



ACTE I : LA COURONNE DISPARUE

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Des rumeurs racontent que cette dernière a disparu peu après la mort de l'Empereur. Une personne haut placée a promis une récompense pour la récupération de cette couronne. Vos recherches vous mènent dans la cité d'Oshra, lieu où l'Empereur a vécu, s'est éteint et a été enterré. C'est ici que la couronne a été vue en dernier. Afin de mener l'enquête, vous décidez d'établir votre base dans une taverne du coin.

SCÉNARIO 1 : UNE TOURNÉE FATALE.....	PAGE 03
SCÉNARIO 2 : UNE SOURIS SERVIABLE.....	PAGE 04
SCÉNARIO 3 : UN LAPIN GROGNON.....	PAGE 05
SCÉNARIO 4 : ÇA SAUTE AUX YEUX !.....	PAGE 06
SCÉNARIO 5 : UN CROCO À L'OEIL VIF.....	PAGE 07

ACTE II : DÉTENUS MAIS DÉCIDÉS

Malgré tous vos efforts, cela ne fait aucun doute : le centre de détention du Têtard Têtu va devoir devenir votre nouveau foyer. Il vous faut réunir plus de preuves et vous faire des alliés pour pouvoir affronter le tribunal.

SCÉNARIO 6 : BIENVENUE AU TÊTARD TÊTU !.....	PAGE 08
SCÉNARIO 7 : LA TRAFQUANTE DE CHATS.....	PAGE 09
SCÉNARIO 8 : UNE REINE TRÈS CRITIQUE.....	PAGE 10
SCÉNARIO 9 : UN VOYAGEUR SYMPATHIQUE.....	PAGE 11

ACTE III : UN PROCÈS PAS TRÈS SAIN

Le jour du procès est arrivé. Il vous faut prouver votre innocence une bonne fois pour toutes.

SCÉNARIO 10 : UN PROCÈS PRESQUE JUSTE.....	PAGE 12
SCÉNARIO 10 : CONCLUSION.....	PAGE 13
SCÉNARIO 11A : LA CHASSE AUX BANDITS.....	PAGE 14
SCÉNARIO 11A : FIN.....	PAGE 15
SCÉNARIO 11B : UNE AUTRE ISSUE.....	PAGE 16
SCÉNARIO 11B : FIN.....	PAGE 17

ACTE I SCÉNARIO 1 : UNE TOURNÉE FATALE

Votre groupe arrive à la Tortue Fringante, la taverne qui sert le thé le plus épicé de tout Oshra. Vous interrogez les habitués du lieu pour en savoir plus sur la couronne perdue de l'Empereur, mais aucun d'eux n'est très bavard.

Au lieu de cela, des mercenaires vous offrent une tournée de thé. Du thé sûrement trop épicé pour être autorisé à la vente.

Le lendemain matin, vous vous réveillez, terrassés par des maux de tête. Tout est flou dans votre esprit. Il y a quelque chose qui cloche. Un inconnu bien avisé s'approche de vous pour vous demander de l'aide : certains clients ont disparu pendant la nuit, après la soirée. Chacun d'entre vous ne se rappelle qu'une fraction de la nuit, mais vous êtes certains de les avoir aperçus quelque part.

Pouvez-vous trouver des indices pour retrouver ces personnes ?



MISE EN PLACE


- Placez le plateau Scénario 1 au centre de la zone de jeu.
- Choisissez votre niveau de difficulté.
- Distribuez une combinaison de 4 cartes Solution à chaque joueur : 1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve et 1 Lieu. Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE I SCÉNARIO 2 : UNE SOURIS SERVIABLE

Vous tentez de reconstituer les événements de la veille. Vous êtes parvenus à trouver des indices pour votre inconnu, mais toujours aucune trace des personnes disparues. Vous continuez de poser des questions, quand une petite  souris vous propose son aide.

Pleins d'enthousiasme, vous l'invitez à rejoindre votre groupe. Vous vous penchez donc sur les différents lieux possibles.

Votre nouvelle amie se révèle très utile, car elle parvient à vous guider à travers les ruelles sombres de la ville.

Pouvez-vous identifier les lieux des crimes ?



MISE EN PLACE


1. Placez le plateau Scénario 2 au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre niveau de difficulté.
3. Distribuez une combinaison de 4 cartes Solution à chaque joueur : 1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve et 1 Lieu.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE I SCÉNARIO 3 : UN LAPIN GROGNON

Grâce à votre alliée aux longues moustaches, vous parvenez à trouver les lieux où ont été vues les personnes disparues en dernier. Il semblerait que tout un tas de crimes et autres infractions a été commis. Au bout d'un moment, vous tombez sur un  garde lapin grincheux qui dormait dans une grande poubelle.

Il fait partie des animaux qui ont disparu ! Hélas, il ne semble ni reconnaissant, ni se souvenir de la nuit passée.

De plus, ce mangeur de carottes, malgré sa gueule de bois, fulmine contre vous : il pense que c'est votre groupe qui a commis ces méfaits. Un sourire se dessine sur le visage de votre nouvelle amie pendant que vous tentez de convaincre le lapin de votre innocence.

Pouvez-vous défendre votre réputation ?



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Scénario 3 au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre niveau de difficulté.
3. Distribuez une combinaison de 4 cartes Solution à chaque joueur : 1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve et 1 Lieu.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE I SCÉNARIO 4 : ÇA SAUTE AUX YEUX !

Vos explications sont bien mal amenées et ne font qu'empirer le mal de tête du lapin.

De sa voix aiguë, il appelle un de ses collègues, une grenouille qui semble à cran et qui vient de se réveiller.

Celle-ci est sûre et certaine de vous avoir vus la nuit passée, mais elle n'a rien entendu de vos explications.

Il va falloir recommencer votre récit depuis le début. Où se trouvent les personnes disparues et quelles preuves les véritables coupables ont-ils laissés derrière eux ?

Vous vous creusez les méninges en tentant de prendre du recul.



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Scénario 4 au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre niveau de difficulté.
3. Distribuez une combinaison de 4 cartes Solution à chaque joueur :
1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve et 1 Lieu.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.




4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



6

ACTE I SCÉNARIO 5 : UN CROCO À L'OEIL VIF

Votre façon particulière de présenter les preuves parvient à totalement déstabiliser les deux gardes, qui font maintenant appel à leur officière supérieure. Cette dernière ne semble guère intéressée par vos arguments et regarde ses subordonnés en fronçant les sourcils. Toutefois, lorsque vous lui signalez que vous êtes en quête de la  couronne perdue de l'Empereur, elle vous écoute plus attentivement.

Elle vous interroge longuement en ne laissant place à aucune question inutile. Alors que votre innocence semble bientôt évidente, un grand crocodile jaillit d'une ruelle sombre.

Soudain, ce reptile ainsi que la souris affirment vous avoir vus la nuit où les crimes ont été commis. En y repensant, leur visage vous est d'ailleurs étrangement familier... L'officière vous fait rapidement comprendre qu'il lui faut arrêter quelqu'un aujourd'hui. Pouvez-vous identifier les bons coupables ou serez-vous incarcérés dans le centre de détention du Têtard Têtu ?



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Scénario 5 au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre niveau de difficulté.
3. Distribuez une combinaison de 5 cartes Solution à chaque joueur :
1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



7

ACTE II SCÉNARIO 6 : BIENVENUE AU TÊTARD TÊTU !

Vos preuves ne suffisent pas à contredire ces deux témoins. Dans une ultime tentative, vous essayez de fuir les forces de l'ordre.

Néanmoins, le garde lapin est trop rapide. Vous êtes vite rattrapés, puis emmenés au **centre de détention du Têtard Têtu**, prison notoire d'Oshra. Tout ça à cause de cette souris... et de ce lapin... et surtout de cette envie de thé. Vous finissez par accepter votre sort.

Dans la prison, vous rencontrez le directeur du centre de détention, un crapaud de qui cet endroit lugubre tire son nom. Par chance, quelqu'un a déposé les pierres d'oracle de Din aux objets trouvés de la prison. Grâce à ces pierres, vous tentez de reconstituer les événements de la nuit passée et de convaincre le garde batracien de votre innocence.

MISE EN PLACE

Capacité disponible :



1. Placez le **plateau Scénario 6** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :
1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE II SCÉNARIO 7 : LA TRAFIQUANTE DE CHATS

À votre grande surprise, le garde vous croit.

Ce n'est malheureusement pas d'une grande aide, puisque cette prison est pleine de personnes plus ou moins innocentes. Dans votre cellule, vous faites la connaissance d'une jeune femme qui a été reconnue coupable de **contrebande de chats**.

Elle vous apprend qu'un groupe appelé « les bandits d'émeraude » persécute les honnêtes citoyens d'Oshra.

Vous préparez donc votre procès, ces nouvelles informations en tête.

Grâce à la dame aux chats, Teor a beaucoup appris et peut maintenant utiliser sa débrouillardise pour vous aider dans votre enquête.

MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



1. Placez le **plateau Scénario 7** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :
1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE II 8 SCÉNARIO 8 : UNE REINE TRÈS CRITIQUE

Votre audience a lieu devant la cour royale. Sa Majesté la **reine** Méléna la Bien Nantie vous présente une multitude de « preuves » qui ne semblent avoir qu'un seul but : vous faire enfermer à jamais au Têtard Têtu.

La Reine ne vous facilite pas la tâche. Elle ne cesse de vous interrompre et suit un protocole très strict qui interdit toute question non approuvée par elle-même.

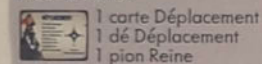
Fort heureusement, votre ami Edd est parvenu à mettre la main sur des preuves plus sérieuses. Grâce à son sens aigu du détail, il arrive à exclure un grand nombre de preuves créées de toutes pièces.

MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



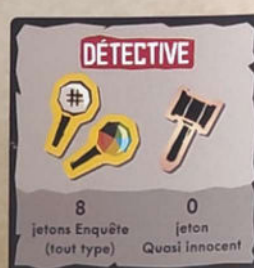
Module Reine :



- Placez le **plateau Scénario 8** au centre de la zone de jeu.
- Choisissez votre **niveau de difficulté**.
- Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE II 9 SCÉNARIO 9 : UN VOYAGEUR SYMPATHIQUE

La reine Méléna est très contrariée. Alors que vous alliez prouver votre innocence une bonne fois pour toutes, la Reine fait reporter votre audience et vous renvoie dans votre cellule. Vous y faites la rencontre d'un ours polaire arrêté pour avoir traversé les océans sans titre de transport valide. Vous essayez de le convaincre de déclencher une évacuation massive, mais celui-ci est pacifiste et se doit donc de refuser.

Au lieu de cela, ce sympathique voyageur enseigne les bases de la guérilla à Okra et vous en apprend plus sur les bandits d'émeraude.

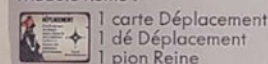
Ils tentent apparemment de déstabiliser **l'Empire** en faisant chanter des citoyens. Un jour, ils sont même allés jusqu'à prendre en otage le meilleur ami de la Reine. Avec l'aide de votre protecteur ursidé, vous préparez votre récit pour le deuxième jour du procès.

MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



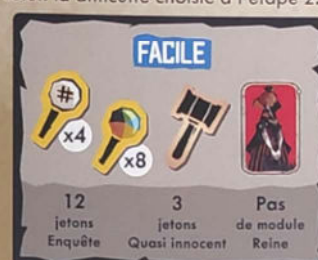
Module Reine :



- Placez le **plateau Scénario 9** au centre de la zone de jeu.
- Choisissez votre **niveau de difficulté**.
- Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.
Si vous jouez sans **Din**, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



ACTE III 10

SCÉNARIO 10 : UN PROCÈS PRESQUE JUSTE

Le procès reprend, présidé par la Reine en personne. Avec les informations collectées le jour précédent, vous tentez de la persuader que ce sont les bandits d'émeraude qui se trouvent derrière ces crimes. Vous faites même venir un « témoin surprise », un commandant nain qui vous doit une faveur... ainsi que plusieurs tasses de thé. Il affirme qu'un ogre à deux têtes a commis un autre crime la nuit dernière !

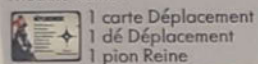
La Reine écoute votre histoire avec attention. Par chance, elle reconnaît parmi vous Valia, une ancienne camarade de classe de sa fille. Le code de la chevalerie de Valia pourrait vous aider à convaincre la Reine. Pouvez-vous lui faire ouvrir les yeux sur les nombreux crimes commis par les bandits d'émeraude ?

MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Module Reine :



Ajoutez les 7^e indices indiqués sur le paravent.

1. Placez le plateau Scénario 10 au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre niveau de difficulté.
3. Distribuez une combinaison de 5 cartes Solution à chaque joueur : 1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.
Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



CONCLUSION DU SCÉNARIO 10 :

La Reine vous déclare « quasi innocents ». Elle est prête à vous croire, mais vos déclarations concernant les bandits d'émeraude l'inquiètent sérieusement.

Elle vous demande d'abandonner votre quête, car retrouver la couronne est peine perdue, et de partir à la recherche des bandits d'émeraude.

ACCÉPTEZ-VOUS SA PROPOSITION ?



Option A : Faites respecter la loi !

Oui, cette quête est digne de héros tels que vous !
Vous rassemblez les preuves nécessaires pour arrêter les bandits d'émeraude.

Continuez avec le scénario 11A (page 14).

Option B : Remettez la loi en question !

Non, votre but ultime est de trouver la couronne...
... et vous avez de sérieux soupçons quant à la personne qui l'a dérobée.
Vous repartez en quête de la couronne.

Continuez avec le scénario 11B (page 16).



ACTE III



SCÉNARIO 11A : LA CHASSE AUX BANDITS

La reine Méléna vous acquitte de toutes les charges retenues contre vous. Elle vous dispense même des frais de séjour du Têtard Têtu. Une fois libérés, les conseillers de la Reine vous informent d'une rumeur concernant les **bandits d'émeraude** :

Irda, une vieille dame qui vit dans les bois, serait à leur tête. Les bandits auraient visiblement débuté leurs méfaits après l'exploitation (très rentable) de la Forêt Rouge.

Si vous parvenez à déterminer l'emplacement de cette prétendue Reine des Bois et à la relier aux crimes commis, les gardes de Méléna pourront peut-être enfin l'arrêter et chasser les bandits de la ville.

MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Ajoutez les 7 indices indiqués sur le paravent.

2 cartes Coupable Spécial



2 cartes Preuve Spécial



Retirez la Preuve Thé épice



1. Placez le plateau Scénario 11A au centre de la zone de jeu.

2. Choisissez votre niveau de difficulté.

3. Distribuez une combinaison de 5 cartes Solution à chaque joueur :

1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.

Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

FACILE

x8 # x3

11 jetons Enquête 2 jetons Quasi Innocent

MOYEN

x7 # x3

10 jetons Enquête 1 jeton Quasi Innocent

DÉTECTIVE

x6 # x3

9 jetons Enquête 0 jeton Quasi Innocent



FIN - SCÉNARIO 11A :

La Reine est ravie ! Grâce à votre aide, ses gardes vont pouvoir trouver la cachette d'Irda, la Reine des Bois. Ces bandits ont troublé l'ordre public et doivent en payer le prix fort.

Après de violents combats, les bandits sont forcés de se retirer dans les collines arides. La paix peut enfin revenir dans la ville d'Oshra.

La reine Méléna organise un grand banquet et vous décerne le titre honorifique de « Garants de la Paix ».



Yalia est heureuse d'avoir pu contribuer à la défaite des bandits. Elle a fait respecter la loi et espère pouvoir rejoindre la garde de la Reine à l'avenir.



Din se réjouit d'avoir pu vaincre ces brutes de bandits. Depuis la trahison de cette sale souris, Din ne pensait plus qu'à la vengeance.



Okra est triste d'avoir dû chasser une vieille dame de sa cabane sylvestre. Toutefois, alors que les gardes étaient occupés, Okra est parvenue à aider Irda, la Reine des Bois, à s'échapper.



Teor est furieux d'avoir été obligé de soutenir des lois absurdes et d'avoir ainsi perdu de potentiels clients. Heureusement que la récompense pour avoir chassé les bandits était de taille...



Edd est indifférent à toute cette histoire. Le plus important pour lui était d'engloutir une grande partie du banquet avant de s'endormir pour deux jours entiers.

Le changement, c'est maintenant ! Vous profitez de votre audience pour interroger la reine Méléna sur la couronne perdue de l'Empereur. C'était une stratégie risquée : vous êtes renvoyés au Têtard Têtu sans autre forme de procès. En revanche, vos compagnons de cellule écoutent attentivement votre histoire. Savez-vous où se trouve la couronne ?

Vos nouveaux amis vous parlent d'une certaine **Séraphia**, qui se fait appeler la Reine des Rues. Apparemment, elle s'occuperait des habitants les plus démunis. Ses partisans racontent même qu'elle serait l'héritière légitime de la couronne. Si vous déterminez l'emplacement de la couronne, vos alliés pourraient la récupérer et vous faire quitter cet endroit en toute tranquillité.

MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Module Reine :

- 1 carte Déplacement
- 1 dé Déplacement
- 1 pion Reine

2 cartes
Coupable
Spécial



2 cartes
Victime
Spécial



2 cartes
Preuve
Spécial



1. Placez le **plateau Scénario 11B** au centre de la zone de jeu.
2. Retirez le Rongeur rusé et le Croco aux crocs crochus.
3. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
4. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :
1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.
Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



5. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 3.

FACILE

11 jetons Enquête 2 jetons Quasi Innocent

MOYEN

10 jetons Enquête 1 jeton Quasi Innocent

DÉTECTIVE

9 jetons Enquête 0 jeton Quasi Innocent



FIN - SCÉNARIO 11B :

Vous n'avez pas élucidé les crimes commis, mais vous avez résolu une autre affaire : c'est la reine Méléna en personne qui s'est emparée de la couronne de l'Empereur, juste après la mort de celui-ci. Maintenant que vous y pensez, vous vous rappelez avoir vu un lustre assez étrange au-dessus du trône de la Reine. Les preuves étaient devant vos yeux depuis le début !

Ces découvertes intéressent vos compagnons de cellule, qui parviennent à dénicher un double des clés de la prison quelques heures plus tard. Vos nouveaux amis vous présentent Séraphia, Reine des Rues et cheffe des mendiants, des contrebandiers et des emprunteurs de biens.

Elle envoie ses meilleurs voleurs s'emparer de la couronne et vous couvre d'or pour ces précieuses découvertes. Elle organise ensuite un banquet en votre honneur avec danses, musique... et thé épicé.



Teor est ravi d'avoir pu aider sa Majesté la Reine des Rues et d'avoir rencontré de nouveaux amis (enfin, clients).



Okra est heureuse que les bandits d'émeraude aient pu s'échapper. Elle avait entendu dire que ce groupe menait une rébellion presque pacifique suite à la déforestation qui avait eu lieu récemment.



Din ne cache pas son insatisfaction. Trahir la Reine et s'allier à des brigands n'est pas dans ses habitudes. Cependant, un large éventail d'organes étranges et d'ouvrages rares lui est désormais disponible.



Valia est profondément déçue d'avoir dû enfreindre la loi et trahir la couronne. Elle reconnaît tout de même que la Reine et ses chevaliers ont trahi le code d'honneur à de nombreuses reprises.



Edd est indifférent à toute cette histoire. Néanmoins, il reste très impressionné par la collection de reliques rares (et illégales) que possèdent les bandits.

GLOSSAIRE

Thé épïcé: Oshra est réputée pour son thé épïcé. Il brûle la langue, embrume l'esprit et provoque parfois des incendies. De ce fait, une loi a été mise en place pour contrôler le taux d'épices dans le thé. Une loi rarement respectée.

Souris: Le peuple des souris est arrivé à Oshra en tant que passagers aveugles sur des navires de marchandises. Leur odorat et leur ouïe en ont fait des partenaires commerciaux recherchés pour ce qui est des échanges d'informations.

Garde: La garde d'Oshra n'est pas réputée pour sa bravoure. Cependant, la motivation des gardes est largement compensée par leur attrait pour l'argent. Constamment sous-payés et en service permanent, ils dépendent en grande partie des généreux dons des citoyens pour assurer la sécurité de ces derniers.

Preuve: Le Code des Obligations et Interdictions d'Oshra définit la preuve comme «tout élément pouvant être utilisé pour restreindre la liberté d'un individu n'étant pas assez généreux».

Couronne: La couronne de l'Empereur est bien plus ancienne que l'Empereur lui-même. La légende raconte qu'elle a été employée il y a des siècles pour bannir un ancien esprit gardien qui luttait contre les premiers colons arrivés sur l'île.

Centre de détention du Têtard Têtu: En réponse à la hausse de la criminalité, la reine Méléna a tenu à financer personnellement ce formidable institut de contemplation morale. Ce lieu recueille toute personne qui n'est pas assez innocente ou pas assez obéissante pour se balader librement.



18

Contrebande de chats: Puisque la princesse Cyra a été victime d'une allergie aux poils de chat pendant les funérailles de son père, tous les chats ont été bannis de la ville d'Oshra. Cette pilule était difficile à avaler pour les amateurs de chats. C'est pourquoi un trafic de chats clandestin a vu le jour dans l'enceinte de la ville.

Reine : À Oshra, le terme «reine» désigne un titre honorifique donné aux souveraines. Ce titre n'a rien à voir avec la noblesse mais est transmis de mère en fille. Parmi elles, on peut trouver la Reine des Marchands, la reine Méléna la Bien Nantie et la Reine des Rues.

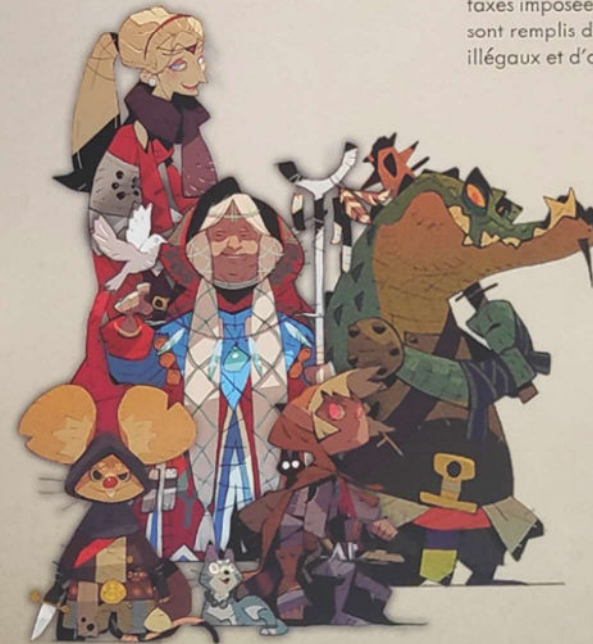
Empire : L'Empire a été instauré par Kéralon le Grand, qui a été fait Empereur par ses troupes et son peuple afin de vaincre

les Morts-vivants. Suite à la défaite de ces derniers et à la mort de l'Empereur, le sort de l'Empire est incertain. Un nouveau souverain va-t-il voir le jour ou les Reines et leurs enfants vont-ils se disputer le pays?

Crime: Le Code des Obligations et Interdictions d'Oshra définit le crime, qu'on appelle également «pagentil», comme «tout acte non approuvé par les puissants».

Les bandits d'émeraude: Groupe désorganisé habitant dans les collines. Ils tentent d'emprunter l'argent des taxes par la force pour l'utiliser à des fins plus personnelles. Ils sont parvenus à se forger une réputation en ville mais échappent encore à la vigilance des gardes.

Séraphia: Aussi appelée «la Reine des Rues», elle s'occupe des «honnêtes gens de tout Oshra». Elle a monté une affaire honnête dans le commerce de produits rares pour des clients divers tout en contournant les taxes imposées par le royaume. Ses entrepôts sont remplis de thé non homologué, de chats illégaux et d'organes usagés.



19

CONCEPT

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque: retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée. Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épicé.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables? Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

CRÉDITS

UN JEU DE: Philippe Attali

ILLUSTRATIONS: Satoshi Matsuura

DÉVELOPPEMENT: BFF Games

DIRECTION ARTISTIQUE: Maxime Erceau

CONCEPTION GRAPHIQUE: Florian Roos

et Chris Byer

PRODUCTION: Surfin' Meeple Chine

GESTION DU PROJET: AJ Lambeth

TRADUCTION FRANÇAISE: Quentin Hanot

Pour l'emporter dans Almost Innocent, les joueurs doivent coopérer pour trouver des indices propres à chaque joueur. Chacun des membres de l'équipe doit découvrir une combinaison d'indices bien précise. Pour cela, chaque joueur connaît la solution du joueur à sa gauche et doit trouver sa propre combinaison grâce à l'aide du joueur à sa droite.

Chacun leur tour, les joueurs posent des questions qui concernent les lignes et colonnes d'une grille d'indices de 6x6 cases. Lorsque l'équipe arrive à court de questions (donc de jetons Enquête), elle doit résoudre les différentes affaires. Les joueurs ne gagnent la partie que si chacun d'entre eux parvient à trouver la bonne combinaison.



Édition: Kolossal Games



Cocréation: BFF Games

