

# POP UP HEROES

POP-UP HEROES est un jeu narratif pour 1 à 4 joueurs.  
Chaque scénario dure 60 à 90 minutes.



Jarvin\_auteur



Jarvin\_auteur

## POP UP HEROES



12 ans et +



1-4 joueurs



60-90 minutes

Un jeu narratif de Jarvin

### Matériel

X cartes AVENTURE, X cartes PRÉMONITION, 4 INCARNATIONS, 12 jetons ÉLÉMENT, 10 jetons EFFORT, 12 jetons CROIX, 14 jetons SYMBOLES, 1 livre des monstres

### Objectif

POP UP HEROES propose aux joueurs de jouer le rôle d'esprits chasseurs de monstres s'incarnant dans des êtres vivants pour protéger les êtres vivants. Au cours de chaque scénario, les joueurs vont devoir explorer des lieux afin de traquer un ou plusieurs monstres, puis les combattre grâce à vos pouvoirs élémentaires.

### Mise en place

Placer le paquet AVENTURE, sans le mélanger, et le LIVRE DES MONSTRES au centre de la table afin qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Les cartes AVENTURE défaussées seront posées juste à côté du paquet durant le jeu.

Chaque joueur choisit une incarnation parmi celles disponibles pour le scénario. Chaque incarnation dispose d'avantages particuliers.

Mélanger le paquet PRÉMONITION et donnez une carte à chaque joueur (3 cartes s'il n'y a qu'un seul joueur, 2 cartes par joueur si on joue à deux).

Prendre connaissance du contexte de l'aventure sur la CARTE DE DÉPART. Elle indique les cartes qu'il faut révéler au début du jeu, mais également le nombre de jetons EFFORT disponibles au départ.

### Principe du jeu

Le jeu se déroule en temps réel. Les joueurs forment une équipe et jouent simultanément, le groupe s'organisant librement, notamment en ce qui concerne la collecte de cartes dans la pile AVENTURE.

Les cartes sont de deux types :

**CARTES LIEUX** : il s'agit toujours de cartes POP-UP. Ouvrez la carte puis observez la scène sous tous les angles. Vous pouvez toucher, ouvrir des trappes ou des portes, mais il est interdit de manipuler les tirettes tant que vous n'avez pas reçu ou décodé le code qui se trouve dessus. Lors de votre recherche, vous pouvez trouver :

- un **numéro à trois chiffres** : prenez la carte correspondante dans le paquet AVENTURE. Vous n'êtes obligé de la révéler.
- un **code** : lorsque vous aurez trouvé la signification des symboles du code, vous obtiendrez les trois chiffres de la carte à révéler.
- un **ÉLÉMENT** ou **SYMBOLE** : prenez un jeton de cet élément ou symbole. Si vous revenez dans ce lieu, vous ne pouvez pas prendre à nouveau ce jeton.
- un **code à trois lettres** (placé en général sur une trappe ou une tirette intégrée à la carte) : vous ne pouvez manipuler la trappe ou la tirette que si vous avez trouvé une carte vous indiquant expressément que vous possédez ce code à trois lettres.
- des **indices visuels sur votre adversaire**. Aidez-vous du livre des monstres pour déterminer de quelle créature il s'agit. Vous en apprendrez ainsi plus sur ses motivations, l'endroit où elle peut se cacher et, surtout, ses faiblesses.

**CARTES ÉVÈNEMENTS** : ces cartes comportent une illustration et du texte. Elles décrivent en général un événement, une rencontre ou une trouvaille. Certaines d'entre elles sont munies de volets que l'on peut ouvrir dans certaines circonstances indiquées soit textuellement sur la carte (exemple : si vous voulez faire ceci, ouvrez la carte), soit sous forme de symbole (j'ai ce symbole, je peux ouvrir le volet correspondant).

L'illustration peut cacher les mêmes éléments que ceux qu'on trouve dans un LIEU. Faites donc preuve d'observation.

Le texte vous donnera peut-être également des informations complémentaires et vous permettra, parfois de faire des choix (dépense de jetons ÉLÉMENT et/ou de jetons EFFORT, ouverture de cartes ou de trappes, obtention de codes...). Certaines actions vous permettront par ailleurs de récolter des jetons SYMBOLES, indispensables pour certaines étapes de l'aventure.

Toute carte révélée peut être gardée face visible tant qu'elle n'a pas été expressément défaussée.

**PLUSIEURS CARTES AVEC UN MÊME NUMÉRO ?** C'est tout fait normal.

Si un **SYMBOLE** apparaît en dessous du numéro, cela signifie que vous devez avoir en votre possession le jeton SYMBOLE correspondant pour révéler cette carte. Ne révélez pas la carte sans symbole dans ce cas.

Si **aucun symbole** n'apparaît, choisissez l'une ou l'autre de ces cartes (mais une seule).

## Gestion des jetons

Au cours du jeu, les joueurs vont devoir gérer leurs ressources : jetons d'EFFORT et jetons ÉLÉMENT.

### EFFORT

Certaines actions vont demander aux personnages de faire des EFFORTS. Le groupe aura alors la possibilité de dépenser ces jetons pour débloquent certaines options. Le groupe perdra également des jetons lorsque les personnages sont fatigués, blessés ou malades.

Si le groupe n'a plus de jeton EFFORT, la partie s'arrête : lisez la carte 001. N'oubliez pas que l'objectif est de combattre un monstre et que ce dernier vous occasionnera sûrement des blessures. Gardez donc suffisamment de points d'effort pour le combat final. Heureusement, vous pourrez aussi parfois en récupérer lors des scénarios.

### ÉLÉMENT

Les joueurs pourront trouver des symboles ÉLÉMENTS en différents endroits ou moments de l'aventure.

Les Esprits chasseurs peuvent absorber les forces élémentaires qui se concentrent en ces endroits pour faire appel à leurs pouvoirs et vaincre les monstres. Malheureusement, le corps dans lequel ils s'incarnent limite la puissance qu'ils peuvent emmagasiner : le groupe ne peut, à tout moment, collecter que 3 jetons ÉLÉMENT du même type au maximum, et 5 en tout. Pour collecter un nouveau jeton, il faut donc soit dépenser l'un des jetons collectés, soit s'en débarrasser.

Vous n'êtes jamais obligé de collecter un jeton ÉLÉMENT. Tant que vous ne l'avez pas fait, le jeton reste disponible. Placez le jeton sur la carte, à l'endroit où vous l'avez repéré. Une fois le jeton collecté, placez un jeton CROIX pour indiquer que ce jeton a déjà été collecté.

Les jetons sont de quatre types : AIR, EAU, TERRE, FEU. Ces jetons vous seront utiles à deux moments :

- Lors du combat final : chaque monstre est plus sensible à certains éléments, tandis que d'autres leur donnent des forces. Veillez donc à bien identifier le monstre à défaire avant de collecter les jetons ÉLÉMENT : vous pourriez venir à manquer de certains jetons indispensables.
- Durant l'aventure : de temps à autre, il vous sera proposé de dépenser des jetons pour réaliser certaines prouesses. La dépense de ces jetons peut vous aider dans votre quête mais tout à la fois rendre votre combat final plus difficile.

## Livre des monstres

Vous pouvez à tout moment consulter le livre des monstres. Il répertorie les pires créatures qui menacent la Terre et ses habitants, ainsi que les connaissances relatives à ces derniers. Toutes les informations qui s'y trouvent pourront vous aider à mener à bien votre mission et à vaincre votre adversaire.

Attention cependant : tous les monstres ne sont pas répertoriés. Il en reste encore bon nombre qui restent à découvrir. Ce sera alors à vous d'apporter, dans le livret, les informations les concernant...

## Incarnation

Chaque joueur incarne un esprit spécifique. Chacun dispose d'un pouvoir spécial que le joueur peut utiliser à tout moment durant l'aventure, dans les conditions indiquées par le pouvoir.

Cette incarnation est un corps d'emprunt dans lequel l'esprit s'incarne pour mener à bien sa mission.

Bien qu'il puisse y avoir plusieurs joueurs, la gestion des jetons EFFORT n'est pas individualisée afin de ne pas déséquilibrer le jeu.

## Prémonitions

Chaque joueur reçoit une carte PRÉMONITION en début de jeu. Celle-ci lui donne une information énigmatique qui pourra l'aiguiller dans sa recherche. Cette indication est plus ou moins claire et vise plutôt à donner un indice sur ce la créature, le lieu où elle se cache, ou ce qu'il faut faire pour la rejoindre.

Une fois que la carte de départ a été révélée, les joueurs peuvent tout à fait partager cette vision avec les autres mais ne doit jamais montrer sa carte. À lui d'expliquer ce qu'il a vu avec ses propres mots.

Durant le jeu, le groupe peut à tout moment dépenser un jeton ÉLÉMENT de son choix pour obtenir une carte PRÉMONITION.

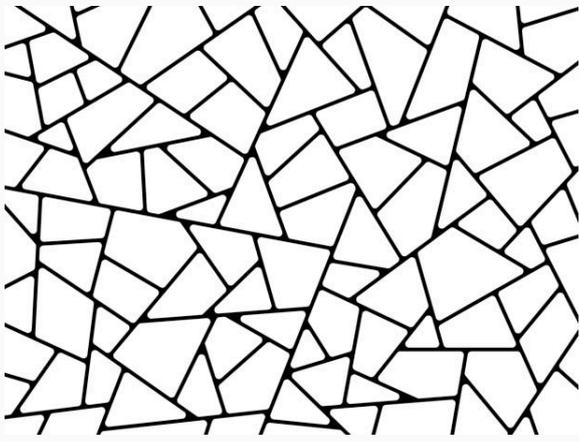
## Victoire/échec

Vous avez vaincu le monstre ? Bravo, vous pouvez compléter le LIVRE DES MONSTRES si vous avez de nouvelles informations à y inscrire.

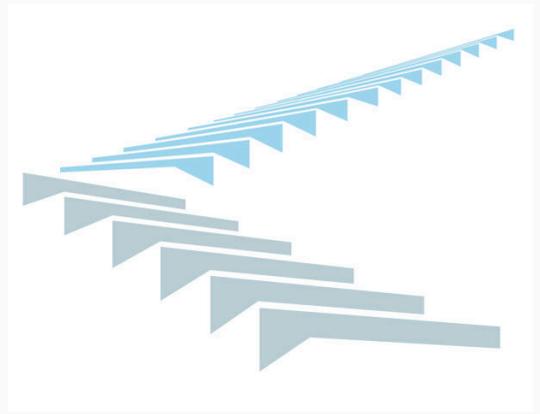
Vous avez échoué ? Ce n'est pas grave, recommencez l'aventure en faisant de nouveaux choix, plus judicieux cette fois.



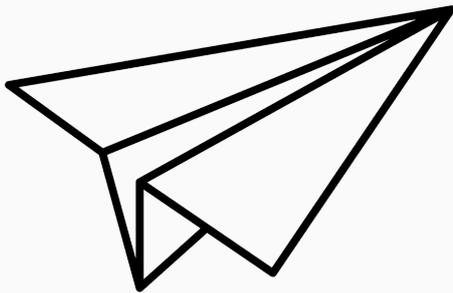
PREMONITION



PREMONITION



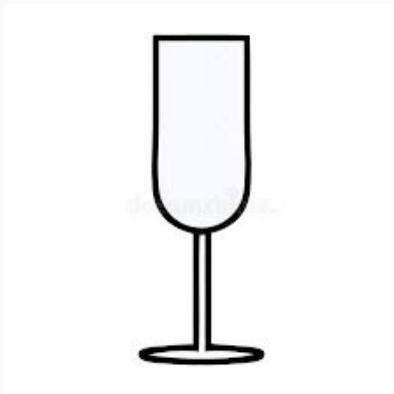
PREMONITION



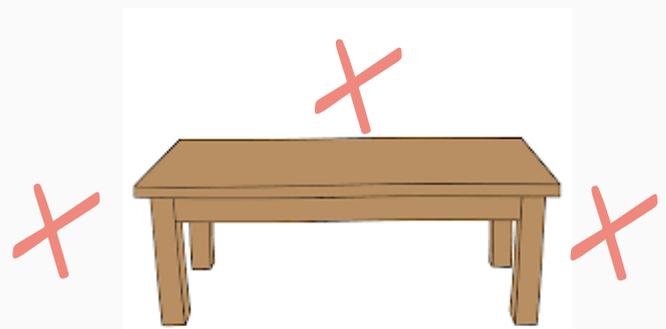
PREMONITION



PREMONITION



PREMONITION



PREMONITION



## INCARNATION



### TALENT

Votre incarnation est agréable et inspire la sympathie. Cela vous facilite la vie lorsque vous dialoguez ou tentez de convaincre quelqu'un.

Vous disposez du symbole suivant :



## INCARNATION



### TALENT

Votre incarnation est agile et souple, ce qui pourra vous aider lors d'éventuelles épreuves d'acrobaties.

Vous disposez du symbole suivant :



## INCARNATION



### TALENT

Votre incarnation semble plus sensible aux prémonitions que les autres. A chaque fois que vous découvrez une nouvelle carte LIEU, vous pouvez piocher gratuitement une nouvelle prémonition.

## INCARNATION



### TALENT

Votre incarnation est une vraie baroudeuse. Vous commencez la partie avec 2 jetons d'effort de plus.

## À LIRE EN PREMIER

Vous êtes des esprits protecteurs !

Incarné dans le corps de félins, vous traquez un monstre qui se cache dans une forêt sur Terre.

Trouvez l'endroit où se cache la créature.

Obtenez des indices sur le type de monstre que vous allez devoir affronter afin de déterminer de quelles énergies magiques vous aurez besoin pour le vaincre.

Trouvez des sources d'énergies occultes afin d'y puiser de la magie et d'alimenter votre sorcellerie.

Révélez la carte 999 pour commencer votre aventure.

Vous commencez avec 5 jetons EFFORT.

# LIVRE DES MONSTRES



Page 2

## BLOB

- Peut changer de forme
- Aime les endroits sombres
- Provoque des attaques acides
- Évite le feu



ÉLÉMENT À  
PRIVILÉGIER :

Page 4

## ABOLEKH

- Vole en suivant les courants aériens
- A une très mauvaise vue
- Aime rester en hauteur
- Allergique aux plantes
- Boit beaucoup



ÉLÉMENT À  
PRIVILÉGIER :

Page 6

## BHEKHASS

- Dévore tout ce qu'il trouve
- Bêlé comme une chèvre
- Peut se téléporter
- Carnivore
- Aime son apparence



ÉLÉMENT À  
PRIVILÉGIER :

## TENTACULIEN

- Aime se cacher dans l'eau
- Déteste la chaleur
- Ses bras peuvent s'étirer et passer dans des interstices

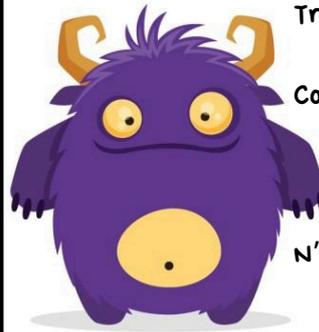


ÉLÉMENT À  
PRIVILÉGIER :

Page 3

## CORNEFER

- Très gourmand
- Couvert de poils
- Protégé contre le froid
- N'aime pas le bruit



ÉLÉMENT À  
PRIVILÉGIER :

Page 5

## BALBALUB

- Fait du bruit quand il se déplace
- Aime la chaleur
- A du mal à contrôler ses mouvements sur sol humide
- Crache des flammes
- Peut s'aplatir



ÉLÉMENT À  
PRIVILÉGIER :



Dos livre

# LIVRE DES MONSTRES



Page 2

## TENTACULIEN



Aime se cacher dans l'eau

Déteste la chaleur

Ses bras peuvent s'étirer et passer dans des interstices

ÉLÉMENT À PRIVILÉGIER :

Page 3

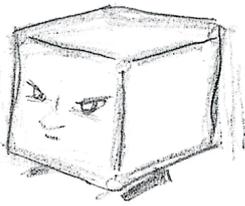
## KUB

Peut changer de forme

Aime les endroits sombres

Provoque des attaques acides

Évite le feu



ÉLÉMENT À PRIVILÉGIER :

Page 4

## CORNEFER

Très gourmand, dévore tout ce qu'il trouve

Couvert de poils

Protégé contre le froid

N'aime pas le bruit



ÉLÉMENT À PRIVILÉGIER :

Page 5

## ABOLEKH

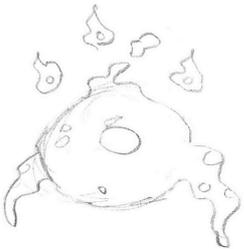
Vole en suivant les courants aériens

A une très mauvaise vue

Aime rester en hauteur

Allergique aux plantes

Boit beaucoup



ÉLÉMENT À PRIVILÉGIER :

## SHOGARA

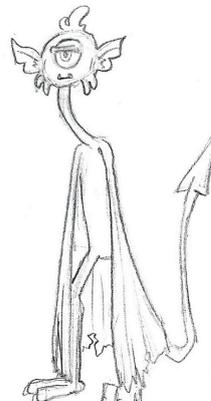
Fait du bruit quand il se déplace

Aime la chaleur

A du mal à contrôler ses mouvements sur sol humide

Crache des flammes

Peut s'aplatir



ÉLÉMENT À PRIVILÉGIER :

## PRÉMONITION

Bêlé comme une chèvre

Peut se téléporter

Carnivore

Aime son apparence

Éternue en extérieur



ÉLÉMENT À PRIVILÉGIER :

Page 6

Dos livre



# 999

Forêt en POP-UP 3D : des arbres, une mare, un grand arbre.

On peut découvrir un 323 sur un arbre et un 276 près d'une mare.

On peut également repérer un CODE : ○ ⊕ ⊗  
Il y a, enfin, un symbole FEU et un symbole AIR dissimulés.

Sur le sol, on peut voir des traces laissées par le monstre. Elles semblent se diriger vers la mare puis quitter la carte par le bord arrière.

Carte A1 dos

Carte A1 intérieur b

Carte A2 recto

Carte A2 intérieur G

# 323

Vous faites appel à votre grande diplomatie pour vous adresser à l'aigle :

« Messire Aigle, vous me voyez désolé de vous importuner. Je sollicite votre bienveillance et votre talent, bien reconnu. J'aurais en effet besoin de vous pour bien peu de chose au regard de vos capacités, mais tant par rapport à mes propres aptitudes. »

Sur ces mots, l'aigle jette un œil dans votre direction. Il semble soupçonneux mais son air grincheux a laissé place à une posture montrant qu'il est flatté par vos propos.

« Eh bien, soit. Si je peux vous aider, demandez donc. Je verrai ce que je peux faire. »

JAUNE = +4

## L'habitant des cîmes



Un aigle majestueux semble vivre en haut de cet arbre.

INTERPELER : 118

\* : VOLET GAUCHE



VOLET DROITE

Sinon, remettez la carte dans le paquet AVENTURE.

L'aigle vous regarde suspicieusement approcher avec une souris dans la gueule. Vous la glissez sous votre patte le temps d'échanger quelques mots avec lui :

« Messire Aigle, j'ai besoin de votre aide. Je ne suis pas en mesure de me débrouiller sans vous. Voici un présent afin de vous rémunérer pour la tâche que je souhaiterais vous voir accomplir. »

L'aigle jette un œil dans votre direction. Son regard se transforme pour laisser place à une certaine avidité lorsqu'il constate combien la souris est charnue.

« Eh bien soit. Si je peux vous aider, demandez donc. Je verrai ce que je peux faire. »

JAUNE = +4

Carte A2 verso

Carte A2 intérieur D

# 118

## L'aigle mal embouché

Le volatile vous toise du haut de son arbre. Après quelques secondes, il s'adresse à vous avec dédain :

Qu'est-ce que tu veux, toi ? Je n'aime pas être dérangé. Je veux qu'on me laisse TRAN-QUILLE ! Alors file. Ouste, du balai.

Il semble bien que vous ne puissiez pas tirer grand-chose de cet individu.

Carte A3 verso

Carte A5 recto

# 276

## La mare

Là, près du bord de la mare, on dirait des empreintes ! c'est sans aucun doute la créature. Elle semble s'être approchée du bord, peut-être pour s'abreuver.

Les traces s'éloignent vers une clairière voisine : révélez 887 et 888.



Carte A4 verso

Carte A6 recto

# 887

## La maison abandonnée

Les empreintes laissées par le démon vous amènent à proximité d'une vieille maison abandonnée. L'endroit semble désert.

Néanmoins le silence étrange qui règne ici devrait vous inciter à la prudence...



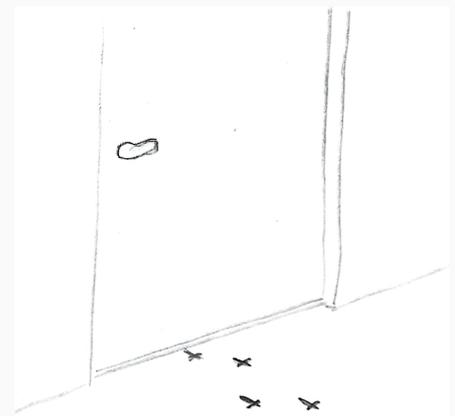
Carte A5 verso

# 917

## La porte d'entrée

La porte de la maison semble bien fermée. Impossible de la franchir sous forme de chat. Il faut trouver un autre moyen pour entrer dans la bâtisse.

En l'inspectant, vous remarquez la présence de traces laissées par le démon : Comment a-t'il pu entrer ?



Carte A6 verso

# 888

Maison en POP-UP 3D : on y voit une porte, des fenêtres (toutes intactes) et des tags.

Il y a un arbre proche de la maison avec un symbole dessus :

On peut trouver des numéros : 917 sur la porte d'entrée, 601 sur une fenêtre du bas, 366 sur une fenêtre du haut, 609 caché dans la végétation, 136 caché près d'une grenouille.

Il y a deux tirettes qui permettent de regarder dans la maison : l'une permet d'ouvrir la fenêtre 601 (code TOC dessus) et l'autre la fenêtre 366 (code ABC dessus).

Sur le tronc de l'arbre, un symbole :  Il y a, enfin, un AIR et un EAU dissimulés.

Dans la maison (tirette TOC) : décor intérieur (rdc) avec 14 sur porte et un élément (FEU).

Dans la maison (tirette ABC) : décor intérieur (étage) avec un 621 (et une queue de rat visible) et deux éléments (EAU et TERRE). Un 568 sur un escalier qui descend vers le rdc.

Carte A7 dos

Carte A7 intérieur b

Carte A8 recto

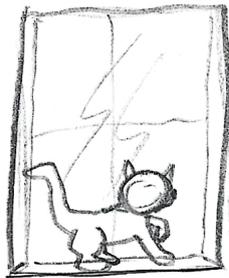
Carte A9 recto

# 601

# 609

## La fenêtre

Les fenêtres du bas sont toutes intactes malgré l'état délabré de la maison. Impossible de passer par là donc. À moins de trouver un moyen de fracasser le verre.



Carte A8 verso

## Un caillou

Vous parvenez à repérer une pierre, de taille modeste, mais qui pourrait faire un très bon projectile. Ce caillou est en plus assez arrondi et petit : cela vous permet de le déplacer avec vos pattes de chat et de l'emporter à l'endroit de votre choix.

VERT +2



Carte A9 verso

# 366

## La magie de l'air

Vous faites appel à la magie de l'air : tandis que vous fermez les yeux, vous sentez une douce brise se lever et tourner autour de vous, formant un petit tourbillon. Alors que vous ouvrez les yeux, le vent vous projette dans les airs : avec votre agilité féline, vous vous réceptionnez au bord de la fenêtre ouverte.



OUVREZ ABC

## Un accès ?



ROUGE + 4

Un coup d'œil vers le toit vous permet de remarquer qu'une fenêtre du haut est brisée. Mais comment arriver jusque-là.

1 AIR : VOLET G

■ : VOLET D

Carte A10 verso

Carte A11 recto

## L'arbre

Vous remarquez assez vite qu'il y a un arbre à proximité. Si vous êtes suffisamment agile, vous pourriez sans doute parvenir à sauter depuis ses branches et à atteindre le toit. Cela représente un danger, mais vous pourriez ensuite contourner le toit pour rejoindre la fenêtre ouverte.

Pour y parvenir :

▼ ou 2 EFFORTS

Révélez alors 222.



Carte A10 intérieur D

Carte A11 intérieur G

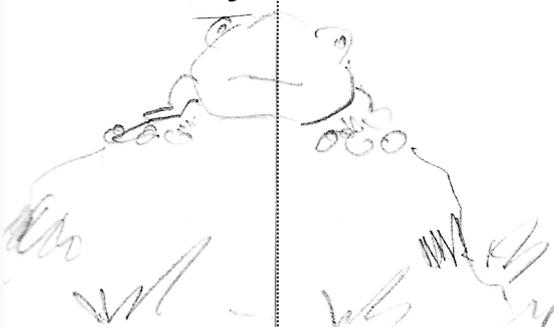
# 136

## Un brin de causette

La grenouille réfléchit longuement : « Je n'ai pas vu la créature que tu cherches. Néanmoins, j'ai entendu du bruit à l'intérieur de la maison, il n'y a pas de doute. Quelques minutes avant, j'ai aussi entendu un râle, devant la maison. Sûrement à cause du vent qui soufflait fort à ce moment-là. »



## La grenouille



La grenouille vous regarde suspicieusement dans un premier temps. Puis voyant que vous n'avez pas l'intention de la chasser, elle vous souhaite le bonjour.

DIALOGUER : VOLET G

☀ : VOLET D

Carte A11 verso

## Mon amie la grenouille

Vous lui que vous êtes à la recherche d'une créature particulièrement dangereuse et lui demandez si elle a vu ou entendu quoi que ce soit de bizarre.

Le grenouille vous regarde et sourit : « Ah ça oui ! À un moment, il m'a semblé entendre un rire saccadé, ou plutôt une sorte de ricanement, venant lui aussi de la maison. ça ne peut être que le monstre que tu cherches. »

Carte A11 intérieur D

# 145

## Un visiteur mal avisé

Tandis que vous progressez à travers la forêt, vous repérez un mouvement rapide. Votre œil de chasseur n'a pu le manquer. La créature se déplace très vite, cherchant à vous échapper, mais vous parvenez à discerner ses oreilles arrondies, sa longue queue et ses formes dodues : une souris bien grasse !

Votre instinct de félin prend alors le dessus sur votre quête : une telle occasion, ce serait un crime de la manquer !

### ÉPREUVE : ATTRAPER LA SOURIS

Pour attraper la souris, vous devez dépenser  
1 POINT D'EFFORT

Si c'est le cas, révélez la carte 109.

Sinon, défaissez cette carte.

Carte A12 verso

Carte A14 recto

# 109

## La souris

Vous disposez dorénavant d'une souris vivante. Vous pouvez à tout moment la dévorer pour regagner 1 POINT D'EFFORT. Dans ce cas, défaissez cette carte.

Tant qu'elle est en votre possession, vous disposez du symbole :



Carte A13 verso

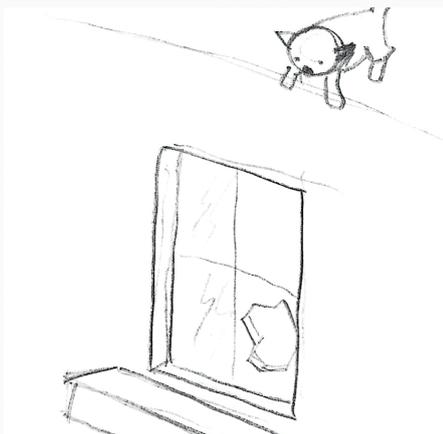
Carte A15 recto

# 222

## Le rebord

Vous rejoignez le toit sans trop de difficultés. Puis vous faites le tour pour accéder au rebord menant à la fenêtre cassée. Vous allez désormais pouvoir entrer dans la maison.

OUVREZ ABC



Carte A14 verso

# 727

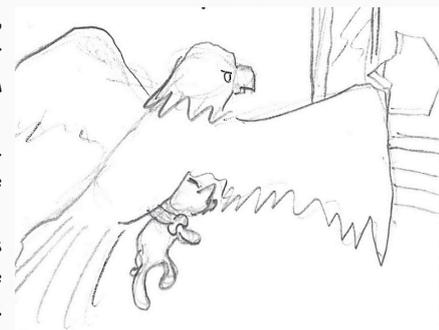
## Transport aérien

Vous demandez à l'aigle de vous aider. Ce dernier, vous ayant désormais à la bonne, consent à vous transporter jusqu'au rebord de la fenêtre.

« Et voilà, tu es à destination. Sois prudent je perçois le danger à plein nez. »

Sur ces paroles et sans vous avoir laissé le temps de le questionner, l'aigle rejoint son nid.

OUVREZ ABC



Carte A15 verso

# 823

## La magie de l'air

Vous faites appel à la magie de l'air : un souffle d'air violent soulève alors la pierre et la projette dans le carreau qui se fracasse sous l'impact.

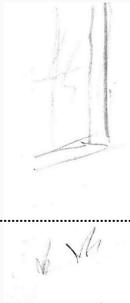
OUVREZ TOC

## La magie de la terre

Vous faites appel à la magie de la terre : Le caillou, délicatement posé sur le sol, est soudain secoué de toute part, tandis que le sol vibre tout autour. Puis la terre semble exploser, projetant le caillou vers la fenêtre. Cette dernière se brise sous l'impact.

OUVREZ TOC

## Une idée ?



Vous avez une pierre : elle pourrait vous servir à briser une fenêtre du rez-de-chaussée pour entrer dans la maison. Pour y parvenir, il faut la projeter. Mais comment ?

1 AIR : VOLET HG

1 TERRE : VOLET BG

2 EFFORTS : VOLET D

Carte A16verso

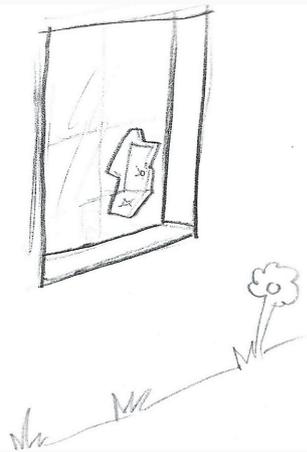
Carte A17 recto

## À force de volonté

Il vous faut un peu de temps et d'énergie pour parvenir à bien maîtriser le lancer de caillou en tant que chat : pas si facile quand on n'a pas de mains !

Toujours est-il que, enfin, vous parvenez à l'envoyer en direction de la fenêtre, avec suffisamment de force pour la briser.

Ouvrez TOC



Carte A16 intérieur D

Carte A18 recto

# 621

# 568

## Le rat !

Un énorme rat se cachait là, et il ne semble pas très content que vous le dérangiez ! Il vous saute dessus pour vous mordre.

### ÉPREUVE : ÉCHAPPER AU RAT

Pour l'affronter, dépensez au choix : 1 FEU ou 1 EAU.

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas, perdez 2 EFFORTS.

Défaussez ensuite cette carte.



Carte A17 verso

## Vers le rez-de-chaussée

Vous repérez un escalier qui semble permettre de rejoindre l'étage inférieur. Si vous voulez l'emprunter, OUVREZ TOC



Carte A18 verso

014

Intérieur en POP-UP 3D avec une zone fermée  
 Zone visible : une cave, des traces de pas menant à une porte fermée par une tirette avec un code dessus ; une clé sur un mur, un casier à bouteilles.

Numéros : 298 sur les traces de pas

Code :

• Sur la clé :  $9^2 5^3 3^1$

• Sur le casier à bouteilles : 

Tirette (sur la porte) : 

Dans la cave (tirette) : outils, établi (151), tonneau (181), meuble (191), carton (171), cage cachée sous un drap (161).

Carte A19 dos

Carte A20 recto

Carte A19 intérieur b

Carte A20 intérieur G

298

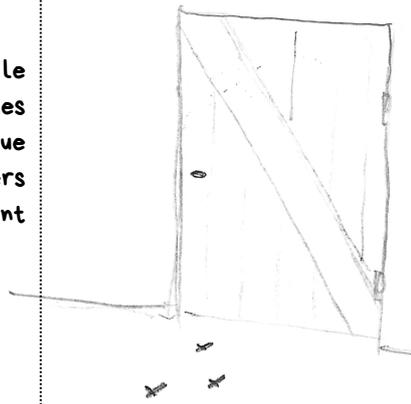
## Un peu d'observation

En regardant d'un peu plus près cette porte, vous constatez qu'elle est munie d'une serrure. Il doit certainement y avoir une clé quelque part, qui permettra de l'ouvrir...



## Des traces...

Vous vous trouvez dans le sous-sol de la maison. Les empreintes de la bête que vous suivez se dirigent vers une porte fermée, sûrement une cave.



INSPECTER : VOLET G

1 FEU : VOLET D

Carte A20 verso

## EXPLOSION

Vous invoquez le feu, l'élément destructeur, et une boule de flammes vole vers la porte. Quand elle entre à son contact, la porte vole en éclat, laissant un trou béant.

OUVREZ 

Il fait vraiment très sombre là-dedans. Même si vos yeux de chat vous permettent de distinguer des formes, il n'est pas si évident de repérer la créature que vous cherchez...

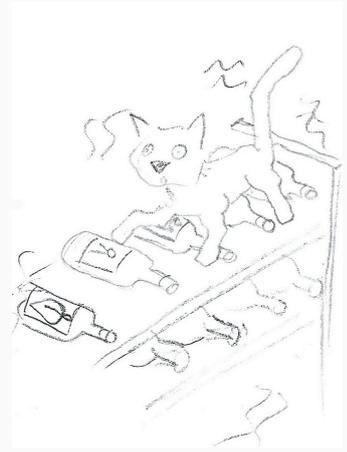


Carte A20 intérieur D

# 608

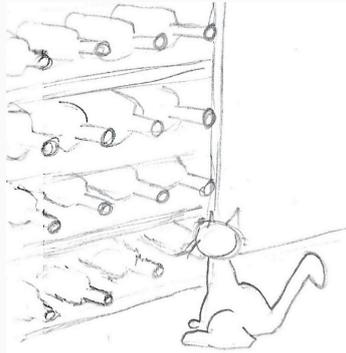
## Le meuble branlant

Houlà, ça bouge !  
 Si vous voulez continuer à chercher quand même et voir si vous trouvez autre chose, ouvrez le volet D.  
 Sinon, refermez et défaissez cette carte.



## Les bouteilles

Vous inspectez les bouteilles de près. Il vous semble apercevoir quelque chose sur l'une d'entre elles, située en hauteur. Si vous voulez sauter pour atteindre cette bouteille, dépensez 1 EFFORT et ouvrez le volet G.



Carte A21 verso  
Carte A22 recto

## Patatras

Le meuble s'écroule, avec toutes les bouteilles !

Vous perdez 2 EFFORTS à moins de dépenser 1 ENERGIE de votre choix.

Défaissez ensuite cette carte.



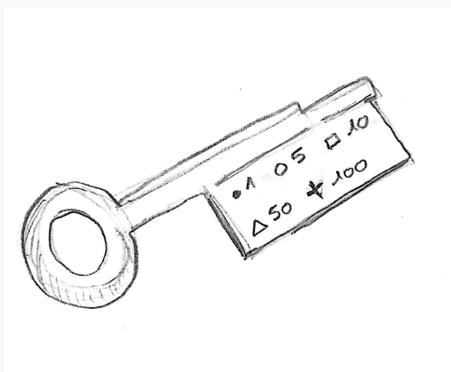
Carte A21 intérieur D  
Carte A23 recto

# 395

# 456

## La clé

Vous repérez une clé accrochée à un crochet. D'un bond, vous parvenez à la décrocher et à la faire tomber au sol. C'est sans aucun doute la clé de la cave...

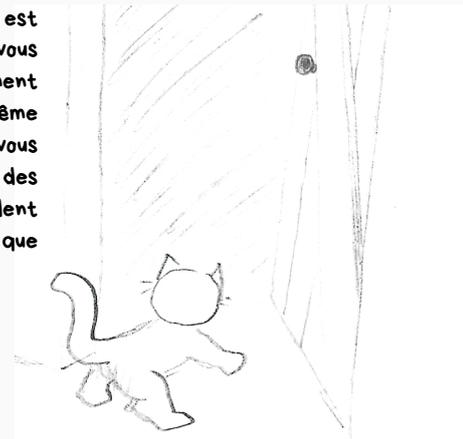


Carte A22 verso

## La porte s'ouvre

La porte de la cave est désormais ouverte mais vous constatez qu'il fait vraiment très sombre là-dedans. Même si vos yeux de chat vous permettent de distinguer des formes, il n'est pas si évident de repérer la créature que vous cherchez...

OUVREZ ● + △ + ○  
+ +



Carte A23 verso

# 151

## L'établi

Vous fouillez du côté de l'établi. Aucune trace ne semble cependant laisser à penser que la créature s'est cachée par ici. Continuez vos recherches.



Carte A24 verso

Carte A26 recto

# 161

## Caché

Vous sautez sur le piédestal en pierre afin de regarder ce qui se cache sous l'épais tissu. Vous y trouvez une vieille cage en acier. Elle a dû accueillir des oiseaux il y a longtemps. Soudain, vous entendez du bruit derrière vous. Une violente douleur se fait alors ressentir dans votre dos. Perdez 1 EFFORT puis, si vous êtes toujours vivant, révélez 666.



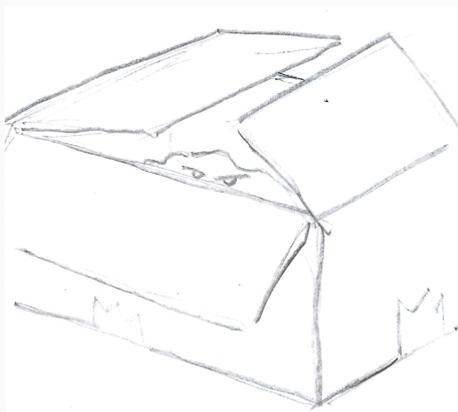
Carte A25 verso

Carte A27 recto

# 171

## La carton ouvert

Vous avez sans doute repéré les traces de pattes qui se dirigent vers l'intérieur du carton. Vous avancez prudemment et jetez un œil discret à l'intérieur : la créature s'y trouve ! Révélez 666 pour l'affronter.

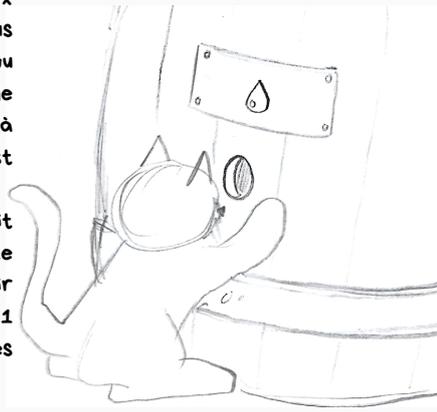


Carte A26 verso

# 181

## Le tonneau

Vous approchez du vieux tonneau. Il semble vide. Vous posez votre œil sur le trou destiné au robinet afin de distinguer ce qui se trouve à l'intérieur : rien. C'est totalement vide. Soudain, vous entendez du bruit derrière vous. Une violente douleur se fait alors ressentir dans votre dos. Perdez 1 EFFORT puis, si vous êtes toujours vivant, révélez 666.



Carte A27 verso

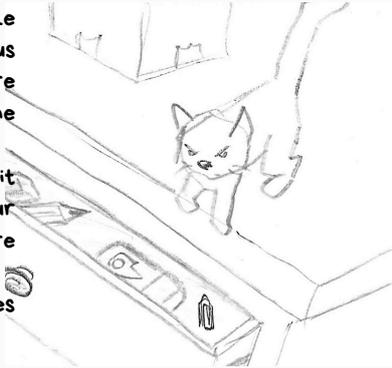
# 191

## La commode

Vous approchez de la commode. Vous ouvrez délicatement le premier tiroir, puis le second, vous attendant à tout moment à être attaqué par la bête. Mais rien ne se passe : le meuble est vide.

Soudain, vous entendez du bruit derrière vous. Une violente douleur se fait alors ressentir dans votre dos.

Perdez 1 EFFORT puis, si vous êtes toujours vivant, révélez 666.



Carte A28 verso

Carte A30 recto

# 800

## Victoire

Vous avez vaincu la créature démoniaque !

Mais ce n'est qu'une parmi tant d'autres. Vous savez que déjà, vous devez vous remettre en chasse. Les créatures sont nombreuses et les humains si inconscients de leur présence...

**BRAVO !**

**À BIENTÔT POUR DE NOUVELLES  
AVENTURES !**



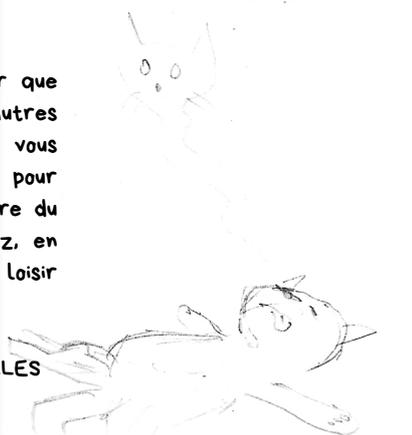
Carte A29 verso

# 900

## ÉCHEC

La créature vous a vaincu !

C'est le lot de tout guerrier que de perdre un combat. D'autres esprits chasseurs viendront, vous l'espérez, prendre le relai pour empêcher la créature de faire du mal aux humains. Vous n'avez, en ce qui vous concerne, plus le loisir de vous en inquiéter.



**À BIENTÔT POUR DE NOUVELLES  
AVENTURES !**

Carte A30 verso

# 666

## L'AFFRONTEMENT

La bête est devant vous. Choisissez l'élément que vous comptez utiliser pour la vaincre. Vous ne pouvez dépenser qu'un élément à chaque tour de combat (ce peut être le même à chaque tour).



Une fois les effets résolus, la créature vous attaque et vous occasionne 1 EFFORT de blessure (sauf si vous dépensez 1 élément de votre choix pour contrer).

Victoire : 800

Échec : 900

1 FEU : VOLET HD

1 AIR : VOLET BD

1 EAU : VOLET HG

1 TERRE : VOLET BG

Carte A31 verso

## La magie de l'eau

L'eau ne semble pas faire grand mal à la créature qui se met à rire avec un étrange bâlement. À bien y regarder, il semble même que ses blessures se referment : le monstre récupère 1 point de vie. Refermez cette trappe et choisissez un nouvel élément.

## La magie de la terre

Vous faites appel à la magie de la terre : des fleurs poussent soudain autour de la créature, provoquant des étournements incontrôlables de sa part. Elle perd 3 points de vie.

Refermez cette trappe et choisissez un nouvel élément.

## La magie du feu

Les flammes qui jaillissent de votre gueule ne semble pas affecter outre mesure la créature. Elle perd tout de même 1 point de vie.

Refermez cette trappe et choisissez un nouvel élément.

## La magie de l'air

La bête ne semble pas apprécier le vent : vous canalisez l'élément air et projetez des rafales dans sa direction. Elle perd 2 points de vie.

Refermez cette trappe et choisissez un nouvel élément.

Carte A31 intérieur D