



Une large baie couverte d'épaves s'ouvrait sous les pieds de nos valeureux héros. Il leur fallait s'aventurer à travers ce dédale de bois et de rocs afin d'atteindre la côte. Le vent cinglait leurs visages tandis qu'ils observaient au loin le pâle soleil qui éclairait la baie. Dans leur dos, une lancinante plainte se fit entendre. Un frisson glacial parcourut leur être tout entier. Il leur semblait pouvoir sentir sur leur nuque la respiration de quelque abomination venue du fond des âges. Ils pressentaient tous deux que l'ombre noire de l'oubli les guettait à chaque pas. Il leur fallait désormais avancer.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit doit retourner une carte Malédiction dont le verso (avec le texte) est encore tourné vers le haut dans l'une de ses piles.



Si un Héros s'arrête sur une case avec un rocher, l'autre Héros doit reculer d'une case (sans tenir compte des consignes ou des symboles présents sur le chemin ou la case d'arrivée).

Si, pour reculer, le Héros a plusieurs possibilités, il peut emprunter le chemin de son choix. Il ne peut toutefois pas emprunter un chemin dont l'accès est spécifiquement réservé à son coéquipier.

Si, en reculant, il se retrouve sur la même case que le pion Malédiction, les deux joueurs ont immédiatement perdu la partie.

LA BAIE DE FLOTTEBOIS - Première étape
Préparez une pioche de 3 cartes Brouillard au-dessus de cette étape.











