autres. »

5 **Attaque-surprise spéciale :** 1 Scolopendre enragée.





Cinquième chapitre :

Attraction alchimique

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Lils sont partis depuis longtemps », soupira Lily en regardant à l'extérieur par la fenêtre. Le ciel éclaircissait si lentement qu'on eut dit que l'aube craignait d'apparaître. Un trait de lumière soulignait l'horizon et Lily se demanda si sa mère était toujours éveillée et si elle regardait ce même lever de soleil. La pauvre petite se faisait un sang d'encre.

« Ce n'est pas si long », rétorqua Néré.
« Regarder un gland devenir un arbre, voilà qui est long. Regarder un rocher être érodé par l'eau et le vent. Voilà qui est long. »

« Merci », dit Lily en roulant des yeux vers Maginos « Me voilà pleinement rassurée. »

« Heureuse d'avoir pu t'aider Cœur-Ardent », répondit Néré. « Là, aide-moi à récupérer le nécessaire. »

« Néré s'apprête à invoquer les esprits élémentaires pour lier Glorm à un objet de désir », expliqua Maginos. « Il va nous falloir trouver des ingrédients qui s'harmonisent avec les éléments requis pour concocter la potion. Dans le cas présent : le feu, le vent et la terre. »

Maginos fouilla dans le capharnaüm éparpillé sur le pupitre et y trouva une fiole qu'il dut soulever à deux mains. Elle contenait une queue gluante rayée d'orange et de noir. « Queue de triton ! » annonça-t-il joyeusement. « Voilà qui devrait convenir pour l'élément du feu. » Une projection d'acide frôla alors Maginos pour s'écraser en sifflant sur le mur derrière lui.

« Des cafards ! » avertit Lily.

« Retiens-les, petite », intima Néré tout en écrasant une racine sur le plan de travail. « Je dois finir mon œuvre. »

Lily, tout en maudissant le sort, encocha une flèche.



But du chapitre

Les souris doivent retourner au laboratoire de l'alchimiste où Néré tente de préparer une Potion de charme.

Conditions de victoire

Les 4 souris doivent retourner dans le laboratoire de l'alchimiste et y éliminer tous les ennemis. Les 2 autres souris doivent se défendre des patrouilles et créer la Potion de charme.

Conditions de défaite

Vous perdez si le Sablier atteint le marqueur Fin avant que les souris ne créent la Potion de charme et se soient réunies, ou si toutes les souris d'un des deux groupes sont capturées en même temps.



Mise en place du chapitre

Fin du chapitre

Placez le marqueur *Fin* sur la page 6 de la table des matières.

Mise en place du groupe

6 souris sont utilisées dans ce chapitre. Choisissez-en 4 pour former le groupe d'aventuriers. Néré et 1 autre souris sont choisies pour former un groupe qui reste dans le laboratoire de l'alchimiste afin de créer la Potion de charme.

Mise en place du paquet Rencontre

Constituez le paquet *Rencontre* en mélangeant toutes les cartes *Rencontre - Standard*. Placez-les face cachée sur l'endroit approprié du plateau du conte. Les cartes *Rencontre - Difficile* ne sont pas utilisées dans ce chapitre.

Mise en place des salles

Placez les 4 tuiles suivantes, tel qu'illustré : le laboratoire de l'alchimiste, la cuisine, la salle à manger et les appartements de la Reine (tuiles 9, 3, 7 et 13).



Placez Néré et 1 autre souris sur la case spéciale de la table de l'alchimiste dans le laboratoire de l'alchimiste. Placez les 4 autres souris sur la case spéciale de la coiffeuse dans les appartements de la Reine. Placez 4 Rats des ombres normalement dans les appartements de la Reine. Placez aussi 1 Rat des ombres dans le laboratoire de l'alchimiste, en prenant soin de le placer sur la case d'entrée d'ennemis la plus éloignée des souris.

Préparation de la formule secrète

Choisissez un joueur qui ne contrôle pas Néré. Ce joueur doit déterminer secrètement l'ordre des ingrédients utilisés pour concocter la Potion de charme : il est le gardien de la formule secrète.

Gardien de la formule : Placez 1 jeton *Nectar de lotus*, 1 jeton *Queue de triton* et 1 jeton *Feuilles de saule*, dans l'ordre de votre choix, de gauche à droite, en prenant soin d'utiliser la carte de l'objet légendaire *Potion de charme* pour cacher la formule des autres joueurs. Placez ensuite la carte *Potion de charme* sur les jetons afin qu'ils demeurent cachés.

Note importante : En mode solo, sautez cette étape. La formule secrète est fournie à la fin du chapitre.

Règles spéciales du chapitre

Séparées

Au début de ce chapitre, les souris sont séparées en deux groupes. Même si les deux groupes utilisent la même piste d'initiative, les souris sont séparées pour tous les autres points : les *attaques-surprises* se produisent sur la tuile où elles sont déclenchées, les *objets de groupe* ne sont pas partagés entre les groupes et les *compétences* qui concernent plus d'une souris ne concernent que celles dans le même groupe. Des souris sur une même tuile sont considérées comme faisant partie du même groupe.

Néré et compagnie : Au début du chapitre, Néré et 1 autre souris au choix sont séparées du reste du groupe. Jusqu'à ce que les 2 groupes se retrouvent sur la même tuile, les règles suivantes sont en vigueur : lorsque vous placez des ennemis après avoir dévoilé une carte *Rencontre* ou une mise en place spéciale, placez aussi de nouveaux ennemis dans le laboratoire de l'alchimiste, sur la case d'entrée d'ennemis la plus éloignée de la table de l'alchimiste. L'ennemi placé est désigné en lançant un dé que vous comparez à la légende présentée ci-dessous :

1 = 2 Cafards corrosifs

2 = 1 Rat sans-âme

3 = 1 Rat des ombres



La forge et les tunnels de cristal

Durant ce chapitre, la forge et les tunnels de cristal sont inaccessibles aux souris.

Le laboratoire de l'alchimiste



Toute la tuile:

3

1 **Fouille spéciale : Ingrédients principaux :** Néré a besoin des trois ingrédients mystiques pour concocter la Potion de charme :

- Nectar de lotus
- Queue de triton
- Feuilles de saule

Le *Nectar de lotus* peut être obtenu avec une fouille réussie sur la case spéciale de la table de l'alchimiste.



La *Queue de triton* peut être obtenue avec une fouille réussie sur la case indiquée à l'intérieur du cercle mystique.

Les *Feuilles de saule* peuvent être obtenues avec une fouille réussie sur n'importe quelle case avec un livre.



Note : Afin de trouver ces ingrédients, les souris peuvent enfreindre la règle limitant le nombre de fouille spéciale sur une tuile.

2 **Règle particulière : Concocter la Potion de charme :** Sur la case spéciale de la table de l'alchimiste, si les souris ont trouvé les trois ingrédients principaux, Néré peut utiliser son action afin d'essayer de concocter la Potion de charme. Pour ce faire, Néré place 1 jeton *Nectar de lotus*, 1 jeton *Queue de triton* et 1 jeton *Feuilles de saule* sur la table de l'alchimiste, de gauche à droite et dans l'ordre de son choix. Le gardien de la formule consulte secrètement la formule cachée sous la carte *Potion de charme*. Si la formule correspond, Néré a concocté avec succès la Potion de charme et reçoit la carte de l'objet légendaire *Potion de charme*. Avancez le marqueur *Fin* d'une page sur la table des matières.

Si la formule ne correspond pas, Néré échoue. Ajoutez 1 fromage à la meule. Néré peut retenter sa chance à son prochain tour.

Note importante : Si vous jouez ce chapitre en mode solo, 3 listes de formules sont illustrées à la fin de ce chapitre, suffisamment pour 3 aventures en solo. Lorsque Néré prépare les ingrédients, consultez rapidement la liste de formules à la fin du chapitre. Si la formule de Néré est comprise dans la liste, Néré échoue. Ajoutez 1 fromage à la meule. Néré peut retenter sa chance à son prochain tour.

3 **Attaque-surprise spéciale :** Pendant que les souris sont séparées, chaque fois qu'une attaque-surprise survient dans le laboratoire de l'alchimiste, ajoutez dans le laboratoire de l'alchimiste 1 Rat sans-âme sur la case d'entrée d'ennemis la plus éloignée de la table de l'alchimiste. Une fois les souris réunies, toute attaque-surprise dans le laboratoire de l'alchimiste entraînera le placement d'une Scolopendre enragée, en suivant la règle habituelle.

Les appartements de la Reine



Toute la tuile:

2

1 **Fouille spéciale :** Trousse du bricoleur. (*Note : Permet à un bricoleur d'obtenir une armure ou une arme de son choix.*)



2 **Attaque-surprise spéciale : Frénésie de l'ombre :** Ajoutez 1 à la valeur de combat des Rats des ombres situés dans les appartements de la Reine. Cet effet prend fin lorsqu'il n'y a plus de Rat des ombres en jeu.



La salle à manger



- 1** Moment narratif/Mise en place particulière : Lorsque les souris explorent la salle à manger, choisissez un joueur pour lire cette section :

Elles se tenaient au centre de la salle à manger et regardaient autour d'elles avec effroi.

« Qui a pu causer ceci, ou quoi? » se demanda Collin à haute voix. Partout autour d'eux étaient répandus les corps sans vie de rats dont la plupart étaient couverts de blessures récentes.

« Ça sent le piège », maugréa Nez. « Je parie que ce vieux Glorm patiente pour les relever et les envoyer contre nous. »

« Ça sent mauvais, c'est certain », dit Tilda. « Mais je ne dirais pas que c'est un piège. J'ai plutôt l'impression qu'une force, une entité, a simplement traversé la pièce et terrassé les rats sur son passage. »

« Une entité puissante », souligna Filch.

« Peut-être », continua Tilda, « qui sait? »

« Non, non. Je voulais dire que l'entité est puissante, pour sûr, et aussi que : la voilà! » Tous regardèrent vers le chambranle de porte que Filch scrutait, et leurs cœurs ne firent qu'un bond.

Nez secoua la tête en grognant : « Pas ici. Pas maintenant. »

Un mastodonte gigantesque s'extirpait des ténèbres de la pièce voisine, chacun de ses pas était précédé du cliquètement des os sur les tomettes, la non-lueur malsaine et vacillante perçant par tous les orifices de son crâne. La chose marqua l'arrêt à l'entrée de la salle à manger et regarda vers eux comme si elle avait toujours des yeux.

« Comme nous nous retrouvons Brodie », lâcha Collin tristement.

« Il faut vite l'abattre », évoqua Nez gravement.

« Oui, mais combien de fois sur le métier faudra-t-il remettre l'ouvrage? » demanda Tilda.

Les souris affrontent Brodie. Placez la patte de Brodie sur la case spéciale de la table à manger. Utilisez les cartes *Initiative - Nécro-Brodie* de cette extension.



- 2** Règle particulière : **Nécro-Brodie** : Cette rencontre utilise les deux cartes *Initiative - Nécro-Brodie*. Voici les règles de déplacement et d'attaque pour chacune de ces cartes. **Rappel : Tout fromage obtenu par Brodie n'est pas ajouté à la meule.**

Charge nécrotique : Choisissez la case avec une souris la plus près de Brodie. Si plusieurs souris sont les plus près, choisissez la case contenant la souris la plus haute sur la piste d'initiative. Déplacez Brodie sur cette case. Attaquez cette souris, puis, pour chaque souris sur cette case ou sur une case adjacente, lancez un fromage. Une après l'autre, déplacez chaque souris aussi loin que possible dans la direction désignée par le fromage en prenant soin d'ignorer les lignes rouges et jaunes.

Emprisonnement thoracique : Lancez 2 dés et additionnez les chiffres obtenus pour déterminer la distance que Brodie couvrira. Brodie se déplace et attaque en suivant les mêmes règles que les grands ennemis. Une souris qui reçoit au moins une blessure, mais qui n'est pas capturée, est emprisonnée à l'intérieur de *Nécro-Brodie*. Placez cette souris sur la carte *Initiative - Emprisonnement thoracique*. À son tour, cette souris ne peut se déplacer, mais elle peut attaquer la carte *Initiative* de Brodie. Si l'attaque est réussie, plutôt que de blesser Brodie, remplacez cette souris sur la tuile, adjacente à la patte de Brodie. Si cette carte est vaincue par une souris qui n'est pas emprisonnée, au besoin, remplacez toutes les souris emprisonnées sur la tuile, adjacente à la patte de Brodie (*puis retirez la patte de Brodie si cette attaque a vaincu Brodie*).

- 3** Fouille spéciale : Girolles de bataille.
- 4** Fouille spéciale : Déguisements. (Note : Trouvés sur n'importe quelle case du plancher.)
- 5** Attaque-surprise spéciale : **Brodie crache de la poussière** : Les souris n'ont plus de ligne de vue vers Brodie et doivent désormais l'attaquer depuis la même case ou une case adjacente.

Les tunnels sous la salle à manger



Toute la tuile:

1

1 Fouille spéciale : Raisin.



Les tunnels sous la cuisine



Toute la tuile:

1

1 Moment narratif : Lorsque les souris explorent les tunnels sous la cuisine, choisissez un joueur pour lire cette section :

« Silence », chuchota Collin. « On vient vers nous. »

« C'est sans doute ce bon vieux Filch qui revient faire son rapport », répliqua Nez sans en faire cas.

« Non, Filch est plus minutieux que ça », insista Collin. Mais, la silhouette apparaissant, ils constatèrent que c'était bel et bien leur filou. Si pressé qu'il se moquait de se déplacer discrètement.

Filch prit le temps de reprendre son souffle avant de lâcher : « Suivez-moi fissa. Vous devez voir ça. » Sur ces mots, il les mena dans les tunnels d'où il venait. Ils passèrent un coude étroit avant de se figer, bouche bée, devant la scène qui s'offrait à eux. Un large groupe de cafards, la non-lueur accentuant leurs yeux, affluaient le long de l'échelle, vers la cuisine.

« Où pensez-vous qu'ils se pressent ainsi? » interrogea Tilda. Collin, lui, savait.

« Néré », chicota-t-il, « Glorm doit avoir compris que nous avons formé 2 groupes et il lance un assaut massif contre nos compagnons! » Perdant toute notion de prudence, ils brandirent leurs armes et ruèrent sus à l'ennemi.

Puis dévoilez une carte Rencontre normalement.

La cuisine



Toute la tuile:

1

2

4

5

1 Mise en place particulière : Lorsque les souris explorent la cuisine, ne dévoilez pas de carte Rencontre comme à l'habitude. Placez plutôt 6 Cafards corrosifs normalement. Placez le jeton Bombarde mécanique sur la case spéciale du comptoir de la cuisine. Posez ensuite 1 Rat sans-âme sur le jeton Bombarde mécanique.

2 Règle particulière : Cette bombarde est armée de bombes fumigènes.

3 Règle particulière : Lors du déplacement des Cafards corrosifs, le Cafard corrosif qui est le plus près de la sortie menant vers le laboratoire de l'alchimiste se déplacera vers cette sortie plutôt que vers les souris. Si un Cafard corrosif termine son déplacement sur une case adjacente à cette sortie, retirez ce Cafard corrosif et placez-le dans le laboratoire de l'alchimiste, sur la case adjacente à la sortie correspondante.

4 Attaque-surprise spéciale : 1 Rodeuse.

5 **Moment narratif** : Lorsque les souris sont réunies dans le laboratoire de l'alchimiste, après avoir accompli les 2 objectifs du chapitre, c.-à-d. éliminer tous les ennemis dans le laboratoire de l'alchimiste et préparer la Potion de charme, choisissez un joueur pour lire cette section :

Filch se jeta de côté alors qu'une flèche sifflait en traversant l'espace où il se tenait un instant auparavant. Tilda examina la flèche plantée dans le bois calciné du chambranle.

« Une flèche de porc-épic ? » marmonna-t-elle avant de crier à tue-tête : « Retiens tes flèches Lily ! C'est nous ! » Les compagnons entrèrent tous dans la chambre et se précipitèrent vers le bureau, à travers les innombrables ennemis tombés au combat. Lorsqu'ils arrivèrent au sommet, ils trouvèrent Maginos à genoux d'épuisement, Néré à terre, comprimant une vilaine plaie et, la protégeant, Lily dont le carquois ne contenait plus qu'une seule flèche.

« Heureusement pour moi, tu vises terriblement mal », gronda Filch.

« Heureusement pour toi, ta tête est anormalement minuscule », lui répondit Lily avant de lui tirer la langue.

« Hâte-toi Tilda », implora Maginos en désignant Néré. « Je crains que sa blessure soit létale. » Tilda s'agenouilla au côté de Néré et s'appliqua à soigner les lésions de sa sœur d'armes. Les autres observaient un silence respectueux pendant que la soigneuse mettait tout son savoir-faire à l'œuvre. Maginos examina la louche utilisée par Néré pour concocter la potion de charme. « C'est fabuleux », conclut-il, satisfait. « Assurément, elle nous a donné là le moyen de vaincre Glorm. »



Formules secrètes en mode solo

Lors d'une partie solo, choisissez l'une de ces listes. Lorsque vous vérifiez si Néré a concocté avec succès la Potion de charme, comparez votre tentative avec la liste choisie. Si votre formule est comprise dans cette liste, la tentative échoue. Si la formule n'est pas présente, alors Néré a découvert la bonne formule.

Solo : liste 1



Solo : liste 2



Solo : liste 3





Sixième chapitre :

La lueur de Glorm

Choisissez un joueur pour lire cette section :

Des hauteurs, un galet chuta et rebondit sur la tête de Néré. « Faites attention, jeunes écervelés ! » aboya-t-elle vers le sommet de l'échelle.

« Désolé », s'excusa quelqu'un d'en haut. Elle frictionna sa caboche endolorie pendant que, dessous, Collin et Maginos continuaient à argumenter tout en descendant.

« Après tous les méfaits que Glorm a commis, lui ferons-nous vraiment la faveur de le faire tomber amoureux ? » demanda Collin.

« Néré a le droit d'en être juge, d'après moi », répondit le vénérable mystique. Il arriva au bas de l'échelle où Nez lui prêta assistance. « Glorm a quitté notre monde plein de vie pour une vallée de mort et de larmes. Je ne suis pas certain que nous puissions le tuer, même en y mettant tout notre cœur. Et même si nous pouvions, cela pourrait être peu judicieux. S'il s'est effectivement gorgé du pouvoir contenu dans les cristaux sous mon laboratoire, comme je le soupçonne, détruire son enveloppe charnelle pourrait libérer une énergie apocalyptique. »

« Dommage, car il mérite bien la mort », grommela Nez. Néré sauta de l'échelle. « Il a déjà trouvé la mort », fit-elle remarquer. « Crois-tu que cela lui apporte satisfaction ? Je n'en perçois aucune trace dans son esprit. Je n'y vois que douleur et folie. »

« Son cœur ne bat plus », déclara Maginos. « Son âme est, à l'image de ce château, brulée et vide. La fureur qui l'habite ne disparaîtra jamais d'elle-même – elle est prisonnière de sa carcasse pour toujours. »

« À moins que nous n'intervenions ? » demanda Lily. Le groupe était désormais réuni au bas de l'échelle, Filch scrutait les ténèbres à la recherche d'éventuels ennemis.

« En effet », confirma Néré. « Pour défaire la rage contre nature qui se tapit en Glorm, il nous faut y répondre par



le sentiment opposé. L'amour. Seule l'émotion la plus pure et bénéfique pourra briser les chaînes qui retiennent Glorm à l'au-delà et qui nourrissent sa non-lueur. »

« C'est là qu'intervient la potion de charme », ajouta Tilda. « Mais comment lui administrer le remède ? Il ne l'ingurgitera jamais de son plein gré. »

« En effet », acquiesça Maginos. « Il nous faut trouver de quoi lui injecter la potion à distance. Restez alertes mes amis, et gardez l'œil à l'affût de tout ce qui pourrait nous y aider. »

But du chapitre

Les souris doivent trouver un moyen d'arrêter Glorm.

Conditions de victoire

Les souris l'emportent si elles vainquent Glorm avec la Flèche de la Vérité infusée de la Potion de charme au même moment où Glorm partage une case avec un familier Limace. La Flèche de la Vérité est vendue par le rongeur colporteur et ce dernier se trouve quelque part dans le château.

Conditions de défaite

Vous perdez si le *Sablier* atteint le marqueur *Fin* avant que les souris ne vainquent Glorm, ou si toutes les souris sont capturées en même temps.

Mise en place du chapitre

Fin du chapitre

Placez le marqueur *Fin* sur la page 6 de la table des matières.

Mise en place du groupe

5 souris sont utilisées dans ce chapitre. Néré doit être l'une des 5 souris choisies. Si vous ne jouez pas en mode campagne, Néré doit choisir la carte *Compétence - Invocation de Limaces* comme carte de départ. Le groupe doit également comprendre au moins une souris armée d'un arc. Choisissez une souris armée d'un arc : cette souris reçoit l'objet légendaire *Potion de charme* qui sera utilisé contre Glorm.

Mise en place du paquet Rencontre

Constituez le paquet *Rencontre* en mélangeant toutes les cartes *Rencontre - Difficile*. Placez-les face cachée sur l'endroit approprié du plateau du conte. Les cartes *Rencontre - Standard* ne sont pas utilisées dans ce chapitre.

Mise en place du paquet Quête

Ce chapitre utilise un paquet *Quête*. Pour créer ce paquet, prenez 14 cartes *Fouille*, choisies par les joueurs, auxquelles vous ajoutez la carte *Rongeur colporteur*. Mélangez ces cartes *Fouille* et placez-les, face cachée, près de la cache du groupe.

Mise en place des salles

Placez les 4 tuiles suivantes, tel qu'illustré : les tunnels de cristal, les tunnels sous la cuisine, les tunnels sous la salle à manger et les tunnels du Roi (tuiles 10, 4, 8 et 12). Placez 4 des souris sur la case *Traverse* des tunnels de cristal. Placez l'autre souris adjacente. Placez 3 Rats des ombres et 2 Rats d'élite guerriers normalement.



Règles spéciales du chapitre

Fouille spéciale : Paquet Quête

Jusqu'à ce que le rongeur colporteur soit trouvé, une souris qui réussit une action *Fouiller* sur une tuile peut piocher une carte du paquet *Quête* plutôt que du paquet *Fouille*. Rappelez-vous que bien qu'une souris puisse fouiller autant de fois qu'elle le souhaite, elle ne peut fouiller avec succès un côté de tuile qu'une seule fois.

Explorer à 5

Lorsque les souris explorent une tuile, placez 4 souris comme à l'habitude et la 5^e sur une case adjacente.

Le rongeur colporteur

Les souris doivent trouver le rongeur colporteur. Il possède la *Flèche de la Vérité*, un puissant artefact légendaire. Lorsque vous dévoilez les cartes représentant les marchandises du colporteur, ajoutez la carte *Flèche de la Vérité* à l'offre. Cette carte coûte 6 fromages. Les souris peuvent combiner leurs fromages pour acheter cette flèche.

Si les souris n'ont pas suffisamment de fromages pour acheter la flèche, elles peuvent vendre leurs cartes au colporteur contre 2 fromages chacune. Défaussez les objets ainsi vendus.

Exploit narratif : Lorsque les souris acquièrent la carte *Flèche de la Vérité*, avancez le marqueur *Fin* d'une page sur la table des matières. Choisissez un joueur pour lire cette section :



« C'est une escroquerie de bas étage, pour sûr », bougonna Nez. « J'ai bien envie de serrer ce cou maigrelet ! » Mais Tilda plaça sa patte sur la main de Nez, la baissant lentement.

« Merci de bien vouloir commercer avec nous M. Rat. Nous vous sommes reconnaissants pour la flèche. » Le rongeur, recroquevillé, se redressa et tenta de retrouver une certaine contenance.

« Je vous remercie pour vos mots agréables mam'selle », lui répondit-il en rajustant ses binocles. « Il est appréciable de marchander avec quelqu'un qui a conscience de l'impact des fluctuations des marchés sur le prix des choses. Chacun doit gagner sa croûte après tout. Mais sans doute peut-être puis-je alléger vos escarcelles contre des renseignements ? Je suppose que vous essayez de découvrir où se trouve ce Glorm. »

« Vous savez où il se terre ? » questionna Collin. « Parlez, sur le champ ! » Tilda toussa poliment. « Hum... » balbutia Collin. « Je vous en prie, s'il vous plaît, M. Rat ? Nous vous serions éternellement reconnaissants. »

« Très bien jeune seigneur, puisque vous y mettez l'art

et les bonnes manières. Le... comment l'appellez-vous? Le Nécoléoptère?»

« Ah, venez-en au fait! » trancha Filch, plus habitué à être l'arnaqueur que l'arnaqué.

« Il a pris ses quartiers dans le boudoir royal », répondit le rongeur. « On dit qu'il croit y avoir gagné en respectabilité et en royauté. »

« La chambre de père! » s'insurgea Collin.

Le laboratoire de l'alchimiste

Le laboratoire de l'alchimiste est inaccessible durant ce chapitre.

Les tunnels de cristal



1 Moment narratif : Choisissez un joueur pour lire cette section :

Les héros n'avaient pas plus tôt descendu l'échelle qu'ils étaient attaqués par un petit groupe de rats sans-âme instables et agités, l'écume aux lèvres, leurs yeux laiteux noyés de non-lueur. Alors qu'à distance, une mélodie bien connue résonnait,

« Quel est ce maléfice? » tempêta Tilda. « J'ai vu la boîte détruite! »

« J'y étais », glissa Filch. « Et je crois bien qu'on peut parler de mise à mort. » Il jeta un coup d'œil inquiet à Nez, mais, si le bricoleur était bouleversé d'entendre de nouveau la mélodie, il n'en laissait rien paraître. Lily épaula son arc et visa, remarquant deux rats de plus vers le fond du tunnel. Ils secouaient étrangement la tête, confus comme si des mites leur rongeaient les oreilles.

« La pavane de Glorm! » avertit Maginos. « C'est sans doute lui qu'on entend, car sans la boîte à musique il a dû perdre sa capacité

à amplifier son chant. Peut-être ses pouvoirs déclinent-ils? Son emprise magique sur ces créatures est sur le point de disparaître. Ces rats pourraient alors ne plus représenter un danger. » Un couperet traversa la pièce en sifflant et vint se planter dans le mur, tout près de la tête de Tilda.

« On n'en est pas encore là! » cria-t-elle à la ronde.

2 Attaque-surprise spéciale : Frénésie de l'ombre : Ajoutez 1 à la valeur de combat des Rats des ombres en jeu. Cet effet prend fin lorsqu'il n'y a plus de Rat des ombres en jeu.

Les tunnels sous la cuisine



1 Mise en place particulière : Placez 2 Rats sans-âme et 3 Cafards corrosifs normalement.

2 Moment narratif : Lorsque les souris éliminent tous les ennemis des tunnels de la cuisine, choisissez un joueur pour lire cette section :

Filch grondait de rage. « Je t'ai... dit... de rester... à terre! » Il ponctuait chaque mot de larges coups de ses dagues, mais aussi précises ou puissantes soit-elles, ses attaques n'empêchaient pas les rats de se traîner en avant.

« Glorm est toujours à la tête de ces morts-vivants - aucun doute », lâcha Tilda avec horreur.

« Oui, il les tient en son pouvoir par la puissance de sa non-lueur », expliqua Néré en chassant un rat vacillant de son chemin. « Ils ne tomberont vraiment que lorsque Glorm sera stoppé. »

3 Attaque-surprise spéciale : 1 Scolopendre.



Les tunnels sous la salle à manger



Toute la tuile:

1

- 1 **Fouille spéciale : Raisin.** (Note : Cet objet peut servir d'appât à cafards ou être combiné avec la fourchette pour créer une catapulte.)



La cuisine



Toute la tuile:

1

2

- 1 **Mise en place particulière :** Lorsque les souris explorent la cuisine, ne dévoilez pas de carte Rencontre comme à l'habitude. Placez plutôt 6 Cafards voraces en suivant les règles normales de placement.

- 2 **Attaque-surprise spéciale :** 1 Rodeuse.

La salle à manger



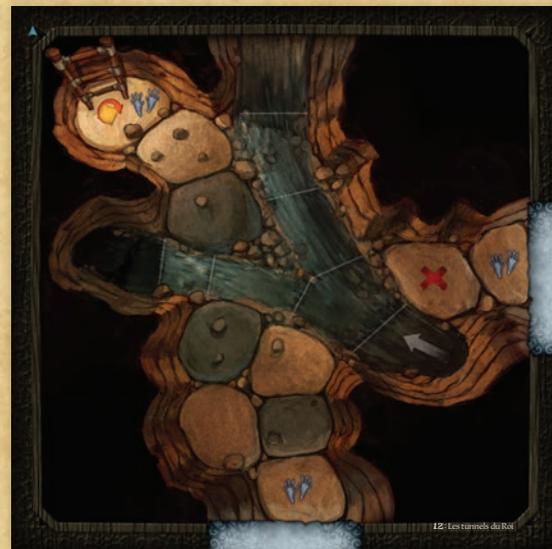
Toute la tuile:

1

- 1 **Fouille spéciale : Rongeur colporteur.** (Note : Si les souris ne l'ont pas encore trouvé durant ce chapitre, la carte Rongeur colporteur sera encore dans le paquet Quête. Dans un tel cas, récupérez-le dans le paquet Quête si vous réussissez cette Fouille spéciale.)



Les tunnels du Roi



Toute la tuile:

1

2

- 1 **Moment narratif :** Lorsque les souris explorent les tunnels du Roi, choisissez un joueur pour lire cette section :

Les souris s'arrêtèrent au pied de la cascade d'eau. Malgré le grondement de la chute souterraine, leurs ouïes de souris parvenaient à saisir la litanie familière couler des hauteurs.

« Nous ne sommes plus très loin, » constata Collin. « Ne prêtons pas l'oreille à cette pavane, elle risquerait de s'insinuer dans nos esprits ! »

Puis dévoilez une carte Rencontre normalement.

2

Règle particulière : Quitter les tunnels du Roi :

Avant qu'une souris ne puisse faire une action Explorer sur une case Sortie pour quitter la tuile Les tunnels du Roi, toutes les autres souris doivent être du même côté de l'eau pour que la souris puisse explorer.

La chambre du Roi



Toute la tuile:

1

2

3

4

5

1

Moment narratif : Lorsque les souris explorent la chambre du Roi, choisissez un joueur pour lire cette section :

Une intense obscurité avait englouti la chambre. Les souris serraient les rangs à mesure que chacun émergeait de la trouée sous la pile de bois. Ils devaient forcer leurs yeux de souris, généralement aptes à voir dans le noir, pour distinguer les formes enténébrées autour d'eux. Brutalement, la mélodie se tut.

« Soyez prudents », souffla Maginos. « Quelque chose se trame. » Et soudain, comme s'ils étaient les spectateurs attendus d'une sinistre prestation, une langue de flammes jaillit dans l'âtre avec un grand fracas ! Lily piailla en protégeant ses yeux contre l'éclat soudain, alors que là-haut, sur le lit, ils virent poindre le halo familier, putride et malsain.

S'approchant du bord de la couche, la lumière fluctuante du feu jetant des ombres lugubres sur son visage, Glorm baissa sur eux son regard. La cape ne couvrant plus ses épaules, la lueur rouge-orangé de l'âtre révélait le corps couturé de la luciole. Un râle sifflant s'échappait de sa bouche.

« Glorm », appela Maginos. « Tes complots ont

échoué. Je vis toujours, et toi toujours pas. Baisse les armes et permets que je t'aide. J'ai une solution. »

De nouveau, la gorge de Glorm laissa échapper ce grincement alors qu'il pointait Maginos d'un doigt accusateur. « Échoué ? » éructa-t-il calmement. « Que nenni pauvre fou que tu es. Tu penses que le fait d'en être arrivé là signifie que je suis vaincu ? Ne t'ai-je point dit que j'avais préparé pour toi un festin de malheurs ? Tout ce qui t'est arrivé jusque-là a été de mon fait. J'ai méticuleusement recréé les évènements de cette affreuse nuit – la nuit où mon aimée s'est éteinte – de sorte que tu puisses toi aussi les vivre. Dans les tunnels, tu as connu l'atroce douleur de celui qui est séparé de ses amis, comme je l'ai vécu moi-même. Mon cher petit Crameur t'a appris à craindre les flammes, comme je l'ai appris cette fameuse nuit. La seule différence notable finalement, Maginos, étant que tes amis vivent encore. Mais le temps est venu d'y remédier. Contrairement à moi, tu verras chacun d'eux périr. » Brusquement, Glorm ouvrit grand ses nombreux bras et entonna une litanie affligeante. Les souris tentèrent bien de reculer, mais se découvrirent émerveillées par la cacophonie que psalmodiait le ver luisant. Alors qu'auparavant ils avaient entendu une mélodie instrumentale, cette fois près de la source ils prenaient conscience du fait qu'elle était composée de mots.

Quels que fussent ces mots, ils ne s'en souviendraient jamais, mais, un par un, leurs genoux cédèrent sous le poids de l'angoisse. Sous le lit, les rats sans-âme écumants sifflèrent sous l'emprise de la pavane de leur maître. Les yeux de Nez s'emplirent de larmes, tandis que la lame de Collin résonna en frappant le sol.

« Résistez-lui ! » implora Maginos en succombant lui-même, s'affaissant sous le poids d'un extraordinaire chagrin. Subitement, la voix de Néré trancha à travers la peine. Elle chanta sa propre chanson, et bien que sa voix était fluette et enfantine, et bien qu'elle ne cherchait pas à s'imposer à Glorm, le charme simple de son chant défit le sortilège de la sombre plainte. Elle chantait la pluie et les végétaux qui s'en nourrissaient dans les noires et riches profondeurs de la terre fertile. Elle chantait la promesse du printemps, le renouveau de toute vie. Ce n'était pas un sortilège, juste une chanson, mais ce fut suffisant. L'épée de Collin vibra sur la pierre quand il en saisit la poignée, se remettant sur ses pieds. Nez s'empara de son marteau et poussa un grondement féroce et profond. Les dagues de Filch tournoyèrent dans ses mains et au bout de sa queue, pendant que le bâton de Maginos crépitait d'énergie. L'arc de Lily scintilla à la lumière du feu de cheminée au moment où elle s'accroupit pour encorder et Tilda écrasa par deux fois sa masse au sol, provoquant une myriade de petites étincelles, comme un défi lancé à la non-lueur elle-même.

2 **Mise en place particulière :** Lorsque les souris entrent dans la chambre du Roi, ne dévoilez pas de carte *Rencontre*. Placez plutôt Glorm sur la case spéciale du lit du Roi. Placez également 3 Rats des ombres en suivant les règles normales de placement.

3 **Règle particulière : Vaincre Glorm :** Glorm ne peut être vaincu normalement. Afin de vaincre Glorm, les souris doivent remplir toutes ces conditions :

1. Il doit y avoir une Limace sur la case de Glorm.
2. Une souris doit réussir une attaque contre Glorm qui, en temps normal, vaincrait la dernière carte *Initiative* de Glorm.
3. La souris exécutant cette attaque doit avoir équipé la Flèche de la Vérité et la Potion de charme.

Les souris l'emportent si elles remplissent toutes ces conditions. Lisez le moment narratif ci-dessus.

4 **Moment narratif :** Lorsque les souris vainquent Glorm, lisez cette section :

Glorm paraissait faire peu de cas de leurs assauts à son encontre. Ils revenaient sans cesse à la charge. Lorsqu'il était acculé ou sérieusement blessé, il disparaissait dans un soupir pour mieux réapparaître un peu plus loin. Ses plaies se refermaient, mais ne semblaient jamais tout à fait guéries et toujours Glorm poursuivait sa litanie. Néré continuait de répliquer tout en combattant, d'une voix claire et nasillarde et, aussi étrange que cela paraisse, sa voix faisait plus que simplement affaiblir l'enchantement de Glorm. À l'inverse du cantique de Néré, la pavane de Glorm prit des tonalités pathétiques et empreintes d'apitoiement sur lui-même. C'est alors qu'il cessa d'être terrifiant pour apparaître tel l'enfant aigri qu'il était vraiment, tapant des pieds en pleine crise de colère. Son visage laissait voir sa frustration, mais il ne baissait jamais sa garde tout au long du combat. Malgré son état d'alerte, l'arrivée des nouvelles venues se fit à son insu.

Des ombres alentour jaillirent toutes les limaces devenues les amies des souris. Répondant à l'appel muet de Néré, elles prirent position autour de la mêlée, piaillant du plaisir simple de faire partie de cette grande aventure. Le chant de Néré manqua tourner à l'éclat de rire en entendant Splee se demander si les draps étaient savoureux. Enfin, Collin se fendit, assénant à Glorm un coup qui aurait dû être fatal. La luciole disparut dans un râle de souffrance et réapparut à l'autre bout de la pièce, pile devant Splee.

« Mais que... » hoqueta Glorm devant une Splee rayonnante du plus idiot des sourires.

« Maintenant! » ordonna Tilda.

« Pour Aboybourg! » rugit Lily en libérant la Flèche de la Vérité dont la pointe avait été trempée dans la Potion de charme. Le temps ralentit alors que la corde claquait et que le trait prenait son envol. Glorm leva les yeux de Splee, la litanie s'éteignit au bord de ses lèvres sans qu'il ait vraiment le temps de remarquer la flèche qui s'enfonça dans son torse avec un horrible bruit sourd.

Tous se figèrent sur place, presque apeurés à l'idée de ruiner l'instant d'un murmure inopportun. Glorm fixait le fut de la flèche qui dépassait de son thorax, sans comprendre.

« Tiens, tiens », dit-il sans s'adresser à personne en particulier avant que, dans un nuage brillant, la flèche n'explose en poussière d'or qui virevolta autour de la luciole avant de se déposer sur la tête de Splee. Glorm dévisagea la petite limace d'un œil vide un long moment puis lui demanda « Mes respects. Je crois m'être perdu. Savez-vous... » Sa voix se mourut.

« Allez, vas-y », encouragea Filch à qui ils firent tous signe de se taire.

« Par les cieux! » s'étouffa Glorm devant la limace aux yeux écarquillés. « Vous êtes éblouissante! Si belle, la plus belle qu'il m'ait été donné de voir! » Il se précipita en avant et enlaça la limace dans ses nombreux bras tandis que les souris émerveillées virent le halo sombre de Glorm s'effacer, disparaître pour mieux ressurgir, plein d'éclat. Oubliée l'union malsaine de lumière et de ténèbres, il rayonnait d'or désormais. Le son d'une bougie qu'on souffle précéda d'un rien la disparition des rats présents qui s'effondrèrent en poussière. « Les dieux eux-mêmes nous ont réunis ma douce », susurra Glorm à Splee, « mon aimée. »

« Suis-je la seule à me sentir coupable pour la limace? » demanda Tilda.

« J'entends ses pensées », répondit Néré, « et je peux vous assurer à tous qu'elle n'a jamais été aussi heureuse. » Glorm fit tourner Splee avant de la porter dans ses bras, vers la porte.

« Je pense que ce sera un mariage de printemps », dit-il. « Les bardes le chanteront pour les siècles à venir! »

« Sur ce point-là, il n'a pas tort, » soupira Filch.

5 **Attaque-surprise spéciale : Le Crameur.**



Épilogue

Choisissez un joueur pour lire cette section :

La lueur du matin inondait le tunnel des souris telle la lumière d'un phare.

« Ça, ça fait bien du bien ! » s'écria Nez.
« Cette bonne vieille lumière du soleil ! »

« Et de l'air frais ! » soupira Néré. « J'avais l'impression d'étouffer dans cette demeure de pierre. Que les humains choisissent de vivre dans de tels endroits me dépasse. »

« Crois-moi, c'était beaucoup plus accueillant avant ! » dit Collin. Le groupe s'arrêta devant la sortie, tandis que les souris d'Aoybourg dégageaient les derniers glands du passage.

« On y va ? » demanda Lily, avant de franchir le seuil pour se retrouver dans l'aveuglante clarté du matin. Une salve d'applaudissement et de cris de joie s'éleva de la cour et Néré, les yeux mi-clos à cause du soleil, était éberluée de voir toutes ces souris rassemblées pour les acclamer ainsi.

« Alors Néré, t'en penses quoi ? » demanda Nez, tout en l'étreignant d'une de ses larges pattes. « Tu doutes encore des avantages de la vie de ville ? »

« L'image de communauté que je vois est merveilleuse », dit-elle. « Mais je suis faite pour la nature sauvage. » Les festivités dans la cour furent sincères, mais brèves, car nos héros étaient usés et affamés, et devaient panser leurs blessures. Ils se dirigèrent promptement vers le manoir de Linéra, le cœur apaisé d'être revenus à la maison. Tous restèrent silencieux en voyant le tronc ravagé du vieux chêne. Lily, bien que muette, semblait en être particulièrement affligée.

Le lendemain, les compagnons se retrouvèrent autour d'une table sur la place pour profiter du soleil. Ils riaient et plaisantaient, jouaient aux cartes tout en remerciant les passants qui ne manquaient pas de s'arrêter pour les féliciter. Collin rit de bon cœur en voyant Filch apprendre



à jongler à un groupe de souris, tout en prétendant détester l'exercice. Néré restait silencieuse, comme perdue dans ses pensées. Vers midi, Linéra leur fit servir à déjeuner et, bien que ravis de pouvoir se remplir la panse de fromages et de glands, tous remarquèrent les regards inquiets que s'échangeaient Néré et Linéra.

« Que se passe-t-il, mère ? » demanda Lily. Linéra soupira, regarda vers Néré une nouvelle fois et hocha la tête avec solennité.

« Je m'en veux de devoir étouffer votre joie », dit Linéra. « Mais certaines choses ne peuvent attendre. Vous nous avez certes tous sauvés, mais je crains que vous n'ayez pas sauvé la ville. »

« Que voulez-vous dire ? » demanda Collin, incrédule.

« L'arbre se meurt », répondit-elle calmement.

« C'est vrai », dit Néré. « Cette nuit, l'esprit du vieux chêne m'a révélé son destin. Les poisons de Glorm ont tué ses racines, et maintenant ils se propagent le long du tronc. Ses mortes racines ne pourront tenir l'arbre si une tempête vient à passer. »

« Je le savais », dit doucement Lily. « Lorsque nous

sommes rentrés hier le... le chêne était vraiment en piteux état. »

« Oui », acquiesça Linéra. « Cela signifie que nous devons maintenant préparer la migration de la ville tout entière. Cela implique aussi que nous devons trouver, avant toute chose, un nouveau foyer. »

Collin regarda un à un tous ses amis et tous, même Filch, acquiescèrent en silence. « Nous le trouverons pour vous », promit Collin à Linéra. « Les étendues sauvages sont dangereuses pour des souris. C'est donc à nous qu'incombe de partir en quête d'un nouveau domicile. Et pourtant... » Sa voix s'éteignit et ses yeux se perdirent vers la cime du chêne, parmi les sillons de lumière que le soleil pleurait entre ses branches.

Lily posa sa patte sur son épaule et demanda :
« Qu'est-ce qui ne va pas ? »

« C'est drôle », répondit Collin. « La semaine dernière, je vous disais que j'étais prêt à m'aventurer dehors, que

mon esprit était agité, et c'était vrai. Mais maintenant que nous devons quitter le château, je... Qui va diriger le royaume ? Je ne sais même pas où se trouve mon père. Ni Miz Maggie. J'ai l'impression que partir d'ici, c'est abandonner tout ce à quoi je tenais quand j'étais... Encore humain. »

Maginos lui sourit chaleureusement et dit : « C'est faux, jeune prince. Votre père a quitté le château ; rester ici ne vous aidera pas à le trouver. Quant au royaume, et bien, vous seriez surpris de la vitesse avec laquelle vos anciens vassaux trouveront seuls une solution viable. Le destin est facétieux, jeune prince. Si vous souhaitez découvrir le vôtre, vous n'avez plus qu'à faire le premier pas vers cette sortie. »

Collin regarda encore une fois ses compagnons et sourit.

« Tant que nous sommes ensemble », dit-il.





Crédits

Auteur (jeu et texte) :
Jerry Hawthorne

Auteur (texte) et rédaction :
Mr. Bistro

Réalisation :
Colby Dauch

Illustrations :
John Ariosa

Sculpteur :
Chad Hoverter

Graphisme :
David Richards

Édition :
Nate Bethorn • Peter Miller • David Moody

Version française :
Équipe Filosofia

*Équipe Filosofia tient à souligner l'assistance continue de José Chaves et
Wladimir Koffinopoulos dans cette aventure épique.*

Exploits Héroïques



Tout feu tout flammes

Au cours d'un chapitre, la première souris à être capturée avec un marqueur *Brulure* sur sa carte *Héros-souris* reçoit le jeton *Exploit - Tout feu tout flammes*.

Effet : Pour le reste du chapitre, cette souris ne reçoit plus aucun marqueur Brulure.



Tireur d'élite

La première souris à obtenir 3 arcs ou plus lors d'une attaque avec une arme à distance reçoit le jeton *Exploit - Tireur d'élite*.

Effet : En attaquant avec une arme à distance, le tireur d'élite peut défausser le jeton Tireur d'élite pour obtenir automatiquement un arc sur chaque dé utilisé dans cette attaque.



Matériel de cette extension :

- 1 livre de conte de six chapitres • 2 figurines • 13 cartes *Fouille*
- 9 cartes *Compétence* • 13 cartes *Initiative* • 1 carte *Héros-souris - Néré*
- 9 cartes *Rencontre* • 6 jetons de fromage • 1 jeton *Bombarde mécanique*
- 4 jetons *Limace* • 4 marqueurs *Brulure* • 6 marqueurs *Ingrédients*
- 1 jeton *Rongeur colporteur* • 4 jetons *Rat des ombres*
- 1 jeton *Tout feu tout flammes* • 1 jeton *Tireur d'élite*



© 2013 Plaid Hat Games LLC.
© 2014 Filosofia Éditions Inc.
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Filosofia Éditions Inc.
2 rue du Hasard
78000 VERSAILLES
France