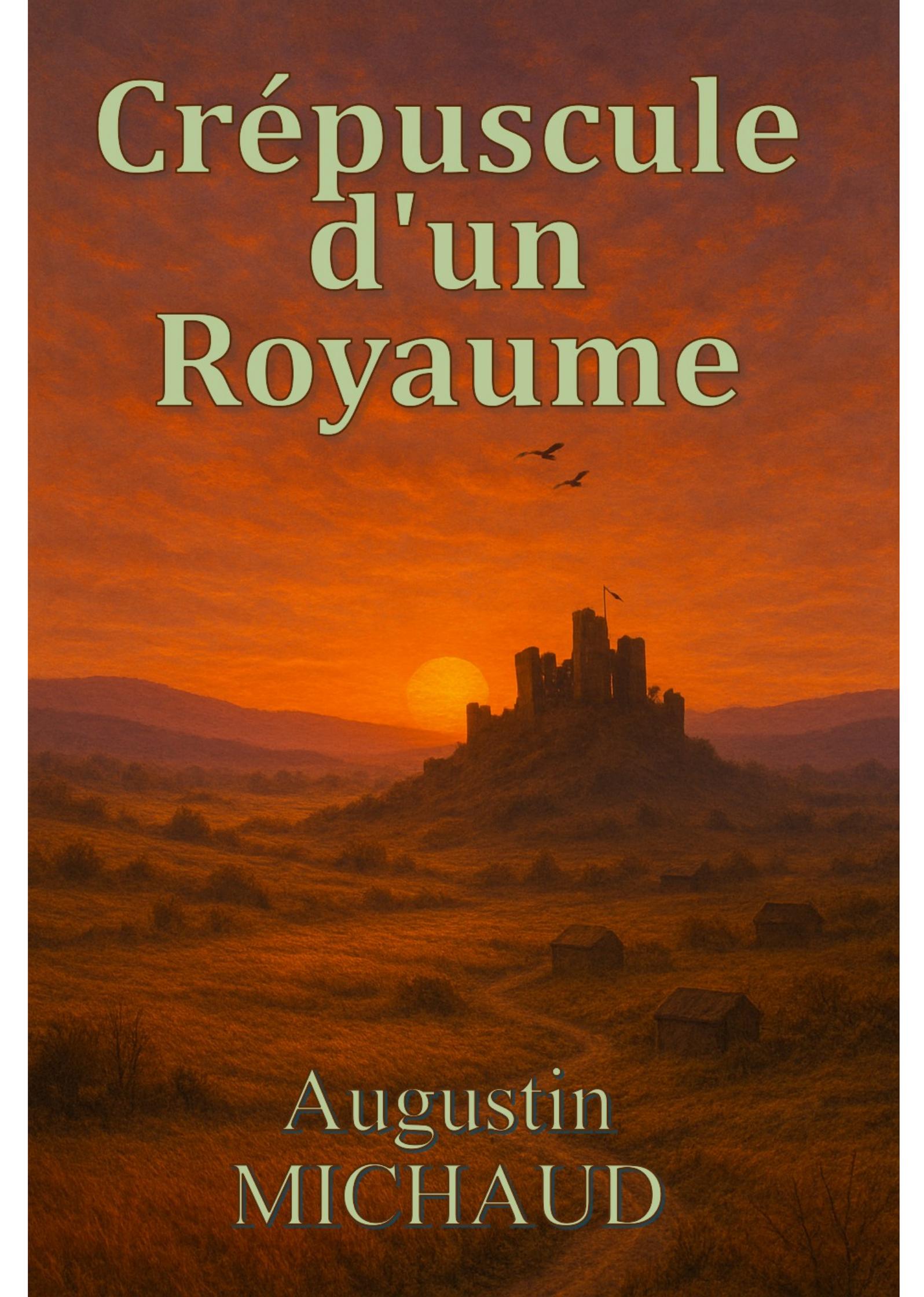


Crépuscule d'un Royaume



Augustin
MICHAUD

Augustin MICHAUD

***CRÉPUSCULE
D'UN ROYAUME***

Une Aventure dont VOUS êtes le Héros

© Augustin MICHAUD 2025

Illustrations : IA

Ce document, incluant l'ensemble des textes et illustrations qu'il contient, est protégé par le droit d'auteur selon les articles L111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction, représentation, modification ou utilisation, totale ou partielle, sur quelque support que ce soit, est interdite sans l'autorisation préalable et écrite de l'auteur.

Mise à disposition gratuite pour la lecture et le téléchargement à usage strictement personnel.

Avant-propos

Vous vous apprêtez à rentrer dans l'univers d'Astria où se situe le royaume de Lorianie dans lequel vous allez évoluer. Cet univers, comme les personnages qui le peuplent, a une histoire, un développement. Lors de votre première lecture (qu'elle soit couronnée de succès ou non), vous ne découvrirez pas tous les enjeux de ce qui vous entoure et les motivations des personnes que vous rencontrerez (adjuvants ou antagonistes). À vous de prendre le chemin qui vous paraît le plus judicieux. Vous construirez ainsi votre propre aventure qui se veut unique en fonction de vos choix.

Ce livre a été conçu pour que votre aventure soit la plus différente possible à chaque lecture. Même si vous veniez à prendre des chemins déjà empruntés, vous devriez en venir à vivre des moments différents à côté desquels vous étiez passés. L'aventure est divisée en quatre parties, chacune avec un point de sauvegarde à la fin. Elle a été pensée pour bénéficier d'une grande rejouabilité.

COMMENT ÉVOLUER EN ASTRIA

Vous allez incarner Diesmer. Un personnage avec un passif différent en fonction de la catégorie que vous aurez choisi. Avant de vous lancer dans l'aventure, il va falloir choisir quel type de personnage est Diesmer, quelles sont ses forces et ses faiblesses. Chaque type de personnage privilégie un style de jeu précis. Cependant, ils se veulent tous équilibrés.

Les paragraphes qui suivent vous expliqueront les différentes compétences qui les caractérisent. Les points de compétences sont prédéfinis pour chacun des différents personnages. Vous les retrouverez sur la *Feuille d'Aventure* en annexe. Ces points seront amenés à être modifiés (parfois grandement) au fil de votre parcours en fonction des artefacts, armes et armures que vous trouverez. Une fois que vous aurez lu ces pages, vous pourrez choisir le personnage que vous pensez convenir le mieux à votre style de jeu. À partir de la page 14, vous pourrez lire l'histoire de chacun d'eux et mieux comprendre leurs origines et leur motivation.

POUR LE LECTEUR EN QUÊTE DE JEU SIMPLE

N'oubliez pas que le seul but de cette AVH est de vous divertir. Les règles qui suivent sont présentes pour renforcer le caractère ludique ; mais pour le lecteur en quête d'évasion simple, elles demeurent facultatives. Considérez que vous gagnez tous les combats et réussissez tous les tests de compétence qui vous seront demandés. Enfin, quand il vous sera proposé de lancer une formule runique, partez du principe que vous avez toujours les POINTS DE RUNE requis.

Alors si seul le récit vous intéresse, démarrez l'aventure sans plus attendre en lisant l'introduction « Des origines d'un monde » page 12.

POINTS D'HABILITÉ (P.H)

Vos POINTS D'HABILITÉ (P.H) représentent votre aisance au combat et dans le maniement des armes. Vous ne vous en servirez que lors des combats dont le fonctionnement vous sera expliqué plus loin. Vos POINTS D'HABILITÉ (P.H) changeront considérablement au cours de votre périple. Tant en fonction des armes que des éléments d'armure ou autres artefacts que vous serez amenés à trouver. Néanmoins, la principale façon d'augmenter vos P.H sera de trouver des armes. Vous ne pouvez pas transporter plus de 2 armes (ou 1 arme à 2 mains). Ces armes que vous transporterez vous donneront des bonus d'Habilité que vous pourrez additionner à votre total de départ.

Si vous veniez à combattre sans arme, vous devrez défalquer vos P.H de 4 points.

POINTS D'ENDURANCE (P.E)

Vos POINTS D'ENDURANCE (P.E) sont vos points de vie. Tout comme votre Habileté, elle changera au fil de votre aventure essentiellement lors des combats que vous mènerez, mais aussi lors d'autres péripéties malencontreuses (chute, jets de pierre, choc reçu etc...). Si jamais à un quelconque moment vos POINTS D'ENDURANCE viennent à tomber à 0, vous êtes mort et l'aventure prendra fin. Vous aurez à plusieurs reprises l'occasion de récupérer vos POINTS D'ENDURANCE perdus (lorsque vous serez amené à manger, dormir, boire une *Potion de vigueur* ou en utilisant la formule runique de *Soin* par exemple). Seulement, vous ne pourrez jamais manger, boire de potion ou vous soigner par la formule runique de *Soin* au cours d'un combat. De plus, les POINTS D'ENDURANCE récupérés ne peuvent jamais dépasser leur Total de départ. En revanche, certains artefacts et autres objets que vous récupérerez vous permettront d'augmenter ce Total de départ.

POINTS DE DÉFENSE (P.D)

Vos POINTS DE DÉFENSE (P.D) ne vous serviront qu'en combat dont le fonctionnement vous sera expliqué plus loin. Ils vous permettront de parer les coups reçus et diminuer les dégâts subis. Vos POINTS DE DÉFENSE changeront beaucoup au cours de votre aventure au fur et à

mesure des différents éléments d'armure que vous collecterez. Étant donné que Diesmer commence l'aventure avec de simples vêtements du quotidien, ses P.D sont de 0.

POINTS DE RUNE (P.R)

Les POINTS DE RUNE représentent votre maîtrise des arts arcaniques. Plus vos POINTS DE RUNE (P.R) sont élevés, plus vous serez en mesure de lancer des sorts puissants et dévastateurs.

En fonction du type de personnage que vous avez choisi, vos connaissances dans les arcanes peuvent déjà être plus ou moins avancées. Vous trouverez en fichier annexe le tableau des différentes formules runiques que vous pourrez lancer lors de votre aventure.

Vous pouvez consulter les formules runiques disponibles dans le livret en annexe. Les formules « usuelles » ne pourront être lancées que lorsque le texte vous y invite. Cependant, les formules *Soin*, *Réflexes* et *Autotransfusion runique* peuvent être utilisées n'importe quand pour peu que vous ayez assez de P.R. Il ne vous sera jamais précisé de vous référer au tableau pour utiliser ces formules. À vous de les utiliser quand votre besoin s'en fera sentir.

Les formules de combat peuvent être utilisées n'importe quand lors d'un affrontement pour peu que vous disposiez de POINTS DE RUNE en quantité suffisante. Vous trouverez plus détails dans la section « Utilisation des POINTS DE RUNE en combat ».

À l'instar de vos POINTS D'ENDURANCE qui baisseront à chacune de vos blessures, vos POINTS DE RUNE diminueront à chaque utilisation de formules runiques. Mais vous aurez de nombreuses occasions de les regagner. Seulement, vos POINTS DE RUNE ne pourront jamais dépasser leur Total de départ. Mais ce dernier pourra évoluer en fonction des artefacts, armes et armures que vous trouverez.

POINTS D'AGILITÉ (P.A)

Vos POINTS D'AGILITÉ (P.A) représentent votre agilité et dextérité naturelles. Votre agilité vous sera utile lorsque vous vous trouverez dans une fâcheuse circonstance (chute de cheval, perte d'équilibre momentanée...) où vous devrez faire appel à vos réflexes pour vous sortir d'une situation critique. Votre agilité vous servira aussi si vous

devez subtiliser un objet.

Ainsi, lorsque vous vous trouverez dans l'une de ces situations, il vous sera demandé de *Tester votre Agilité*. Pour cela, lancez 2 dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos POINTS D'AGILITÉ, votre lancer est réussi. Sinon, c'est un échec.

Vos POINTS D'AGILITÉ ne changeront quasiment pas au cours de votre aventure et sauf indication contraire, ne peuvent jamais dépasser leur *Total de départ*.

POINTS DE PRÉCISION (P.P)

Vos POINTS DE PRÉCISION (P.P) reflètent votre aisance à manier des armes à distance ou de jet. Vous ne pourrez utiliser les POINTS DE PRÉCISION uniquement lors des combats ou bien lors d'une d'un moment particulièrement mouvementé de votre périple (le texte vous y invitera alors). Pour cela, il vous faudra disposer d'une arme de jet (arc ou arbalète) et de traits en quantité suffisante. Certaines armes de corps à corps peuvent aussi être lancées sur un ennemi. Vous saurez si une arme de corps à corps peut être lancée, si elle vous donne un bonus de P.P lorsque vous la récupérez (par exemple la *Hache* : +1P.H ; +10P.P). Ces armes définiront vos POINTS DE PRÉCISION. Plus détails vous seront donnés sur leur utilisation au combat.

Tant que vous n'avez pas trouvé d'arc ou d'arme vous donnant des P.P, ceux-ci sont égal à 0.

ARMES, ARMURES ET ÉQUIPEMENT

Vous commencerez avec des statistiques prédéfinies en fonction du personnage que vous aurez choisi. Tout au long de votre aventure, vous serez amené à trouver diverses armes ou pièces d'équipement dont vous pourrez vous équiper. Inscrivez alors le nom de l'objet en question et ses bonus sur votre feuille d'aventure dans la case appropriée.

ARMES

Vous pouvez transporter un maximum de 2 armes avec lesquelles vous pourrez combattre (une dans chaque main). À chaque fois que vous

trouverez une arme, vous devrez l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* (avec le bonus qu'elle vous donne) dans la colonne « Main droite » ou « Main gauche ». Certaines armes se maniant à 2 mains, elles compteront donc comme si vous en aviez 2.

En plus de vos 2 armes principales, vous pourrez être équipé d'un arc ou d'une arbalète. Seulement, si vous deviez en venir à combattre avec votre seul arc ou arbalète, vous devrez considérer que vous vous battez sans arme et réduire vos P.H de 4 points.

Au début de votre périple, vous commencerez avec une *Épée simple* (à inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Elle ne vous offre aucun bonus particulier mais vous empêche de perdre des P.H si vous devez combattre.

ÉLÉMENTS D'ARMURE

Votre armure se compose de 4 parties indépendantes les unes des autres. Ces éléments constituent votre protection corporelle et définiront vos POINTS DE DÉFENSE (P.D).

Vous ne pouvez porter qu'un seul élément d'armure de chaque catégorie (par exemple un seul casque, porter un seul bouclier etc...). Dès que vous revêtez un de ces équipements, vous pourrez bénéficier des points bonus qui vous seront indiqués.

OBJETS TRANSPORTÉS

Vous aurez l'occasion de collecter plusieurs objets et artefacts lors de votre aventure sans limite à dépasser. Il vous sera indiqué de quelle façon vous les transporterez.

Il n'y a pas non plus de limite aux couronnes et aux flèches que vous pouvez collecter.

COMMENT COMBATTRE VOS ENNEMIS

Lorsque vous viendrez à affronter un ennemi, il vous sera présenté son nom et ses trois caractéristiques : ses POINTS D'HABILETÉ (P.H), POINTS DE DÉFENSE (P.D) et ses POINTS D'ENDURANCE (P.E). Par exemple :

RENÉGAT

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 4

POINTS D'ENDURANCE : 32

Le texte précisera toujours qui commence à combattre (lance le dé en premier). Le combat se déroulera en plusieurs assauts jusqu'à ce que mort s'en suive (P.E réduits à 0).

Un assaut se déroule ainsi :

1. Lancer 1d6 et additionnez le aux P.H de l'attaquant.
2. Retirez les P.D de la cible → Cela vous donnera les dégâts infligés à ses P.E.
3. Chaque combattant attaque à tour de rôle.

(Si l'attaquant est désarmé, il perd 4 P.H.)

Par exemple, mettons que le Renégat commence à combattre. Vous lancez le dé pour lui et obtenez 5. Couplé à ses P.H vous obtenez 13. Si vous avez des P.D de 3 vous perdez alors 10 P.E. L'adversaire a mené son assaut c'est à vous de lancer le votre et ainsi de suite.

Lorsque vous mènerez votre assaut, n'oubliez pas lorsque vous additionnerez le résultat du dé à vos P.H, de prendre en compte les bonus donnés par les armes que vous utilisez. Par exemple si vous incarnez un Nain, vos P.H de départ sont de 9. Si vous transportez une *Masse d'arme* (+2P.H) et une *Épée affûtée* (+1P.H), vos P.H seront de 12.

N'oubliez pas de procéder de la même façon pour calculer vos P.D lorsque vous collecterez des éléments d'armure.

Si jamais vous devez être amené à combattre sans armes, vous devrez réduire vos P.H de 4.

COMBAT AVEC PLUS D'UN ADVERSAIRE

Si vous devez combattre plus d'un adversaire, vous suivez les règles habituelles. À la différence que lorsque ce sera à vos adversaires de frapper, ils mèneront leurs assauts simultanément contre vous.

Par exemple, si vous affrontez deux adversaires et que c'est à eux de frapper, vous devrez lancer d'abord le dé pour l'un puis le dé pour l'autre en subissant à chaque fois leurs dégâts. En revanche, lorsque vous donnerez l'assaut, vous ne pourrez cibler qu'un de vos deux adversaires. Ensuite, vos adversaires frapperont à nouveau à la suite etc.

UTILISATION DE LA MAGIE RUNIQUE (P.R) AU COMBAT

Tant que vous avez assez de POINTS DE RUNE (P.R), vous pouvez utiliser les formules runiques au combat quand vous le désirez (c'est-à-dire en plus de l'assaut que vous menez normalement). Vous pouvez vous référer au tableau des formules runiques en annexe.

1. Choisissez la formule
2. Payez son coût en P.R
3. Activez son effet

À moins que cela ne soit indiqué sur le tableau, chaque sort lancé ne l'est que pour un seul assaut. Ainsi, lorsque vous ré-attaquerez, vous devrez à nouveau dépenser vos P.R pour relancer un sort.

Il ne vous sera jamais précisé de vous référer au tableau des formules runiques lors d'un combat. Vous êtes libre de votre propre chef, de savoir si vous voulez les utiliser ou non.

UTILISER DES ARMES DE JET (P.P) AU COMBAT

Uniquement si le texte vous y invite, vous pourrez, avant un combat, utiliser une arme de jet (arc, arbalète ou bien une de vos armes principales si elles vous donnent des P.P) afin d'essayer de toucher un adversaire. Si vous réussissez, vous le tuerez probablement sur le coup ou du moins, lui infligerez des dommages considérables. Le texte vous expliquera les conséquences d'un lancer réussi (nombre de P.E perdus ou mort instantanée de l'adversaire).

Si vous pouvez vous servir de votre arme de jet avant un combat, il vous sera demandé de faire un *Lancer de Précision* avec un total à atteindre.

1. Lancez 2 dés
2. Additionnez le résultat aux POINTS DE PRÉCISION donnés par votre arme.

3. Si vous atteignez ou dépassez le total demandé, votre *Lancer de Précision* est une réussite sinon, c'est un échec.

Par exemple, avant d'affronter le RENÉGAT vu plus haut, vous avez l'occasion de lui décocher une flèche pour l'abattre et éviter le combat. Pour cela le texte vous demande de faire un *Lancer de Précision* de 20.

Vous avez un *Arc courbé* qui vous octroie 12 P.P ainsi que des flèches en quantité suffisante. Vous lancez 2 dés et obtenez 8. Cela vous fait un total de 20 : votre *Lancer de Précision* est donc réussi ! Votre adversaire est atteint et vous n'aurez pas à le combattre au corps à corps.

En revanche, si vous aviez utilisé une de vos armes équipées, par exemple si vous aviez une *Hache naine* (+2P.H ; +10P.P), votre *Lancer de Précision* aurait été de 18. Le renégat aura esquivé l'attaque et vous devrez l'affronter !

Notez que les flèches et carreaux d'arbalète ne pourront jamais être récupérés, que le lancer soit réussi ou non (ils se casseront sous la violence de l'impact). En revanche, vous pourrez récupérer vos armes de corps à corps que vous aurez lancées qu'importe le résultat du lancer. Seulement, elles ne pourront l'être qu'après le combat. Ce qui signifie, pour reprendre l'exemple de la *Hache naine* vu plus haut, que si vous ratez votre lancer, vous devrez combattre sans elle. Vous ne bénéficierez plus alors des P.H en plus qu'elle vous donnait ! Choisissez donc bien les armes que vous lancez. Car si vous décidez de projeter une arme de jet à 2 mains et que vous manquez votre coup, vous devrez combattre sans arme (-4P.H).

À présent, vous pouvez lire « Des origines d'un monde ». Cela vous aidera à mieux comprendre l'environnement et le contexte dans lequel vous évoluerez. Après quoi, vous pourrez choisir le type de personnage que vous voulez incarner. Afin d'aiguiller votre choix, vous pouvez lire dès la page 15 l'histoire de Diesmer pour chaque personnage.

Si vous êtes pressé, vous pouvez simplement choisir un type de personnage et commencer tout de suite l'aventure. Vous commencez systématiquement avec 20 couronnes et une *Épée simple* à inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous maintenant au [1](#).

DES ORIGINES D'UN MONDE

On ne sait précisément quand les premières formes de vie intelligentes sont apparues sur Astria. Nous savons en revanche qu'elles sont toutes apparues à peu près en même temps. De toutes les formes de vie intelligentes, les elfes sont ceux qui se sont développés le plus rapidement. Mais outre leurs capacités physiques supérieures, c'est une découverte majeure dans l'histoire d'Astria qui a fini par asseoir la domination des elfes sur ce monde : la maîtrise de la magie arcanique.

La magie arcanique consiste à tracer sur le sol ou sur soi-même, une rune qui appliquera un effet défini une fois tracée et son nom prononcé. Pour que l'effet s'active, la rune doit être tracée avec une très grande précision. Réalisée avec le moindre écart, elle ne produira aucun effet. Il faut ainsi un entraînement considérable et de l'adresse pour pouvoir maîtriser le traçage des runes. Mais tous les elfes ne sont pas parvenus à maîtriser l'art de traçage des runes. Néanmoins, avec de la pratique, un initié peu lancer la plupart des sorts runiques de base.

Fruit d'un heureux hasard, cette découverte s'est faite lors de la retranscription écrite de la langue elfique. En relisant le texte, les transpositeurs ont été surpris de l'effet provoqué par leur relecture.

Par la suite, les érudits n'ont eu de cesse de tenter de découvrir de nouvelles runes en essayant des formes se rapprochant de celles déjà connues.

La découverte et le développement de la magie arcanique a parachevé leur domination sur le monde et les autres peuples.

Une année, d'une façon aussi mystérieuse qu'inexpliquée, une maladie apparut et frappa les elfes établis à travers tout Astria. D'origine inconnue, elle intriguait d'autant qu'elle ne frappait que les elfes et aucun autre peuple même vivant à leur contact direct. Ce qui fût appelée Grande Peste Elfique se répandit d'une façon aussi soudaine que brutale. En 1 an, on estime que plus de 9 elfes sur 10 ont péri des effets de cette peste. Loin d'avoir attaqué la seule démographie des elfes, la Grande Peste Elfique a aussi attaqué leur orgueil. Et les autres peuples d'Astria (surtout les hommes) ne manquèrent pas de leur faire comprendre. Délivrés de l'asservissement institutionnel, culturel et moral des elfes, les hommes se

sont réappropriées toutes les avancées elfiques. Rapidement, des familles influentes se formèrent et devinrent des dynasties qui s'approprièrent les châteaux elfes et les terres environnantes.

Les nouvelles familles régnantes essayèrent de conserver au mieux le savoir elfique avec un succès relatif. Mais trop complexes pour les hommes, la magie arcanique et la langue elfique tombèrent dans l'oubli.

La peste elfique a disparu aussi vite qu'elle était apparue. Les rares elfes survivants ont vu leur statut dégringoler. Très mal vus, ils portent par le regard des hommes, le péché de vanité de leurs pères. Ils vivent désormais dans une grande pauvreté dans des communautés autarciques, devenues réserves plus ou moins tolérées en fonction des royaumes dans lesquelles elles se trouvent.

Après cette chute, des royaumes se sont créés et se sont étendus de façon plus ou moins pacifique. C'est dans ce contexte, quelque part en Astria, que naquit Diesmer.

DIESMER, L'ORQUE EXILÉ

Tous les orques vivent presque tous réunis dans une seule partie d'Astria. Ici à l'extrême ouest. Réunis sur une large bande de terre qui s'étend jusqu'au littoral et remonte vers le nord en se recourbant vers l'est, cette partie du monde est appelée la Griffes.

Même si chaque orque a développé un sentiment d'appartenance et d'identité propre à sa tribu, elles partagent toutes de nombreux traits culturels communs. Notamment leur religion que l'on pourrait qualifier d'un mélange de chamanisme et d'animisme. C'est elle qui fait office de lien principal entre les tribus. Lors de la fête annuelle de Khemarr par exemple, tous les chamanes des principales tribus se retrouvent physiquement en un même endroit. Les chamanes se reconnaissent par le port d'une bure grise, signe de prestige représentant leur rang et leur fonction.

Seulement, il y a à peu près une cinquantaine d'années, un schisme s'est opéré parmi les chamanes et certaines tribus qu'ils représentaient. Reconnaisant de moins en moins l'aspect animiste de leur culte, de vives discussions ont eu lieu entre les chamanes conservateurs et réformateurs. Ces derniers pour illustrer leur opposition, sont allés jusqu'à revêtir une bure brune par opposition aux bures grises traditionnellement portées jusqu'alors. Rapidement, ils ont été dénommés de façon péjorative comme « les Bruns » qui ont en retour nommé « Gris » leurs détracteurs. Ces derniers ont très vite compris ce que représentaient pour eux la nouvelle vision théologique des « Bruns ». Ils ont commencé à dénoncer une hérésie et fait valoir un sacrilège d'avoir remplacé la couleur de leur bure. Cet argument ajouté à la peur de voir disparaître leurs croyances multiséculaires, ont convaincu les chefs des tribus « Grises » encore majoritaires de faire disparaître ces nouveaux impies. En quelques mois, les tribus ayant adhéré à cette nouvelle vision ont été massacrées. Les survivants n'ayant d'autre choix que la fuite, se sont disséminés dans toute Astria. Notamment dans le le royaume voisin le plus proche à l'est : la Loranie. C'est pourquoi depuis cet événement, il n'est pas rare pour les habitants loraniens de croiser des orques dans le royaume.

Hermok est un de ces chamanes « Bruns » exilés. La théologie orque étant très mal connue en dehors de la Griffes, il a fait valoir ses

connaissances pour devenir professeur à l'université de Loranie. C'est dans ce milieu studieux que son fils Diesmer -VOUS- est né et a grandi.

Dans le cadre de sa vie à l'université, Hermok vint à rencontrer des mages. Ceux-ci, très curieux d'une culture orque qu'ils connaissaient fort mal, se sont rapprochés de lui, disert sur ce point. En retour, ils l'ont formé, ainsi que Diesmer, au rudiments de la magie arcanique.

Les années passant, Hermok avait su faire développer pour lui un profond respect de ses pairs. Mais l'âge commençait à faire son œuvre. Au vu du mal grandissant d'Hermok et les remèdes classiques lui faisant de moins en moins d'effet, les herboristes de l'université ont commencé à lui parler d'une potion qu'ils pourraient concocter afin de soulager son mal. Il leur faudrait pour cela de la racine d'Auris.

Arnal est un marchand vivant à Siranque, deuxième plus grande ville du royaume, qui fournissait les herboristes et pourrait avoir cette racine. Vous êtes le fils d'Hermok. C'est à vous de vous rendre à Siranque pour trouver Arnal et ramener la racine d'Auris.

Les herboristes vous donnent une lettre cachetée de leur sceau destinée à Arnal afin qu'il vous remette la racine d'Auris. Ils vous donnent également 20 couronnes loraniennes pour couvrir les frais de votre voyage ainsi qu'une *Épée simple*. Les grandes routes du royaume sont normalement sûres mais sait-on jamais... Des rumeurs font état d'une grande agitation récemment du côté de La Griffes, la terre de vos pères. Mais qu'importe, l'état de votre père est trop préoccupant. Vous voyagerez d'un seul courrier en patache, qui rallie directement l'université à Siranque. Vous rassemblez vos affaires et vous mettez en route...

Rendez-vous au [1](#).

DIESMER, LE DEMI-ELFE DÉCHU

Damatée est une survivante de la Grande Peste Elfique. À la suite de la Grande Peste, Damatée s'est réunie dans une communauté avec une centaine de ses congénères. La nouvelle expansion des hommes vit naître

de nouveaux royaumes composés de terres que de nouveaux seigneurs s'approprièrent. C'est ainsi que les communautés elfiques éparses se retrouvèrent sous le giron de seigneurs, barons faisant appliquer leurs lois sur des terres qu'ils venaient de déclarer leurs.

Déprimés par la perte de leur prestige, abattus de vivre dans une prison à ciel ouvert, de nombreux elfes se laissèrent dépérir. Peu de femmes elfes voulaient faire des enfants sachant l'avenir qui les y attendait. Ainsi les réserves éparses s'amenuisaient de décennies en décennies.

Au fur et à mesure des décennies qui virent la conquête, le partage et la redistribution des terres par les grandes familles nobiliaires humaines, la réserve de Damatée vint à se trouver sur les terres du comte Erno. Le comte tolérait les elfes et les ignorait complètement. Mais si les elfes ne subissaient pas l'imposition du comte, ils ne bénéficiaient pas non plus de sa protection.

Récemment, des paysans se sont mis à se rapprocher de plus en plus de la réserve de Damatée. Convaincus de leur impunité, ils se sont mis à les harceler. Les insultes et provocations cédèrent à la violence physique. Bien que ne se sachant pas en sécurité, Damatée était tout de même sortie à la cueillette ce jour-là. De jeunes paysans, échaudés par les récents événements commirent l'irréversible. De cet acte naquit le demi-elfe Diesmer. De nombreuses femmes elfes avaient été victimes d'abus d'hommes depuis la Grande Peste Elfique. C'est le fruit de ces rapports (parfois volontaires mais souvent forcés ou tarifés) qui maintenait la faible démographie du peuple elfique. Des enfants conservant les caractéristiques physiques de leurs mères (oreilles effilées, agilité hors-norme, acuité visuelle et ouïe surdéveloppée) qui héritèrent aussi des caractéristiques humaines. À commencer par la taille puis la pilosité faciale pour les hommes, la sensibilité au vieillissement et aux maladies. N'ayant pas connu la gloire de ses ancêtres, Diesmer ne pouvait que se la figurer au travers des récits de sa mère et des formules arcaniques qu'elle lui apprenait, derniers vestiges d'un peuple en perdition.

Mais l'événement qui poussa le comte Erno à réagir fût l'incendie de la réserve. Afin de protéger les elfes d'un ultime pogrom qui leur serait fatal, il fit proclamer un édit leur attribuant un statut spécifique de serf.

Diesmer grandi normalement comme un simple garçon d'écurie. Intrigué par ce demi-elfe, le comte Erno se rapprocha de lui allant jusqu'à en faire son valet.

Il y a peu, le comte Erno avait demandé à Arnal, un marchand herboriste de renom de lui procurer la racine d'Auris. Le comte était persuadé que cette plante rare accroîtrait son rendement agricole. La boutique d'Arnal se trouvait à Siranque, au sud du royaume de Loranie. Qui de mieux pour lui ramener la racine que son nouveau valet de confiance, Diesmer -VOUS-. Le comte vous remet une lettre cachetée de son sceau destinée à Arnal, 20 couronnes loraniennes pour couvrir les frais de votre voyage ainsi qu'une *Épée simple*. Les grandes routes du royaume sont normalement sûres mais sait-on jamais... Vos cheveux mi-longs vous permettent de cacher vos oreilles et vos origines.

Des rumeurs font état d'une grande agitation du côté de La Griffes, la terre des orques. Mais le comte n'y prête pas attention. Il fait atteler un coche qui vous conduira directement jusqu'à Siranque. Vous rassemblez vos affaires et vous mettez en route...

Rendez-vous au 1.

DIESMER, LE GUERRIER DEVENU ESCLAVE AFFRANCHI

Loin au nord-ouest de la Loranie, se situe l'archipel de Branor composé de deux principales îles, proches des Terres du Nord. L'archipel était connu pour abriter un puissant site arcanique où les elfes y étudiaient les runes. Après la Grande Peste Elfique, les insulaires essayèrent de percer les secrets de cette magie. Mais comme leurs semblables sur le continent, très peu des leurs parvinrent à la maîtriser. Les rares hommes arrivés à la maîtrise des runes s'en servirent pour faire prospérer l'archipel.

Afin de préserver ce trésor, les dirigeants de Branor avaient développé une culture militaire importante sur ses îles. Les soldats les plus compétents étaient formés aux arcanes par les mages locaux. Diesmer -

VOUS- est un des soldats de cet archipel formés à la magie. Compétent, il n'a malheureusement pas pu empêcher le désastre de s'abattre sur son île. Un matin, une incroyable force de Barbares des Terres du Nord est descendue faire une razzia sur les côtes de Branor. L'assaut fût aussi coordonné qu'il était soudain. Surpris, débordé, impuissant, Diesmer fût blessé et capturé par les barbares qui pratiquaient le commerce des hommes. Il était promis à une éternelle vie de labeur et de servitude, jusqu'à ce qu'il fût racheté par un riche marchand de Loranie, Aténold.

Aténold était un négociant en épices qui devait sa prospérité à sa marchandise qu'il récupérait de ses nombreux contacts établis dans la lointaine partie orientale d'Astria. Un jour, lorsqu'il entendit le Barbare vanter les qualités de bretteur de Diesmer au marché aux esclaves, Aténold se dit qu'il aurait bien besoin d'un garde du corps. Néanmoins, répugnant au système esclavagiste, c'est libre que vous le servirez. Reconnaisant, vous lui faites comprendre qu'affranchi, votre devoir serait non pas à ses côtés, mais chez vous à Branor. Vous êtes peiné de le laisser car vous vous sentez redevable. Lui-même est attristé mais compréhensif. Toutefois Aténold, en bon négociant, eût l'idée d'un compromis.

Arnal, un grand herboriste basé à Siranque en Loranie, doit une forte créance à Aténold. Or, il se trouve qu'Aténold a entendu qu'Arnal serait entré en possession d'une racine d'Auris. Plante dont Aténold pourrait tirer un fort pécule lors de ces prochains voyages en Orient. Mais ces affaires l'occupent trop pour descendre si loin au sud.

Obligé mais de bon cœur, vous vous proposez de ramener à Aténold sa plante avant de rentrer chez vous. Ravi de cette accommodement, Aténold vous fait prendre le prochain coche pour Siranque. Il vous remet 20 couronnes loraniennes pour couvrir les frais de votre voyage ainsi qu'une *Épée simple*. Les grandes routes du royaume sont normalement sûres mais sait-on jamais... Des rumeurs font état d'une grande agitation du côté de La Griffes, la terre des orques. Mais ni vous ni lui ne prêtez attention à ces rumeurs alors que les orques se sont tenus tranquilles depuis la chute des elfes. Vous rassemblez vos affaires et vous mettez en route...
Rendez vous au [1](#)

DIESMER, LE NAIN FORGERON

Au centre du continent d'Astria se situe une large chaîne montagneuse organisée de façon concentrique. Les plus hautes montagnes se dressent au centre du massif puis, au fur et à mesure qu'on s'en écarte, les montagnes diminuent pour faire place aux collines puis aux plaines.

C'est au milieu des montagnes que vivent les nains. À l'instar des orques, les nains ont toujours vécu en relative autonomie par rapport aux elfes ou aux diverses civilisations humaines. Cela est dû d'une part à leur caractère naturel, mais surtout d'autre part, à ce massif montagneux qui, bien que situé en plein cœur du continent, les isole des autres peuples de part sa grande difficulté d'accès.

Dès leur origine, les nains ont rapidement compris ce que la montagne avait à leur offrir. Bien que vivant dans de petits villages épars et perchés, les nains travaillent principalement les minerais que les flancs internes des montagnes mettent à leur disposition. Ils ont creusé d'innombrables galeries, fait naître d'immenses mines interconnectées entre elles par de multiples réseaux souterrains.

Ces richesses extraites, taillées, forgées, gravées sont ensuite vendues aux autres peuples d'Astria via de rares marchands nains volontaires qui rapportent en retour assez de victuailles ou vêtements pouvant faire vivre plusieurs familles.

Malgré leur isolation du reste du monde, certains nains ont réussi - de façon assez mystérieuse- à maîtriser la magie arcanique des elfes. Mais à leur façon. Via un secret toujours jalousement gardé, les nains ont profité de leur expérience en forgerie pour graver des runes spécifiques sur les lames de leurs armes sans que celles-ci ne s'activent à l'énoncé de leur nom. L'effet de la rune ne s'active qu'une fois que la lame frappe un obstacle sèchement. Tant que la rune gravée sur la lame n'est pas entamée, l'opération peut être répétée à volonté.

Malgré l'avantage indéniable qu'aurait pu leur donner ces armes au combat, les nains n'en ont toujours fait qu'une utilisation commerciale et mercantile.

Bien entendu, en plus de maîtriser à la perfection le tracé des runes, il faut aussi maîtriser l'art de la forgerie pour retranscrire au détail près une rune magique sur une lame. De tels artisans sont rares et les armes le sont tout autant et par conséquent, très chères et très recherchées.

Diesmer -VOUS- est le jeune fils d'un de ces précieux artisans dont les nains sont si fiers. Bien que déjà forgeron, Diesmer ne connaît pas encore les méthodes de votre père pour infuser la magie runique aux lames qu'il forge. Celui-ci le garde pour le moment où, selon lui, « vous serez prêt ».

Il y a peu, votre oncle, marchand nain, est revenu après avoir troqué ses onyx, jaspes, agates et quelques saphirs contre des épices, fourrures et fruits secs introuvables à flanc de montagne. C'est au cours d'une veillée que le marchand parle à votre père d'un mage avec qui il a échangé. Celui-ci était en quête d'une racine d'Auris. Une plante rare qui aurait pour propriété de démultiplier les effets des runes magiques. Votre oncle relate les arguments du mage à votre père et ce dernier se montre de plus en plus intéressé.

- Et attends, dit votre oncle, tu ne sais pas qu'il m'a même dit le nom du marchand chez qui il comptait se la procurer ? Arnal un marchand de Siranque !

- Ah ? Tu veux dire Siranque en Loranie ? Ça fait très loin...

Votre oncle lève son doigt et prend un air malicieux.

- Oui je sais, et sans doute m'a-t-il dit tout cela car il pensait que cela faisait trop loin pour moi. Mais attends, ma vraie surprise, c'est que cet Arnal, je le connais ! Certes je ne l'ai pas vu depuis plusieurs années mais c'était un de mes meilleurs clients ! Il est au départ herboriste mais s'intéresse de plus en plus aux propriétés thérapeutiques des pierres.

- Eh donc, reprend votre père, tu veux dire que tu serais prêt à marchander cette racine contre nos minerais lors de ton prochain voyage ?

L'air taquin de votre oncle se transforme en air désappointé.

- Non malheureusement. La Loranie est trop loin pour moi et je suis trop vieux pour un tel voyage. Et toi tu as ta forge à t'occuper.

Son air malicieux revient.

- En revanche, muni d'une lettre de recommandation de ma part, je suis sûr qu'Arnal saurait faire un bon prix à ton fils.

- Diesmer ! Mais il n'a jamais quitté la montagne ! Il se perdrait et ne s'est jamais battu !

Vous vous amusez presque de voir que vos parents parlent de vous et énoncent des projets pour votre personne sans même vous consulter alors que vous êtes devant eux.

- Calme-toi tempère votre oncle. Déjà je suis prêt à descendre la montagne avec lui et me servir des fourrures que j'ai rapportées pour lui payer le trajet d'un trait jusqu'à Siranque. Ça sera loin mais il n'aura aucun changement à faire. De plus, les routes sont sûres et aucun des royaumes qu'il ne traversera n'est en guerre. Et puis ce trajet te fera voir ce qu'il a dans le ventre et te prouvera s'il est digne des connaissances que tu auras à lui transmettre.

Devant ces paroles votre père était silencieux. Le connaissant, vous savez qu'il approuvait. C'est lors de cette simple veillée et sur ces paroles que fût décidé votre voyage que vous deviez vivre comme une épreuve d'initiation. Votre oncle vous remet une lettre destinée à Arnal, 20 couronnes loraniennes pour couvrir les frais de votre voyage et une *Hache simple*.

Dès le lendemain après-midi, vous vous mettez en route pour descendre la montagne pour arriver à un relais. Vous laissez votre oncle régler le voyage avec le cocher. Une fois fait, il vous fait signe de venir avec son habituel sourire de malice.

- C'est bon tout est réglé tu n'as plus qu'à te laisser guider.

Avant de monter, il vous attrape par l'épaule et se penche vers vous.

« En rentrant, j'ai entendu de nombreuses rumeurs sur La Griffes, là où vivent les orques. C'est loin d'ici mais frontalier à la Loranie. Je me dois de te prévenir car tu vas peut être en entendre parler lors des étapes de ton voyage. Mais n'y prête pas attention. Les orques sont des abrutis juste bons à chasser pour subvenir à leurs besoins. Et puis ils n'ont jamais poussé hors de leurs frontières depuis la Grande Peste. Aucune raison de t'inquiéter. »

La fin de sa phrase dite avec un grand sourire ne vous fait pas savoir s'il est ironique ou si cela répond juste de son air farceur habituel. Quoiqu'il en soit il est trop tard pour reculer. De façon un peu forcée, vous vous mettez en route...

Rendez-vous au [1](#).

DIESMER, UN JEUNE MAGE PROMETTEUR

Après la fin de la Grande Peste elfique, les hommes ont perçu l'intérêt de conserver et comprendre la magie arcanique développée par les elfes. Mais même en possession des schémas et formules runiques, les sigles restaient sans effet s'ils n'étaient pas tracés à la perfection. En plus d'un certain talent de précision, il fallait pour les formules servant au combat, pouvoir les tracer sur n'importe quelle surface dans des conditions souvent loin d'être idéales pour qu'elles s'activent. Bien entendu, même avec de l'entraînement, cela n'était pas donné à n'importe qui.

Divers hommes qui s'intéressaient à la magie arcanique et pouvaient la maîtriser ont commencé à s'établir en un seul endroit afin de centraliser leurs connaissances et simplifier leurs recherches. Seulement, au contraire des elfes, les hommes vieillissaient et mouraient. En plus de maîtriser et conserver le savoir arcanique, il fallait aussi le transmettre. C'est pourquoi et assez naturellement, le lieu de réunion des nouveaux mages humains s'est développé afin de devenir la plus grande (et la seule) académie formant aux arts arcaniques. Au fur et à mesure des conquêtes humaines et de la création de leurs différents royaumes, l'Académie est venue à se trouver tout au nord des terres de la Loranie, un des plus grands royaumes de la partie occidentale d'Astria. La présence de l'Académie en Loranie faisait la fierté de ses rois et provoquait la jalousie des autres royaumes. Mais les mages étaient plus sages que leurs souverains. Ils se sont attachés à respecter une indépendance constante. Bien que située en Loranie, jamais l'Académie ne devait servir les intérêts politiques ou militaires de ce royaume.

Les futures recrues étaient repérées parmi les enfants de la noblesse et des différentes universités des différents royaumes de la partie occidentale d'Astria. Il arrivait que, rarement, des non-hommes soient admis au sein de l'Académie. La formation durait plusieurs années. À esprit sain dans un corps sain, les élèves mages suivaient aussi un entraînement physique exigeant, ce qui leur conférait une bonne

endurance. Cet entraînement ne se basait que sur de la culture physique et n'avait aucune vocation militaire. Les mages n'ayant pas vocation à faire la guerre, ne comptaient que sur leur savoir arcanique pour se défendre. En conséquence, ils étaient peu habiles avec une arme.

Diesmer est le fils d'un baronnet de Bievart, une province située après les frontières est de la Loranie. Très tôt, le père de Diesmer senti les capacités intellectuelles de son fils. Son statut lui permit de l'envoyer à 8 ans étudier à l'Académie. Là-bas, Diesmer fût la fierté de ses enseignants et de son père à qui il rapportait ses progrès. À 21 ans, Diesmer avait fini sa formation principale et se vit proposer un poste de lecteur à l'Académie par son professeur et mentor, le mage Usmar.

La vie quotidienne passait tranquillement pour Diesmer -VOUS- jusqu'au jour où Usmar vint vous trouver pour vous parler selon ses mots « d'une affaire importante ». Il ferma la porte de la salle d'étude et commença à s'entretenir avec vous.

- Diesmer je ne vais pas y aller par quatre chemins. J'ai un service à te demander. Tu as toujours été mon meilleur élève. Mais même sans cela, je te sais fiable et loyal. Ne vas pas prendre ces paroles pour obséquieuses, mais pour de la considération sincère. C'est de toi que j'ai besoin pour ce que j'ai à te demander.

- Tu sais que suis toujours disposé à te rendre service Usmar, mais ton air me laisse un peu perplexe. Qu'y a-t-il ?

- Diesmer tu sais que je me suis toujours intéressé à l'alchimie. Tout le monde discrédite cette science mais je suis persuadé que couplé à la magie arcanique, nous pourrions obtenir de grandes avancées médicales. Je me penche sur le sujet depuis plusieurs mois et aujourd'hui, je suis convaincu qu'en liant nos formules arcaniques de soin à des potions curatives, nous pourrions décupler leurs effets. Avec ce que je pense avoir découvert, il n'y aurait qu'à préparer une décoction spécifique à mélanger avec la rune. J'ai tout étudié et il ne me manque qu'une plante essentielle pour ma décoction et faire mon essai.

Même si Usmar ne prenait aucun air évasif, vous comprenez de suite ce qu'il avait à vous demander.

- N'en dis pas plus, si ce n'est que cela j'irai chercher ce dont tu as besoin. Tu n'avais pas besoin d'enrober ta demande autour de tes travaux semi-clandestins.

Usmar ne répondit pas tout de suite, irrité du manque de considération que vous portez à son entreprise.

- Diesmer, s'il fallait aller chercher une simple plante à l'herboristerie locale je ne serais pas venu te voir. Si je viens vers toi, c'est parce que tu as toute ma confiance et que je suis sûr d'être sur le point de faire une découverte importante. L'herbe dont j'ai besoin est une racine d'Auris. Une herbe mythique que je sais qu'Arnal, un marchand de mes amis a en sa possession. Je suis retenu ici et j'ai besoin que tu ailles la récupérer pour moi. Il se trouve à Siranque.

- À Siranque ? Mais c'est à l'autre bout de la Loranie !

- Je sais mon ami mais ne t'en fais pas. Si tu acceptes, j'ai déjà tout prévu. Je te fournirai toutes tes affaires et assez pour te payer l'aller-retour.

Votre affection envers Usmar jouait plus que son éloquence et sans doute le savait-il. Vous lui dites résigné :

- Bien je te fais confiance dites vous sans grande conviction. Puisque tu gères tout je veux bien t'aider. Quand partirai-je ?

- Demain matin ! Oh merci Diesmer merci !

Vous passez le reste de la journée à vous préparer au voyage vous demandant ce qu'il va bien vous attendre. Le lendemain, Usmar vous réveille en surgissant en trombe dans votre office.

- Dépêche toi, la patache est prête à partir ! Elle est en bas elle t'attend ! Tiens habille-toi je te pose tes affaires ici. Ces vêtements seront plus discrets que notre uniforme.

Encore à moitié endormi, vous vous levez et en vous habillant, regardez ce que Usmar vous a laissé. Vous trouvez une bourse contenant 20 couronnes loraniennes ainsi qu'une *Épée simple*.

Habillé et équipé, vous retrouvez Usmar dans la cour intérieure. Avant de monter, il vous donne une lettre de recommandation destinée à Arnal.

- Ton voyage sera sans changement avec juste quelques étapes pour les nuits et changer les chevaux. Tu as vu je t'ai quand même donné une épée. Les grandes routes sont sûres mais sait-on jamais. Et puis avec ta formation aux arcanes tu n'en auras même pas besoin ! Ah et une dernière chose, tu sais qu'on parle d'une grande agitation du côté de La Griffes, la terre des orques en ce moment. Siranque se trouve juste à côté de la frontière mais les orques se sont toujours tenus tranquilles depuis la Grande Peste Elfique. Je pense qu'il n'y a rien à craindre. Sans doute une

énième guerre de tribu dans laquelle ils s'entre-tueront tous.

Les derniers mots d'Usmar vous laissent songeur quand aux égards qu'il porte aux orques. Vous rassemblez vos affaires et vous mettez en route...

Rendez vous au [1](#).

1

C'est à moitié résigné par le trajet qui vous attend mais malgré tout de bon cœur, que vous montez dans le coche. Une fois que le cocher s'est assuré que tout le monde est à bord et surtout que tout le monde a payé son trajet, il démarre sa voiture. Depuis la fenêtre, vous faite signe à votre ami qui vous renvoie votre salut. Son sourire franc atteste de sa sincérité et de la confiance qu'il vous porte.

La chaleur estivale, le soleil couchant et la promiscuité de la voiture vous fait somnoler mais vous ne vous endormez pas pour autant. Pour tromper votre ennui, vous observez votre unique compagnon de voyage.

En face de vous se tient un soldat loranien en uniforme qui doit sans doute rentrer de permission. Aucune parole n'est échangée entre vous jusqu'à la première étape. Si le voyage continue ainsi, il va vous sembler durer bien plus longtemps que les quinze jours prévus.

Le ciel si menaçant depuis la fin d'après-midi se décharge juste quand vous arrivez à la première étape. Vous avez parcouru peu de distance mais vous êtes pourtant épuisé par la chaleur. Transpirant et un peu abruti, vous vous couchez sans rien manger.

Le lendemain matin, vous descendez et trouvez votre compagnon attablé. Il vous salue et vous dit s'appeler Fenmon. Vous vous présentez à votre tour.

- Vous savez Diesmer, j'ai joué aux cartes hier soir avec des voyageurs qui remontaient vers le nord. Ils m'ont confirmé mordicus que les orques s'agitaient de l'autre côté de la frontière. J'étais certes en permission ces dernières semaines mais je reste soldat. Et je vous garantis qu'aucun de nos supérieurs ne nous ont averti d'une telle menace. Et puis pourquoi les orques qui n'ont jamais quitté La Griffes depuis la Grande Peste Elfique se réveilleraient-ils soudain ? Des élucubrations de paysans en manque de sensations rassurez-vous.

Le cocher sonne la fin de la discussion en vous invitant à monter à bord. Le trajet se poursuit comme la veille, long et assommant.

La route se poursuit toute la semaine de façon monotone. Ce qui maintient votre éveil et occupe votre esprit sont les arrêts quotidiens aux relais pour dormir et changer les chevaux. Plus vous vous rapprochez de

Siranque, plus les propos des voyageurs sont unanimes et alarmistes quand à la situation à la frontière de La Griffes et la future invasion orque. Il n'est même plus question que de ce sujet le soir dans les discussions.

Au bout d'une semaine, vous arrivez au relais du Rocher Noir. Vous passez la soirée avec Fenmon et un groupe de voyageurs qui remonte le royaume et qui venait d'un village près de Siranque. Ils sont formels. L'agitation est palpable, ceux qui le peuvent commencent à fuir vers Evaere, la capitale du Royaume. D'autres quittent complètement la Loranie.

Le lendemain, vous vous entretenez avec Fenmon dans la diligence.

- Diesmer je vais être honnête avec toi tout ceci commence à m'inquiéter. Il est évident que nous ne sommes pas sur la simple rumeur de paysans comme je le disais en premier lieu. Je descends ce soir et serai à ma garnison demain matin. J'en saurai plus à ce moment-là.

Il fait une pause avant de reprendre.

- Mais je ne comprends pas. Qu'est-ce qui motiverait les orques à se soulever si soudainement contre le royaume ?

- C'est parce que toute la frontière de La Griffes est bordée par la Loranie répondez-vous. À l'ouest se trouve la mer. Rien à conquérir pour eux.

- Oui d'accord mais pourquoi nous ? Pourquoi maintenant alors que les rapports diplomatiques ont toujours été cordiaux entre le roi Loran XXIII et les tribus orques ? De plus, chaque tribu orque a ses propres intérêts. Si une invasion d'une telle envergure se profile, cela signifie que toutes les tribus ont accepté de s'unir sur un front commun. Celui qui aurait fait ça aurait réussi un vrai tour de force. D'autant plus impressionnant que cela ce soit fait au nez et à la barbe des diplomates royaux.

Vous ne savez que répondre vous partagez les mêmes interrogations. Le soir arrive et les discussions entre voyageurs tournent toujours autour du même sujet. Au matin, Fenmon vous quitte. Vous vous serrez la main et vous souhaitez bonne chance.

Vous êtes maintenant seul avec le cocher. L'été est encore présent et la chaleur dans la cabine devient étouffante. Seul depuis le départ de vos compagnons et pour ne pas céder à l'ennui, vous demandez au cocher si vous pouvez passer une partie de la journée à ses côtés. Le vent sur vos joues vous rafraîchira et vous vous tiendrez compagnie mutuellement. Ce dernier engage la conversation.

- Vous avez vu, à chaque relais que nous traversons, nous trouvons de plus en plus de familles et de réfugiés. Les orques vont arriver c'est indéniable.

Et pourtant, face à l'évidence, vous persistez à vouloir vous rendre à Siranque. Je vous trouve très serein vu la situation.

- Tout comme vous.

- Ne vous inquiétez pas pour moi. Ma sérénité tient à mon moyen de transport. Une fois à Siranque, de nombreuses personnes seront encore en ville à vouloir partir. Et moi, j'arriverai à point avec ma voiture prêt à évacuer autant de personnes que mes chevaux pourront en tirer.

« Et en vendant vos places à prix d'or » pensez-vous tout bas.

- Je ne sais pas quelles sont vos affaires à Siranque et je m'en moque. Mais je vous préviens, il est hors de question que je vous attende. Vu la situation, j'arrive et repars tout de suite. Si vous le souhaitez je vous conserve la place pour le retour. Mais je vous le dis, si vous descendez, je ne vous attendrai pas.

Aux derniers relais, les gens bien que toujours agités sont moins nombreux. La plupart est déjà partie et vous les avez croisé plus haut.

Enfin, vous arrivez à Siranque. Le cocher rentre par la porte sud. Là, vous mesurez que les propos des voyageurs n'étaient pas exagérés. Une vraie cohue vous attend. Il ne semble même plus y avoir de garde pour empêcher la foule de se ruer sur les dernières charrettes encore présentes des compagnies de transport.

À peine descendu, le cocher est assailli de pauvres hères, exhibant leurs derniers sous pour acheter leur place. Les habitants les plus riches sont déjà partis.

Vous saluez le cocher sans plus de formalités et entrez pleinement dans le boulevard qui suit le portail est. De là, trois chemins s'offrent à vous. Arnal habite rue des Trois-Moulins mais vous ne savez pas où elle se trouve et les passants sont trop occupés pour qu'ils vous répondent.

*Allez-vous prendre la rue du Manoir à votre droite ? **Rendez-vous au [78](#)**.*

*Prendre la rue de l'Échoppe en face de vous ? **Rendez-vous au [106](#)**.*

*Ou bien la rue du Fendoir à votre gauche ? **Rendez-vous au [50](#)**.*

2

Le temps vous manque mais la curiosité est trop forte. Avoir entre les mains de tels documents de la famille la plus puissante de Siranque et de Lorianie vous laisse vous convaincre de vous y pencher de plus près. Les

comptes sont d'un modèle de clarté et bien qu'éparpillés, il vous est finalement assez facile de vous y retrouver et de réunir les bilans les plus récents. Après une brève lecture, vous vous apercevez que le tout n'est pas reluisant. La famille semble être endettée depuis au moins plusieurs mois. Toutes les recettes des tavernes de Siranque et les métairies gérées par les Fedelmund n'arrivent plus à couvrir leurs frais. Pourtant, malgré l'insuffisance des recettes, les comptes tombent juste comme si le Lord arrivait à s'y retrouver par miracle. Vous videz les tiroirs en rajoutant du bazar par dessus celui existant. Vous tombez sur une lettre qui n'a pas été ouverte. Intrigué, vous l'ouvrez et la lisez :

« Monseigneur,

Cela fait deux mois que mes hommes et moi-même n'avons pas été payés pour la tâche que vous nous avez attribuée. Si nos émoluments ne nous sont pas versés avant la fin de la semaine, je serai dans le regret de vous dire que nous ne pourrons continuer à assurer la défense de vos fermes en dehors des murs de la cité. Comptant sur votre générosité habituelle, je suis sûr que vous saurez trouver une solution pour que notre arrangement continue. »

La lettre n'est pas signée. Motivé par cette trouvaille vous continuez vos fouilles dans le secrétaire. Vous remarquez une lettre dont l'aspect du papier dénote particulièrement des autres. Votre impression se renforce quand vous le touchez. La lettre est décachetée mais vous voyez qu'elle porte le sceau royal ! Vous la lisez :

« Lord Fedelmund,

J'apprécie l'envoi de vos hommes à Péranche. Je ne doute pas que les connaissances de votre frère en géologie nous permettront de mener à bien notre projet pour le développement de votre région et de toute la Loranie. Mon messenger vous remettra vos gages de ce mois ci en récompense de votre investissement pour le Royaume. »

Là encore, la lettre n'est pas signée. Serait-il possible que le roi Loran XXIII lui-même ait écrit cette missive ? Il est question de Péranche. Le dernier avant poste au sud du royaume avant La Griffes. Les Fedelmund ont vraiment du partir en toute précipitation pour laisser de tels documents derrière eux. Jugeant en avoir appris assez, vous quittez la pièce.

*Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez vous rendre dans la première pièce du couloir à la porte entrouverte. **Rendez-vous au 31.***

*Vous pouvez aussi essayer d'ouvrir la deuxième porte du couloir. **Rendez-vous au 117.***

3

« Tu ne vas peut-être pas me croire mais je suis ici de mon plein gré. Enfin presque. »

En vous disant cela, elle désigne du doigt un endroit à côté du bar que vous n'avez pas remarqué. Il s'y trouve une jeune fille de 13 ou 14 ans. Bien que physiquement encore jeune et parée d'atours encore trop précoces pour son jeune âge, vous devinez dans ses yeux qu'elle est tout à fait consciente du lieu où elle se trouve et des activités qui s'y pratiquent.

« C'est ma fille Julia. Je l'ai eue avec un client il y a des années. Les autres filles se sont occupées d'elle lorsque je ne pouvais le faire. Quelle chance as-tu au final lui ai-je toujours dit d'avoir 5 ou 6 mères au lieu d'une ! Mais voilà, toutes les filles sont parties. Mais elle tu vois, c'est tout ce qu'il me reste. Hors de question que je parte sans elle. J'avais déjà peu d'argent de côté et quand l'évacuation a commencé, mes services n'étaient plus la priorité des habitants de Siranque. Et qu'importe ce que je peux te proposer aujourd'hui, il nous manque trop d'argent pour que tu puisses compléter la différence. Les dernières places sont trop chères. Alors je reste et j'attends de voir ce qu'il va se passer. Mais il est hors de question que j'abandonne ma fille ! J'ai jusqu'alors, toujours pu la préserver des hommes. Alors ces saloperies d'orques peuvent toujours venir, je mourrai avant de la leur laisser ! »

La jeune fille ne réagit pas aux propos de sa mère et reste effacée. Et même si comme le dit sa mère, elle a jusqu'alors toujours été préservée des hommes, vous percevez dans son regard toujours, une maturité et une expérience de la vie forgée par son environnement que toutes les jeunes filles de son âge n'ont pas.

- Je suis navré pour vous deux Madame lui répondez-vous penaud ne sachant quoi trop lui dire.

- Oh ne sois pas navré mon mignon. Au contraire je devrais te remercier. Tu m'a laissé parler sans m'interrompre. Je suis habituée à l'inverse. Je crois que tu es le premier homme depuis des mois à me laisser parler sans vouloir ensuite te jeter sur moi ou ma fille. Mais voilà, même ce temps là est révolu. Et tu vois, je parle je parle mais je ne sais rien de toi pas même ton prénom ! Il faut dire que j'ai l'habitude de contenter mes clients en leur demandant le moins de renseignements possible. Et puis ne me dis rien. Non seulement je n'ai pas à savoir les raisons de ta venue puis ça ne changerait rien à la situation. Tu peux pavaner avec ton arme ! Seul, tu ne pourras rien. La matrone se tait et vous ne savez quoi lui répondre. Un moment de flottement passe durant lequel elle se ressert à plusieurs reprises mais d'un breuvage différent de celui qu'elle vous a présenté tout à l'heure. La forte odeur qui se dégage de la carafe vous suggère qu'il est alcoolisé. Elle reprend :

- Enfin bon j'ai assez parlé de moi et je me suis engagée à ne pas te faire parler de toi. Mais quand même, tu n'es pas là de ton plein gré. Tu es un homme seul. Si tu es encore là, c'est forcément malgré toi.

- En effet je me rends compte que je me suis laissé entraîné dans une place qui n'est pas la mienne. Ce que vous dites ne fait que confirmer mon impression et je souhaite maintenant quitter la ville dès que possible. Mais d'abord je souhaite rallier la rue des Trois-Moulins peut-être pourriez-vous me l'indiquer ?

- Tu sais, même si je suis à Siranque depuis un bout de temps je ne sors jamais d'ici. Je connais très mal la ville et je ne sais pas où se trouve ta rue. Tu penses que c'est là-bas que se trouve ton billet de sortie ? Un conseil, seule une fortune en couronne pourra te payer ta place parmi les cochers. Il n'y a plus qu'eux qui ont des voitures assez rapide pour fuir ce piège à rat qu'est devenu Siranque. Et crois moi, les cochers n'en n'ont rien à foutre du sort des derniers habitants. Enfin je dis ça mais peut-être pas tous...

La matrone pourtant loquace depuis le début de la conversation se tait d'un coup.

« Il y a beaucoup d'autres lieux de ce type à Siranque ? » **Rendez-vous au [128](#).**

« Vous êtes seule ici ? » **Rendez-vous au [183](#).**

« Merci pour votre accueil Madame, mais je cherche un herboriste du nom d'Arnal. Le connaissez-vous ? » **Rendez-vous au [190](#).**

Si vous souhaitez rebondir sur la dernière phrase de votre interlocutrice **rendez-vous au [63](#).**

Vous pouvez enfin prendre congé en **vous rendant au [64](#).**

4

Le salon a été préservé et vous offre la représentation typique de l'habitat d'un marchand prospère de Siranque. La porte au sommet de l'escalier donne directement sur le vaste salon qui occupe presque toute la superficie de l'étage. De beaux fauteuils confortables sont arrangés au milieu de la pièce. Au milieu de ces fauteuils, une table basse ronde aux pieds finement ouvragés donne un aspect convivial et vous laisse imaginer les rencontres qu'Arnal devait organiser ici. Des paysages des environs de Siranque ornent les murs. D'autres sièges plus petits sont présent près de l'âtre de la cheminée elle-même composée de belles pierres à grès. Le beau salon n'offre malheureusement rien d'intéressant pour vous. Quelle pièce allez-vous visiter ?

La chambre ? **Rendez-vous au [32](#).**

Vous rendre dans la bibliothèque ? **Rendez-vous au [172](#).**

Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [133](#).**

Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [204](#).**

5

Le bâtiment n'a pas le même aspect que les autres. Sur son côté droit, vous retrouvez l'espace clôturé que vous avez aperçu au loin. Il s'agit d'un poulailler. Les poules devaient d'ailleurs être nombreuses et bien loties au vu de la structure qui leur était réservée. En rentrant dans le petit bâtiment le doute n'est plus permis, vous êtes dans les cuisines de la caserne. Vous

fouillez sans aucune précaution l'unique grande pièce dans laquelle était entreposée et préparée toute la nourriture. Vous n'auriez pas dit de l'extérieur mais la cuisine est assez grande même au milieu avec tout ce capharnaüm.

Au fond se trouve une autre porte grande ouverte. Vous arrivez à y accéder en enjambant les chaises renversées et la vaisselle pilée. La porte mène à une porcherie vide comme le poulailler et la cuisine que vous venez de visiter. Plus aucune trace de nourriture ni de rien d'intéressant. Vous sortez sans être surpris.

*Si vous inspectez les baraquements **rendez-vous au [141](#)**.*

*Si vous ne vous êtes pas encore attardé sur le champ de tir **rendez-vous au [232](#)**.*

*Enfin si vous préférez aller visiter le bâtiment avec un étage **rendez-vous au [247](#)**.*

*Si vous estimez avoir fait le tour vous quittez la caserne **rendez-vous au [228](#)**.*

6

Vous sortez de la rue du Manoir pour arriver sur une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville.

*Vous pouvez également vous rendre dans la rue de l'Échoppe. **Rendez-vous au [106](#)**.*

*Ou bien dans la rue du Fendoir. **Rendez-vous au [50](#)**.*

*Si vous quittez cette partie de Siranque, prenez le pont de pierre. **Rendez-vous au [20](#)**.*

7

La douce lumière de l'après-midi inonde l'intérieur de l'armurerie mais vous fait voir un triste spectacle. Tout est retourné. Vous avancez en naviguant sur les gravats et éclats de verre. Au moment d'atteindre le comptoir, vous faites circuler votre regard sur les murs. Plus aucune épée,

hallebarde ou hache s'y trouve. Vos yeux finissent par retomber derrière le comptoir. son pied, vous êtes surpris de trouver des flèches dans leur carquois ! Après un rapide examen, vous vous rendez compte que seules 5 sont épargnées et que vous pouvez emporter. Alors que la boutique vous semble désertée, vous décidez de vous rendre dans l'arrière salle aperçue en furetant la boutique. Il ne s'agit que d'un petit local avec des chaises renversées. Au fond, se trouve une porte donnant sur des escaliers.

*Si vous souhaitez prendre les escaliers **rendez-vous au [160](#)**.*

*Si vous estimez en avoir assez vu vous retournez dans la rue. **Rendez-vous au [54](#)**.*

8

Vous reprenez votre souffle. L'énergie du désespoir vous a poussé à faire ce que vous n'aurez jamais pensé avoir eu à faire. C'est la première fois que vous vous battez à mort et il vous faut reprendre vos esprits. Ainsi il existe encore des gardes dans cette ville même d'aussi peu de valeur ! Pourtant cela ne vous rassure pas. Vous avez peur que le tumulte n'en ramène d'autre. C'est sans doute que vous n'êtes pas encore remis de vos émotions que vous vous permettez de fouiller les soldats pour voir quel équipement vous pouvez leur soutirer si vous deviez affronter d'autres hommes à l'avenir.

Vous trouvez sur eux les objets suivants :

- 1 *Épée affûtée* (+1 P.H)
- 1 *jaque* (élément d'armure plastron +1 P.D)
- 1 *dague de lancer* (+8 P.P)

Vous prenez ce qui vous intéresse et quittez les lieux au plus vite. Dehors, le soleil suit sa course descendante. Il vous faut vous rapprocher des entrées de la ville. C'est là que vous aurez le plus de chances de pouvoir trouver un moyen de la quitter. Fort heureusement, dans cette partie de la cité, tout est très bien indiqué. La porte la plus proche est la porte ouest. Vous ne vous attardez pas, tant pis pour la visite. Au moins, gagnez vous facilement la porte ouest.

Rendez-vous au [237](#).

9

Vous vous détachez de la foule pour vous approcher du cheval encore très énervé sous tous les yeux intrigués des deux camps. Arrivé à sa hauteur, vous prononcez le mot « *Tienmul en dessinant la rune. Le cheval se calme et vous accepte. Votre numéro fait un effet considérable dans l'écurie. C'est alors qu'une voix s'élève : Il fait de la magie ! Il a voulu m'ensorceler avec les autres mais ça n'a pas marché. Il est dangereux !* » Vous reconnaissez l'homme de l'auberge sur qui la *Persuasion n'a pas eu prise. Vous éperonnez le cheval encore sous l'effet de l'Instinct animal. Il galope vers la sortie ou se trouve la foule. Vous espérez qu'elle va s'écarter sous son galop. Vous foncez et elle semble bien prendre peur. Mais alors que vos espoirs s'affermissent, de bras solides vous attrapent par la taille et vous désarçonnent. Vous vous relevez avec votre agresseur. C'est le mastodonte roux de l'auberge !* Alors c'est pour ça que je ne comprenais pas comment je m'étais retrouvé là tout d'un coup. Tu m'as ensorcelé et tu voulais t'enfuir après t'être servi de moi. Tu vas me le payer ». Ses yeux sont emplis de rage. Il saisit à sa taille la masse d'arme que vous avez aperçu plus tôt. Il veut vous abattre. Il frappe en premier.

FORGERON MASTODONTE

POINTS D'HABILITÉ : 14 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 68

Avant son premier assaut le FORGERON MASTODONTE fonce vers vous. Vous pouvez utiliser une *Dague de lancer si vous en avez une. Votre Lancer de Précision doit être de 15. Si vous réussissez, il perdra 10 P.E.*

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au [236](#).

10

Vous vous précipitez sur le cocher mais celui-ci a déjà le temps de saisir son arme.

« Au secours ! Au voleur ! » Vous commencez à croiser le fer avec lui. Anor vient vous rejoindre et à deux, vous le tuez facilement.

- Mais merde Diesmer tu n'es qu'un boulet ! Qu'est-ce qui nous a pris de t'emmener ! Regarde ce qu'on a fait ! Il fonce ouvrir la porte. Comme si Bessim n'attendait que cela, il rentre dans l'étable. Anor lui crie :

- Vite Bessim prends ce cheval déjà prêt ! Alors que lui même se dirige vers le cheval qu'il a harnaché, vous montez vous-même sur celui que vous avez sanglé maladroitement. Vous entendez les autres cocher se diriger vers vous. Anor et Bessim partent en trombe.

- Adieu Diesmer et va te faire foutre !

Ils partent en trombe manquant de renverser deux cochers qui arrivent. Ces derniers vous barrent à présent la route et sont rejoints par leurs congénères. Vous finissez lynchés dans les écuries de Siranque.

11

Vous touchez à nouveau à la porte avec énergie. « Je suis perdu je ne veux rien de mal ! Simplement des renseignements ! »

Vous vous époumonez en vain. La porte est solide et vos cris sont comme lettre morte. Vous maudissez cette femme aussi butée que vulgaire. Alors que vous vous apprêtez à repartir, vous voyez deux soldats à l'allure de soudards avancer vers vous. Ils vous alpaguent sans plus de cérémonie :

« Alors c'est toi qui fait tout ce boucan ? Il n'y a que nous qui avons droit de rentrer ici maintenant elle nous réserve ses services. Allez, suis-nous sans faire d'histoires on va voir ce que tu transportes dans ton sac. »

*Si vous laissez les deux gardes vous embarquer **rendez-vous au 97**.*

*Vous pouvez-toujours les combattre. Mais ils sont deux et mieux équipés que vous. Ils ont tout de même l'air sévèrement avinés ce qui peut être votre atout. Si vous possédez une arme de jet, vous pourrez de l'utiliser en ayant pour vous l'effet de surprise. Si vous tentez votre chance **rendez-vous au 156**.*

12

Vous tracez la rune sur la porte et prononcez son nom elfique. D'un coup, la porte s'enfonce vers l'intérieur comme balayée d'un courant d'air puissant. Le bruit de l'onde de choc et des éclats de bois et de métal de la porte brisée fond un bruit assourdissant quoique bref. Enfin vous pouvez

rentrer dans cette mystérieuse salle. Elle occupe tout le fond du couloir et est encore plus grande que celles du même étage. Vous retrouvez le broc et la cuvette au dessus desquels se trouve même un miroir ! Un tapis orne le sol et des tapisseries aux motifs militaires et aux armoiries de Siranque et de la famille Fedelmund décore les murs. En face du lit à côté du miroir se trouve une table. Sous son côté droit, une colonne de trois tiroirs. Aucun des trois ne contient rien d'utile. En revanche sur la table même, repose un magnifique sous main en cuir brodé aux armoiries de la ville. Bien qu'épais, son épaisseur est due en réalité à la masse de papiers cachés en dessous. Il s'agit de nombreux rapports de patrouilles et d'ordres d'arrestation qui ne vous parlent pas. Mais deux papiers retirent votre attention. Le premier est tracé d'une belle écriture et daté de l'année dernière et marqué du sceau de la famille Fedelmund !

« Capitaine,

Recevez avec cette missive, vos émoluments et ceux de vos hommes à leur distribuer comme il a été convenu entre eux et nous. Vous êtes attendu ce vendredi aux aurores avec vos hommes à ma ferme du Champ Fleuri. De là, vous retrouverez mon frère que vous avez déjà rencontré. Vous vous rendrez ensemble à l'avant poste de Péranche. Vous serez attendu par les gardes présents là-bas qui sont déjà au fait de votre mission. Mon frère sera sûrement amené à ramener des échantillons de roche et du sol pour étude. Vous devrez vous assurer de la sécurité de mon frère, de ses acolytes et de son chargement contre les éventuelles escarmouches d'orques. Si jamais son intuition se précise et que des mines de sel peuvent effectivement être creusées, vous serez associé à leur développement et chargé de leur sécurité. Vous participerez ainsi à un grand projet de développement pour la Loranie et votre récompense sera proportionnelle au succès de cette entreprise. Seulement gardez vous ! Je vous rappelle que vous comme vos hommes êtes soumis au secret sur cette mission.

Bonne chance »

Il est question de Péranche. C'est le dernier avant poste au sud du royaume avant La Griffes. La lettre a l'air de suggérer un projet de grande ampleur. Elle est datée de plus d'un an mais pourtant vous n'avez jamais entendu parler d'un tel projet dans ce coin du royaume. Les essais n'ont-ils pas été

concluants ? Cela a-t-il à voir avec la situation actuelle et les orques ? Si oui, en admettant que ces travaux aient pu empiéter sur leurs terres, comment cela a-t-il pu tous les fédérer ? La deuxième lettre est plus claire.

« Capitaine,

Comme vous le savez, cela a été confirmé par les éclaireurs du roi. Les orques se sont mis en branle et approchent de Siranque. Il y seront d'ici trois semaines à peu près c'est pourquoi sur ordre du roi, je vous ai dit de donner l'ordre d'évacuation. La situation ne sera plus tenable d'ici peu pour vous comme pour moi. Vous allez vous retrouver rapidement débordé par la situation et j'ai besoin de mettre ma famille en sécurité. C'est pourquoi je vous propose avec votre adjoint et dix de vos hommes de confiance de m'accompagner durant mon voyage à Evaere. Vous assurerez la sécurité de ma famille et de mes biens. Je vous attends demain matin. Si vous venez, vous recevrez la somme que je vous dois plus un supplément pour la tâche à venir.

Lord Fedelmund »

Vous rangez ses papiers et estimez en avoir appris assez. Vous quittez les baraquements.

*Si vous vous attardez sur le champ de tir **rendez-vous au [232](#)**.*

*Si vous vous dirigez vers le bâtiment au fond de la cour **rendez-vous au [5](#)**.*

*Enfin si vous préférez aller visiter le bâtiment avec un étage **rendez-vous au [247](#)**.*

*Si vous avez déjà visité tous ces lieux vous quittez la caserne **rendez-vous au [228](#)**.*

13

La corpulence du cocher dans l'entrebâillement de la porte vous empêche de voir où en sont vos compagnons de circonstance. Ajouté au fait d'être seul dans l'attente d'un signe d'eux, l'impatience du cocher qui doute de vous et la peur de voir un de ses congénères rappliquer vous fait monter en

pression, et perdre vos moyens.

Vous commencez à paniquer, votre rythme cardiaque s'accélère. Sans réfléchir, vous prenez le cocher par son col, le faites sortir en le jetant par terre devant l'entrée. Sa surprise se lit sur son visage, il ne s'attendait pas à une réaction aussi brusque de votre part. Sans attendre une autre réaction de sa part, vous sortez votre arme et l'abattez entre son cou et son épaule gauche. Il émet un faible grognement avant de mourir en se vidant de son sang par l'entaille béante que vous lui avez causée.

Loin d'avoir calmé votre stress, cela n'a fait que l'augmenter. Votre cœur bat encore plus fort et vos pensées s'embrouillent dans votre tête. C'est la première fois que vous tuez un homme. Lorsqu'on vous a confié votre arme, vous n'auriez jamais pensé à vous en servir, surtout de la sorte. Vous restez tétanisé sans savoir combien de temps exactement. En plus d'être un voleur de chevaux vous voilà à présent un meurtrier ! Votre regard est attiré par la masse d'arme que porte le cocher à sa ceinture. Au point où vous en êtes, vous vous dites que vous pouvez bien la lui prendre à présent. Vous pouvez inscrire la *Masse d'arme* parmi vos armes transportées sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle vous donnera un bonus de 2 P.H. si vous veniez à combattre avec. Vous essayez de reprendre vos esprits et rentrez dans l'étable. Vous remarquez la cloison qui sépare la première partie de l'étable des autres. La salle est immense. Si toutes les autres sont comme elles, vous comprenez pourquoi les écuries de Siranque s'étirent tant en longueur. Cette partie de l'écurie comprend une bonne dizaine de stalles le long des murs. Et il y aurait encore assez de place pour y mettre une patache au milieu. Anor et Bessim vous aperçoivent.

- Diesmer qu'est-ce que tu fais là ? On était justement en train de seller ton cheval. Où est le cocher ?

- Oubliez le cocher. Si vous avez fini, allons nous-en tout de suite.

- Tu l'as tué ? dit-il effaré.

- Ça te fais quelque chose ? Vous ne m'avez pas emmené avec vous pour ça de toute façon ?

Vous n'arrivez pas à savoir si c'est votre ton sec ou votre acte qui surprend Bessim et Anor. Néanmoins leur réaction vous rassure. S'ils n'ont rien entendu, les autres cochers non plus. Bessim dit en vous tendant les rênes :

- Bon. Tu vois, il y avait le choix en chevaux. On a essayé de prendre ceux qui nous paraissaient les plus vigoureux.

Vous montez à cheval et détalez tous trois sans demander votre reste. En sortant des écuries, vous remarquez le regard d'Anor et Bessim qui se

tourne vers le cadavre du cocher. Vous cavalez sans demander votre reste vers la porte sud. Si quelqu'un vous a vu, c'est maintenant trop tard. Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sans vous retourner jusqu'à ce que vous ne puissiez voir de Siranque, que ses murailles au loin.

Si jamais plus tard, au cours de votre aventure, le texte précise que vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route, rendez-vous au paragraphe 124.

Rendez-vous au [70](#).

14

Après un bref silence, vous entendez tout un remue ménage derrière la porte de la petite habitation. Comme si on déplaçait de lourds objets. Vous entendez un cliquetis de chaînes et de cadenas qu'on ouvre. Vous reconnaissez le bruit d'une planche en bois riper contre la porte. Cette dernière s'ouvre laissant apparaître un homme d'un âge avancé au visage marqué. Il porte un casque, un gambison de qualité ainsi que des jambières. Il tient une arbalète de bonne facture dirigée en face de vous. Derrière lui, à l'intérieur, vous apercevez diverses armes et nombre de flèches.

- Très bien je vais faire le choix de te croire. Même si tu étais un voleur, tout a déjà été emporté par ici de toute façon. Nous sommes tous dans le même pétrin à présent. Alors tiens, prends ça, ça risque fort de t'être utile bientôt.

Il jette à vos pieds une *Jaque* en cuir. Vous pouvez la porter comme un élément d'armure de plastron. Elle vous donne +1 P.D.

- C'est moi qui l'ai fabriquée. Ce n'est pas grand chose mais c'est tout ce que je peux te donner pour t'aider. Crois-moi tout le monde s'est déjà servi. Ceux qui sont partis comme ceux qui sont restés. Il n'y a plus rien en ville à présent. Tu devrais partir. Même si sans monture, ça ne sert plus à rien. Les orques te rattraperont. Alors si je peux te donner un conseil, c'est de te barricader dans un endroit difficile d'accès pour en tuer le maximum avant de te faire tuer toi même !

- Et vous, pourquoi n'êtes vous pas parti ? Demandez-vous.

- Parce que ma vie est ici ! Je suis né là, j'ai travaillé sur cette esplanade toute ma vie ! Je suis chez moi ici jamais je ne partirai ! Et je n'ai jamais pu encadrer les orques même ceux qui vivent hors de La Griffé. Qu'ils viennent ça me fera une occasion de tirer sur un maximum de ces saloperies avant de mourir. Allez bonne chance ! Adieu !

Il retourne à l'intérieur de son habitation sans vous tourner le dos avant de refermer la porte et de remettre en place ses barricades improvisées. Vous n'avez plus rien à faire sur cette esplanade. Par où allez-vous vous diriger ?

*Si vous empruntez la rue parallèle à la rue de la Fabrique **rendez-vous au [94](#)**.*

Si vous pensez que vous vous êtes trop éloigné, vous pouvez rebrousser chemin et retourner prendre une autre rue sur la place du marché.

Rendez-vous au [71](#).

15

À peine avez-vous essayé de mettre l'objet dans votre poche que l'orque hurle :

« Salaud ! Tu crois que je ne surveille rien ! C'est toujours comme ça avec les nouveaux voyageurs ! Gardes ! Gardes ! Au voleur au voleur ! »

Vous vous approchez pour essayer de temporiser mais des gardes rentrent en trombe dans les boutique. Vous les reconnaissez ce sont les gardes qui importunaient le jeune paysan dehors.

« Mes braves soldats ! Regardez ! C'est lui le voleur attrapez-le ! Je saurai m'en souvenir. »

Les gardes s'approchent. Vous voyez à leur mine et leur façon de porter l'uniforme que ce ne sont que des soudards. Ils sont néanmoins trois et mieux équipés.

*Si vous dégainez votre arme **rendez-vous au [136](#)**.*

*Si vous vous laissez arrêter **rendez-vous au [169](#)**.*

16

Les rênes en mains, vous arrivez à ralentir suffisamment votre cheval pour saisir le pommeau de la selle. Mais l'expérience équestre vous manque. Le cheval ne ralentit pas assez et votre pied ne rentre pas dans l'étrier. Poussé par son élan, le cheval continue sa course vous forçant à lâcher le pommeau et vous arrachant les brides des mains. Il continue sa route vous laissant seul devant les écuries. Les autres cochers ont été alertés par les cris et se dirigent vers vous. Vous ne pourrez pas les distancer. Alors qu'ils s'approchent, vous voyez qu'ils sont une petite dizaine et armés. Vous finissez lynché devant les écuries de Siranque.

17

Vous dégainez votre arme et vous jetez sur le meneur. Celui-ci a dégainé aussi et pare votre coup. Pendant la parade, son comparse se jette sur vous et vous empoigne fermement. « Je t'avais prévenu mon gros de pas faire le malin. On va le foutre en cellule ça lui apprendra. Et tu pourrais me remercier. Avec c'que t'as fait, j'aurais pu te transpercer ! ».

*Si vous vous laissez mener en cellule **rendez-vous au 41.***

*Si vous résistez de toutes vos forces **rendez-vous au 99.***

18

Vous reprenez votre souffle. L'énergie du désespoir vous a poussé à faire ce que vous n'aurez jamais pensé avoir eu à faire. C'est la première fois que vous vous battez à mort et il vous faut reprendre vos esprits. Ainsi il existe encore des gardes dans cette ville même d'aussi peu de valeur ! Pourtant cela ne vous rassure pas. Vous avez peur que le tumulte n'en ramène d'autre. C'est sans doute que vous n'êtes pas encore remis de vos émotions que vous vous permettez de fouiller les soldats pour voir quel équipement vous pouvez leur soutirer si vous deviez affronter d'autres hommes à l'avenir. Vous trouvez sur eux les objets suivants :

- 1 *Épée affûtée* (+1 P.H)

- 1 *jaque* (élément d'armure plastron +1 P.D)
- 1 *dague de lancer* (+8 P.P) compte comme un objet dans votre inventaire.

Vous prenez ce qui vous intéresse et quittez les lieux au plus vite. Dehors, le soleil suit sa course descendante. Il vous faut vous rapprocher des entrées de la ville. C'est là que vous aurez le plus de chances de pouvoir trouver un moyen de la quitter. Fort heureusement, dans cette partie de la cité, tout est très bien indiqué. La porte la plus proche est la porte ouest. En vous y rendant, vous voyez aux maisons, aux rues pavées et au nombreux poteaux indicateurs que vous êtes dans les beaux quartiers de Siranque. Mais vous ne vous attardez pas, tant pis pour la visite. Au moins, gagnez vous facilement la porte ouest.

Rendez-vous au [108](#).

19

« Si tu cherches Arnal sache qu'il est parti juste avant le début de l'évacuation. Il est parti d'un coup à la surprise générale. Je le sais car c'était un marchand connu et estimé en ville. Son absence s'est faite remarquer. Il avait des relations. Sans doute a-t-il été mis dans la confiance grâce à elles et est parti se mettre à l'abri à Evaere avant tout le monde. C'est là que tout le monde va et moi aussi. Tu devrais en faire autant la citadelle est imprenable. Je suis navré pour ton père mais tu ne trouveras plus rien pour l'aider ici. Ni ici ni ailleurs à présent. »

« *Comment se fait-il que vous ne soyez pas encore parti ?* » ***Rendez-vous au [213](#).***

« *Que s'est-il passé à Siranque ?* » ***Rendez-vous au [60](#).***

*Si vous lui demandez de vous laisser partir **rendez-vous au [244](#).***

Vous vous trouvez sur une petite place au sol boueux qui est en fait un carrefour débouchant sur les rues que vous venez d'arpenter. Pour l'instant, de ce que vous avez vu de la ville, mise à part l'entrée sud, les rues sont calmes et les habitations désertées, les boutiques fermées, barricadées ce qui ne les a pas empêchées d'être pillées. Vous vous rappelez alors les paroles du cocher qui vous a amené ici en vous disant que ses craintes n'étaient peut être pas exagérées. Quoi qu'il en soit, le temps presse. Vous avez tout intérêt à vous dépêcher de trouver la boutique d'Arnal ou au moins, un endroit où passer la nuit. Après quoi, il va vous falloir trouver un moyen rapide de quitter la ville.

La Brennis est une petite rivière qui traverse la partie sud de Siranque. Elle n'est large que quatre ou cinq mètres et peu profonde. Vous empruntez le petit pont de bois qui la traverse et qui le relie à la partie nord de la ville. Une fois le pont traversé, vous voyez qu'il débouche sur une place bien plus grande -pavée- avec un puits en son centre. La place est cerclée par de hauts bâtiments à colombage. Au sol, la disposition des échoppes et les étals bâchés vous laissent à penser qu'il doit s'agir d'une place de marché. La place est aujourd'hui presque vide si ce n'est deux badauds qui la traversent au loin. Tous les autres habitants restants doivent se trouver aux portes de la ville à chercher une place parmi les dernières diligences affrétées par les compagnies de transport qui ne sont pas encore parties, comme vous l'avez vu à la porte sud. Devant le puits, vous voyez que la place se divise en trois rues principales. Aucune plaque n'indique la rue des Trois-Moulins. À votre gauche vous distinguez une plaque au mur qui indique la rue de la Fabrique. Au centre se trouve la rue des Noyers et à votre droite, la rue du Satyre.

Après ce que vous avez vu depuis votre arrivée en ville, la visite de Siranque n'est plus à l'ordre du jour. Le soleil continue son chemin au dessus de vous. Vous n'aurez pas le temps d'explorer toute la cité.

*Allez vous prendre la rue de la Fabrique ? **Rendez-vous au [72](#)**.*

*Vous tourner vers la rue des Noyers ? **Rendez-vous au [233](#)**.*

*Ou la rue du Satyre ? **Rendez-vous au [103](#)**.*

- Arnal ? Oui c'est un herboriste estimé à Siranque je le connais bien moi même. Il est établi ici depuis presque aussi longtemps que moi. Il est très demandé. Mais c'est la première fois qu'un de ses clients aille jusqu'à se perdre dans une ville quasi fantôme à l'aube d'une grande catastrophe pour le trouver. Si tu cherches vraiment Arnal, un but personnel doit motiver ton voyage. Vous sentez que vous pourrez apprendre plus de votre mystérieux interlocuteur. Vous décidez de lui exposer dans les grandes lignes le but de votre venue en réarrangeant le but personnel de votre parcours pour aller dans son sens.

- En effet j'ai un proche parent mourant qui connaissait Arnal. Je suis venu jusqu'ici car il aurait peut être eu de quoi le guérir de son mal. J'ai vu le flot de réfugiés sur ma route mais j'ai malgré tout voulu continuer. L'arme que vous avez vu m'a été donnée pour me protéger d'éventuels aléas que peut amener un tel voyage.

Après un bref silence, vous entendez tout un remue ménage derrière la porte de la petite habitation. Comme si on déplaçait de lourds objets. Vous entendez un cliquetis de chaînes et de cadenas qu'on ouvre. Vous reconnaissez le bruit d'une planche en bois riper contre la porte. Cette dernière s'ouvre laissant apparaître un homme d'un âge avancé au visage marqué. Il porte un casque, un gambison de qualité ainsi que des jambières. Il tient en main une arbalète de bonne facture. Sa garde est abaissée. Derrière lui, à l'intérieur, vous apercevez diverses armes et nombre de flèches.

- Tu me parais sincère et ton histoire me touche. Ton but est noble et tu es assurément une bonne personne pour prendre de tels risques pour ton parent. Malheureusement, je dois te dire qu'Arnal est parti depuis longtemps et bien avant l'évacuation générale de la ville. la surprise générale, du jour au lendemain. Je n'en sais pas plus. Sa boutique est fermée mais comme les autres, elle a sûrement déjà été pillée. Prends la rue du Bac derrière toi. Elle te ramènera vers le centre ville et directement rue des Trois-Moulins. La façade de sa boutique est bleue tu ne pourras pas la manquer.

- Merci Monsieur lui répondez-vous reconnaissant. Mais vous-même, pourquoi n'êtes vous pas parti ?

- Parce que ma vie est ici ! Je suis né là, j'ai travaillé sur cette esplanade

toute ma vie ! Il y a plusieurs semaines, on nous parlait des orques qui s'organisent et s'amassent à notre frontière sud. Au début, personne ne prenait ça trop au sérieux mais quand le maire a ordonné l'évacuation, ça venait à reconnaître la véracité des rumeurs. Les deux premiers jours, ça se passait à peu près correctement. Les gardes organisaient bien l'évacuation avec les compagnies de transports qui abandonnaient leurs marchandises pour évacuer des familles entières. Le plus souvent vers Evaere, la capitale. Mais tout a dérapé quand la famille Fedelmund est partie avec les principaux officiers municipaux à la solde de ces pourris. De là, les soldats restants se sont sentis trahis. Surtout, avec les flots d'habitants qui prenaient d'assaut les diligences, ils ont du se dire qu'à force d'évacuer, il n'y aurait plus de place pour eux. Ceux qui le pouvaient sont partis et après, sans autorité, ça a été chacun pour soi. Tu as du voir le résultat sur les boutiques et les habitations. Je sais qu'il reste une ou deux compagnies assez courageuses et mercantiles pour prendre les derniers voyageurs. Mais les places sont chères et les cochers sont maintenant tous armés. Ce sont les derniers. Aucune compagnie ne renverra le moindre transport maintenant. Quand à moi je suis chez moi ici, jamais je ne partirai ! Et je n'ai jamais pu encadrer les orques même ceux qui vivent hors de La Griffes. Qu'ils viennent ça me fera une occasion de tirer sur un maximum de ces saloperies avant de mourir !

Vous remerciez à nouveau le tanneur pour son récit et vous prenez congé. Alors que vous partez vous entendez dans votre dos « Au fait attends ! ». Vous vous retournez et vous le voyez vous tendre une *Jaque* en cuir. Vous pouvez la porter comme un élément d'armure de plastron. Elle vous donne +1 P.D.

« C'est moi qui l'ai fabriquée. Ce n'est pas grand chose mais c'est tout ce que je peux te donner pour t'aider. Crois-moi tout le monde s'est déjà servi. Ceux qui sont partis comme ceux qui sont restés. D'ailleurs à propos de ceux qui sont restés, je te conseille de te méfier des gens que tu rencontreras. Ce sont des désespérés prêts à tout pour récupérer ce qui peut l'être en pensant que ça va leur servir. Allez bon courage pour ta quête adieu ! »

Il retourne à l'intérieur de son habitation avant de refermer la porte et de remettre en place ses barricades improvisées. Sur son conseil, vous vous dirigez vers la rue du Bac.

Rendez-vous au [94](#).

22

Le cocher à qui vous parlez s'esclaffe :

« Et quelle ironie de ne pas avoir pu t'en servir ! On en a déjà transporté des gars de la ligue des marchands et on est sûr que tu n'en es pas un ! Allez dégage maintenant. Reviens quand tu auras du concret à nous soumettre. »

Là dessus, les deux hommes se murent et se refusent à vous parler. Vous êtes dépité. Cet anneau était censé vous offrir un passe droit. Mais votre crédibilité n'était pas assez grande face à l'expérience des deux cochers. Maintenant, il va vous falloir trouver une solution car la situation commence vraiment à devenir désespérée pour vous.

Rendez-vous au [73](#).

23

*Si vous êtes un Orque ou un Nain **rendez-vous au [186](#).**
Sinon **rendez-vous au [88](#).***

24

En même temps que vous prononcez votre phrase vous dessinez dans l'air la rune de *Persuasion* avant de prononcer son nom en elfique : « *Elmareth* ! ». Le groupe reste éberlué une seconde puis, sans vous demander aucune justification sur vos propos, se rue vers les deux cochers. Le mastodonte roux empoigne l'un d'eux et sans plus attendre, son comparse assène un formidable coup du manche de sa masse d'arme sur la tête du colosse lui faisant lâcher prise. Tous les jeux sont interrompus subitement. Les deux

cochers quittent les lieux en précipitation masse brandie, en bousculant et renversant tout sur leur passage. Il n'en fallait pas plus pour faire exploser la foule.

- Les cochers s'enfuient ! Les traîtres !
- Ils vont vers les écuries !

En effet, ils se dirigent vers elles avec de grands gestes à l'attention de leurs collègues. Dans un flot commun, tout le monde s'y précipite également. Alors que vous voyez tout cela de votre comptoir, vous entendez une faible voix derrière vous : « Tu as fait... de la magie ? »

Vous vous retournez pour voir un des hommes présents dans le groupe que vous avez persuadé. Était-il trop éloigné de la rune que vous avez tracée en l'air ? Ne vous écoutait-il pas ? Ou bien manquez vous encore d'expérience ? Le fait est qu'il est resté insensible à la *Persuasion*.

« Je n'en reviens pas. C'est toi qui a réussi à provoquer tout ça ? »

Vous le quittez de suite sans lui donner de réponse pour aller à votre tour vers les écuries qui sont prises d'assaut. La foule est désarmée mais excitée. Même si la rune de *Persuasion* ne doit plus agir sur le groupe qui doit se demander ce qu'il se passe, ils sont entraînés dans le mouvement. Tout retour en arrière est impossible.

Les portes ne tiennent pas longtemps sous la pression des révoltés. Vous entrez avec eux dans ce qui est une grande aire de chargement et de déchargement de marchandises. Il y a encore dans les coins de nombreuses caisses empilées et un palan près de l'entrée. Les chevaux sont attachés à des poteaux ou des barrières est sont très agités. L'un d'eux tenu en main par l'un des cochers lui échappe et se met à ruer et galoper seul entre les cochers et la foule créant un no man's land des plus inédits. Le cheval se calme mais est toujours énervé. Ses naseaux sont dilatés, il souffle fort mais c'est là votre seule chance.

*Si vous utilisez la rune d'Instinct animal (-4 PR), vous pourrez le calmer pour le monter et fuir sur lui. **Rendez-vous au 9.***

*Sinon **rendez-vous au 145.***

Le grand portail du manoir se constitue de deux grandes portes de barreaux noirs qui se terminent en fer de lance en leur sommet. Le portail est défoncé en son milieu comme si une foule compacte avait fait pression jusqu'à ce qu'il cède. Vous arrivez néanmoins toujours à reconnaître le logogramme de la famille qui réunissait les deux portes.

Vous empruntez le chemin de graviers qui suit le portail. De chaque côté, se trouvent des pins qui ombragent le chemin. Le chemin suit son court durant une cinquantaine de mètres jusqu'à ce qu'il débouche enfin sur le manoir. C'est une grande bâtisse de pierre blanche avec un seul étage mais très large qui occupe bien l'espace du jardin privé au milieu duquel elle est bâtie. D'emblée, vous voyez que le manoir a souffert du pillage. La porte d'entrée est défoncée et les fenêtres sont brisées. Vous arrivez après la bataille mais décidez malgré tout de jeter un œil voir si quelque chose peut encore être récupéré. Vous gravissez les larges marches pour arriver sur le perron. Deux colonnes habillent l'entrée. Vous passez la majestueuse porte d'entrée en bois gravé. À peine la porte passée, une odeur pestilentielle envahit vos narines et vous donne un haut le cœur. Reprenant vos esprits, vous rentrez quand même. Le parquet grince sous vos pieds. Dès l'entrée, l'impression que vous aviez depuis l'extérieur se confirme, tout a été retourné. Seuls les magnifiques meubles en bois très travaillés semblent avoir été trop massifs pour être emportés.

Le vestibule donne sur plusieurs pièces. Au milieu, se dresse un grand escalier qui se divise en deux parties à son sommet, menant à l'étage. À mesure que vous avancez, l'odeur de pestilence s'accroît. Elle vient du salon situé à votre gauche.

*Si vous souhaitez pénétrer dans la pièce à votre droite **rendez-vous au [69](#)**.*

*Si vous entrez dans la pièce du fond **rendez vous au [140](#)**.*

*Si vous préférez inspecter le salon **rendez-vous au [226](#)**.*

*Si vous montez directement à l'étage **rendez-vous au [28](#)**.*

Vous trouvez sans mal un appartement vide. Vous entrez dans la chambre. Sa fenêtre donne directement sur les écuries improvisées. Si jamais il devait y avoir du remous ou un départ précipité vous seriez prévenu de suite.

Il fait nuit. Vous décidez de ne pas faire de feu pour révéler votre présence. Au contraire l'obscurité naissante facilitera la venue de votre sommeil dont vous avez bien besoin. En l'attendant sur le lit, vous vous repassez les moments de votre journée. Vous n'aviez jamais vécu d'instant aussi intenses en si peu de temps. Vous avez du marchander, mentir et voler pour en arriver là. Et votre intuition vous fait dire que tout cela est encore loin d'être terminé.

Arnal n'est plus ici. Mais la tournure des événements vous fait presque oublier toute cette histoire. Sauver votre vie va devenir plus risqué que de trouver cette racine d'Auris. Même si vous échouez à trouver la racine, vous n'allez peut être même pas pouvoir rentrer chez vous car vous n'êtes plus maître de vos déplacements. Vous êtes sur le point de quitter Siranque (même si vous n'êtes pas encore parti). Mais une fois à Evaere, qu'allez-vous faire ? La guerre va-t-elle vous rattraper ? Vous vous posez toutes ces questions en vous endormant sans vous en rendre compte. Attendons d'être à Evaere vous dites-vous. Il y aura plus de monde là-bas et plus d'opportunités.

Les fins rayons du soleil de l'été vous réveillent à travers la fenêtre. Votre sommeil a été long et réparateur. Vous pouvez gagner 4 P.E. Le soleil a aussi fait se lever l'agitation sur la place. Chacun veut s'assurer de ne pas manquer le coche. Vous trouvez les transports attelés prêts au départ.

Les cochers ont tous leur arme à la main bien en évidence. Ils appellent le nom des passagers et chacun d'eux se présente. Une foule d'une cinquantaine de personnes reste à l'écart formant un groupe bouillonnant. Aucun des passagers appelés ne s'extrait de ce groupe mais vient d'un recoin de rue adjacente de la place ou est déjà devant les diligences. Il est vrai qu'il serait dangereux pour les passagers de folâtrer parmi les malheureux n'ayant pu partir. La situation est tendue. Le groupe lésé insulte copieusement les voyageurs. Sa masse lui donne un air impressionnant mais elle n'a pas pour autant la force du nombre. À raison de 8 passagers par diligence prêts à défendre coûte que coûte leur billet de

sortie, cela donne des proportions équivalentes. Les cochers sévères et armés forment sans doute l'élément qui retient la foule de passer à l'action.

Vous rasez les murs jusqu'à l'un des cochers de la veille qui vous reconnaît.

« Diesmer je t'avais déjà appelé il ne manquait plus que toi. Tiens monte dans celle-là. Tu seras dans celle d'Ingmar. »

Vous entrez sans plus attendre dans la diligence. La porte se ferme tout de suite derrière vous. Peu de temps après, tout le convoi se met en branle. De votre place vous voyez les cochers prendre place au dernier moment sans tourner le dos à la foule. Ils démarrent aussitôt. C'est au trot que vous quittez Siranque vers Evaere au nord-ouest, la capitale de la Loranie.

Rendez-vous au [180](#).

27

L'un des gardes s'esclaffe « Non mais t'entends ? Pour qui y s'prend çui-là ? Un conseil mon gars : dégage pendant que tu le peux ».

*Si vous vous éclipez sans demander votre reste, **rendez-vous au [250](#)**.*

Vous pouvez tenter la [Persuasion] -8P.R : « La cité vous réclame valeureux soldats. Faites votre devoir les habitants vous en seront gré ».

Rendez-vous au [206](#).

*Si vous les attaquez directement, **rendez-vous au [17](#)**.*

28

Vous montez l'escalier. Les deux grandes parties ne mènent en fait qu'à un même grand couloir qui part sur la gauche. Tout au long de ce couloir se trouve d'un côté des portes qui doivent mener aux chambres ; et de l'autre côté, au delà la rambarde, vous pouvez admirer depuis l'étage tout le salon qui se trouve en contrebas. Des tableaux sur les murs sont déchirés. D'autres ont du être emportés.

*Vous pouvez rentrer dans la pièce. **Rendez-vous au 31.***

*La deuxième porte est fermée. Vous pouvez essayer de l'ouvrir. **Rendez-vous au 117.***

*Vous pouvez marcher plus loin dans le couloir et entrer dans la troisième pièce. **Rendez-vous au 51.***

29

L'autre cocher regarde votre main et s'adresse à son collègue :

- Écoute, son anneau m'a l'air authentique. Imagine si on ramène un autre membre de la guilde des marchands à Evaere, on pourra leur réclamer un bonus, ça donnera une plus value à notre client.

Il parlait à son collègue comme si vous n'étiez pas là. Vous vous enfoncez dans la brèche.

- Très bien Messieurs prenez-moi et je vous assure que la guilde saura se montrer reconnaissante envers vous.

Les deux cochers se regardent hésitants. L'un des deux prend la parole :

- D'accord on va te croire. Tu nous présenteras à tes supérieurs dès notre arrivée à Evaere.

- Vous avez ma promesse.

- Alors écoute, il ne faut pas qu'on apprenne qu'on t'embarque. On risquerait l'émeute et nos vies. Sors d'ici comme si de rien n'était et rapproche toi des écuries. Nous partons demain à 6 heures dès que le jour sera levé. Nous t'appellerons pour t'embarquer. Comment t'appelles-tu ?

- Diesmer.

- Alors bonne nuit Diesmer à demain.

Rendez-vous au 26.

30

Le soleil est déjà presque couché. Le crépuscule a envahi la ville. Bientôt, se promener sans lumière dans les rues deviendra impossible.

Heureusement Brénal connaît bien les lieux et vous êtes assez proches du théâtre.

Vous le voyez avant même de l'atteindre. Bréнал vous le désigne et vous parle tout en continuant son pas rapide :

- Nous allons rentrer par la grande porte. Quand les dernières diligences sont parties tout le monde a déserté la porte nord pour la porte ouest. C'est pour ça que nous avons amené les chevaux ici. Il nous était plus facile de les surveiller là que dans les faubourgs de Siranque. Et comme tout le monde sait que chacun s'est servi ici, il n'y a normalement plus de raison de voir débarquer du monde.

Tu verras, l'intérieur est en fait un grand amphithéâtre de pierre blanche à ciel ouvert de l'époque des elfes. Nous avons mis quatre murs pour agrémenter le tout.

Vous suivez Bréнал par l'entrée principale non barricadée. Le couloir est large et peut laisser passer aisément deux chevaux côte à côte. Vous arrivez sur l'orchestra où se trouve les trois chevaux et quatre hommes. Trois sont debout et le dernier est à genoux ensanglanté, le visage tuméfié. Parmi les trois hommes debout, vous reconnaissez au milieu l'un de ceux qui vous a assommé. C'est Mivul ! Son air est toujours mauvais bien qu'il paraisse plus sobre. Vous ne savez même pas s'il vous reconnaît. Autrement vêtus que lors de votre première rencontre, les trois sont accoutrés de divers éléments d'armure qui n'ont rien à voir entre eux, comme s'ils voulaient se préparer avec ce qu'ils pouvaient trouver avant un grand combat.

- Ilmer ! s'exclame Bréнал !

- Tu arrives à temps Bréнал répond Mivul entre ses dents. Toujours quand on n'a pas besoin de toi !

Bréнал reprend calmement.

- J'arrive à temps justement. Libère Ilmer et laisse moi partir avec lui. Nous nous en irons sans plus attendre et chacun pourra quitter la ville de son côté.

- Tu n'as qu'à aller à la porte ouest. C'est là que se trouvent les dernières diligences. Avec ton uniforme tu pourras peut-être trouver une place.

- Pourquoi prendrais-je la diligence alors que j'ai trois chevaux pour mes amis et moi ?

- Tu fais le malin ? Si tu le prends comme ça...

Mivul sort son épée et égorge Ilmer. Bréнал devient furieux et d'un cri de rage, se lance sur Mivul, mais ses deux acolytes l'interceptent.

- Allez-y les gars ! leur dit-il. Faites gaffe c'est un bon combattant.

Mivul s'est déchargé de Bréнал mais plutôt que de s'avancer vers vous, il sort un petit arc de son dos et le bande.

Testez votre agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au 35**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au 46**.*

31

La porte entrouverte donne sur une chambre spacieuse qui, si elle n'était pas sans dessus dessous, devait bien s'accorder avec la splendeur désormais passée du manoir. Le lit est bien sûr défait. Une grande armoire devait contenir de somptueux vêtements qui n'y sont plus. Sur une des façades de l'armoire, se dressait un grand miroir qui gît à vos pieds en mille morceaux. Les bruits des morceaux crissent sous vos pieds lorsque vous atteignez le bureau situé au fond. Là encore, d'autres sont passés avant vous. Par acquit de conscience, vous ouvrez bien tous les tiroirs. Parmi ceux-ci qui ne sont pas déboîtés, vous vous rendez compte que l'un d'eux contient un double fond. Incroyable q'un tel détail ait échappé à tous les pillards. l'intérieur, se trouve une petite bourse de 7 couronnes loraniennes. Bénissant votre bonne fortune, vous quittez la pièce.

*Vous pouvez maintenant essayer d'ouvrir la porte fermée. **Rendez-vous au 117**.*

*Ou bien aller voir au niveau de la troisième porte du couloir. **Rendez-vous au 51**.*

32

La chambre d'Arnal est toute petite. Le lit bien fait est calé dans un coin de la pièce avec une fenêtre aux volets fermés au dessus. Une table de chevet y est accolée. Un tiroir s'encastre sous la table. Vous l'ouvrez par réflexe et quelle n'est pas votre surprise de trouver une potion de vigueur ! Elle peut être bue n'importe quand et restaurera tous vos P.E. La pièce ne contient

rien d'autre. Qu'allez-vous visiter à présent ?

*Le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au [4](#).***

*La bibliothèque ? **Rendez-vous au [172](#).***

*Ou bien la salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [133](#).***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [204](#).***

33

Vous sortez de la rue du Fendoir pour arriver sur une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville.

Rendez-vous au [20](#).

34

Vous vous êtes précipité au combat mais n'en avez jamais appris l'art. Vous êtes dominé. Au moment de porter son coup, le deuxième soldat se jette sur vous tête baissée vous entraînant dans sa chute. Il vous maintient au sol les genoux rivés à vos côtes.

« Salopard ! Putain de salopard ! Tu vas voir ce que c'est de se frotter aux gardes de Siranque ! »

Il est assis sur vous et enserme votre taille de ses genoux. Pris de frénésie, il vous assène coup de poing sur coup de poing. Vous n'arrivez pas à répondre. Vous perdez 12 P.E avant de perdre connaissance.

Si vous êtes encore en vie rendez-vous au [41](#).

35

Vous ne savez pas si c'est le manque d'expérience de Mivul, son alcoolémie qui est trop élevée ou encore vos réflexes naturels. Quoi qu'il en soit, alors qu'à cette distance et avec ce type d'arc la flèche aurait dû vous transpercer, elle passe à près d'un mètre de vous. Mivul crache de rage. Vous en profitez pour vous relever et l'attaquer. Cette fois, vous ne vous laisserez pas faire. Vous frappez en premier.

MIVUL

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 30

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [168](#)**.*

36

- Attendez ne partez pas ! Je ne vous mens pas ! Je suis à Siranque pour voir un herboriste du nom d'Arnal. Je sais qu'il habite rue des Trois-Moulins mais je ne connais pas du tout la cité. Je cherchais sa rue mais vous savez qu'il n'est pas aisé de trouver des gens à qui demander votre chemin. Je me suis perdu et j'ai eu par mégarde, maille à partir avec vos sbires. Voilà comment je suis arrivé ici.

Devant la gravité de la situation, vous avez décidé de vous confier en en disant le moins possible au garde. Vos paroles l'ont fait s'arrêter et se retourner.

- Tu connais Arnal ?

- Oui.

- Et que lui voulais-tu ?

Maintenant que vous êtes lancé il vous faut continuer. Le garde n'acceptera pas des demi-aveux.

- J'ai été envoyé pour lui acheter des herbes pour mon père mourant. C'est pour ça que je suis là malgré la situation.

Le garde reste stoïque et vous fixe de son regard d'acier. Il vous est impossible de savoir ce qu'il pense.

- Je vais choisir de te croire. Je doute qu'un éclaireur orque ait été s'informer d'un herboriste de Siranque jusqu'à connaître son adresse. Tu dois être sincère.

Il s'approche de votre cellule et vous jette les clefs que vous attrapez au vol.

- C'est la petite clef verte au milieu.

Vous la trouvez et ouvrez la porte. Le garde reste distant et a sa main sur la garde de son épée.

- Merci. dites vous simplement.

Voulez-vous lui poser quelques questions ?

« *Comment se fait-il que vous ne soyez pas encore parti ?* » **Rendez-vous au [213](#).**

« *Que s'est-il passé à Siranque ?* » **Rendez-vous au [60](#).**

« *Savez-vous quelque chose sur Arnal ?* » **Rendez-vous au [19](#).**

Si vous lui demandez de vous laisser partir rendez-vous au [244](#).

37

Il vous faut tout de même du temps pour reprendre vos esprits. C'est la première fois que vous avez à vous battre à mort. Vous voyez qu'ôter la vie est très facile. Pour autant vous vous sentez chamboulé et sentez que même s'ils vont ont pris par surprise, vos adversaires étaient finalement peu dangereux. Sans doute deux pauvres larrons transformés par l'occasion et pris par surprise. Après ce raffut, vous pensez raisonnable de ne pas vous attarder ici. Même si les gardes ne sont presque plus présents, ce n'est pas le moment que vous soyez accusé d'homicide. Vos récupérez votre *Dague de lancer* si vous vous en êtes servi, puis vous redescendez l'escalier, sortez du manoir et reprenez le sentier pour quitter immédiatement son enceinte. Une fois dans la rue, vous la remontez pour arriver une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville. Voulant vous éloigner au plus vite de cette partie de la ville, vous passez le pont.

Rendez-vous au 20.

38

Après de nombreuses difficultés, vous venez à bout de votre adversaire. Tout en sueur et essoufflé, vous venez en aide à Brénal. Mais ce dernier est déjà venu à bout de son adversaire depuis longtemps. Vous êtes surpris de voir qu'il l'interroge de façon musclée. Vous arrivez en courant mais il en a déjà terminé. Il assomme le malfrat d'un redoutable coup de la garde de son épée sur la tempe.

- Pourquoi ne pas être venu m'aider au lieu de l'interroger. J'ai failli me faire tuer !

- Parce que je voulais voir ce que tu valais au combat. Et je me ravise à nouveau, tu sais peut être bien te battre. Ce qui m'arrange car je risque d'avoir besoin de toi. Aide-moi on va le transporter dans une des cellules en face.

Pendant que vous transportez le malfrat, Brénal vous dit ce qu'il a appris de lui.

- Je l'ai interrogé car il portait le casque de Tanamin. L'un des hommes qui a choisi de rester avec moi. Ils l'ont attaqué et lui ont pris. Ils l'ont fait parler c'est pour ça qu'ils m'ont trouvé ici. Mais maintenant je sais que c'était deux pauvres types embrigadés par les belles paroles de Mivul. Regarde comment ils étaient fagotés. C'est lui qui leur a donné tout cet équipement pour nous affronter. Il n'y a qu'un néophyte pour penser qu'une bonne armure fait un bon combattant. Bref, Mivul sait que j'ai réuni des chevaux depuis longtemps pour partir lorsqu'il serait temps. Et il est temps. Le type m'a dit que Mivul cherchait du côté de la porte nord là où ils sont. Ce qu'il ne sait pas c'est où les chevaux se trouvent : dans le théâtre de Siranque. Même s'il ne va pas tarder à le découvrir ça nous fait toujours gagner du temps. Alors voilà ce que je te propose. Aide moi à vaincre Mivul et ses gars et tu auras la monture qui était réservée à Tanamin.

La proposition vous semble plus qu'honnête, vous acceptez. Quand vous déposez le malfrat, Brénal s'adresse à vous.

- Regarde ce qu'il porte ça pourrait t'être utile pour ce qui nous attend. Tiens prends là lui.

Il vous désigne la poitrine du renégat. Il porte une *Jaque*. C'est un élément d'armure de plastron qui vous donne +1 P.D. En retournant dans la cour, vous retombez sur le cadavre du renégat que vous avez affronté. Vous ne l'aviez pas remarqué mais son épée se trouve à ses côtés. Vous pouvez prendre son *Épée affûtée* (+ 1P.H).

- Bon il faut nous rendre au théâtre. Ilmer y est déjà et doit nous attendre pour partir. On peut prendre un raccourci si tu veux pour y être plus rapidement. Sinon, on peut y aller par le chemin classique. C'est un peu plus long mais j'ai deux-trois endroits en tête dans lesquels je voulais faire un dernier tour avant de partir. Et puis ils pourraient encore receler des choses intéressantes. Surtout pour toi si on doit se battre. Que préfères-tu ?

*Si vous voulez vous rendre au plus tôt au théâtre par le raccourci **rendez-vous au [205](#)**.*

*Si vous pensez que vous avez encore du temps avant que Mivul ne découvre la cachette des chevaux vous pouvez partir à la recherche (hypothétique) d'équipement. **Rendez-vous au [150](#)**.*

39

Vous entrez dans l'échoppe. C'est un grand magasin qui confirme l'impression de bazar qu'il vous donnait lorsque vous vous trouviez devant sa devanture. En revanche, il paraît encore bien achalandé au vu des circonstances. Et quelle n'est pas votre surprise lorsque vous voyez qu'un orque tient la boutique !

*Si vous êtes vous même un orque **rendez-vous au [179](#)**.
Sinon **rendez-vous au [197](#)**.*

- Avons-nous encore le temps de passer par l'Hôtel de ville ? demandez-vous

- Je ne sais pas mais allons-y car c'est là où je suis le plus curieux d'aller. Ce n'est pas loin mais soutenons notre pas.

L'Hôtel de ville occupe le centre d'une grande place près de la porte nord. Durant votre marche, Bréнал vous explique qu'il est situé ici car la porte nord était la plus fréquentée. Établir l'Hôtel de ville ici était donc plus facile pour contrôler les marchandises qui y entraient et aussi pour percevoir l'octroi.

L'édifice est coloré et imposant. Il est divisé en trois ailes. Une principale au centre et deux autres plus petites et symétriques de chaque côté sur lesquelles pendent l'étendard représentant le blason de Siranque.

- L'endroit est grand mais par chance je le connais bien. Suis moi.

Vous l'accompagnez dans l'aile principale et montez à l'étage et passez par plusieurs couloirs. Votre regard se perd sur les boiseries, tapisseries et peintures accrochées au mur. Tout respire le luxe et le faste.

- Je vois ton regard vous dit Bréнал. Que veux tu, il faut bien impressionner les marchands et investisseurs. C'est bien souvent le premier bâtiment de Siranque qu'ils visitent avant le Satyre. Mais il est vrai que la ville était prospère et que les Fedelmund savaient la mettre en avant.

Bréнал continue sa marche. Il sait où il va. Vous arrivez au bout d'un couloir devant une porte fermée.

- Depuis le temps que je voulais avoir accès à cet endroit. Recule toi.

Avec son arme, il défonce la porte sans aucune considération. Vous entrez dans une salle illuminée par le soleil couchant qui traverse la grande baie vitrée murale sur votre droite.

- Je fais vite Diesmer j'espère ne pas en avoir pour trop longtemps.

De nombreux dossiers sont rangés dans deux étagères qui occupent tout le mur du fond séparées par une cheminée. Bréнал se met à fouiller dedans et à en extraire et lire divers feuillets. Mais vos yeux sont attirés par la cheminée. Au dessus, se trouve deux rapières entrecroisées devant un bouclier. Vous laissez Bréнал occupé par ses papiers et démontez l'œuvre. Les rapières sont émoussées et ne sont là que pour la décoration. En

revanche, le bouclier est léger et résistant. Il pourrait bien vous servir ! Vous avez trouvé un *Bouclier léger* (+1P.D) à inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case « Bouclier » de vos éléments d'armure.

Vous revenez vers Bréнал.

- Tu as trouvé quelque chose ? Parfait, toi non plus tu ne seras pas venu pour rien.

*Si vous lui demandez ce qu'il cherchait dans tout ces papiers **rendez-vous au 102.***

*Sinon, vous estimez avoir tous deux trouvé quelque chose d'utile. Vous pouvez demander à Bréнал de vous emmener à la Maison de Guérison **rendez-vous au 91.***

*Ou bien à aller au temple de l'église de la Grande Volonté. **Rendez-vous au 173.***

*Si vous avez déjà visité ces lieux ou si vous pensez ne plus avoir de temps, partez retrouver Ilmer avec les chevaux. **Rendez-vous au 202.***

41

Le sol est dur et froid. Vous vous tournez et vous retournez. En plus de votre dos, une douleur sourde monte à votre tête qui vous abrutit et vous enlève toute volonté de vous relever. Vous vous retournez une énième fois pour changer de position et vous rencontrez le vide soudain. Il est de courte durée car un sol encore plus dur et humide accueille votre chute. Le choc vous réveille d'un coup et vous ouvrez les yeux. Vous venez de tomber d'un banc en pierre taillé à même le mur. Le choc vous a réveillé mais vous avez toujours mal à la tête et aux côtes. Il ne vous faut pas plus de quelques secondes pour comprendre que vous avez atterri dans les cachots de Siranque. Vous voyez de votre cellule une table sur laquelle reposent trois ou quatre bougies. Quelques torches sont allumées de ci de là sur les murs entre chaque cellule. Vous n'êtes ainsi pas complètement dans le noir. Aimable attention de vos geôliers! Maintenant que vos yeux se sont faits à la lumière tamisée de l'endroit, vous voyez que la pièce est en fait un panoptique de plain-pied. La table qui repose au centre de la pièce est entourée de sept cellules, toutes vides sauf celle où vous vous trouvez. La dernière porte n'a pas de barreau et doit être un couloir qui doit

permettre de remonter ou d'accéder aux autres ailes du bâtiment.

Le manque de lumière naturelle et le sommeil dans lequel vous avez été plongé vous empêchent de savoir depuis combien de temps vous êtes ici. Sans doute pas plus de quelques heures. Cela suffit pour vous mettre dans un sacré embarras. Vous avez été évidemment, complètement délesté de tous les objets et armes que vous transportiez. Et les barreaux sont solides.

C'est alors que sur la table, vous apercevez un objet que vous n'avez pas vu lorsque vos yeux se faisaient à la pénombre : un trousseau de clefs ! Il est malheureusement trop loin pour votre bras et pour la magie runique. Vous songez à utiliser la rune de traction pour attirer l'objet à vous. Mais il est trop loin. En essayant vous risqueriez d'attirer plusieurs objets vers vous ou de les faire virevolter dans la pièce les mettant hors de votre portée pour de bon.

Devant cette triste ironie, il ne vous reste plus qu'à appeler à l'aide. Vous y mettez tout votre souffle et tapez sur les barreaux pour faire le maximum de bruit. La porte ouverte du couloir doit accompagner votre boucan mais rien n'y fait. Personne ne se présente. Tant pis il vous faut tenter d'utiliser la rune de traction.

Vous vous concentrez pour dessiner la rune dans les airs en direction du trousseau de clefs mais vous entendez soudain des bruits de pas qui arrivent de la porte du couloir. Vous avez été entendu et peut-être n'est-ce pas une si bonne chose. De toute façon à l'endroit où vous êtes, vous ne pouvez pas vous cacher. Il va vous falloir faire face à l'individu.

*Si vous êtes un Orque **rendez-vous au [75](#)**.*

*Sinon **rendez-vous au [221](#)**.*

42

Le soldat en face de vous est un jeune homme d'à peine vingt ans. Ses cheveux blonds mi-longs s'arrêtent juste au dessus de ses fins sourcils qui dessinent un beau regard bleu clair. En dessous de son nez commun, un fin duvet révèle son âge et recouvre des lèvres généreuses dont le sourire remonte jusqu'à ses joues rebondies. L'ensemble vous montre un individu bien nourri mais pas gros.

- Hector Fedelmund ! vous écriez-vous. Vous habitez dans votre manoir à Siranque ?

- Oui... Enfin c'était plutôt le manoir de mon grand oncle Cigilas. C'est lui qui gère les affaires de ma famille. Mais j'y vivais avec plusieurs de mes cousins, oncles et neveux. Vous connaissez le manoir ?

- J'étais à Siranque il y a peu et j'y suis passé. J'y ai trouvé cette chevalière qui porte justement vos initiales...

-Vous avez retrouvé ma chevalière ? Je croyais l'avoir perdue ! Chaque membre de notre famille en reçoit une à ses seize ans gravée à son nom et à nos armoiries. Je me serais fait sacrément réprimandé si on s'était aperçu de sa perte. Mais nous sommes partis si vite... Mon grand oncle était plus préoccupé par le transport de ses avoirs et des armes que par les biens du quotidien. Il tient à ce que notre famille soit associée à la défense héroïque de la Loranie. Je suis moi-même mobilisé. Mais j'avoue que je suis content que mon nom me permette d'être à un poste parmi les moins exposés. Je parle je parle mais je ne peux rien faire d'autre pour vous remercier si ce n'est de rendre comme neuf vos effets. Ah si ! Vous étiez avec le Capitaine Pegaya ? Si je puis vous donner un conseil, faites tout pour rester à ses côtés le plus longtemps possible. C'est notre meilleur soldat. Vous serez en permanence en sécurité à ses côtés. Allez, suivez ce couloir et vous tomberez sur une cuve qui vous sera préparée. Je m'occupe de vos effets pendant ce temps.

Vous suivez ses indications et au bout du couloir, trouvez votre cuve remplie d'eau fumante, avec sur une petite table tenue par un bras au bord de la cuve, tout le nécessaire pour vous rendre propre. L'eau chaude et le savon vous revigorent et vous détendent. Vous finissez par vous endormir dans votre bain. Remettez vos POINTS D'ENDURANCE et vos POINTS DE RUNE à leurs *Totaux de départ*.

Au bout d'un temps indéfini, l'eau tiède vous réveille. Vous sortez de votre cuve et regagnez les vestiaires. Seulement, la pièce exigüe est maintenant pleine de jeunes recrues venues se rafraîchir après leur entraînement. Ces jeunes hommes en train de se déshabiller n'ont rien de la figure du militaire de carrière. Leurs visages d'adolescents les trahit, ils ont du mal à retirer leur équipement et certains ont le regard perdu. Ils ont ce quelque chose d'attendrissant de l'apprenti maladroit qu'un maître doit former.

Vous n'avez d'autre choix que de jouer des coudes pour rallier la sortie. De douces effluves mâles viennent vous caresser les narines quand vous vous frottez contre les corps transpirants. À plusieurs reprises, vous devez vous

servir de vos bras pour vous frayer un chemin. Vos mains glissent un coup sur un dos, un coup sur un torse de ces jeunes conscrits déjà bien façonnés par les corvées agricoles.

Vous sortez des vestiaires pour retrouver Hector Fedelmund à sa faction. Il vous remet votre équipement lustré à neuf et vous indique vos quartiers. Vous vous endormez après une brève collation.

Le lendemain matin, vous êtes réveillé par le sénéchal Gévelin qui vous épargne les corvées réservées aux autres conscrits. Sans doute est-il au courant du rendez-vous fixé par le capitaine Pegaya.

Mais alors que vous vous rendez à la haute cour, vous retrouvez Wildred sur le chemin.

- Diesmer justement j'allais vous chercher ! J'aimerais profiter du peu de temps que nous avons afin de parfaire votre éducation aux runes. Je vous en prie suivez moi.

« Avec plaisir, allons-y ! » **Rendez-vous au [321](#).**

« Navré Vénérable mais le capitaine Pegaya m'a déjà donné rendez-vous dans la haute cour. » **Rendez-vous au [284](#).**

43

Vous entrez dans l'échoppe. C'est un grand magasin qui confirme l'impression de bazar qu'il vous donnait lorsque vous vous trouviez devant sa devanture. Il paraît encore bien achalandé au vu des circonstances. Et quelle n'est pas votre surprise lorsque vous voyez qu'un orque tient la boutique !

*Si vous êtes vous même un orque **rendez-vous au [165](#).***

*Sinon **rendez-vous au [154](#).***

44

Après quelques minutes de marche, deux chemins s'offrent à vous :
*Soit tourner à nouveau à droite (**rendez-vous au 121**).*
*Soit continuer tout droit (**rendez-vous au 151**).*

45

Même si votre situation est critique, vous choisissez de rien révéler à un inconnu. Ce dernier s'en va bel et bien et vous laisse à votre sort. Vous secouez la porte et hurlez de toutes vos forces mais rien n'y fait. La porte est solidement rivée et tout le monde est parti. Personne ne doit se soucier de qui peut pourrir dans les cachots de Siranque. À part peut-être les orques envahisseurs qui vous découvriront par hasard et vous réduiront en esclavage.

46

Vous n'êtes pas assez rapide mais heureusement pour vous, Mivul n'est pas un archer expérimenté. Alors qu'à cette distance avec cet arc, la flèche aurait dû vous transpercer elle ne fait que vous érafler le bras. Vous perdez tout de même 4 P.E. Mivul crache par terre et s'avance vers vous. Il frappe en premier.

MIVUL

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 30

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au 168**.*

47

Déjà il s'apprête à un énième lancer. Vous vous relevez tant bien que mal sans vous appuyer sur votre cuisse gauche.

*Testez votre Agilité. En raison de votre état, majorez de 2 le résultat des dés. Si vous réussissez **rendez-vous au 131**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au 126**.*

48

En un instant, vous bondissez par dessus le comptoir et fondez sur les deux soldats. Si vous avez une arme de jet, vous pouvez viser le PREMIER SOLDAT qui semble le mieux protégé. Ayant pour vous l'effet de surprise, votre *Lancer de Précision* doit être de 12. Si vous réussissez, il sera tué sur le coup sinon, vous aurez deux soldats à affronter. Vous attaquez en premier.

PREMIER SOLDAT

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 40

DEUXIÈME SOLDAT

POINTS D'HABILETÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 38

*Au bout de de 3 de vos assauts **rendez-vous au 34**.*

*Si vous venez à bout de vos adversaires en moins de 3 assauts **rendez-vous au 18**.*

49

Vous vous dirigez vers les deux cochers en espérant qu'ils seront plus réceptifs que celui à la porte ouest. Ils sont assis l'un à côté de l'autre sur une table. Ils vous donnent l'impression de ne former qu'un seul homme. Il faut dire que leur prestance se démarque des hères présentes devant eux. Ce sont des colosses aux faces burinées. Leur physique est endurci et usé par le parcours des longues routes qui alterne entre cailloux, boue et poussière ; sans cesse exposé eux éléments sur une banquette inconfortable

avec pour seul compagnon le soleil brûlant, la pluie verglaçante ou le vent froid de la nuit.

Vous vous postez devant eux mais ils ne vous laissent pas dire un mot.

- Tiens, on ne m'avait pas dit qu'on avait un gagnant ce soir. On ne t'a pourtant pas vu sortir triomphant d'une table de jeu.

- Je ne suis pas venu acheter une place mais réclamer un privilège qui m'est dû.

Tout en parlant, vous montrez l'anneau à votre doigt. Vous avez dit votre phrase avec le ton le plus affirmatif possible. Si vous voulez duper vos interlocuteurs, il faut d'abord que vous vous soyez crédible auprès de vous même.

- Un gars de la guilde des marchands est encore ici ? Ils ont été les parmi les premiers à déguerpir.

- Vous ne savez pas ce que c'est que d'abandonner une affaire familiale ! Toute ma famille est partie mais j'ai voulu rester contre leur avis et celui de la guilde.

- Et maintenant tu t'en mords les doigts et nous devrions t'accepter ?

- Oui vous y êtes tenu, la guilde fait régulièrement appel à vos service pour le transport de nos marchandises. Vous lui devez beaucoup.

- C'est vrai nous traitons beaucoup avec elle. Mais toi tu n'as pas l'air d'un marchand...

- J'ai été séquestré dans ma boutique on m'a tout pris. La bague est tout ce que j'ai pu cacher. Ils m'ont laissé quand ils ont pris tout ce qui les intéressait. Quand à mes armes, je les avais cachées dans un compartiment souterrain.

*Si vous portez l'anneau à votre index **rendez-vous au [22](#)**.*

*Si vous portez l'anneau à votre majeur **rendez-vous au [29](#)**.*

*Si vous portez l'anneau à votre annulaire **rendez-vous au [214](#)**.*

50

La rue du Fendoir paraît très large tant elle est vide. Quelques passants pressent le pas souvent chargés comme des mulets. Au milieu de cette triste danse, un petit vieillard cherche par de grands gestes à alpaguer n'importe quel individu. Il semble désespéré.

*Si vous voulez vous approchez de lui **rendez-vous au [120](#)**.
Sinon, il n'y a rien d'autre à faire. Vous quittez la rue. **Rendez-vous au [33](#)**.*

51

Vous rentrez par la porte à moitié dégonnée. Vous vous trouvez dans une pièce au sol recouvert de papiers, de livres ouverts aux pages déchirées. En examinant de plus près, vous voyez que ces livres comportent de nombreux calculs et annotations. Ce sont des livres de compte ! En ramassant par-ci par-là les différents papiers, vous vous rendez-compte qu'ils pourraient vous permettre de retracer tous les comptes et profits de la famille Fedelmund depuis plusieurs années. Au fond de la pièce, devant une grande fenêtre nue de ses rideaux, trône un grand secrétaire en bois aux moulures détaillées. Aucun doute, vous êtes dans le bureau de Lord Fedelmund en personne !

Vous fouillez la pièce en essayant sans trop y croire, de trouver quelque chose d'utile au milieu de cette paperasse. Vous fouillez tout le secrétaire, les armoires mais rien ne s'y trouve à par d'épaisses liasses de papiers et des encriers renversés.

*Si vous voulez regarder les comptes du Lord Fedelmund plus en avant, **rendez-vous au [2](#)**.*

*Sinon vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, rentrer dans la première pièce du couloir à la porte entrouverte. **Rendez-vous au [31](#)**.*

*Ou essayer d'ouvrir la porte fermée de l'autre pièce. **Rendez vous au [117](#)**.*

52

- Tu mens encore ! Vocifère-t-il en vous donnant un coup de pied dans les côtes qui vous fait perdre 2 POINTS D'ENDURANCE.

Tu n'es pas vêtu comme un cocher et tes bottes sont en trop bon état pour

avoir connu les écuries quotidiennement !

Le deuxième voyou prend la parole.

- Tu crois qu'il sait quelque chose sur nous ? Même s'il ne sait pas s'en servir il a une arme. Ce n'est pas qu'un simple voyageur.

- Je ne sais pas mais t'as raison il ne m'inspire pas du tout confiance. On n'est plus en sécurité ici tant pis on dégage.

Ces mots prononcés, sa masse frappe votre tête. Vous perdez 2 POINTS D'ENDURANCE sauf si vous portez un *Casque simple*. À moitié groggy, vous avez encore le réflexe de vous rouler en boule pour vous protéger des deux malfrats qui voudraient s'en prendre à vous ou à vos effets. Mais à votre grande surprise, il n'en est rien et vous les entendez détalé en trombe. Quand vous reprenez vos esprits, ils sont déjà loin et vous êtes seul dans le manoir. Ne sachant trop quoi penser de cette rencontre, vous vous dites qu'il est grand temps de partir.

Vous redescendez l'escalier, sortez du manoir et reprenez le sentier pour quitter immédiatement son enceinte. Dans le même temps, vous repensez aux paroles du voyou. La situation est-elle si désespérée ? Et même si Arnal était encore présent à Siranque et que vous récupérez la racine d'Auris, comment allez-vous faire pour quitter la ville ?

Une fois dans la rue, vous la remontez pour arriver à une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville. Voulant vous éloigner au plus vite de cette partie de la ville, vous passez le pont.

Rendez-vous au [20](#).

53

- Allons à droite alors dites vous sans conviction.

- La rue du Pêcheur très bien. Elle débouche sur la rue Jeanne. Mais les couloirs des égouts ne suivent pas le même tracé que les rues sous lesquelles ils sont. Ce qui veut dire qu'on peut en fait passer d'une rue à l'autre qui sont normalement bloquées par des bâtiments.

- D'où votre raccourci, on traverse Siranque en ligne droite.

- C'était l'idée avec le couloir que je comptais emprunter oui. Mais celui-ci,

je ne sais pas par où il va nous faire passer.

Vous avancez prudemment avec vos torches sur le côté du couloir. L'eau souillée coule au milieu. Les égouts sont bien agencés et développés. Il vous vient à l'esprit une question :

- Comment se fait-il que les égouts soient développés à ce point ?
- Tu sais Siranque a une grande population. Les Fedelmund sont critiquables en bien des points mais il est vrai que sans eux, ce système envié dans toute la Loranie n'aurait pas vu le jour.
- Oui ils ont pensé à tout jusqu'au nom des rues.
- Oui c'est pour éviter de se perdre lors de leur entretien. Mais pour mes gars et moi, ça nous servait surtout à pister les contrebandiers. Les eaux se déversent hors de la ville, c'est là que certains ont eu l'idée de remonter le cours des eaux usées pour amener en ville des marchandises non déclarées. D'aucun sont même allés jusqu'à dire que les Fedelmund auraient aidé à la construction de ce système dans le but de pouvoir mieux gérer leurs divers petits trafics clandestins. Mais je n'ai jamais rien trouvé en ce sens. Les plaques nous permettaient de cibler les points d'échange et de mieux savoir les itinéraires empruntés et quoi transitait où.

Même des égouts de Siranque, Brénal en a quelque chose à dire et vous en parle avec passion. Vous l'écoutez curieux quand des couinements se font entendre au loin. Ils se rapprochent progressivement. Vos torches illuminent de petits points de lumière qui se multiplient à mesure qu'ils avancent. Vous découvrez avec stupeur qu'une horde de rats d'égout se dirige vers vous à toute allure. Mais ces rats là sont d'une autre race comme vous n'en avez jamais vu. Ils mesurent bien entre 70 et 80 centimètres ! De plus, ils sautent tout en courant.

- Diesmer voilà un aspect de Siranque que j'aurais aimé ne pas te faire découvrir. En garde ! Il s'agit de tailler dans le vif pour faire fuir les autres. Leur force réside dans leur nombre.

Vous affrontez la horde de rats comme un seul adversaire. Vous frappez en premier.

HORDE DE RATS D'ÉGOUT DE SIRANQUE

POINTS D'HABILETÉ : 2

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 85

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au 235.***

Dehors, le soleil suit sa course descendante. La ville et ses rues qui devaient être autrefois grouillante de vie sont quasi désertes. Vous prenez à présent conscience de la nécessité de quitter Siranque au plus vite. Tant pis si vous ne trouvez pas la boutique d'Arnal aujourd'hui. La menace devient trop pressante il faut absolument que vous trouviez un moyen de quitter la cité avant demain.

Décidé à ne plus vous laisser distraire, vous arpentez les rues en essayant de vous diriger du mieux que vous pouvez sans vous perdre. Avec la journée déjà avancée, vous ne pourrez pas retourner à la porte sud et vous êtes trop entouré par les multiples bâtiments et maisons pour apercevoir les murailles qui entourent la ville. Vous continuez à déambuler pour finir par vous perdre dans les petites rues de Siranque. Et personne à qui demander votre chemin. Alors que vous remontez une rue étroite en longeant un mur, vous sentez un coup de vent siffler derrière votre oreille avant d'entendre un bruit d'éclat sur le mur derrière vous. Vous sursautez et vous retournez subitement. On a voulu vous jeter quelque chose avec force ! Vous tournez la tête à votre gauche d'où venait le coup de vent et en haut d'un balcon sur un bâtiment en face de vous trône un homme avec une fronde à la main. Il prépare une deuxième pierre à vous lancer cette fois il ne vous ratera pas ! Vous regardez autour de vous paniqué, votre rythme cardiaque augmente. La seule issue qui n'est pas bloquée et justement le rez-de-chaussée du bâtiment dans lequel se trouve votre tireur embusqué. Vous ne réfléchissez pas plus. Vous vous précipitez au dedans. Il n'est armé que de sa fronde et vous êtes équipé d'une arme de corps à corps. Vous devriez pouvoir le maîtriser rapidement. Mais alors que vous rentrez, vous tombez nez à nez avec un autre homme.

- Mais comment il a fait pour te rater l'abruti ! Ça va encore être à moi de finir le travail !

Il se jette sur vous armé de son glaive. Il frappe en premier.

VOLEUR

POINTS D'HABILETÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 22

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au [144](#)**.*

55

- Tu ne veux pas te séparer de ton arme ? Tu n'as pas pu t'en servir face à nous mais tu penses qu'elle te sera d'une quelconque utilité face aux hordes ? Si ce qu'on dit est vrai ni une épée, ni le peu d'or que je devine dans ta bourse ne te serviront plus à rien. La seule solution maintenant reste la fuite. Et comme je l'ai dit, il n'y a plus rien à piller ici c'est pour ça que nous sommes là tous les deux pour ne pas être dérangés. Tes vêtements sont en bon état et le temps que tu as mis à monter à l'étage montre que tu découvrais le manoir. Tu n'es pas d'ici. Pourquoi es-tu venu à Siranque dans un moment pareil ?

Qu'allez-vous leur répondre ?

« *C'est vrai je viens d'arriver. Je cherche simplement la boutique d'Arnal l'herboriste.* » **Rendez-vous au [198](#)**

« *C'est vrai je suis arrivé il n'y a que quelques semaines. J'étais valet de ferme dans les faubourgs. J'y suis resté jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à manger. J'ai alors été contraint d'entrer en ville.* » **Rendez-vous au [177](#).**

56

Les gênes qui caractérisent votre race font que votre musculature et donc votre force physique sont supérieures à la moyenne. Votre pied frappe dans un choc sourd la tête du cocher qui n'est pas protégée. Il reste allongé par terre. Vous vous approchez pour prendre son poulx. Il n'est bel bien qu'assommé. En même temps, vous remarquez la masse d'arme qu'il porte à son ceinturon. S'il vient à se réveiller, mieux vaut qu'il n'ait pas cette arme sous la main. Vous pouvez inscrire la *Masse d'arme* parmi vos armes transportées sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle vous donnera un bonus de 2 P.H si vous veniez à combattre avec.

Vous poussez la porte et rentrez dans l'étable. Vous remarquez la cloison qui sépare la première partie de l'étable des autres. La salle est immense. Si toutes les autres sont comme elles, vous comprenez pourquoi les écuries de Siranque s'étirent tant en longueur. Cette partie de l'écurie comprend une

bonne dizaine de stalles le long des murs. Et il y aurait encore assez de place pour y mettre une patache au milieu.

Anor et Bessim vous aperçoivent.

- Diesmer qu'est-ce que tu fais là ? On était justement en train de seller ton cheval. Où est le cocher ?

- Oubliez le cocher. Si vous avez fini, allons nous-en tout de suite.

- Tu l'as tué ? dit-il effaré.

- Non je vous l'ai dit je ne suis pas votre bras armé. Il n'est qu'assommé mais nous ne devrions malgré tout pas traîner.

Leur réaction vous rassure. S'ils n'ont rien entendu, les autres cochers non plus. Bessim dit en vous tendant les rênes :

-Tiens. Tu vois, il y avait le choix en chevaux. On a essayé de prendre ceux qui nous paraissaient les plus vigoureux.

Vous montez à cheval et détalez tous trois sans demander votre reste. Vous cavalez sans demander votre reste vers la porte sud. Si quelqu'un vous a vu, c'est maintenant trop tard. Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sans vous retourner jusqu'à ce que vous ne puissiez voir de Siranque, que ses murailles au loin.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que *vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route, rendez-vous au paragraphe 112.*

Rendez-vous au [70](#).

Vos seules paroles ne suffiront pas à convaincre tout un groupe et à déclencher quoi que ce soit. Vous vous heurtez à un mur qui n'a aucun élément pour vous croire et préfère retourner boire. Vous n'avez plus aucun recours pour quitter la ville. Vous êtes prisonnier ici. Même à pied, les orques vous rattraperont. Dans tous les cas, vous êtes condamné à servir d'esclaves aux hordes qui s'amènent.

Votre pied frappe dans un choc sourd la tête du cocher. Si rien ne la protège, c'est qu'il doit l'avoir dure car malgré le râle qu'il émet, il bouge encore. Votre coup ne l'a pas assommé ! Vous restez à le regarder ne sachant trop que faire. Sans se relever, le cocher hurle :

« Au voleur ! On vole les chevaux ! »

Dans la seconde, les portes des écuries occupées s'ouvrent et les cochers de veille se dirigent vers vous comme un seul homme. Vous donnez un coup de pied dans les côtes pour empêcher votre cocher de se relever. D'instinct, vous en profitez pour vous saisir de sa *Masse d'arme* à la taille. c'est une arme qui vous donnera +2 P.H. Vous rentrez dans l'étable en trombe. Vous remarquez la cloison qui sépare la première partie de l'étable des autres. La salle est immense. Si toutes les autres sont comme elles, vous comprenez pourquoi les écuries de Siranque s'étirent tant en longueur. Cette partie de l'écurie comprend une bonne dizaine de stalles le long des murs. Et il y aurait encore assez de place pour y mettre une patache au milieu.

Anor et Bessim vous aperçoivent. Ils sont en train d'harnacher un cheval. Deux autres sont déjà prêts.

- Diesmer c'est quoi ce boucan qu'est-ce que t'as foutu ?

Bessim ne vous laisse pas le temps de répondre.

- Anor je les entends, ils arrivent ! On n'a plus le temps !

Anor doute une seconde.

- Tiens Diesmer ! Désolé mais tu ne nous as pas laissé le temps de terminer !

En vous disant cela, chacun d'eux se lancent sur leurs chevaux déjà prêts. Vifs comme l'éclair, ils sont déjà montés sur leurs montures et détalent ventre à terre par la porte que vous avez grande ouverte. À votre tour, vous vous précipitez sur votre cheval à moitié sellé. Mais vous n'avez plus le temps. Vous montez aussi vite que vous le pouvez. Mais tout juste assis, vous sentez la selle lâche et mal sanglée. Elle ne demande qu'à se renverser sous le poids de vos mouvements.

Testez votre agilité.

Vous pouvez utiliser la formule arcanique d'Instinct animal (-7 P.R) pour

calmer la bête et entrer en harmonie avec elle. Vous pourrez ainsi avoir une meilleure synchronisation entre ses mouvements et les vôtres ce qui améliorera votre équilibre. Si vous le faites, minorez de 2 points le résultat aux dés.

*Si vous réussissez **rendez-vous au 125.***

*Si vous échouez **rendez-vous au 195.***

59

Vous vérifiez tout votre équipement. Bessim et Anor sont déjà prêts. Vous quittez tous les trois le manoir pour vous diriger vers les écuries municipales en marchant dans les rues vides de la ville au beau milieu de la nuit. Après un bon quart d'heure de marche, vous arrivez à destination.

- C'est maintenant qu'il va falloir se faire discret dit Anor.

Alors que vous approchez, vous vous apercevez qu'il n'y a personne devant les écuries. Le manège est vide et tous les chevaux sont rentrés. À en juger par la lumière qui émane des box, chaque partie des écuries est gardée de l'intérieur.

- Tu as vu Anor, il y a encore moins de lumière que l'autre fois dit Bessim.

- Oui ils ne cherchent plus à traîner on fait bien d'y aller ce soir. Demain il n'y aurait sans doute eu plus personne !

- Bon on s'en tient au plan. Voilà la première porte des écuries celle à l'extrême ouest. La porte d'à côté n'est pas allumée ce qui veut sans doute dire qu'elle est toujours vide. Attendez ! Oui et je vois d'ici qu'elle est entrouverte ! C'est encore mieux je n'aurai même pas besoin de crocheter la serrure ! On s'en tient au plan. Diesmer, tu vas nous laisser rentrer dans par la deuxième porte. Une fois à l'intérieur, on passera dans la première salle par la cloison. Pendant ce temps, tu toques à la porte et demandes au cocher si tu peux lui acheter une place pour le départ de demain. Invente quelque chose, n'importe quoi. De quoi nous donner assez de temps pour harnacher les chevaux sans qu'il s'en rende compte. On te balancera les brides de ton cheval en sortant.

*« Très bien ne perdons plus de temps allons-y ! » **Rendez-vous au 111.***

« Oui, mais c'est toi Bessim qui va distraire le cocher. Je pars d'abord

avec Anor. » **Rendez-vous au [143](#)**.

60

« Comme tu le vois je porte l'uniforme. Même si depuis quelque temps, je t'accorde qu'il a perdu de sa superbe. Cette tenue nous donne de la dignité et du prestige mais aussi des obligations envers les citoyens de Siranque. Obligations que certains n'ont pas été capables de s'acquitter.

Lorsque l'évacuation de la ville a été décrétée ça a été un sacré chamboulement dans la cité. Malgré l'angoisse et l'appréhension naissante quand au futurs lendemains ça se passait relativement bien. On avait aussi fait dire aux annonceurs que les places seraient gratuites et que l'évacuation était organisée à la demande du roi Loran XXIII depuis Evaere. Ça, je le crois. Les annonceurs ont aussi assuré qu'il y aurait de la place pour tout le monde. De cela, j'en étais moins sûr.

Bref ça avait au moins le mérite de calmer la population. D'autant que tout le monde ne prenait pas l'arrivée imminente des orques au sérieux. Mais quand les Fedelmund -la famille régnante à Siranque- a décampé ça a été l'anarchie. C'est dû au fait qu'ils ont emporté avec eux les officiers supérieurs de la garde -tous sous leur coupe- et un sacré armement. Les gardes restants se sont sentis lésés. Surtout que la plupart touchaient des gages officieux des Fedelmund. Beaucoup se sont servis de leur statut pour obtenir une place dans les diligences. Puis certains ont voulu les imiter et ont commencé à soudoyer les compagnies de transports pour être sûrs d'avoir une place qui les conduira en sûreté à Evaere. Sans autorité ça a dégénéré. Le désordre a amené des vagues de réfugiés et d'exilés qui ont dû se répandre dans toute la Loranie. Ils ont été abandonnés et c'est inadmissible.»

« Voulez-vous lui poser d'autres questions ? Comment se fait-il que vous ne soyez pas encore parti ? » **Rendez-vous au [213](#)**.

« Savez-vous quelque chose sur Arnal ? » **Rendez-vous au [19](#)**.

« Si vous lui demandez de vous laisser partir **rendez-vous au [244](#)**.

61

La dague file à vive allure mais droit dans le mur à droite du frondeur. Aucun de vous deux n'est plus adroit que l'autre ! Vous avez utilisé votre seule arme de jet mais lui a encore des pierres en réserve. Déjà il s'apprête à un énième lancer. Vous vous relevez tant bien que mal sans vous appuyer sur votre cuisse gauche.

Testez votre Agilité. En raison de votre état, majorez de 2 le résultat des dés.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [131](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [126](#)**.*

62

Une faible lumière luit au bout du tunnel qui grossit au fur et à mesure de votre avancée. Lorsque vous arrivez au bout, elle fait place à un ciel crépusculaire bien sombre dont les dernières teintes orangées se perdent à l'ouest. Malgré cela, il vous faut quelques instants pour vous refaire à la lumière extérieure. L'odeur qui vous a saisi au sortir de l'égout se concrétise par la vision que vous avez à présent et qui renforce votre nausée : les eaux se déversent ici dans une mare d'eau croupie. L'odeur y est plus insupportable que dans les égouts ! Il reste que Brénal avait raison. Vous êtes bien en dehors de Siranque à quelques cinq cents mètres d'après les murailles au loin.

- Allez Diesmer on y va ! On a passé plus de temps que je ne le voulais là-dedans. Le théâtre est tout près de la porte nord. Vite !

Vous atteignez rapidement la porte nord sans rencontrer personne. Le théâtre y est à deux rues mais vous le voyez dès votre entrée en ville.

- Nous allons rentrer par la grande porte. Quand les dernières diligences sont parties tout le monde a déserté la porte nord pour la porte ouest. C'est pour ça que nous avons amené les chevaux ici. Il nous était plus facile de les surveiller là que dans les faubourgs de Siranque. Et comme tout le monde sait que chacun s'est servi ici, il n'y a normalement plus de raison de voir débarquer du monde.

Tu verras l'intérieur est en fait un grand amphithéâtre de pierre blanche à ciel ouvert de l'époque des elfes. Nous avons mis quatre murs pour agrémenter le tout.

Vous suivez Bréнал par l'entrée principale non barricadée. Le couloir est large et peut laisser passer aisément deux chevaux côte à côte. Vous arrivez sur l'orchestra. Ilmer vous y attend avec trois chevaux.

- Je suis content de vous voir Capitaine je commençais à m'inquiéter. C'est qui lui et où est Tanamin ?

- Tanamin est mort Ilmer et lui c'est Diesmer. Il s'était fait attraper par Mivul et je l'ai libéré. Il vient avec nous. Il prendra le cheval de Tanamin.

Vous montez à cheval quand trois hommes arrivent par l'entrée principale. Au milieu, vous reconnaissez l'un des deux hommes qui vous a assommé. C'est Mivul ! Son air est toujours mauvais bien qu'il paraisse plus sobre. Vous ne savez même pas s'il vous reconnaît. Autrement vêtus que lors de votre première rencontre, les trois sont accoutrés de divers éléments d'armure qui n'ont rien à voir entre eux, comme s'ils voulaient se préparer avec ce qu'ils pouvaient trouver avant un grand combat.

- Tanamin ne nous avait pas menti. Vous voyez les gars, votre capitaine n'est pas si courageux. En disant aider les habitants il volait en fait des chevaux pour partir dès qu'il le pourrait. Heureusement on arrive à temps.

- Ces chevaux appartenaient à la garde municipale de Siranque Mivul. Je les ai mis de côté pour empêcher que des types comme toi les volent. Tu savais où Tanamin, Ilmer et moi étions et ce que nous faisons. Tu aurais pu venir nous aider et partir avec nous. Mais tu n'as rien fait tu es indigne de l'uniforme. Tu ne mérites pas mieux que les orques que tu rencontreras bientôt. Adieu !

Bréнал donne alors de sévères coups de talon à sa monture en vous enjoignant de faire de même. Ilmer et vous l'imites et foncez vers les trois malfrats. Bréнал passe sans encombre en donnant un coup d'épée contré par l'un des larbins de Mivul.

Mais vous n'êtes pas habitué à monter à cheval et votre monture n'est pas partie au galop comme celle de Bréнал. Lorsque vous passez à côté, votre cheval n'est pas encore engagé à pleine vitesse et Mivul en profite pour vous agripper la jambe gauche. Il tient bon.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au 231.***

*Si vous échouez **rendez-vous au 138.***

63

- Pas tous ? demandez-vous. Vous connaissez un cocher qui pourrait vous faire partir mais vous êtes toujours là ? Je ne comprends pas.

- Non ce n'est pas si simple. Disons que je sais que parmi tous ceux qu'il reste, il y a encore un cocher à Siranque qui faisait des trajets réguliers depuis et vers Siranque même avant que la venue des orques ne soit annoncée. C'était même un de mes meilleurs clients qui descendait ici et me demandait à chacune de ses étapes. Il est encore venu hier. Pour la dernière fois je pense. Je sais qu'il doit partir demain matin avec tous ses compagnons de sa compagnie.

- Et si c'était un de vos meilleurs clients vous n'avez pas pu vous arranger pour trouver une place auprès de lui ? Même à vil prix ?

Elle s'esclaffe.

- Ah penses-tu ! Il est complètement amoureux de moi ! Si je lui avais demandé il aurait accepté sans broncher et sans me faire payer ! Seulement comme tu le sais, il est hors de question que je parte sans ma fille. Et s'il était disposé à nous prendre toutes les deux gratuitement, il n'est pas indépendant et est en contrat avec la Compagnie Ioranienne réunie. Il n'est donc pas maître de ses comptes et vu le contexte et la marge qu'ils peuvent se faire, ses collègues de la compagnie scrutent le moindre écart. Il m'a dit qu'il pourrait se débrouiller pour qu'une de nous deux s'embarque sans payer mais il ne pourrait pas nous masquer toutes les deux. Attention je te vois venir ! Tu vas me demander pourquoi je ne l'ai pas foutue de force dans son chariot. Eh bien parce que madame refuse de partir sans moi ! Elle préfère rester se faire étripier avec sa mère que de l'abandonner !

Ses derniers mots son prononcés difficilement, entrecoupés de brèves reprise de son souffle comme s'il elle se retenait de pleurer. Elle fait une pause un instant. Son métier lui a appris à se contenir et faire sans cesse bonne figure devant n'importe quel homme. Même devant les événements actuels et ceux qui l'attendent encore, elle se refuse de craquer face à vous. Vous admirez son port, son attitude d'où émane une dignité préservée.

Elle reprend comme si de rien n'était.

- Ce cocher, Ingmar, c'est lui qui m'a offert cette broche par exemple tu vois ?

Elle s'arrête à nouveau et regarde fixement dans le vide. Puis, subitement, elle se met à défaire sa broche et vous la tend.

- Tiens prends là elle est pour toi.

Vous vous trouvez gêné devant le présent sans savoir comment réagir. Vous vous refusez à saisir la broche.

- Allons ne sois pas stupide prends là. Prends là et trouve le cocher Ingmar à la porte ouest. Tu lui donneras cette broche de la part d'Yselda, il la reconnaîtra tout de suite. Il est au courant de ma situation. Si tu la lui présentes de ma part, il ne te refusera rien.

- Je ne peux pas accepter.

- Bien sûr que si tiens ! dit elle tout en vous remettant sa broche dans votre main qu'elle replie vers votre ventre.

Inscrivez la *Broche d'Yselda* sur votre *Feuille d'Aventure*.

- Je t'assure ça me fait plaisir. Tu es le premier homme depuis longtemps à me parler, à t'intéresser à moi sans rien attendre en retour.

- C'est tout ce qu'il fallait pour vous convaincre ? Vous ne connaissez même pas mon prénom.

- Si tu savais tout ce que j'ai pu partager avec des hommes dont je ne connaissais même pas le prénom ! J'en ai vu pas mal et je peux te dire que je n'ai pas besoin de savoir grand-chose d'un homme pour le cerner. Ton prénom ne m'apprendrait rien de toi je ne veux même pas le savoir. J'entends dans tes paroles que tu es quelqu'un de bon. Ça me fait plaisir de te donner ta chance. Tes mots échangés m'ont donné bien plus d'importance que tes couronnes. Aujourd'hui je ne demande pas plus.

Elle ne vous laisse pas lui répondre et vous pousse vers la porte.

- Merci pour votre accueil Madame lui dites-vous alors qu'elle vous pousse encore. Je regrette de ne pouvoir vous aider plus.

- Merci à toi mon mignon. Je crois que ça m'a fait du bien de te parler. Et puis tu sais, au point où nous en sommes, aucun de nous ne peut plus rien pour l'autre. Enfin attends !

Elle file derrière le comptoir chercher une fiole qu'elle remplit du liquide que vous avez bu tout à l'heure.

- Tiens, si tu restes et que tu vas devoir te battre, tu risques d'en avoir besoin.

Elle vous a donné une *Potion de vigueur*. Bue n'importe quand, elle restaurera vos P.E à leur *Total de départ*.

- Une dernière chose pour ta gouverne. Maintenant, ta meilleure chance pour quitter Siranque est de te diriger vers les portes de la ville là où se trouvent les chevaux et voitures des dernières compagnies de transport. Tu n'as qu'à suivre la grand-rue tout droit qui traverse la ville d'est en ouest. Tu finiras par tomber sur la porte ouest qui est la plus proche d'ici.

Enfin, regarde bien les croisements et guette la rue du capitaine Bromond. C'était un ancien capitaine de la garde municipale de Siranque. Prends là et tu verras une caserne sans doute désaffectée maintenant. Mais tu y trouveras peut être du matériel qui pourra t'être utile d'ici peu... Je connais bien le coin car c'était le quartier général des soldats. Soldats qui étaient mes principaux clients. Quand tu auras fait ta visite tu n'auras qu'à suivre la rue qui fait une courbe. Tu retomberas sur la grand-rue plus loin.

- Merci encore. Je regrette vraiment de ne pouvoir rien faire pour vous.

- Tu sais, dans mon métier on donne souvent plus de soi qu'on ne reçoit des autres. J'ai l'habitude. Ses mots son complétés d'un grand sourire qui montent jusqu'à ses yeux brillants.

Prends soin de toi. Adieu.

Vous quittez Yselda qui referme la porte derrière vous.

Si jamais vous devez vous trouver en face de poteaux indicateurs vous montrant que vous êtes en face de la rue du capitaine Bromond, rendez-vous au paragraphe **159**.

Si un cocher vous désigne son « *collègue Ingmar que tu vois là-bas* », vous pourrez vous rendre immédiatement au paragraphe **200**.

Pour l'instant, vous suivez ses indications et continuez dans la grand-rue.

Rendez-vous au [237](#).

64

- Merci pour votre accueil Madame je regrette de ne pouvoir vous aider plus.

- Merci à toi mon mignon. Je crois que ça m'a fait du bien de te parler. Et puis tu sais, au point où nous en sommes, aucun de nous ne peut plus rien pour l'autre. Enfin attends !

Elle file derrière le comptoir chercher une fiole qu'elle remplit du liquide que vous avez bu tout à l'heure.

- Tiens, si tu restes et que tu vas devoir te battre, tu risques d'en avoir besoin.

Elle vous a donné une *Potion de vigueur*. Bue n'importe quand, elle restaurera vos P.E à leur *Total de départ*.

- Une dernière chose pour ta gouverne. Maintenant, ta meilleure chance pour quitter Siranque est de te diriger vers les portes de la ville là où se trouvent les chevaux et voitures des dernières compagnies de transport. Tu n'as qu'à suivre la grand-rue tout droit qui traverse la ville d'est en ouest. Tu finiras par tomber sur la porte ouest qui est la plus proche d'ici.

Enfin, regarde bien les croisements et guette la rue du capitaine Bromond. C'était un ancien capitaine de la garde municipale de Siranque. Prends là et tu verras une caserne sans doute désaffectée maintenant. Mais tu y trouveras peut être du matériel qui pourra t'être utile d'ici peu... Je connais bien le coin car c'était le quartier général des soldats. Soldats qui étaient mes principaux clients. Quand tu auras fait ta visite tu n'auras qu'à suivre la rue qui fait une courbe. Tu retomberas sur la grand-rue plus loin.

- Merci encore. Je regrette vraiment de ne pouvoir rien faire pour vous.

- Tu sais, dans mon métier on donne souvent plus de soi qu'on ne reçoit des autres. J'ai l'habitude. Ses mots son complétés d'un grand sourire qui montent jusqu'à ses yeux brillants.

Prends soin de toi. Adieu.

Si jamais vous devez vous trouver en face de poteaux indicateurs vous montrant que vous êtes en face de la rue du capitaine Bromond, rendez-vous au paragraphe **159**.

Vous suivez ses indications et continuez dans la grand-rue. Rendez-vous au [237](#).

65

Vous êtes toujours seul dans la rue. Il est peu probable que des visiteurs viennent s'y rendre vu la situation.

*Vous pouvez briser la vitrine de la boutique pour entrer **rendez-vous au 167.***

*Si vous préférez faire le tour pour voir si vous pouvez entrer par derrière **rendez-vous au 110.***

66

Il surgit deux hommes dépareillés. Vous distinguez à l'aspect de leurs vêtements un uniforme. Celui de la garde municipale de Siranque ! Vous restez droit devant eux sans mot dire. L'un d'eux vous alpague sans vous laisser le temps de parler.

- Mivul, tu m'avais pas dit qu'on avait recruté un nouveau aujourd'hui.

- Qu'est-ce que tu fous là ? Qu'est-ce que t'as volé ici ?

Ces deux soldats à l'allure de soudards vous toisent d'un air mauvais. La situation peut dégénérer en un instant.

- On s'en fout Mivul ! C'est chez nous ici il a rien à foutre là.

- Très bien mon gars tu vas nous suivre on va voir ce que t'as d'intéressant sur toi.

Ils s'approchent pour vous saisir.

*Si vous laissez les deux gardes vous embarquer **rendez-vous au 97.***

*Vous pouvez-toujours les combattre. Mais ils sont deux et mieux équipés que vous. Ils ont tout de même l'air sévèrement avinés ce qui peut être votre atout. Si vous possédez une arme de jet, vous pourrez de l'utiliser en ayant pour vous l'effet de surprise. Si vous tentez votre chance **rendez-vous au 129.***

67

Vous abandonnez les deux voyous heureux et étonné qu'ils ne vous aient pas délestés de vos couronnes. Vous redescendez l'escalier, sortez du manoir et reprenez le sentier pour quitter immédiatement son enceinte. Dans le même temps, vous repensez aux paroles du voyou. La situation est-elle si désespérée ? Et même si Arnal était encore présent à Siranque et que vous récupérez la racine d'Auris, comment allez-vous faire pour

quitter la ville ? Une fois dans la rue, vous la remontez pour arriver une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville. Voulant vous éloigner au plus vite de cette partie de la ville, vous passez le pont.

Rendez-vous au [20](#).

68

Vous reconnaissez tout de suite le sceau. C'est celui de l'Académie des mages de Loranie ! La cire marron utilisée est la marque des grands doyens de l'Académie ! Usmar aurait-il quelque chose à voir avec tout cela ? Ne vous aurait-il pas tout dit ? Vous ouvrez la missive avec grande impatience et pouvez sentir au toucher que le papier est de qualité. Vous y lisez ceci :

«Très cher Arnal,

Je me réjouis de trouver le temps de vous écrire à nouveau. En effet, je regrette que nos obligations respectives ne nous permettent plus d'échanger aussi régulièrement qu'avant. Pire encore, cela fait des années que nous ne nous sommes pas vus. Il faut dire que l'ouverture de votre boutique allait forcément vous demander un investissement personnel poussé. Quand à moi, mes obligations me retiennent à l'Académie. Mais même sans elles, il me serait difficile au vu de mon âge de me rendre à Siranque à présent vu la distance qui la sépare de l'Académie. Néanmoins et malgré la distance, je pense encore à vous et à nos agréables moments et discussions passés ensemble. J'ai justement été rappelé à votre souvenir il y a peu lorsqu'un de mes professeurs m'a dit avoir fait affaire avec vous. Vous devez vous souvenir de lui, il s'agit du professeur Aguebert. Comme vous l'avez appris, c'est un éminent alchimiste avec lequel vous avez sympathisé au point de lui montrer votre laboratoire. C'est là qu'il m'a rapporté avoir aperçu sous cloche, une racine d'Auris. N'allez pas croire qu'Aguebert ait trahit un secret. C'est un homme juste qui a toute ma confiance. Aussi, vous savez ce que représente cette plante que d'aucuns considèrent comme un mythe. Même dans les plus grandes

universités d'Astria ou encore à l'Académie, très peu ont pu en étudier un spécimen. N'allez pas croire que je donne crédit aux rumeurs de Panacée qu'aurait cette plante cependant, au vu de sa rareté et de son temps conséquent de floraison, je vous avoue être très curieux et intrigué quand à votre nouvelle acquisition. Aussi, je vais aller droit au but. Je vous propose de vous rendre dès que possible à l'Académie avec la racine d'Auris. Vous serez mon hôte le temps que nous puissions étudier cette plante si rare. Vous avez ma parole que nous la traiterons avec le plus grand soin. Je suis convaincu que vous même, en tant qu'herboriste, vous brûlez de mieux connaître cette racine. De plus, cela nous permettra de nous retrouver.

Le coursier qui vous remettra ma lettre vous aura remis une besace avec assez de couronnes pour les frais de votre voyage. Vous verrez aussi un sceau qui est mon sceau personnel. Il sera à présenter à l'entrée de l'Académie et servira à justifier votre identité auprès de mes collègues qui ne vous connaissent pas encore.

Prenez le sceau et l'argent mais brûlez cette lettre. Il est préférable d'avoir le moins de trace possible de votre possession. Quand bien même vous deviez vous faire dévaliser durant votre trajet, il ne faudrait pas qu'un voyou tombe sur ma lettre et soit averti du trésor que vous possédez. Les plantes intéressent moins les voleurs que l'or.

Dans l'attente de vous recevoir mon ami, je vous envoie mes plus chaleureuses salutations.

Diméral»

Vous relisez la lettre qui n'est pas datée. Le grand mage Diméral. C'est le grand doyen de l'Académie ! Arnal connaissait vraiment du monde. Vous ne l'avez jamais vu mais d'après la lettre, il doit être au moins aussi âgé que le doyen Diméral.

Quoi qu'il en soit vous étiez en quête de réponses et vous voilà avec plus de questions ! Au moins avez vous confirmation qu'Arnal était bien en possession de la racine d'Auris et qu'elle intéresse beaucoup de gens. Il est clair que vous ne trouverez rien de plus ici. Peut-être voudrez-vous tout de même continuer de visiter l'appartement d'Arnal ?

*Allez-vous inspecter le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au [229](#)**.*

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [147](#)**.*

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [104](#)***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [196](#)**.*

69

La pièce est une grande salle à manger qui est inondée de la lumière de l'après-midi qui passe par la grande baie vitrée qui permettait en plus aux convives d'admirer le jardin lorsqu'ils se restauraient. La pièce est presque entièrement occupée par une table en chêne d'une douzaine de places à laquelle il manque de nombreuses chaises. Un de ses pieds a été scié. Maintenant, plus rien d'intérêt ne se trouve dans cette salle vous retournez dans le vestibule.

*Si vous entrez dans la pièce du fond **rendez vous au [140](#)**.*

*Si vous préférez inspecter le salon **rendez-vous au [226](#)**.*

*Si vous montez directement à l'étage **rendez-vous au [28](#)**.*

70

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE

Si jamais vous venez désormais à mourir, vous pourrez reprendre l'aventure à ce paragraphe avec l'équipement que vous aviez lorsque vous avez péri.

Rendez-vous au [252](#).

71

Vous rebroussez chemin pour revenir sur la place du marché. Quelle rue allez-vous prendre ?

*Vous tourner vers la rue des Noyers ? **Rendez-vous au [233](#)**.*

*Ou la rue du Satyre ? **Rendez-vous au [103](#)**.*

La rue de la Fabrique n'est d'abord qu'un long chemin de poussière qui tourne à 45 degrés pour retomber sur la Brennis et suivre son cours en aval. La rue finit par s'excentrer complètement de la place du marché et du centre-ville. Vous débouchez sur une esplanade assez large et aérée parsemée de quelques bâtisses elles mêmes espacées les unes des autres. On se sentirait moins étouffé par les bâtiments urbains si ce n'était cette affreuse odeur qui vous attaque alors que vous abordez à peine la place. L'odeur et la proximité du cours d'eau vous montre que vous êtes dans le quartier des tanneurs de cuir. Même s'ils sont tous partis, l'odeur est restée persistante. En allant plus en avant de l'esplanade, vous vous éloignez du centre-ville et sans doute de la rue des Trois-Moulins. En parcourant la place du regard, vous voyez qu'à droite de la rue de la Fabrique par laquelle vous êtes entré, un chemin parallèle reprend et retourne vers le centre-ville.

*Si vous souhaitez vous attarder sur l'esplanade des tanneurs **rendez-vous au 212.***

*Si vous la quittez pour emprunter la rue parallèle à la rue de la Fabrique **rendez-vous au 94.***

*Si vous pensez que vous vous êtes trop éloigné, vous pouvez rebrousser chemin et retourner prendre une autre rue à la place du marché. **Rendez-vous au 20.***

Avec la bière qui coule à flot et les tables aux enjeux colossaux l'animation ne manque pas. Mais rien de joyeux ne se dégage de tout ça. Les joueurs s'investissent comme s'ils jouaient leur vie (ce qui est peut être le cas). Dans la ville, tout a déjà été pillé et revendu. Ceux qui restent sont ceux qui n'ont plus rien. Chacun arrive alors avec son maigre apport de quelques couronnes et s'il se débrouille mal ou est malchanceux, se fait ravir son maigre pécule qui vient grossir celui des joueurs plus chanceux précédemment établis. Mais les sommes avancées par les nouveaux joueurs sont si dérisoires, qu'il faut du temps pour amasser ne serait-ce que 100 couronnes sur la table. Quand cela arrive, l'excitation grimpe. Surtout

lorsque la somme grossit et passe de main en main au fil des paris. Les parties sont longues, mais très agitées par la rotation régulière des joueurs vidés de leurs sous et de leurs espoirs.

Au fond de la salle, assis côte à côte sur la table dans leur vareuse grise, les deux cochers semblent superviser le tout. Entre le remous des joueurs et l'impatience de ceux qui attendent pour se précipiter à une place encore chaude, il se dégage de cet endroit une atmosphère assez surréaliste.

En examinant la salle et ceux qui s'y trouve vous remarquez un détail qui relie tout le monde ici. Il ne s'agit que d'hommes seuls. La somme demandée pour une place fait qu'on ne peut amasser l'argent que pour une seule d'entre elle. Le prix exclut les femmes et les familles qui conscientes de cela, sont pour la plupart déjà parties.

La foule est donc composée d'hommes seuls, désespérés, dont une partie est avinée et qui n'ont presque plus rien à perdre. Le climat est pesant et délétère et il ne faudrait pas grand-chose pour que la situation dégénère. Les cochers doivent avoir confiance les uns envers les autres et en leurs capacités de maniement des armes pour s'afficher ici. Il faut dire que leur prestance se démarque des hères présentes devant eux. Ce sont des colosses aux faces burinées. Leur physique est endurci et usé par le parcours des longues routes qui alterne entre cailloux, boue et poussière ; sans cesse exposé eux éléments sur une banquette inconfortable avec pour seul compagnon le soleil brûlant, la pluie verglaçante ou le vent froid de la nuit.

Il vous vient alors une idée. Vous n'en êtes pas fier mais votre seule façon de laisser une distance appréciable entre vous et Siranque serait de voler un des chevaux des diligences qui sont très bien gardés. Les hommes sont aux abois. Vous pourriez vous débrouiller pour déclencher une émeute qui lancerait un assaut contre l'aire de déchargement des marchandises qui sert d'écuries. Seulement, votre seule éloquence ne suffira pas, il va vous falloir faire appelle à la magie arcanique et sa *Persuasion* pour convaincre un groupe assez important de se révolter. Les hommes ont bu ce qui devrait vous faciliter la tâche.

Rendez-vous au [152](#).

Vous dessinez devant les yeux du cheval la rune d'*Instinct Animal* avant de prononcer son nom elfique «*Tienmul*». Tout de suite, le cheval se calme et s'apaise.

Les parois du box ont caché la scène à Anor. Soulagé de ne plus entendre le cheval, il s'avance vers le cocher et lui assène un violent coup de sa masse en bois sur le crâne puis va ouvrir la grande porte. Comme s'il n'attendait que cela, Bessim entre.

- Bon sang les gars j'ai eu peur je m'attendais au pire ! Ce type n'était qu'un imbécile. Je vois que vous vous êtes mieux débrouillés que moi.

- Oui mais c'était juste fait Anor en vous regardant.

- Bon allez, on termine de seller les bêtes et on se tire.

Pendant qu'Anor termine de préparer votre cheval, l'idée vous prend de fouiller les sacoches des selles qui restent. Et bien vous en prend puisque vous trouvez une *Pierre à aiguiser* ! À usage unique avant un combat, elle vous confèrera +2 P.H pour la durée de celui-ci. Vous ramassez aussi la *Masse d'arme* du cocher assommé. C'est une arme qui vous donnera +2 P.H.

- C'est bon tous les chevaux sont prêts on décampe !

Vous montez à cheval et détalez tous trois sans demander votre reste. Vous cavalez sans demander votre reste vers la porte sud. Si quelqu'un vous a vu, c'est maintenant trop tard. Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sans vous retourner jusqu'à ce que vous ne puissiez voir de Siranque, que ses murailles au loin.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route, rendez-vous au paragraphe **112**.

Rendez-vous au [70](#).

La personne qui entre est un homme seul et armé qui porte l'uniforme de la

garde municipale de Siranque. Les quelques variations qui agrémentent sa tenue (notamment une épaulière gauche sur laquelle sont gravées des chevrons) vous laissent à penser qu'il ne s'agit pas d'une simple piétaille comme celle qui vous a jeté là. Sa tenue est poussiéreuse, élimée et trouée par endroit. Pour autant, il émane encore de cet homme une certaine prestance. Il vous dévisage visiblement stupéfait de vous trouver ici.

Son étonnement passé, son air s'affermit.

- Je vois que les hordes n'ont pas traîné pour envoyer des éclaireurs. Et que les gars qui me restent dans cette partie de la ville ont fait correctement leur boulot pour une fois. C'est même étrange qu'ils ne t'aient pas tué. Sans doute étaient-ils trop soûls pour voir qui ils tabassaient.

- Je ne suis pas un espion ! Je suis un simple voyageur !

- C'est vrai qu'ils t'ont bien choisi. Tu parles bien notre langue et tu n'as même pas d'accent !

- C'est parce que je ne suis pas né à La Griffe mais en Loranie j'y ai grandi !

- Ne te fatigue pas avec moi je sais que tu as bien préparé ton histoire. Mais tu vois je suis gentil je t'accorde le bénéfice du doute je ne vais pas te tuer. Apparemment les orques devraient arriver d'ici trois ou quatre jours. J'espère que tu ne seras pas mort de faim quand ils te trouveront. Adieu. Il tourne les talons et s'en va non sans prendre les clefs qui reposaient sur la table !

*Si vous voulez lui dire la vérité et lui parler d'Arnal **rendez-vous au 36.***

*Si vous préférez le laisser partir et vous débrouiller tout seul **rendez-vous au 45.***

76

Vous tournez la tête à droite et à gauche pour voir où vous dissimuler. Vos yeux tombent sur les tas de foin qui servaient de cible sur le terrain d'archerie. Vous vous faufilez derrière.

Il surgit des deux portes en bois deux hommes dépareillés. Vous distinguez à l'aspect de leurs vêtements un uniforme. Celui de la garde municipale de Siranque ! Fort heureusement les deux hommes ont l'air trop absorbés dans leur discussion pour regarder ce qu'il se passe autour d'eux. Il se rendent aux baraquements. Une fois que vous les avez vus rentrer à l'intérieur,

vous quittez les lieux au plus vite.

Dehors, le soleil suit sa course descendante. Il vous faut vous rapprocher des entrées de la ville. C'est là que vous aurez le plus de chances de pouvoir trouver un moyen de la quitter. Fort heureusement, dans cette partie de la cité, tout est très bien indiqué. La porte la plus proche est la porte ouest. Vous ne vous attardez pas, tant pis pour la visite. Au moins, gagnez vous facilement la porte ouest.

Rendez-vous au [108](#).

77

Vous sortez de la rue du Manoir pour arriver sur une petite place. votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville.

*Vous pouvez vous rendre dans la rue du Fendoir. **Rendez-vous au [50](#).** Si vous quittez cette partie de Siranque, prenez le pont de pierre. **Rendez-vous au [20](#).***

78

La rue du Manoir est complètement déserte. Cela vous fait un drôle d'effet par rapport au boulevard que vous venez de quitter. Il faut dire qu'en la remontant, il n'y a rien d'intéressant. Toutes les façades à votre gauche ont les volets clos et à votre droite, un grand mur blanc borde la rue. Au bout de quelques pas, le mur s'arrête sur un grand portail noir qui a été forcé. Sur le côté du portail, vous lisez une plaque :

MANOIR FEDELMUND

Vous voici donc devant la demeure de la famille Fedelmund ! C'est la famille régnante à Siranque tant économiquement que politiquement. Vu leur fortune, il est clair qu'ils ont été les premiers à quitter la ville. Et sans doute, les gardes privés de leurs gages officieux et débordés par la foule, n'ont pas pu empêcher le pillage du

manoir.

*Si vous voulez rentrer par le portail défoncé et visiter le manoir, **rendez-vous au 25.***

Si vous continuez dans la rue, **rendez-vous au 6.**

79

Au dessus de vous, le ciel est bien sombre et ces dernières teintes orangées se perdent à l'ouest.

Brénal vous presse et vous le suivez de près au pas de course. Après avoir tourné deux rues, vous apercevez le théâtre. Brénal vous parle en même temps qu'il vous l'indique.

- Nous allons rentrer par la grande porte. Quand les dernières diligences sont parties tout le monde a déserté la porte nord pour la porte ouest. C'est pour ça que nous avons amené les chevaux ici. Il nous était plus facile de les surveiller là que dans les faubourgs de Siranque. Et comme tout le monde sait que chacun s'est servi ici, il n'y a normalement plus de raison de voir débarquer du monde.

Tu verras l'intérieur est en fait un grand amphithéâtre de pierre blanche à ciel ouvert de l'époque des elfes. Nous avons mis quatre murs pour agrémenter le tout.

Vous suivez Brénal par l'entrée principale non barricadée. Le couloir est large et peut laisser passer aisément deux chevaux côte à côte. Vous arrivez sur l'orchestra. Ilmer vous y attend avec trois chevaux.

- Je suis content de vous voir Capitaine je commençais à m'inquiéter. C'est qui lui et où est Tanamin ?

- Tanamin est mort Ilmer et lui c'est Diesmer. Il s'était fait attraper par Mivul et je l'ai libéré. Il vient avec nous. Il prendra le cheval de Tanamin.

Vous montez à cheval quand trois hommes arrivent par l'entrée principale. Au milieu, vous reconnaissez l'un des deux hommes qui vous a assommé. C'est Mivul ! Son air est toujours mauvais bien qu'il paraisse plus sobre. Vous ne savez même pas s'il vous reconnaît. Autrement vêtus que lors de votre première rencontre, les trois sont accoutrés de divers éléments

d'armure qui n'ont rien à voir entre eux, comme s'ils voulaient se préparer avec ce qu'ils pouvaient trouver avant un grand combat.

- Tanamin ne nous avait pas menti. Vous voyez les gars, votre capitaine n'est pas si courageux. En disant aider les habitants il volait en fait des chevaux pour partir dès qu'il le pourrait. Heureusement on arrive à temps.

- Ces chevaux appartenaient à la garde municipale de Siranque Mivul. Je les ai mis de côté pour empêcher que des types comme toi les volent. Tu savais où Tanamin, Ilmer et moi étions et ce que nous faisons. Tu aurais pu venir nous aider et partir avec nous. Mais tu n'as rien fait tu es indigne de l'uniforme. Tu ne mérites pas mieux que les orques que tu rencontreras bientôt. Adieu !

Bréнал donne alors de sévères coups de talon à sa monture en vous enjoignant de faire de même. Ilmer et vous l'imitiez et foncez vers les trois malfrats. Bréнал passe sans encombre en donnant un coup d'épée contré par l'un des larbins de Mivul.

Mais vous n'êtes pas habitué à monter à cheval et votre monture n'est pas partie au galop comme celle de Bréнал. Lorsque vous passez à côté, votre cheval n'est pas encore engagé à pleine vitesse et Mivul en profite pour vous agripper la jambe gauche. Il tient bon.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au 231.***

*Si vous échouez **rendez-vous au 138.***

80

« Parce que nous n'avons pas pu dégoter de quoi partir ! Je retire ce que j'ai dit tu nous dis bien la vérité. Tu viens bien d'arriver pour nous dire ça. Mais tu n'aurais jamais du venir à Siranque. Je vois ta bourse à ton ceinturon. Et les quelques dizaines de couronnes qu'elle doit contenir ne peuvent même plus payer les dernières places des charrettes de transports qui restent tant les prix sont inaccessibles. C'est pour ça que je ne te l'ai pas prise. Tu vois, nous étions tous deux garçons de ferme Bessim et moi. Nos métayers ont été parmi les premiers à partir. Depuis nous cherchons à réunir des fonds pour partir. Jusqu'à ce que je comprenne que nous ne pourrions pas fuir en payant notre trajet. Et fuir à pied ne servirait à rien. Il

nous faut des montures pour distancer suffisamment les hordes. Alors nous nous sommes installés ici en attendant le moment opportun. Et il viendra bientôt. D'ailleurs quand je te vois, je me dis que ton aide pourrait nous être précieuse. Crois moi tout est perdu ici. Reste avec nous et ce soir, nous serons tous trois loin de Siranque. Qu'en penses-tu ? »

Le long monologue de l'ancien garçon de ferme vous fait réfléchir. Vous repensez au boulevard de la porte est à votre arrivée en ville, les devantures condamnées, les rues presque désertes. Il ne vous leurre pas, tout le monde cherche à fuir. Vous même si vous rentrez en possession de la racine d'Auris, comment allez vous faire pour repartir ?

*Allez-vous rester avec eux pour quitter la ville dès ce soir ? **Rendez-vous au 113.***

*Pensez-vous qu'il est encore possible de trouver Arnal ? **Rendez-vous au 163.***

81

Vous vous approchez et voyez ne serait-ce qu'à leur façon de porter l'uniforme, que ces gardes municipaux ressemblent plus à des soudards qu'à de réels soldats. Ils sont deux à importuner un jeune garçon d'à peu près 16 ans. Ils s'interrompent à votre approche et vous toisent d'un air de défiance. Parlemerter avec va s'avérer difficile. De plus, même si leur uniforme est mal attifé, ils restent mieux protégés que vous et plus nombreux. Cependant, vu leur peu d'intelligence manifeste, les manipuler par la Persuasion semble être possible mais ils restent deux à amadouer. Qu'allez-vous leur dire ?

*[Persuasion] -8 P.R : « La cité vous réclame valeureux soldats. Faites votre devoir les habitants vous en seront gré ». **Rendez-vous au 201.***

*« Bonjour Messieurs, vu la situation, n'estimez-vous pas que votre rôle se joue ailleurs ? ». **Rendez-vous au 220.***

*Enfin, si vous les attaquez directement, **rendez-vous au 17.***

82

La méfiance du cocher ne fait qu'augmenter la vôtre et votre impatience. Face à la pression et devant pareil personnage, vous vous dites que vous pouvez faire fi de votre éloquence. Pressé par l'œil soupçonneux du cocher, vous agissez sans réfléchir. Vous l'attirez à vous par son col ce qui le fait sortir de l'entrebâillement de la porte. Vous lui donnez un coup de poing qui le jette à terre. Avant qu'il n'ait le temps de reprendre ses esprits pour appeler à l'aide, vous lui assénez un violent coup de pied au crâne pour tenter de lui faire perdre connaissance.

Si vous êtes un Nain ou un Orque, rendez-vous au [56](#).

Sinon, rendez-vous au [58](#).

83

« Cela fait-il si longtemps qu'on t'a enfermé ?

Comme tu le vois je porte l'uniforme. Même si depuis quelque temps, je t'accorde qu'il a perdu de sa superbe. Cette tenue nous donne de la dignité et du prestige mais aussi des obligations envers les citoyens de Siranque. Obligations que certains n'ont pas été capables de s'acquitter.

Lorsque l'évacuation de la ville a été décrétée ça a été un sacré chamboulement dans la cité. Malgré l'angoisse et l'appréhension naissante quand au futurs lendemains ça se passait relativement bien. On avait aussi fait dire aux annonceurs que les places seraient gratuites et que l'évacuation était organisée à la demande du roi Loran XXIII depuis Evaere. Ça, je le crois. Les annonceurs ont aussi assuré qu'il y aurait de la place pour tout le monde. De cela, j'en étais moins sûr.

Bref ça avait au moins le mérite de calmer la population. D'autant que tout le monde ne prenait pas l'arrivée imminente des orques au sérieux. Mais quand les Fedelmund -la famille régnante à Siranque- a décampé ça a été l'anarchie. C'est dû au fait qu'ils ont emporté avec eux les officiers supérieurs de la garde -tous sous leur coupe- et un sacré armement. Les gardes restants se sont sentis lésés. Surtout que la plupart touchaient des gages officieux des Fedelmund. Beaucoup se sont servis de leur statut pour obtenir une place dans les diligences. Puis certains ont voulu les imiter et ont commencé à soudoyer les compagnies de transports pour être sûrs

d'avoir une place qui les conduira en sûreté à Evaere. Sans autorité ça a dégénéré. Le désordre a amené des vagues de réfugiés et d'exilés qui ont dû se répandre dans toute la Loranie. Ils ont été abandonnés et c'est inadmissible. »

« *Comment se fait-il que vous ne soyez pas encore parti ?* » **Rendez-vous au [234](#).**

*Si vous lui demandez de vous laisser partir **rendez-vous au [244](#).***

84

- Arranger quoi t'es même pas foutu de seller correctement un cheval.
- Mais comme tu l'as dit j'ai une arme et lui aussi. Que vas-tu faire avec ta petite masse de bois contre la sienne ?
- Bon... Très bien. J'espère que tu manie mieux ton arme que la bride. Fais attention.

Vous vous dirigez vers le cocher endormi en longeant au mieux les murs pour rester dans l'obscurité.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [130](#).***

*Si vous échouez **rendez-vous au [158](#).***

85

Avec la bière qui coule à flot et les tables aux enjeux colossaux l'animation ne manque pas. Mais rien de joyeux ne se dégage de tout ça. Les joueurs s'investissent comme s'ils jouaient leur vie (ce qui est peut être le cas). Dans la ville, tout a déjà été pillé et revendu. Ceux qui restent sont ceux qui n'ont plus rien. Chacun arrive alors avec son maigre apport de quelques couronnes et s'il se débrouille mal ou est malchanceux, se fait ravir son maigre pécule qui vient grossir celui des joueurs plus chanceux précédemment établis. Mais les sommes avancées par les nouveaux joueurs sont si dérisoires, qu'il faut du temps pour amasser ne serait-ce que 100 couronnes sur la table. Quand cela arrive, l'excitation grimpe. Surtout lorsque la somme grossit et passe de main en main au fil des paris. Les

parties sont longues, mais très agitées par la rotation régulière des joueurs vidés de leurs sous et de leurs espoirs.

Au fond de la salle, assis côte à côte sur la table dans leur vareuse grise, les deux cochers semblent superviser le tout. Entre le remous des joueurs et l'impatience de ceux qui attendent pour se précipiter à une place encore chaude, il se dégage de cet endroit une atmosphère assez surréaliste.

Même si elle est malsaine, une vivacité habite cet endroit. Pourtant, au bout de quelques minutes, vous sentez que quelque chose a changé dans cette atmosphère. Autour de vous, les paroles se sont tues. Un peu plus loin mais toujours autour de vous, les cris et vociférations sont devenus des murmures. La tension est toujours présente mais elle s'est déplacée. Tous les regards ne sont plus tournés vers les tables de jeux mais vers vous. Un malaise et une sensation d'insécurité vous envahit soudain. Vous n'êtes pas le bienvenu ici. Par malchance, vous vous êtes bien enfoncé dans l'auberge au milieu de la foule. Vous jouez des coudes lentement pour vous approcher de la sortie. Mais votre présence a déjà été remarquée. Des brimades fusent.

- Regardez les gars, ils ont envoyé un éclaireur !
- Il s'est perdu le pauvre !
- Il s'est trompé ! Il a cru que ses copains étaient déjà arrivés !

Vous vous faufilez d'un pas ferme vers la sortie en priant pour que l'incident se limite aux invectives verbales. Vous n'êtes qu'à quelques pas de la porte quand une voix caverneuse retentit de derrière le comptoir.

- Retenez le, ne le laissez pas partir !

Trois hommes font bloc devant la porte. Avec la foule présente en plus à l'extérieur, vous n'osez pas forcer ce barrage de fortune. Vous vous retournez vers la voix. Elle vient d'un homme que vous discernez mal à cause des têtes qui vous séparent et de la mauvaise luminosité. Il est derrière le comptoir d'où il continue de vous interpeller

- Tu manques pas de toupet de venir fanfaronner ce soir ! La ville a été à feu et à sang à cause des gens comme toi ! À cause de toi, j'ai dû laisser derrière moi toutes mes possessions. Ma forge, ma maison tout a été pillé et détruit ! J'ai pu faire embarquer ma famille pour je ne sais où sans savoir si je vais pouvoir les retrouver. Maintenant je n'ai plus rien ! On n'a plus rien ici à cause de ceux de ta race ! Regarde ce que les tiens ont provoqué ! Nous, on va être réduit en esclavage alors que toi tu n'auras qu'à leur faire des courbettes pour te faire reconnaître parmi eux ! En

sachant tout ça tu viens nous narguer ici !

Le discours de l'inconnu agite fortement son auditoire. Vous vous devez de répliquer ce qui n'est que la vérité :

- Je n'ai rien à voir avec les orques de La Griffe ! Je suis né et j'ai grandi ici. Je ne connais rien d'eux. Ni leurs coutumes ni leur langue. Je suis inquiet comme vous !

Votre réplique n'a pas convaincu. L'inconnu reprend :

- menteur ! Vous êtes tous pareils de toute façon. Vous savez comment vous reconnaître entre vous vous êtes tous de la même merde ! Même une terre comme La Griffe c'est encore trop bien pour les orques ! Votre place c'est dans la fosse commune !

Enfin, il s'avance et vous le découvrez. C'est un mastodonte de 2 mètres aux épaules moulées dans un bloc de pierre et aux bras de la taille des cuisses d'un homme ordinaire. Ses cheveux roux ébouriffés se mêlent avec son épaisse barbe qui recouvre tout son visage. La bave de ses lèvres se confond avec la mousse de la bière qui recouvre sa moustache. Lui qui n'aime pas les orques il en a toute la morphologie !

Lorsqu'il sort de derrière le comptoir, vous voyez qu'il tient en main une *Masse d'arme massive*. Il s'approche. Vous mettez les mains bien en évidence devant vous pour temporiser la situation. Mais arrivé à votre hauteur, il les balaie de sa main droite, vous attrape par le cou et vous projette à l'extérieur.

Vous roulez dans la boue et vous relevez prestement. Les gens qui étaient à l'extérieur de l'auberge vous entourent. Le mastodonte est déjà face à vous. Il veut votre tête. Il frappe en premier.

FORGERON MASTODONTE

POINTS D'HABILITÉ : 14

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 51

Avant son premier assaut le FORGERON MASTODONTE fonce vers vous. Vous pouvez utiliser une *Dague de lancer* si vous en avez une. Votre *Lancer de Précision* doit être de 15. Si vous réussissez, il perdra 10 P.E.

Si vous remportez le combat **rendez-vous au 95**.

86

Vous ouvrez la porte et sortez. Vous redescendez rapidement l'escalier n'ayant qu'à moitié confiance dans les deux hommes. Vous sortez du manoir et reprenez le sentier pour quitter immédiatement son enceinte. Une fois dans la rue, vous la remontez pour arriver une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville. Voulant vous éloigner au plus vite de cette partie de la ville, vous passez le pont.

Rendez-vous au [20](#).

87

Vous trouvez sans mal un appartement vide. Vous entrez dans la chambre. Sa fenêtre donne directement sur la place. Si jamais il devait y avoir du remous ou un départ précipité vous seriez prévenu de suite.

Le soleil est presque couché. Vous décidez de ne pas faire de feu pour révéler votre présence. Au contraire l'obscurité naissante facilitera la venue de votre sommeil dont vous avez bien besoin. En l'attendant sur le lit, vous vous repassez les moments de votre journée. Vous n'aviez jamais vécu d'instant aussi intenses en si peu de temps. Et votre intuition vous fait dire que tout cela est encore loin d'être terminé.

Arnal n'est plus ici. Mais la tournure des événements vous fait presque oublier toute cette histoire. Sauver votre vie va devenir plus risqué que de trouver cette racine d'Auris. Même si vous échouez à trouver la racine, vous n'allez peut être même pas pouvoir rentrer chez vous car vous n'êtes plus maître de vos déplacements. Vous êtes sur le point de quitter Siranque (même si vous n'êtes pas encore parti). Mais une fois à Evaere, qu'allez-vous faire ? La guerre va-t-elle vous rattraper ? Vous vous posez toutes ces questions en vous endormant sans vous en rendre compte. Attendons d'être à Evaere vous dites-vous. Il y aura plus de monde là-bas et plus d'opportunités.

Les fins rayons du soleil de l'été vous réveillent à travers la fenêtre. Votre sommeil a été long et réparateur. Vous pouvez gagner 8 P.E. Le soleil a aussi fait se lever l'agitation sur la place. Chacun veut s'assurer de ne pas manquer le coche.

Vous descendez quatre à quatre les escaliers et hâtez le pas vers la place et la diligence d'Ingmar. Les cochers ont tous leur arme à la main bien en évidence. Ils appellent le nom des passagers et chacun d'eux se présente. Une foule d'une cinquantaine de personnes reste à l'écart formant un groupe bouillonnant. Aucun des passagers appelés ne s'extrait de ce groupe mais vient d'un recoin de rue adjacente à la place, ou bien est déjà devant les diligences. Il est vrai qu'il serait dangereux pour les passagers de folâtrer parmi les malheureux n'ayant pu partir. La situation est tendue. Le groupe lésé insulte copieusement les voyageurs. Sa masse lui donne un air impressionnant mais elle n'a pas pour autant la force du nombre. À raison de 8 passagers par diligence prêts à défendre coûte que coûte leur billet de sortie, cela donne des proportions équivalentes. Les cochers sévères et armés est sans doute l'élément qui retient la foule de passer à l'action.

Vous rasez les murs jusqu'au transport d'Ingmar qui vous reconnaît et tient sa parole.

« Diesmer je t'avais déjà appelé il ne manquait plus que toi. »

Vous vous apprêtez à monter quand un homme obèse déjà à l'intérieur vitupère contre Ingmar.

- Ingmar tu ne m'avais pas dit que tu m'avais vendu la dernière place ? Tu me l'as vendue assez cher pour me l'avoir présentée comme tel. Au prix où je l'ai payée, j'ai le droit d'avoir un certain confort. Avec ce bonhomme ça va être plein comme un œuf là-dedans. En plus on va crever de chaud !

- Ce bonhomme comme tu l'appelles, a aussi payé sa place et d'un prix que tu ne pourras jamais me donner ! J'ai dit t'avoir vendu la dernière place car quand je t'ai vu, je t'ai prévu deux sièges ! Mais je t'en ai fait payer qu'un alors estime toi heureux. Si tu n'es pas content il y en a qui attendent là derrière. Et pour le confort, ce n'est pas le moment de faire le difficile.

L'homme obèse grommelle et vous regarde d'un œil mauvais. Vous ne soutenez pas son regard, ce n'est pas le moment de faire des émules. Cela dit il a raison : la chaleur est déjà étouffante et vous rappelle votre aller à Siranque.

Une fois entré, Ingmar ferme la porte derrière vous. Peu de temps après, tout le convoi se met en branle. De votre place vous voyez les cochers prendre place au dernier moment sans tourner le dos à la foule. Ils démarrent aussitôt. C'est au trot que vous quittez Siranque vers Evaere au nord-ouest, la capitale de la Loranie.

Rendez-vous au 180.

88

Vous saisissez la poignée au milieu de la porte et frappez. Il ne vous faut pas attendre plus de quelques secondes pour qu'elle s'ouvre sur une matrone surchargée d'atours clinquants et au fard trop prononcé. Sitôt qu'elle vous a vu, elle reste interdite, yeux hagards et bouche entrouverte mais se reprend aussitôt :

« Tiens ! Je pensais pas qu'on reverrait encore des gars ici à part Mivul et son larbin ! »

Puis son ton ton devient tout d'un coup mielleux.

« Je t'en prie entre mon mignon. Alors, tu te sais aussi condamné et tu veux passer tes derniers instants dans les bras d'une femme ? Allez viens assieds toi là je vais te chercher des rafraîchissements. Aujourd'hui c'est offert par la maison. »

Alors qu'elle vous amène vers un épais fauteuil en velours rouge capitonné vous admirez le grand salon au milieu duquel vous êtes assis. C'est une grande pièce hexagonale qui est le centre de toute la maisonnée. Derrière vous se trouve l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Les quatre autres côtés qui vous entourent donnent sur des escaliers qui mènent tous à un même large couloir à l'étage qui vous encadre et qui donne, depuis la balustrade, sur ce curieux mais charmant atrium où on vous a placé.

La couleur rouge domine. Tant la moquette au sol que les canapés douillets présents dans l'entrée qui débordent d'épais coussins soyeux. Les draperies de mousseline qui recouvrent les murs et les rideaux de velours viennent compléter l'atmosphère de cocon qui règne ici. Non contents d'être habillés de pareille étoffe, les murs sont agrémentés de tableaux aux représentations lascives. On vous a assis en face du bar où la matrone prépare un plateau. Après avoir entendu ses paroles accueillantes et vous être confortablement lové dans un fauteuil en admirant les tableaux aux murs, vous sentez à l'odeur du breuvage qu'on vous apporte, que vous allez pouvoir vous désaltérer.

« Tiens mon mignon sers toi. Mieux vaut que ça aille dans ton estomac que dans celui des orques ! »

Elle ingurgite le breuvage d'un trait. Pour ne pas la vexer et mis en confiance par le fait que la matrone ait vidé son verre devant vous, vous l'imitiez. Une chaleur revigorante glisse le long de votre gorge et se communique à tout votre corps. Vous vous sentez renforcé et plus alerte que jamais.

« Par contre je te préviens, je ne fais plus de prestation. Ça ne nous sert plus à rien maintenant. Donc on boit et on profite... avant la fin. » Sa résignation est en contraste avec le lieu et de nombreuses questions vous viennent.

Qu'allez-vous lui demander ?

« *Comment se fait-il que vous soyez encore ici ?* » **Rendez-vous au [3](#).**

« *Il y a beaucoup d'autres lieux de ce type à Siranque ?* » **Rendez-vous au [128](#).**

« *Vous êtes seule ici ?* » **Rendez-vous au [183](#).**

« *Merci pour votre accueil Madame, mais je cherche un herboriste du nom d'Arnal. Le connaissez-vous ?* » **Rendez-vous au [190](#).**

89

Après quelques minutes de marche, deux chemins s'offrent à vous :

Soit prendre à gauche (rendez-vous au [219](#)).

Soit continuer tout droit (rendez-vous au [151](#)).

90

- Ainsi donc toi aussi tu es coincé là. Mais tu ne pouvais pas ne pas être au courant de ce qu'il se passe si tu es en ville depuis peu. Ainsi je réitère ma question. Qu'est-ce qui t'a motivé pour venir à Siranque malgré une situation pareille ?

« *Je suis venu pour un herboriste du nom d'Arnal. Je crois qu'il est assez connu en ville.* » **Rendez-vous au [21](#).**

« Je suis venu pour chercher du travail comme journalier dans les fermes bordant la ville. Parti de chez moi je ne pouvais plus revenir en arrière et je me suis retrouvé coincé ici. » **Rendez-vous au [14](#)**.

91

- Allons à la Maison de Guérison dites-vous.
- Tu as raison. Elle est toute proche et avec le voyage qui nous attend, il nous faut des remèdes pour parer à toute éventualité.

Bréнал vous y conduit et, dès les grilles ornées, vous constatez que vous n'avez pas affaire à une simple léproserie. Bien que totalement imbriquées dans l'urbanisme siranquien, les deux grilles s'ouvrent sur une vaste allée bordée d'espaces verts où, vous apprend Bréнал, les malades pouvaient se promener.

- On ne dirait pas pouvoir trouver de tel endroit en plein milieu de Siranque hein ? Cette institution c'est la fierté de la ville. Les mages guérisseurs ici étaient de bons érudits et travaillaient avec les herboristes locaux.

Les Maisons se divisent de deux bâtiments de plain pied et un dernier plus petit avec un étage.

- C'est le bâtiment de l'administration et des archives. Je vais là-bas. Toi je te laisse fouiller et prendre ce qui peut l'être.

*Si vous visitez le premier bâtiment en face de vous **rendez-vous au [176](#)**.*

*Si vous préférez aller au deuxième bâtiment à votre droite **rendez-vous au [211](#)**.*

*Enfin si vous pensez qu'ils ne contiennent déjà plus rien d'utile pour vous vous pouvez suivre Bréнал au bâtiment de l'administration plus excentré à votre gauche. **Rendez-vous au [246](#)**.*

92

Les écuries (ou ce qui en fait office) tout à gauche de la porte sont trop petites pour abriter une diligence. En conséquence, vous devinez que les

cinq présentes le long du mur d'enceinte sont peut être les dernières encore présentes. Toutes n'ont pas quelqu'un devant elles mais les cochers qui doivent appartenir à la même compagnie s'entraident et doivent surveiller les autres diligences et chevaux de leurs compagnons. Ceux que vous voyez sont tous armés. Vous vous approchez de l'un d'eux. Avant que vous n'ayez pu dire quoi que se soit il vous arrête en mettant sa main devant lui :

« Je te le dis tout de suite, je n'ai plus de place tente ta chance ailleurs. Tu dois être le dixième que je refoule je devrais peut être faire un écriteau. » L'homme est sec mais clair. Vous songez à utiliser la *Persuasion* pour le convaincre de vous trouver une place dans sa voiture. Mais l'effet de la rune est temporaire. Quand il vous apercevra dans son transport, il saura qu'il a été floué. Même si vous veniez à le tuer à ce moment, il faudra composer de ce meurtre avec les autres voyageurs.

« *Si vous êtes complet pourquoi ne partez vous pas tout de suite ?* »
rendez-vous au [122](#).

« *Et où vous rendez-vous ?* » **rendez-vous au [142](#).**

« *Pouvez-vous me dire à combien serait la place ?* » **rendez-vous au [162](#).**
*Si vous le quittez il ne vous reste qu'à vous approcher de l'attroupement près de l'auberge. **Rendez-vous au [224](#).***

*Si vous possédez un Anneau de la guilde des marchands **rendez-vous au [199](#).***

93

La rue du Manoir est complètement déserte. Cela vous fait un drôle d'effet par rapport au boulevard que vous venez de quitter. Il faut dire qu'en la remontant, il n'y a rien d'intéressant. Toutes les façades à votre gauche ont les volets clos et à votre droite, un grand mur blanc borde la rue. Au bout de quelques pas, le mur s'arrête sur un grand portail noir qui a été forcé. Sur le côté du portail, vous lisez une plaque : « *Manoir Fedelmund* ». Vous voici donc devant la demeure de la famille Fedelmund ! C'est la famille régnante à Siranque tant économiquement que politiquement. Vu leur fortune, il est clair qu'ils ont été les premiers à quitter la ville. Et sans doute, les gardes privés de leurs gages officieux et débordés par la foule,

n'ont pas pu empêcher le pillage du manoir.

*Si vous voulez rentrer par le portail défoncé et visiter le manoir, **rendez-vous au [25](#)**.*

*Si vous continuez dans la rue, **rendez-vous au [77](#)**.*

94

La rue du bac vous ramène vers le centre-ville, les habitations s'y font de plus en plus proches et resserrées. La rue devient étroite et est toujours déserte jusqu'à ce qu'une jeune femme vous alpague. Elle se trouve au croisement d'une petite ruelle.

« Dis mon beau, ça te dirait de passer un peu de bon temps ? »

*Si vous vous approchez de la jeune femme **rendez-vous au [135](#)**.*

*Si elle ne vous intéresse pas **rendez-vous au [105](#)**.*

95

Votre adversaire était enragé et vous avez vous même du vous battre comme un lion pour en venir à bout. Alors qu'épuisé comme vous, il vous ratait en abattant au sol sa *Masse d'arme massive*, vous avez dirigé d'instinct, votre épée d'un mouvement vertical de bas en haut fendant en deux la poitrine du FORGERON MASTODONTE. Votre dernière action laisse la foule au moins aussi stupéfaite que vous. Il y a encore 10 minutes vous ne vous pensiez pas capable d'une pareil performance martiale. Votre coup l'a projeté en arrière et le sol boueux a reçu son corps raide. Son sang s'écoule à flots perdus de son torse béant.

Vous vous attendez à un lynchage en règle de la foule après avoir littéralement trucidé un des leurs. Pourtant, personne ne bouge, si ce n'est pour s'écarter de vous. Le cercle qui s'était déjà ouvert lors du combat s'élargit encore plus et se déforme pour de bon. Votre botte improvisée a fait un formidable effet et tout le monde vous considère avec sérieux et

crainte désormais. Cependant, vous sentez que vous ne devez pas vous attarder devant le cadavre. Il vous faut profiter de la dispersion de cette arène humaine pour partir. Avant, vous pouvez ramasser la *Masse d'arme massive* de votre adversaire. C'est une arme à 2 mains qui vous donnera +2 P.H et réduira de 1 les POINTS D'HABILETÉ de tous vos adversaires à chaque combat.

Vous quittez la place la tête basse le cœur encore battant pour vous faufiler dans la nuit vers la porte et quitter la ville à pieds. Il ne serait pas sûr pour vous de rester en ville cette nuit. Vous tentez votre chance à pied sur la route.

Rendez-vous au [208](#).

96

Vous empruntez l'escalier pour vous trouver bloqué par une porte à l'étage dont vous vous occupez comme vous l'avez fait au rez-de-chaussée. Vous vous trouvez effectivement dans les appartements d'Arnal qui sont aussi vastes que la boutique en bas. Et contrairement à elle, tous les volets de l'étage sont fermés. Toutes les pièces sont plongées dans la pénombre, tout de même illuminées par le jour descendant à travers les persiennes.

Allez-vous d'abord inspecter le salon dans lequel vous vous trouvez ?

Rendez-vous au [4](#).

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [32](#).***

*Vous rendre dans la bibliothèque ? **Rendez-vous au [172](#).***

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [133](#).***

97

N'étant pas un expert au combat, vous êtes conscient d'avancer vers une mort certaine en affrontant les deux gardes. Au moment de vous rendre, les deux vous agrippent et vous molestent.

- Pardon mais on va s'assurer que tu nous suives bien gentiment !

Il est trop tard pour vous débattre. Vous perdez 5 P.E avant de vous évanouir.

Rendez-vous au [41](#).

98

L'homme la prend, la décachette et l'avale d'un trait. Il émet un râle de satisfaction qui diminue en même temps que sa conscience dans un sommeil réparateur.

Vous continuez votre remontée et voyez à nouveau de nombreux lits occupés. Étrangement, ceux qui ne dorment pas ne font pas attention à vous comme si la présence d'un personnel étranger à la maison était de coutume. Les lits sont parfois occupés par des personnes en bien plus mauvais état que votre rencontre précédente. Certains ont des bandages plein la tête, vous remarquez des amputés et quelques gangrenés. Vous ne vous attardez pas plus. Vous arrivez au bout et quittez la salle.

*Si vous vous rendez à présent au deuxième bâtiment à votre droite **rendez-vous au [211](#)**.*

Enfin si vous pensez qu'il ne contient déjà plus rien d'utile pour vous vous pouvez rejoindre Brénal au bâtiment de l'administration plus excentré.

Rendez-vous au [246](#).

99

Vous vous débattez et gesticulez de toutes vos forces en essayant d'attraper l'épée d'un des gardes qui vous empoigne. « Mais tu comprends vraiment rien toi ! ». Après avoir dit cela, le soldat qui a ordonné votre arrestation fait bien attention d'hurler au tout venant « Il est là les gars, on a attrapé le voleur ! Montrez lui ce qu'on fait des gens comme eux ! ». Comme s'il n'attendait que cela, le soldat qui vous empoigne le bras droit vous donne un coup de genou vous coupant la respiration. Et sans prendre le temps de récupérer votre souffle, il vous transperce de son épée.

Vous n'en revenez pas, vous retrouvez Timeron ! Le petit personnage a des yeux aussi ronds que vous.

- Diesmer ! Je n'en reviens pas. Vous ici ! Vous avez finalement réussi à quitter Siranque. Mes prières pour vous ont été entendues !

- Timeron je suis heureux que vous ayez pu trouver une place pour la cité. Je vois que vous avez réussi à vous refaire un petit stock.

- Eh oui que veux tu, il faut bien vivre. Mais c'est difficile maintenant. On sent que la guerre s'immisce partout. Mais au moins je ne risque plus rien ici et c'est grâce à vous. D'ailleurs je me dois de vous récompenser. Tenez ! C'est un prototype de cotte de maille que j'ai récupéré via un mage de l'Académie qui avaient de grosses dettes à mon égard. Apparemment un enchantement de protection a été gravé dessus et elle peut encaisser un nombre de coups deux fois plus important qu'une cotte classique avant de devoir être réparée. Je la gardais pour moi mais maintenant les remparts d'Evaere me protégeront. Tandis que vous... Je vois que vous avez un tout autre harnachement qu'à Siranque, celui d'un guerrier. Vous en aurez plus besoin que moi.

Timeron vient de vous donner une cotte de maille enchantée. C'est un objet que vous pouvez porter sous votre Élément d'armure de Plastron sans avoir à le supprimer. Équipé de cette cotte, vous pourrez essuyer la perte de 23 POINTS D'ENDURANCE au combat sans toucher à vos propres POINTS D'ENDURANCE. Une fois les 23 points encaissés, la cotte se brisera et vous subirez les dégâts normalement.

Vous remerciez Timeron, vous serrez la main et vous souhaitez mutuellement bonne chance avant de vous séparer à nouveau. Vous pouvez à présent vous concentrer sur les boutiques ouvertes de la Place.

*Allez vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [327](#)**.*

*Si vous commencez plutôt par l'armurerie **rendez-vous au [274](#)**.*

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [265](#)**.*

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

***Rendez-vous au [263](#)**.*

*Si tout cela ne vous intéresse pas vous vous asseyez au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)**.*

101

Vous retournez dans la rue et la remontez aux aguets, pressé de sortir de ce type de petite passe. Elle finit par déboucher sur une large et grande artère pavée. En face de vous, un poteau indique la porte ouest à 500 mètres. Vous hâtez votre pas car le crépuscule approche. Vous vous contenez de suivre la grande rue qui donne sur la porte ouest. En espérant que ça soit votre porte de sortie.

Rendez-vous au [108](#).

102

- Pour quelle raison sommes-nous ici exactement Brénal ? Vous cherchiez quelque chose de spécifique.

Il grommelle un instant.

- Après tout je peux bien te le dire maintenant. Nous sommes ici dans le bureau du Prévôt Général. Tu as compris que je me méfiais de ma propre hiérarchie et que les Fedemlund s'arrangeaient avec la garnison locale pour couvrir leurs petits trafics. Mais ce sur quoi je voulais me renseigner est de plus grande ampleur et je n'en ai pas encore eu la preuve formelle. Mais ce que j'ai trouvé là est venu confirmer certains de mes soupçons.

Il y a un peu plus d'un an, le capitaine de la garde municipale a fait plusieurs allers-retours avec ses hommes à Péranche, notre dernier avant poste avant La Griffes à l'ouest d'ici. Ce n'est pas indiqué dans les registres d'expéditions mais regarde ces correspondances du Prévôt Général. Ces lettres portent le sceau des Fedelmund. Il écrit bien dedans de laisser le capitaine partir pour Péranche avec des hommes et à plusieurs reprises à des dates différentes. Et dans celle-là le Lord Fedelmund exige clairement le nom de certains soldats pour assurer la sécurité de son frère qui s'y rendait !

- Et en quoi ces expéditions à Péranche non référencées sont suspectes ?

- Je voulais avoir confirmation que la garde s'était bien rendue à Péranche et c'est fait. La garde municipale a pour attribution la sécurité de Siranque. La sécurité en dehors de ses murs dépend des soldats du roi. Ils n'avaient pas à aller là-bas officiellement. Mais les Fedelmund les y ont envoyés.

- Et vous vouliez savoir pourquoi ?

Bréнал s'arrête un instant et hésite avant de reprendre :

- En réalité, j'ai déjà mon idée mais c'est là que les preuves me font défaut ici. Le frère du Lord Fedelmund possède de nombreuses mines d'argent qui permettent de battre monnaie dans toute la Loranie. Mais c'est un géologue averti qui ne s'intéresse pas qu'aux mines d'argent. Il exploite aussi le fer notamment. Parmi la garde, des rumeurs qui disaient venir de proches du capitaine de la garde racontaient que des opérations minières préliminaires avaient lieu sur le sol de La Griffe et que Péranche servait d'avant poste de protection.

- Après l'argent les Fedelmund cherchaient de l'or ?

- Non, du sel. Des mines de sel. Le sol de La Griffe se prêterait à ce type d'exploitation.

- Cela expliquerait toute cette discrétion ? Exploiter le sol de La Griffe dans le dos des orques pour éviter toute algarade avec eux ?

- Oui c'est à ça que je pensais. Pour tout te dire, à l'annonce de l'arrivée des orques, je pensais qu'ils avaient eu vent de cette opération et qu'ils voulaient se venger en déclenchant cette guerre. Mais depuis près d'un an, je n'ai plus eu vent de ce type d'expédition. Ils n'ont rien dû trouver d'intéressant et ont tout arrêté. Et même s'ils avaient continué, je ne pense pas qu'une simple opération minière clandestine puisse fédérer toutes les tribus de La Griffe. Tu vois, mes conjectures se perdent là. Tu en sais autant que moi maintenant. Partons.

Vous quittez le bureau du Prévôt Général que vous laissez dans un désordre monstre.

*À présent, vous pouvez demander à Bréнал de vous emmener à la Maison de Guérison **rendez-vous au 91.***

*Ou bien à aller au temple de l'église de la Grande Volonté. **Rendez-vous au 173.***

*Si vous avez déjà visité ces lieux ou si vous pensez ne plus avoir de temps, partez retrouver Ilmer avec les chevaux. **Rendez-vous au 202.***

« Voilà un bien étrange nom pour une rue » vous dites vous en y entrant intrigué. Vous vous demandez ce que vous allez y trouver. Les bâtisses qui vous entourent sont plus charmantes que ce que vous avez vu en arrivant depuis la porte sud de la ville et sont dans la continuité de celles que vous avez vu à la place du marché. Vous retrouvez ces façades à colombages, ces fenêtres aux chambranles de pierres blanches, les bordures de toits agrémentés de faîtières qui embellissent la rue et vous rendent plus agréable sa remontée.

Soudain, la rue s'évase en une nouvelle place avec une fontaine inactive en son centre. Derrière elle, un imposant bâtiment indépendant trône. Contrairement aux diverses maisons et boutiques devant lesquelles vous êtes passé, celui-ci a ses fenêtres intactes et sa porte fermée. Bien qu'il fasse jour et que ses fenêtres soient petites et voilées, vous entrevoyez de la lumière qui vient de l'intérieur et qui traverse les minces rideaux. Alors que vous vous approchez curieux, vous voyez des moulures figurant des anges sur la porte.

*Si vous frappez **rendez-vous au 23**.*

*Si vous ne voulez pas perdre votre temps et continuer votre chemin **rendez-vous au 237**.*

« Voilà un bien étrange nom pour une rue » vous dites vous en y entrant intrigué. Vous vous demandez ce que vous allez y trouver. Les bâtisses qui vous entourent sont plus charmantes que ce que vous avez vu en arrivant depuis la porte sud de la ville et sont dans la continuité de celles que vous avez vu à la place du marché. Vous retrouvez ces façades à colombages, ces fenêtres aux chambranles de pierres blanches, les bordures de toits agrémentés de faîtières qui embellissent la rue et vous rendent plus agréable sa remontée.

Soudain, la rue s'évase en une nouvelle place avec une fontaine inactive en son centre. Derrière elle, un imposant bâtiment indépendant trône.

Contrairement aux diverses maisons et boutiques devant lesquelles vous êtes passé, celui-ci a ses fenêtres intactes et sa porte fermée. Bien qu'il fasse jour et que ses fenêtres soient petites et voilées, vous entrevoyez de la lumière qui vient de l'intérieur et qui traverse les minces rideaux. Alors que vous vous approchez curieux, vous voyez des moulures figurant des anges sur la porte.

*Le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au [229](#).***

*La bibliothèque ? **Rendez-vous au [137](#).***

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [147](#).***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [196](#).***

105

Vous continuez votre chemin dans la rue quand à un croisement, une plaque indique :

RUE DES TROIS-MOULINS

Sans attendre, vous vous y enfoncez et cherchez la boutique d'Arnal. Le soleil continue sa course dans le ciel et va la terminer dans quelques heures. Vous devez vous hâter. Vous examiner toutes les devantures. Celle d'Arnal devrait aussi être indiquée. Justement, après cinq minutes de recherche vous tombez sur un écriteau indiquant sobrement :

ARNAL HERBORISTERIE

Vous êtes heureux d'avoir enfin trouvé sa boutique même si vous ne vous attendez plus à rien le concernant. C'est un bâtiment indépendant accolé à aucun autre. Sa taille fait voir que l'intérieur de la boutique doit être plus grande que les autres de la rue. Le bâtiment est couronné d'un unique étage. Sa façade est d'un bleu usé. Curieusement, la boutique n'est pas barricadée comme les autres et ne semble pas avoir reçu des pilleurs. En revanche, toutes les fenêtres de l'étage ont volets clos. Il est clair qu'Arnal n'est plus ici et qu'il est parti comme les autres. Sa situation a dû lui permettre d'être dans les premiers à pouvoir quitter la cité.

*Si vous décidez d'aller voir à l'intérieur **rendez-vous au 65.***

*Si vous pensez que plus rien d'intéressant ne se trouve à l'intérieur, vous continuez à remonter la rue pour chercher un moyen de quitter la ville avant la nuit. **Rendez-vous au 108.***

106

La rue de l'Échoppe est exigüe. Les étages des maisons des deux côtés de la rue se rejoignent presque créant une sorte de voûte dans la rue et un effet oppressant. A votre gauche se trouve une échoppe à laquelle la rue doit valoir son nom. Il semble s'agir d'un grand bazar. Au bout de la rue, un groupe de soldats importune un jeune paysan.

*Si vous souhaitez rentrer dans l'échoppe, **rendez-vous au 43.***

*Si vous vous rapprochez des soldats, **rendez-vous au 81.***

Enfin, si vous passez simplement votre chemin, vous quittez la rue.

Rendez-vous au 250.

107

- Allons à gauche alors dites vous sans conviction.

- Très bien. Mais sache que les couloirs des égouts ne suivent pas le même tracé que les rues sous lesquelles ils sont. Ce qui veut dire qu'on peut en fait passer d'une rue à l'autre qui sont normalement bloquées par des bâtiments.

- D'où votre raccourci, on traverse Siranque en ligne droite.

- C'était l'idée avec le couloir que je comptais emprunter oui. Mais celui-ci, je ne sais pas par où il va nous faire passer.

Vous avancez prudemment avec vos torches sur le côté du couloir. L'eau souillée coule au milieu. Les égouts sont bien agencés et développés. Il vous vient à l'esprit une question :

- Comment se fait-il que les égouts soient développés à ce point ?

- Tu sais Siranque a une grande population. Les Fedelmund sont critiquables en bien des points mais il est vrai que sans eux, ce système envié dans toute la Loranie n'aurait pas vu le jour.

- Oui ils ont pensé à tout jusqu'au nom des rues.
- Oui c'est pour éviter de se perdre lors de leur entretien. Mais pour mes gars et moi, ça nous servait surtout à pister les contrebandiers. Les eaux se déversent hors de la ville, c'est là que certains ont eu l'idée de remonter le cours des eaux usées pour amener en ville des marchandises non déclarées. D'aucun sont même allés jusqu'à dire que les Fedelmund auraient aidé à la construction de ce système dans le but de pouvoir mieux gérer leurs divers petits trafics clandestins. Mais je n'ai jamais rien trouvé en ce sens. Les plaques nous permettaient de cibler les points d'échange et de mieux savoir les itinéraires empruntés et quoi transitait où.

Même des égouts de Siranque, Brénal en a quelque chose à dire et vous en parle avec passion. Après avoir tourné sur deux bifurcations Brénal s'arrête à nouveau. Les plaques des rues ont été enlevées !

- Comment cela se fait-il ? crie-t-il stupéfait. Ça n'a aucun sens n'importe qui s'y perdrait en faisant ça.
- Vous pensez qu'elles ont été enlevées il y a longtemps.
- Je ne sais pas je n'ai jamais emprunté ce chemin. Comme je t'ai dit je passais toujours par la grille.

Vos oreilles sont prises par votre discussion mais vos yeux sont attirés par un point de lumière fixe qui s'approche de vous. Vous cessez de parler, intrigués. Deux hommes vêtus de guenilles viennent à vous une lanterne à la main. Eux comme vous attendez d'être assez près pour que chacun puisse se distinguer mutuellement. Et sans mot dire, Brénal comme les deux gueux tirent leurs armes.

- La garde ! Pourquoi sont-ils encore là ?
- Les Gueux ! Diesmer attention !

Pris de court, vous dégainez mais votre adversaire frappe en premier.

GUEUX

POINTS D'HABILETÉ : 7

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 24

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au 222.***

Vous suivez la grand-rue sans discontinuer sur plusieurs centaines de

mètres en pressant le pas. Enfin, la grand-rue s'évase encore plus et vous laissez apprécier une grande place circulaire encore plus large que la place du marché mais agencée d'une façon bien différente. Devant la porte, tout a été pensé pour faciliter les allers et venues qui restent contrôlés par un poste à l'entrée pour percevoir l'octroi. Aujourd'hui, on paie plus pour sortir de la ville ! Une fois le poste passé, les chariots de transports de marchandises et de personnes suivaient une voie encore visible qui les emmenait près des écuries monopolisées aujourd'hui par les chevaux des cochers. Vous voyez d'ici les entrées déjà gardées par des cochers qui montrent leurs armes ostensiblement.

De part et d'autre de l'entrée le long des murailles, vous comptez cinq diligences. Les dernières, qui partiront toutes au plus tard demain matin. La plupart des bâtiments qui entourent la place sont déserts si ce n'est quelques fenêtres de ci de là qui commencent à laisser échapper un faisceau de lumière produit par de futurs voyageurs qui attendent le départ. Un attroupement a lieu près d'une auberge. Quelques chiens errants ponctuent le centre de la place d'un peu de vie. Tout cet environnement est baigné par la lumière du crépuscule qui donne à l'ensemble une certaine beauté en contraste avec les sentiments qui s'y disputent.

C'est ici et maintenant qu'il va vous falloir trouver un moyen de partir. Arnal n'est plus là c'est une certitude à vous de partir aussi. Vous aviserez ensuite.

Vous vous dirigez vers la place de la porte ouest et votre regard est attiré par un type de boutique que vous n'avez pas encore vu : une forge.

*Si vous souhaitez voir ce que peut encore renfermer la forge **rendez-vous au [134](#)**.*

*Si vous vous approchez de l'attroupement près de l'auberge **rendez-vous au [182](#)**.*

*Enfin si vous préférez vous diriger directement vers un des cochers **rendez-vous au [92](#)**.*

109

Vous n'avez fait qu'un pas en plus les mains en l'air pour montrer votre bonne volonté qu'un trait surgit à nouveau. Tous vos réflexes n'y peuvent rien. L'inconnu vise bien et le carreau vient vous transpercer la gorge.

110

Comme la bâtisse n'est accolée à aucune autre, vous en faites rapidement le tour. À l'arrière, une enceinte de haies qui se rejoignent des deux côtés de la boutique délimite une cour. Vous escaladez l'enceinte pour tomber dans la cour privée d'Arnal. C'est une petite arrière cour discrète à l'abri des bruits de la rue. Le mobilier extérieur (table et chaises) sont encore présents. Contre le mur extérieur se trouve un barbecue en brique. Il devait faire bon se reposer ici l'été ! Et justement à côté du barbecue se trouve une fenêtre que vous brisez. Vous rentrez ensuite dans la boutique en faisant attention de ne pas vous couper. Vous devez vous trouver dans l'arrière boutique qui ne contient rien. En face de vous, se trouve une porte en bois en mauvais état dont les dimensions sont plus petites que l'encadrure qu'elle devrait épouser. Vous tournez la poignée mais la porte est fermée. Vous voyez le petit verrou qui ferme le tout. Il est à l'image de la porte, fragile. Derrière doit se trouver l'espace de vente de la boutique. Tandis qu'à votre gauche, il y a un petit escalier qui doit mener aux appartements d'Arnal.

*Si vous voulez défoncer la porte pour voir ce qui peut se trouver dans la boutique **rendez-vous au [188](#)**.*

*Si vous montez l'escalier **rendez-vous au [96](#)**.*

111

Vous voyez les deux hommes se faufiler discrètement jusqu'à la première porte des écuries. Il ne semble pas y avoir âme qui vive dans les écuries comme aux alentours. Seul, au milieu de la nuit, cela fait naître en vous un sentiment d'angoisse. Finalement vous voyez Bessim et Anor rentrer par la deuxième porte entrouverte. Vous vous avancez alors jusqu'à la première grande porte et frappez le battant de votre poing. Bien que de la lumière traverse la porte, personne ne vient. Vous frappez à nouveau. Alors, un homme bourru et d'un âge avancé vous ouvre et vous toise d'un air de

méfiance. Vous êtes sûr de l'avoir réveillé. Il ne fait qu'entrebâiller la porte ce qui fait que vous ne pouvez pas voir l'ensemble de la salle derrière lui. Vous remarquez qu'il porte une masse d'armes à sa ceinture.

-Qu'est-ce qu'il y a ? Qu'est-ce que tu veux à une heure pareille ?

- Je cherche à vous acheter une place pour la première heure demain. Je sais qu'il reste peu de monde à évacuer mais la cohue est telle que je préfère prendre les devants et venir vous voir tout de suite.

- Tout de suite hein ? En plein milieu de la nuit tu t'es décidé comme ça ? Tu ne pouvais pas venir en début de soirée non ? Qu'est-ce que c'est que ces histoires ?

*« C'est que je pensais pouvoir me débrouiller par mes propres moyens et je voulais garder mes dernières économies. Mais vu l'urgence de la situation, je préfère être sans le sou mais en vie. » **Rendez-vous au 225.***

*[Persuasion] -6 P.R : « Dites-moi la somme que vous désirez et nous compterons pièce par pièce. » **Rendez-vous au 218.***

*Si vous tentez d'assommer directement le cocher **rendez-vous au 82.***

*Si vous ne voulez pas prendre de risque et le passer tout de suite au fil de l'épée **rendez-vous au 13.***

112

- Regardez ! Qu'est-ce que c'est que ça ? interpellez vous vos compagnons.

- Les orques ! Ils sont déjà là ! Nous sommes partis trop tard on va finir comme esclaves !

- Calme toi Anor ce ne son pas les orques ! Ils ne seraient pas restés moins de 24 heures à Siranque.

La poussière vous empêche de distinguer clairement la chose. Mais à mesure que le nuage se rapproche, des bruits se font entendre. Des sabots sur le sol précèdent un convoi en branle filant à vive allure.

- Les cochers ! Les cochers de Siranque ! hurle Anor. Nous avons trop attendu dépêchons nous !

- Merde comment on-ils fait pour nous rattraper en si peu de temps ?

Vous sellez vos chevaux en quatrième vitesse et les éperonnez avec vivacité. Seulement, le convoi s'est déjà bien rapproché. Vos chevaux sont perturbés par cette précipitation soudaine et vos violents coups de talons.

Ils ressentent tous trois la panique que vous leur transmettez en descendant la butte. Même Anor et Bessim qui sont plus habitués ont du mal à se maintenir. Sans compter que dans la hâte, vous avez mal sellé vos montures.

Testez votre Agilité. En raison des circonstances, majorez de 3 le résultat obtenu.

*Si vous réussissez **rendez-vous au 275.***

*Si échouez **rendez-vous au 283.***

113

- Écoute, dans ton intérêt comme le notre, il faut quitter la ville maintenant et fuir les hordes le plus loin possible. Par le nord me semble l'idéal. Il n'est plus possible d'acheter une place quelque part. Elles sont trop chères et trop peu nombreuses. Avec Anor, nous avons commencé à faire des repérages aux écuries. Inutile de s'encombrer d'une voiture, nous irons plus vite à cheval. Les gardes ne sont pas une menace mais les cochers veillent sur leurs montures avec attention. C'est leur vigilance qu'il va falloir déjouer. Tu as l'air d'avoir un esprit vif. Et puis tu as une vraie arme ce qui pourrait être utile si ça dégénère. Nous avons relevé les tours de garde des derniers cochers. Normalement, il ne changeront pas cette nuit. C'est là que nous agirons. Tu comprends, tout est bon pour toi ?

- Oui, mais je ne veux pas être votre bras armé qui se débarrasse des cochers avant de voler leurs chevaux.

Anor qui était resté silencieux s'immisce dans la conversation :

- Notre but n'est pas de tuer les cochers, simplement de les impressionner et de les assommer le temps de fuir. Nous savons lesquels ne sont pas armés. C'est ceux-là que nous viserons. Regarde.

Il sort un grand papier d'un secrétaire sur lequel il a tracé le plan des écuries de la ville. C'est une immense longère où chaque grande porte ouvre sur une partie des écuries qui sont chacune séparées par des cloisons. Chaque partie cloisonnée peut contenir plusieurs stalles pour les chevaux voire une carriole toute entière.

- Nous rentrerons par la première porte des écuries qui se situe à l'extrémité ouest. Comme c'est la première, elle ne se situe pas au milieu de deux autres et la cloison qui suit nous permettra de rester plus discrets. D'après les repérages que nous avons faits, la deuxième porte donne sur

une partie inoccupée. Il suffira que l'un de nous trois distraie le cocher pendant que deux autres entreront par la deuxième porte. On se fera la courte échelle pour s'aider à monter car les cloisons séparant les différentes parties des écuries ne montent pas jusqu'en haut du toit. Ensuite, on chipe les chevaux dans le dos du cocher et il ne nous restera qu'à partir en trombe ! La porte sud ne se situe qu'à quelques dizaines de mètres c'est la plus proche. Le cocher dont nous aurons pris les chevaux ne pourra pas nous poursuivre et les autres ne prendrons pas le risque d'épuiser les leurs et d'abandonner leurs attelages.

Bessim semble enthousiaste mais vous le reprenez.

- Très bien mais tu es sûr qu'il y aura assez de chevaux pour nous trois ?

- Toutes les voitures qui restent ont au moins besoin de quatre chevaux pour se mouvoir avec les bagages et les passagers. Et les salles sont grandes, rien ne nous dit qu'on n'en trouvera pas plus.

Ce plan aussi simple que parfait dans la bouche d'Anor vous laisse malgré tout circonspect. Persuadé que vous êtes que tout ne se passera pas comme prévu.

En attendant la nuit, vous bavardez avec Anor et Bessim, le jeune homme qui a voulu vous assommer. Vous vous présentez à votre tour mais restez discret quand au motif de votre visite à Arnal. Anor et Bessim ne cherchent pas à en savoir plus ce qui vous arrange. Au fil de la discussion, vous apprenez qu'ils se sont réfugiés dans le manoir depuis 4 jours et qu'ils n'ont pas enlevé le le cadavre en décomposition dans le salon car l'odeur fait fuir les importuns lorsqu'ils entrent ! À l'étage et le manoir étant grand, l'odeur se ressent moins.

Cette anecdote racontée et alors que l'après-midi passe, vous repensez à ce que vous vous apprêtez à faire. Ce matin encore vous vous voyiez collecter une fleur et repartir sans vous poser plus de question. Et voilà que la nuit même, vous allez vous improviser voleur de chevaux avec d'anciens garçons de ferme que vous connaissez à peine. Vous repensez au cocher qui vous a amené à Siranque. Il n'exagérait pas la situation. Vous regrettez bien à présent d'avoir entrepris tout ce trajet. Le flou qui entoure votre avenir après votre méfait n'améliore pas vos projections.

En début de soirée, Anor ramène des fruits qu'il partage avec Bessim et vous. Vous vous allongez ensuite sur le lit d'une des chambres du manoir sans trouver le sommeil, perturbé par toutes vos émotions du jour. En plein milieu de la nuit, Anor viens vous trouver.

- Allez Diesmer viens, on y va !

Rendez-vous au [59](#).

114

Pensant que vous en aurez plus besoin que votre malheureux vieil homme, vous prenez la potion et la rangez dans votre sac. L'homme continue son râle plaintif qui devient de plus en plus volumineux. Il ne voit rien mais vous a peut être entendu.

Vous continuez votre remontée et voyez à nouveau d'autres lits occupés. Étrangement, personne ne fait attention à vous comme si la présence d'un personnel étranger à la maison était de coutume. Les lits sont parfois occupés par des personnes en bien plus mauvais état que votre rencontre précédente. Certains ont des bandages plein la tête, vous remarquez des amputés et quelques gangrenés. Vous ne vous attardez pas plus. Vous arrivez au bout et quittez la salle.

*Si vous vous rendez à présent au premier bâtiment à votre droite **rendez-vous au [211](#)**.*

Enfin si vous pensez qu'il ne contient déjà plus rien d'utile pour vous vous pouvez rejoindre Brénal au bâtiment de l'administration plus excentré.

Rendez-vous au [246](#).

115

- Et tu n'as pas trouvé d'autres moyens que de l'assommer en faisant un tapage pas possible ?

- Tu aurais préféré quoi que je le tue ? Je vous l'ai dit je ne suis pas votre bras armé.

- Si ton bras nu n'est pas capable d'assommer un type, je préfère en effet ne pas te voir avec une arme !

- Assez tous les deux ! intervient Anor. Diesmer a agit sans réfléchir c'est vrai mais on s'en est tiré c'est ce qui compte. Et on n'a pas un cadavre sur les bras ce qui limite les dégâts. En plus, on a de sacrés chevaux maintenant. Et ils ne demandent qu'à se remettre en route. Allez.

Avant de reprendre d'un ton plus léger :

- Et Diesmer si tu veux improviser à l'avenir, demande nous.
Vous remontez tous en selle et vous éloignez de Siranque au plus profond de la nuit.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que *vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route*, rendez-vous au paragraphe **112**.

Rendez-vous au [70](#).

116

La dague manque de peu le cocher et va se ficher dans la cloison derrière lui.

« Au secours ! Au voleur ! »

Vous vous précipitez sur lui, dégagez d'un coup de pied sa masse d'arme et le tuez de votre arme. Anor court vers vous.

- Mais merde Diesmer tu n'es qu'un boulet ! Qu'est-ce qui nous a pris de t'emmener ! Regarde ce que tu as fait !

Il fonce ouvrir la porte. Comme si Bessim n'attendait que cela, il rentre dans l'étable. Anor lui crie :

- Vite Bessim prends ce cheval déjà prêt ! Alors que lui même se dirige vers le cheval qu'il a harnaché, vous montez vous-même sur celui que vous avez sanglé maladroitement.

Vous entendez les autres cocher se diriger vers vous. Anor et Bessim partent en trombe.

- Adieu Diesmer et va te faire foutre !

Ils partent en trombe manquant de renverser deux cochers qui arrivent. Ces derniers vous barrent à présent la route et sont rejoints par leurs congénères. Vous finissez lynchés dans les écuries de Siranque.

117

La porte n'est pas fermée à clef et s'ouvre juste en abaissant la poignée. La porte s'écarte assez pour vous laisser passer mais refuse de s'ouvrir complètement. Alors que vous la sentez buter, elle vous est renvoyée en pleine figure. Le choc vous fait reculer. Vous êtes maintenant dans la pièce. La porte s'est fermée et un jeune homme qui était caché derrière tente de vous assommer.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez, **rendez-vous au [175](#)**.*

*Si vous échouez, **rendez-vous au [248](#)**.*

118

Vous reconnaissez les deux soldats. Ce sont ceux qui voulait détrousser le jeune garçon de la rue de l'Échoppe ! Eux même vous ont reconnu aussi.

- Merde Mivul regarde ! C'est le type qui nous a ensorcelé tout à l'heure !

- Enfoiré ! Je ne sais pas ce que tu nous as fait mais cette fois je ne vais pas me faire avoir. Attrape le Pohmer, un type comme lui ça doit avoir un tas de trésor dans sa besace !

Les deux soldats se jettent sur vous bien décidés à se venger. Si vous avez une arme de jet, vous pouvez viser le PREMIER SOLDAT qui semble le mieux protégé. Il va vous falloir être habile car ils se précipitent sur vous à toute vitesse. Votre *Lancer de Précision* doit être de 16. Si vous réussissez, il sera tué sur le coup sinon, vous aurez deux soldats à affronter. Ils attaquent en premier.

PREMIER SOLDAT

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 40

DEUXIÈME SOLDAT

POINTS D'HABILETÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 38

*Au bout de de 3 de vos assauts **rendez-vous au [34](#)**.*

*Si vous venez à bout de vos adversaires en moins de 3 assauts **rendez-vous au [18](#)**.*

Mivul gît enfin à vos pieds. De leur côté, ses complices ont également été occis. Seulement, Ilmer est à terre et se tient le flanc. Vous vous approchez encore haletant.

- Diesmer tu as réussi bravo ! J'aurais préféré me charger de Mivul moi-même mais je ne vais pas me plaindre d'en être débarrassé. Seulement Ilmer a été blessé au combat. C'est grave.

Ilmer est recroquevillé à terre et se tient les côtes. Ses mains n'arrivent pas à contenir le sang qui se déverse absorbé par le sol poussiéreux. Il arrive à articuler d'une voix faible :

- Capi... Capitaine...

S'en suit un triste baragouinage incompréhensible. Bréal s'agenouille devant lui et met sa tête sur ses genoux.

- Tu t'es comporté comme un homme loyal Ilmer. Ton engagement t'honore, tu peux partir tranquille.

Ilmer ne dit plus rien et rend son dernier souffle dans les bras de Bréal. Vous attendez une réaction de sa part n'osant pas perturber ce moment de recueillement. Au bout de peut être quatre ou cinq minutes, Bréal souffle de dépit et se relève.

- Fouillons ces ordures et voyons ce qu'on peut trouver d'utile. Ensuite nous emmènerons Ilmer pour l'enterrer en dehors sur la ville. Après, nous partirons enfin.

Bréal fouille les deux cadavres des malfrats et vous vous penchez sur Mivul. Il a dans son dos un *Arc composite* (+ 10 P.P.) et 4 flèches. Dans sa sacoche se trouve une *Potion de rune* (bue n'importe quand, elle restaurera vos POINTS DE RUNE à leur *Total de départ*). Vous la prenez sans savoir comment il a pu se procurer pareil objet. L'arme qu'il tenait en main est une *Épée affûtée* (+ 1P.H) dont vous pouvez vous équiper (souvenez vous que vous ne pouvez pas transporter plus de deux armes de corps à corps et un arc). Vous songez à prendre son armure mais elle serait trop grande et encombrante pour vous et fort peu appropriée pour un voyage à cheval. Bréal charge la dépouille d'Ilmer sur le cheval que vous avez maintenant en surplus puis vous quittez le théâtre.

Une fois la porte passée, vous chevauchez un ou deux kilomètres avant d'enterrer Ilmer au pied d'un chêne.

Une fois l'office accompli, il fait nuit. Vous montez un campement non loin pour passer une nuit à la belle étoile, hors de Siranque.

Rendez-vous au [230](#).

120

« Eh vous par ici ! Regardez ma marchandise ! De la qualité à coup sûr ! Vous allez en avoir besoin par les temps qui courent ! »

Vous vous approchez du petit homme. Son allure et son attitude vous apparaissent pathétiques. Il n'est clairement pas convaincu par ce qu'il dit. Voyant que vous ne le dédaignez pas comme les autres passants, il gagne en confiance : « Oui approchez ! Regardez ! Vous avez là mes meilleurs articles. Je les fais à moins cinquante pour cent rien que pour vous ! »

Vous inspectez la marchandise du vieil homme. Ce n'est que de la quincaillerie sans grande valeur. Vous comprenez pourquoi personne ne lui prêtait attention.

- C'est étrange lui dites-vous, mais j'ai l'impression que la réduction s'appliquerait à tout ceux qui s'arrêteraient devant vous.

- Je vous en prie Monsieur j'ai besoin qu'on m'achète ces biens pas qu'on me recouvre de sarcasmes. Oui je vais être honnête avec vous, j'ai besoin d'argent pour m'acheter un billet pour la prochaine diligence qui me mènera à Evaere la capitale de la Loranie. La dernière part cette après-midi. Ma famille et moi seront en sécurité là-bas. J'ai déjà vendu presque tout ce que j'avais. Il ne me manque pas grand chose pour payer les billets pour ma famille. Et ce sont mes seules possessions que je peux encore vendre.

- En somme vous demandez un acte de charité ?

- Oui répond-il fatalement. Je suis conscient que personne en ce moment n'aura utilité de tout ce bazar, mais il ne me manque que 15 couronnes loraniennes pour payer la dernière partie du billet. C'est ce que je demande pour tout ça.

*Si vous êtes disposé à venir en aide au vieil homme vous pouvez lui donner 15 couronnes loraniennes si vous les possédez. **Rendez-vous au [161](#).***

*Si vous ne les avez pas ou si le sort de l'homme ne vous intéresse pas vous le laissez à son sort. **Rendez-vous au [33](#)**.*

121

Vous continuez Bréнал et vous, à arpenter les couloirs des égouts lénifiés par votre marche dans cet endroit où tout se ressemble et affligés par le temps qui passe. Vous marchez sans but, sans même faire attention à ce qui vous entoure attendant le prochain croisement pour prendre un chemin au hasard, quand Bréнал vous prend par l'épaule :

- Diesmer regarde là !

Vous tournez la tête, des barreaux sont fixés dans le mur et y grimpent tout le long. Vous montez vos torches et voyez une ouverture en haut. Un point de lumière timide luit au sommet ! Revigoré, Bréнал monte en premier. Vous le suivez désormais réveillé vous aussi. Vous émergez enfin à la surface et remplissez vos poumons d'air et vos yeux de lumière naturelle. Même si le soleil est déjà presque couché, les dernières teintes orangées dans le ciel vous éblouissent et il vous faut un instant pour vous réhabituer. Vous êtes sorti par le même type de puits par lequel vous étiez entré.

- Je ne le connaissais pas celui là. Mais ça n'a plus d'importance maintenant. Je suis navré Diesmer, mon raccourci nous a fait perdre du temps. Mais il fait encore jour, ce qui veut dire que nous avons passé moins de temps que je ne pensais dans ce labyrinthe. Allez !

Vous quittez la rue et arrivez sur une grande artère qui devait être bien animée il y a encore deux semaines.

- Je connais cette rue ! C'est la rue du Carillon. Le théâtre est au bout !

Vous suivez Bréнал au pas de course.

Rendez-vous au [184](#).

122

- Parce que mes collègues ont encore de la place eux. On fait se reposer les chevaux ce soir et on part tous demain matin en même temps. C'est plus

sûr. Même en dehors des murs de Siranque les gens restent désespérés. Certains ont formé des groupes prêts à attaquer nos transports pour prendre les chevaux. Alors on voyage en convoi.

- Et tous les transports qui restent s'en vont demain ?

- Ici on appartient tous à la Compagnie loranienne réunie. Les autres compagnies ou cochers indépendants je ne sais pas ce qu'ils comptent faire mais nous on s'en va demain pour de bon. Et ils vont sûrement faire pareil. Si on en croit les rumeurs, les orques seront là dans 3 ou 4 jours maximum. On m'a dit que si on monte du haut du beffroi, on peut apercevoir les feux de leurs campements.

Vous pouvez lui poser d'autres questions.

« *Et où vous rendez-vous ?* » **rendez-vous au [142](#).**

« *Pouvez-vous me dire à combien serait la place ?* » **rendez-vous au [162](#).**

Si vous prenez congé du cocher **rendez-vous au [224](#).**

123

- Mouais ça peut tenir la route. dit le premier cocher.

- Écoute, son anneau m'a l'air authentique. reprend l'autre. Imagine si on ramène un autre membre de la guilde des marchands à Evaere, on pourra leur réclamer un bonus, ça donnera une plus value à notre client.

Il parlait à son collègue comme si vous n'étiez pas là. Vous vous enfoncez dans la brèche.

- Très bien Messieurs prenez-moi et je vous assure que la guilde saura se montrer reconnaissante envers vous.

Les deux cochers se regardent hésitants. L'un des deux prend la parole :

- D'accord on va te croire. Tu nous présenteras à tes supérieurs dès notre arrivée à Evaere.

- Vous avez ma promesse.

- Et puis avoir un orque à ses côtés c'est peut être pas si mal vu le contexte. J'imagine que tu dois savoir te battre.

- Comme tous les orques. complétez vous.

Vous louez la vivacité de votre esprit même si vous n'êtes pas fier d'avoir autant menti. Mais pour un homme lambda, un orque est forcément tenu de travailler le fer, l'élevage de moutons ou toute autre tâche liée au mode de

vie agricole et tribal. Jamais de la vie vos deux cochers ne pourraient penser que votre père est un professeur d'académie estimé !

- Alors écoute, il ne faut pas qu'on apprenne qu'on t'embarque. On risquerait l'émeute et nos vies. Sors d'ici aussi vite que tu peux et rapproche toi des écuries. Tu n'es pas le bienvenu ici. Nous partons demain à 6 heures dès que le jour sera levé. Nous t'appellerons pour t'embarquer. Comment t'appelles-tu ?

- Diesmer.

- Alors bonne nuit Diesmer à demain.

Rendez-vous au [26](#).

124

- Regardez ! Qu'est-ce que c'est que ça ? interpellez-vous vos compagnons.

- Les orques ! Ils sont déjà là ! Nous sommes partis trop tard on va finir comme esclaves !

- Calme toi Anor ce ne son pas les orques ! Ils ne seraient pas restés moins de 24 heures à Siranque.

La poussière vous empêche de distinguer clairement la chose. Mais à mesure que le nuage se rapproche, des bruits se font entendre. Des sabots sur le sol précèdent un convoi en branle filant à vive allure.

- Les cochers ! Les cochers de Siranque ! hurle Anor. Nous avons trop attendu dépêchons nous !

- Merde comment on-ils fait pour nous rattraper en si peu de temps ?

Vous sellez vos chevaux en quatrième vitesse et les éperonnez avec vivacité. Seulement, le convoi s'est déjà bien rapproché. Vos chevaux sont perturbés par cette précipitation soudaine et vos violents coups de talons. Ils ressentent tous trois la panique que vous leur transmettez en descendant la butte. Même Anor et Bessim qui sont plus habitués ont du mal à se maintenir. Sans compter que dans la hâte, vous avez mal sellé vos montures.

Testez votre Agilité. En raison des circonstances, majorez de 3 le résultat obtenu.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [275](#).***

Si échouez **rendez-vous au [361](#)**.

125

Vous arrivez -avec grande difficulté- à garder l'équilibre quand le cheval démarre son galop à vos féroces coups de talons. En passant la porte, votre monture est déjà à vive allure. Vous manquez d'écraser deux cochers qui surgissaient au devant de son ouverture. Ce dernier obstacle passé, vous arrivez tant bien que mal à vous maintenir en selle et à rattraper vos deux compères. Vous cavalez sans demander votre reste vers la porte sud. Si quelqu'un vous a vu, c'est maintenant trop tard. Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sur la route. C'est un miracle que vous ne soyez pas encore tombé. Une fois que vous jugez vous être assez éloigné, vous vous arrêtez pour terminer l'harnachement. Bessim s'adresse à vous dans un air grave.

*« Parce que je n'avais plus le choix ! Dès qu'il m'a vu je le sentais méfiant. Il savait quelque chose de louche à cette heure ! » **Rendez-vous au [115](#)**.*

*« Et vous, pourquoi être partis en m'abandonnant ? » **Rendez-vous au [157](#)**.*

126

Votre cuisse vous empêche d'esquiver correctement le projectile. Et cette fois, le frondeur a visé juste. La pierre atteint de plein fouet votre poitrine et vous tue sur le coup.

127

« Oui d'accord allez adieu ! »

Sans rien dire de plus, il vous ferme la porte au nez. Vous frappez la porte avec force au risque d'attirer l'attention, alarmé que vous êtes si le cocher se rend compte de ce qu'il se passe dans l'étable. Mais même étouffée par la porte, vous entendez sa voix.

« Mais qu'est-ce que vous faites là vous ? »

Alors la porte s'ouvre en grand d'un coup. Vous la recevez en pleine figure ce qui vous fait reculer. Le cocher en sort et hurle :

« Au voleur ! On vole les chevaux ! »

Anor et Bessim sortent en trombe sur les leurs. Vous entendez Anor vous dire :

Désolé Diesmer mais tu ne l'as pas retenu assez longtemps ! On n'a pas eu le temps de seller ton cheval ! Bonne chance ! »

Vous les regardez détalier impuissant.

Le cocher et ses comparses alertés par les cris se dirigent vers vous. Vous ne pourrez pas les distancer. Alors qu'ils s'approchent, vous voyez qu'ils sont une petite dizaine et armés... Vous finissez lynché devant les écuries de Siranque.

128

La matrone éclate de rire à votre question.

« Holà que oui ! Mais aucun d'entre eux n'est plus ancien et aussi prestigieux que le Satyre ! Et je ne dis pas ça parce que j'y travaille depuis quinze ans ! Si tu étais en visite il y a encore trois semaines, n'importe qui aurait pu te le confirmer ! Le Satyre est le meilleur établissement dans son domaine. C'est pourquoi on n'accepte pas les orques, nains, gnomes ou je ne sais quelles autres atrocités de la nature. Fréquenté et donc, financé par les huiles de la cité, elles lui donnent à la maison une certaine réputation.

C'est pourquoi toutes celles qui travaillent ici se doivent d'être à la hauteur des services attendus. Des professionnelles rompues à l'exercice de leur métier qui, en le pratiquant ici, pouvaient grâce aux tarifs demandés finir par avoir une bonne situation.

Certaines arrivaient même à changer de vie en épousant leur ancien client. D'autres, une fois leur fortune faite, s'en servaient pour quitter ce milieu et essayer de se reconverter. Mais la plupart sont conscientes de la difficulté à

sortir de la voie que nous avons emprunté. C'est pourquoi elles préfèrent assumer leur mode de vie en se servant de l'image de l'établissement pour se promouvoir et s'en servir ensuite pour choisir quelle direction donner à leur carrière ou à leur vie. »

Vous êtes amusé par le vocabulaire employé par votre locutrice car d'aucun aurait utilisé des termes plus prosaïques pour parler du Satyre et de ces occupantes, même parmi ses clients. Vous décidez de rentrer dans son jeu.

- C'est vous même qui gériez cette institution ?

Elle éclate de rire à nouveau.

- C'est mon âge qui te fait poser cette question ? Allez rassure toi, déjà on me prenait pour la tenancière avant qu'elle ne parte elle aussi. Mais non tu vois, même si j'étais parmi les plus respectées des filles je n'avais pas cet honneur.

- Non non je ne me basais pas sur votre âge pour vous poser cette question ! Mais vous parlez de tout cela avec beaucoup d'engagement.

- Ah tu sais ! Ce n'était pas mon premier projet d'avoir cette vie là ! Mais quand j'ai été contrainte d'épouser cette voie, j'ai décidé d'y aller pleinement car je savais que je n'avais plus aucune alternative. Je me suis beaucoup donnée pour en arriver là. Et comme je te l'ai dit tout à l'heure, certaines se font une raison et décident d'accepter leur sort ici pour en tirer le meilleur parti possible. Et je suis de celles là. Oui ma vie actuelle n'est pas celle dont je rêvais mais par rapport à mes consœurs, j'estime m'en être plutôt bien tirée. Et puis, avec ce qui nous attend, ça me fait beaucoup relativiser sur la vie que j'avais il y a encore quelques semaines.

Vous êtes à nouveau amusé d'entendre que, même en se livrant de façon impromptue, elle surveille toujours ses mots pour parler de son mode de vie. À moins que tout ces termes ne se soient intériorisés et confondus dans sa façon de parler depuis longtemps.

Vous sentez que cette femme commence à se livrer à vous d'elle même. Elle a manifestement besoin de parler. Vous pourriez en apprendre plus sur elle et sur la ville en l'interrogeant davantage.

Qu'allez-vous lui demander ?

« *Comment se fait-il que vous soyez encore ici ?* » **Rendez-vous au [3](#).**

« *Vous êtes seule ici ?* » **Rendez-vous au [183](#).**

« *Merci pour votre accueil Madame, mais je cherche un herboriste du nom d'Arnal. Le connaissez-vous ?* » **Rendez-vous au [190](#).**

*Vous pouvez enfin prendre congé en **vous rendant au 64.***

129

Vous n'avez pas du tout confiance en ces deux parodies de soldat. Pour la première fois, vous allez devoir vous servir de votre arme. Il est clair que si vous les laissez faire, vous finirez complètement nu et heureux si encore vivant ! Poussé par l'adrénaline et le désespoir, vous fondez sur eux. Si vous avez une arme de jet, vous pouvez viser le PREMIER SOLDAT qui semble le mieux protégé. Ayant pour vous l'effet de surprise et la proximité de votre adversaire, votre *Lancer de Précision* doit être seulement de 12. Si vous réussissez, il sera tué sur le coup sinon, vous aurez deux soldats à affronter. Vous attaquez en premier.

PREMIER SOLDAT

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 40

DEUXIÈME SOLDAT

POINTS D'HABILETÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 38

*Au bout de de 3 de vos assauts **rendez-vous au 34.***

*Si vous venez à bout de vos adversaires en moins de 3 assauts **rendez-vous au 148.***

130

Vous arrivez à vous faufiler jusque devant le cocher. Son sommeil doit être léger mais votre pas l'est aussi. Une fois devant lui, vous lui donnez un violent coup de pied sur l'arrière du crâne. Après un bref sursaut, il reste endormi. Vous prenez son pouls, il est bien assommé. Vous en profitez pour vous saisir de la *Masse d'arme* qui traîne à ses pieds. Elle compte comme une arme transportée et vous confère +2 P.H.

- Bien joué Diesmer. Ouvre à Bessim, je termine de seller ton cheval.

Vous ôtez la poutre qui barre les deux battants. Bessim entre comme s'il attendait derrière.

- Bon sang les gars j'ai eu peur je m'attendais au pire ! Ce type n'était qu'un imbécile. Je vois que vous vous êtes mieux débrouillés que moi.

- Ouais. Mais c'était juste. Bon allez, on termine de seller les bêtes et on se tire.

Pendant qu'Anor termine de préparer votre cheval, l'idée vous prend de fouiller les sacoches des selles qui restent. Et bien vous en prend puisque vous trouvez une *Pierre à aiguiser* ! À usage unique avant un combat, elle vous conférera +2 P.H pour la durée de celui-ci.

- C'est bon tous les chevaux sont prêts on décampe !

Vous montez à cheval et détalez tous trois sans demander votre reste. Vous cavalez vers la porte sud. Si quelqu'un vous a vu, c'est maintenant trop tard. Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sans vous retourner jusqu'à ce que vous ne puissiez voir de Siranque, que ses murailles au loin.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que *vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route* , rendez-vous au paragraphe 112.

Rendez-vous au [70](#).

131

Par miracle, le frondeur manque encore son coup et imite la trajectoire de la dague que vous lui avez lancée. Votre chance vous redonne de l'adrénaline qui vous fait oublier votre douleur. Vous saisissez une chope sur une table à côté de laquelle vous vous trouvez et la lancez sur votre ennemi pour faire diversion. Coup de chance, elle l'atteint en pleine figure ! Ce qui vous laisse le temps de vous relever et de vous précipiter sur lui. Vous vous plaquez contre son bassin et l'entraînez au sol. De là, vous déversez sur lui une pluie de coups de poings. Le sang giclant de son nez ne vous arrête pas et au contraire, fait redoubler votre rage. C'est quand votre adversaire cesse de se débattre que vous vous calmez et vous enlevez de lui.

Rendez-vous au [238](#).

132

Les deux cochers éclatent de rire.

« On en a déjà transporté des gars de la ligue des marchands et on est sûr que tu n'en es pas un ! Je me disais aussi que c'était bizarre qu'ils acceptaient les orques. Allez dégage maintenant. Reviens quand tu auras du concret à nous soumettre. »

Vous réfrénez votre rage. Ce n'est pas le moment de faire d'esclandre même si vous venez sans doute de ruiner votre dernière chance de quitter la ville...

Rendez-vous au [85](#).

133

La petite pièce se trouve au fond de l'appartement et n'est pas fermée par une porte mais un rideau qui n'était pas tiré. Lorsque vous entrez, vous devinez tout de suite la fonction de cette pièce. C'est un laboratoire d'alchimie ! De nombreux bocal où reposent des plantes séchées et diverses poudres et contre le mur, un petit foyer ceint d'un conduit qui s'encastre contre le mur qui fait office d'extracteur d'air. Il n'est guère étonnant qu'un herboriste curieux comme Arnal s'essaie à l'alchimie. Même si en dans toute Astria, la pratique de l'alchimie est interdite car considérée à raison comme dangereuse. Arnal pratiquait cela de façon discrète, ce qui explique l'aspect improvisé de son installation.

Les poudres et mixtures que renferment les bocal vous parlent peu. De toute façon, vous ne voyez goutte au sujet. Seulement, au rayon «Huiles élémentaires», une fiole retient votre attention car dessus est dessiné le symbole du poison. Vous avez découvert une *Huile empoisonnée* ! Vous pouvez l'appliquer sur votre arme avant n'importe quel combat. Vous pourrez alors lancer 2d6 au lieu d'1 pour toute la durée du combat. Heureux de votre trouvaille, vous quittez la pièce.

Qu'allez-vous visiter à présent ?

*Le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au [4](#).***

*La bibliothèque ? **Rendez-vous au [172](#).***

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [32](#).***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [204](#)**.*

134

Cette forge a un tout petit espace de travail. Le foyer est éteint depuis longtemps et il y fait très sombre surtout à cette période de la journée. Cela va peut-être jouer en votre faveur si vous voulez rester discret. Même si depuis la place de la porte ouest, personne ne prête un regard vers votre direction. Vous vous enfoncez dans la pénombre de la forge et en atteignez rapidement les limites. Il y a une imposante masse à côté du foyer mais elle devrait vous encombrer plus qu'autre chose si vous deviez la transporter. De plus en combat, son poids vous serait plus un handicap qu'un avantage. Vous continuez à scruter les recoins malgré l'obscurité grandissante à la recherche de quelque artefact utile. Jusqu'à présent fouiller les bâtiments déserts vous a plutôt bien réussi ! Vous avez pu profiter de ce que les gens peuvent laisser derrière eux en partant trop vite. Va-t-il en être différent cette fois ?

Vous retournez tout autour de vous sans aucune considération et sans rien trouver. C'est alors qu'au dessus du foyer, vous remarquez une petite étagère que l'obscurité vous avez fait manquer. Mais elle est trop haute pour l'atteindre sur la pointe des pieds même s'il ne vous manque pas grand-chose. Il vous vient l'idée d'utiliser l'enclume comme tabouret. Vous la renversez du billot sur laquelle elle repose pour la faire se renverser sur elle même jusqu'au foyer (si vous êtes un Nain vous rajoutez le billot sur l'enclume pour compenser votre petite taille !). Après force effort, vous pouvez enfin accéder à cette étagère. On ne s'en rend pas compte d'en bas mais elle est profonde. La hauteur de cette dernière vous montre qu'un homme peut s'y tenir debout. Il devait y avoir une échelle pour y accéder plus facilement qu'avec ce que vous avez trouvé ! Mais vos efforts risquent de payer. Devant vous se trouve une bâche enroulée qui repose sur de la paille. Elle n'est pas trop au fond de l'étagère mais avec votre tabouret de fortune c'est tout juste si vous pouvez tendre le bras pour attraper un bout de la toile. Vous arrivez à en saisir un bout et à la tirer jusqu'à vous. Mais votre manque de stabilité vous fait perdre l'équilibre. Vous glissez et tombez cul par dessus tête entraînant votre mystérieux butin avec vous.

Vous faites un boucan remarquable mais peu remarqué. Par contre, le bruit métallique qui a accompagné votre chute vous suggère que vous êtes tombé sur quelque chose d'intéressant. En effet, de la bêche s'est échappé un *Casque simple* (élément d'armure +1 P.D). À l'intérieur, vous trouvez une vieille *Épée affûtée* (+1 P.H). Le forgeron aurait pu mieux la travailler et peut être était-ce à son programme mais elle fera votre affaire. Enfin, le dernier objet est pour le moins inhabituel mais vous le reconnaissez grâce à votre formation aux arcanes. C'est une *Gemme runique* ! Une pierre rare (compte comme un objet transporté) imprégnée de magie qui peut être gravée sur une arme ou un élément d'armure.

Si vous trouvez un forgeron, vous pourrez lui faire graver votre *Gemme runique* sur une arme ou un élément d'armure de votre choix. Ainsi, l'équipement sélectionné vous donnera + 2 P.R. En revanche, l'incrustation est définitive. Si vous vous séparez de votre équipement, vous perdrez votre bonus.

Vous sortez heureux de la forge pour vous rendre vers la place en contrebas et enfin quitter cette ville.

*Allez-vous vous approcher de l'attroupement près de l'auberge ? **Rendez-vous au 182.***

*Si vous préférez vous diriger directement vers un des cocher **rendez-vous au 92.***

135

Vous vous approchez de la jeune femme en vous demandant ce qu'une personne comme elle fait esseulée par ici. Avant que vous n'ayez pu lui dire quoi que ce soit, elle vous coupe l'herbe sous le pied.

« Écoute mon beau je vais être honnête avec toi. Les dernières diligences partent ce soir et les places sont chères. Il me manque 20 couronnes pour payer ma place. Alors voilà ce que je te propose. Je te fais oublier tes soucis pendant 15 minutes et toi tu me donnes mes 20 couronnes pour que je puisse partir. Ça te paraît équitable ? »

Vu son ton et la manière de vous aborder, il est clair que la femme n'est pas habituée à proposer de tels services et qu'elle doit être désespérée pour en arriver là.

*Néanmoins, si vous pensez que vous pouvez vous détendre tout en rendant service **rendez-vous au [189](#)**.*

*Si la proposition ne vous intéresse pas **rendez-vous au [105](#)**.*

136

Vous dégainez votre arme et vous jetez sur celui qui semble être le meneur. Malheureusement il pare aisément votre coup et ses deux compagnons se ruent sur vous et vous empoignent. L'orque s'exclame :

« Bon sang les gars c'est qu'il est dangereux en plus ! Butez le, on n'a pas besoin de ça en ce moment. »

Comme s'il n'attendait que cela, le soldat meneur du groupe vous transperce de part en part pendant que ses compagnons vous maintiennent solidement.

137

Vous avez aperçu des livres rangés dans le salon mais Arnal avait sa propre bibliothèque. Les murs sont habillés d'étagères aussi hautes que vous (et même plus si vous êtes un Nain !). La partie de la bibliothèque qui se situe en face de l'entrée est plus petite que ses sœurs car elle laisse dévoiler une petite fenêtre en hauteur. Trop petite pour illuminer convenablement la pièce. C'est sans doute pourquoi vous trouvez un monticule de chandelles usées dans une soucoupe qui trône sur le côté supérieur droit du secrétaire placé en plein milieu, juste sous le halo délivré par la petite fenêtre qui est d'ailleurs la seule à ne pas avoir de volets. Vous pouvez naviguer entre le secrétaire et les divers pans des étagères sans encombre. Même encombrée de la sorte, vous pouvez apprécier la taille de la pièce ce qui montre qu'Arnal estimait ses livres pour leur réserver un tel endroit chez lui. L'agencement est pensé pour y naviguer facilement. Il devait y passer beaucoup de temps.

La plupart des ouvrages traitent de botanique et de phytothérapie. Son secrétaire est en bois de chêne sur lequel repose en son centre un élégant sous main en cuir. À droite de l'évasement du meuble où il s'assoit et peut

étendre ses jambes, se trouve une rangée verticale de quatre tiroirs. Les circonstances vous permettant de faire fi de vos principes, vous les ouvrez un à un dans l'espoir de découvrir ce qui a pu motiver son départ. Les trois premiers tiroirs ne contiennent rien que des listes de fournitures, d'inventaire et des échéanciers de paiement. Le dernier en revanche est verrouillé. Un coup de poignet sec fait sauter la maigre serrure. Vous ne trouvez que des feuillets de comptabilité et, tout en dessous des liasses, une missive empreinte d'un sceau.

*Si vous êtes un mage **rendez-vous immédiatement au [68](#)**.*

Vous ouvrez la missive et pouvez sentir au toucher que le papier est de qualité. Vous y lisez ceci :

«Très cher Arnal,

Je me réjouis de trouver le temps de vous écrire à nouveau. En effet, je regrette que nos obligations respectives ne nous permettent plus d'échanger aussi régulièrement qu'avant. Pire encore, cela fait des années que nous ne nous sommes pas vus. Il faut dire que l'ouverture de votre boutique allait forcément vous demander un investissement personnel poussé. Quand à moi, mes obligations me retiennent à l'Académie. Mais même sans elles, il me serait difficile au vu de mon âge de me rendre à Siranque à présent vu la distance qui la sépare de l'Académie. Néanmoins et malgré la distance, je pense encore à vous et à nos agréables moments et discussions passés ensemble. J'ai justement été rappelé à votre souvenir il y a peu lorsqu'un de mes professeurs m'a dit avoir fait affaire avec vous. Vous devez vous souvenir de lui, il s'agit du professeur Aguebert. Comme vous l'avez appris, c'est un éminent alchimiste avec lequel vous avez sympathisé au point de lui montrer votre laboratoire. C'est là qu'il m'a rapporté avoir aperçu sous cloche, une racine d'Auris. N'allez pas croire qu'Aguebert ait trahit un secret. C'est un homme juste qui a toute ma confiance. Aussi, vous savez ce que représente cette plante que d'aucuns considèrent comme un mythe. Même dans les plus grandes universités d'Astria ou encore à l'Académie, très peu ont pu en étudier un spécimen. N'allez pas croire que je donne crédit aux rumeurs de Panacée qu'aurait cette plante cependant, au vu de sa rareté et de son temps conséquent de floraison, je vous avoue être très curieux et intrigué quand à votre nouvelle acquisition. Aussi, je vais aller droit au but. Je vous propose de vous rendre dès que possible à l'Académie avec la racine d'Auris. Vous serez mon hôte le temps que nous puissions étudier cette

plante si rare. Vous avez ma parole que nous la traiterons avec le plus grand soin. Je suis convaincu que vous même, en tant qu'herboriste, vous brûlez de mieux connaître cette racine. De plus, cela nous permettra de nous retrouver.

Le coursier qui vous remettra ma lettre vous aura remis une besace avec assez de couronnes pour les frais de votre voyage. Vous verrez aussi un sceau qui est mon sceau personnel. Il sera à présenter à l'entrée de l'Académie et servira à justifier votre identité auprès de mes collègues qui ne vous connaissent pas encore.

Prenez le sceau et l'argent mais brûlez cette lettre. Il est préférable d'avoir le moins de trace possible de votre possession. Quand bien même vous deviez vous faire dévaliser durant votre trajet, il ne faudrait pas qu'un voyou tombe sur ma lettre et soit averti du trésor que vous possédez. Les plantes intéressent moins les voleurs que l'or.

Dans l'attente de vous recevoir mon ami, je vous envoie mes plus chaleureuses salutations.

Diméral»

Vous relisez la lettre qui n'est pas datée. Vous étiez en quête de réponses et vous voilà avec plus de questions ! L'Académie ? Serait-ce l'Académie des mages de Loranie ? Au moins avez vous confirmation qu'Arnal était bien en possession de la racine d'Auris et qu'elle intéresse du monde. Il est clair que vous ne trouverez rien de plus ici. Peut-être voudrez-vous tout de même continuer de visiter l'appartement d'Arnal ?

*Allez-vous inspecter le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au [229](#)**.*

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [147](#)**.*

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [104](#)***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [196](#)**.*

Mivul vous a bien attrapé et ne lâche pas prise. Sa volonté lui donne de la force et comme vous n'êtes pas habitué à monter il arrive à vous faire

glisser de votre selle. Vous tombez sur lui et roulez ensemble dans la poussière. Ses coudières vous rentrent dans les côtes lorsque vous roulez à terre. Mais c'est lui qui a encaissé votre chute, vous auriez pu vous blesser plus gravement. Vous perdez 4 P.E.

Vous reprenez rapidement vos esprits. En face de vous, Ilmer est dans le même cas que vous. Les deux acolytes de Mivul s'en prennent à lui. Derrière vous, un cri rageur vous fait sursauter. Brénal a fait demi tour et passe à vive allure avec son cheval à côté de vous et file pour aider son ami.

Mivul, empêtré dans son armure a du mal à se relever. Elle le protège mais il n'est pas du tout à l'aise dedans. Vous en profitez pour frapper le premier.

MIVUL

POINTS D'HABILETÉ : 8 POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 26

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au [119](#)**.*

139

Vous n'êtes pas assez preste dans votre esquive et recevez dans la cuisse gauche la pierre qui vous fait perdre 12 P.E. Heureusement que le lanceur n'est pas adroit car à cette distance, il n'aurait pas du vous rater et le projectile aurait du vous tuer.

Alors que vous restez au sol encore en train d'encaisser la douleur, votre adversaire recharge. Même si vous êtes au sol, il veut à tout prix éviter le corps à corps. Mais la violence du coup vous empêche encore de vous relever.

Si vous possédez une dague de lancer, vous pouvez la projeter sur lui.

Votre Lancer de Précision doit être de 14.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [191](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [61](#)**.*

*Si vous n'avez pas de dague **rendez-vous au [47](#)**.*

140

La pièce du fond est sombre et aussi délabrée que les autres. Vous devinez tout de même sans mal qu'il s'agit de la cuisine du manoir. La pièce semble bien petite pour préparer de la nourriture pour la grande famille qui vivait là et ses invités réguliers. Elle est sans doute celle qui présentait le moins d'intérêt pour les pilleurs qui y recherchaient des objets de valeurs à emporter ou revendre rapidement. Vous décidez malgré tout de fouiller les coffres et les étagères et comme vous vous y attendiez, vous ne trouvez rien d'intéressant si ce n'est qu'une poignée de fruits secs que vous pouvez emporter (à consommer en 1 fois ils vous rendront 5 P.E). Les fruits secs rangés, vous reprenez votre visite.

*Vous pouvez pénétrer dans la pièce à votre droite **rendez-vous au [69](#)**.*

*Si vous préférez inspecter le salon **rendez-vous au [226](#)**.*

*Si vous montez directement à l'étage **rendez-vous au [28](#)**.*

141

Les baraquements prennent l'essentiel de la place dans la caserne et s'étirent sur deux étages. Aucune porte n'est fermée à clef ce qui vous permet d'y rentrer avec la plus grande facilité... Comme tant d'autre déjà avant vous. Vous ne perdez pas espoir même si vous ne vous faites guère d'illusion sur ce qu'il peut rester.

Le rez-de-chaussée fait office de salle de vie commune à tous les gardes. C'est en montant les escaliers que vous pouvez explorer les chambres des gardes qui étaient nombreux. Ce qui s'explique facilement vu le nombre d'habitants qui peuplaient Siranque. Vous ne pouvez pas visiter chaque pièce mais toutes les chambres sont ouvertes. Vous voyez au premier coup d'œil qu'elles ne peuvent rien receler d'utile. Vous ne perdez pas de temps à longer le long couloir du premier étage et passez tout de suite au second.

Le second étage occupe le même espace dans la caserne mais les chambres sont moins nombreuses car chacune est plus grande que celles du dessous. Vous devez être à l'étage des officiers. En effet, les précédents locataires y avaient plus d'espace. Le lit est plus grand et dans l'une d'elle, il reste même un broc et une cuvette pour faire sa toilette du matin. Ce que vous

voyez confirme ce que vous a dit Yselda au Satyre : à condition d'être gradé, être membre de la garde municipale devait être une bonne situation. Vous n'avez pas remarqué depuis le couloir mais il y a même une armoire en face de la fenêtre. Sa porte est fermée mais le petit verrou qui la bloque ne résiste pas à votre force. Vous la forcez sans difficulté et quelle n'est pas votre surprise de voir reposer debout sur la paroi intérieure de droite une *Masse d'arme* (+ 2P.H) ! Elle a déjà servi et servira encore.

Vous sortez et vous retrouvez dans le couloir. Certes les pièces ici sont moins nombreuses mais vous n'avez pas le courage de toute les fouiller. C'est alors que tout au fond du couloir, vous voyez une porte fermée (la seule que vous ayez rencontrée jusqu'alors). Intrigué, vous vous avancez vers elle. Elle est plus épaisse mais elle est aussi fermée à clef ! Vous vous servez de votre nouvelle arme pour défoncer la porte mais cette dernière est solide. Vous avez du mal à en venir à bout, sans compter les nombreux éclats de bois et de métal qui virevoltent sous vos coups dont certains refusent de se désolidariser de la porte. Il vous vient une idée. Vous pourriez utiliser la rune d'*Onde de choc* sur la porte pour en souffler ce qu'il en reste et ménager votre énergie.

Si vous utilisez la formule d'Onde de choc (-5 P.R) rendez-vous au [12](#).
Sinon vous n'avez plus rien à faire ici et quittez les baraquements. Allez vous vous dirigez vers le bâtiment au fond de la cour rendez-vous au [5](#).
Si vous ne vous êtes pas encore attardé sur le champ de tir rendez-vous au [232](#).
Enfin si ce n'est déjà fait vous pouvez visiter le bâtiment avec un étage à côté de ce même champ de tir rendez-vous au [247](#).
Mais si vous estimez avoir fait le tour vous quittez la caserne rendez-vous au [228](#).

142

« À Evaere. Ce n'est peut être pas ta destination mais il n'y a pas le choix. Où voudrais-tu aller de toute façon ? Si les orques sont aussi nombreux et déterminés qu'on le dit, ils ne vont pas s'arrêter à Siranque et vont déferler sur toute la Loranie. Comme Evaere est la capitale, ils vont forcément s'y diriger. Et c'est là que tout le monde veut se rendre aussi paradoxalement. Il faut dire que la citadelle est sûre et est réputée imprenable. »

Vous pouvez toujours poser quelques questions au cocher.

« *Si vous êtes complet pourquoi ne partez vous pas tout de suite ?* »

rendez-vous au [122](#).

« *Pouvez-vous me dire à combien serait la place ?* » **rendez-vous au [162](#).**

Si vous prenez congé du cocher **rendez-vous au [224](#).**

143

- Pourquoi ce n'était pas le plan ? vous dit Bessim.

- Le plan lui répondez-vous, était que l'un de nous distraie le cocher pendant que les deux autres s'introduisent dans l'écurie. Tu n'as jamais précisé le rôle de chacun.

- Allez dis le plutôt, tu n'as pas confiance. Je te rappelle que c'est nous qui t'avons donné une chance de partir en te mettant dans le coup sans te connaître. Sans nous, tu serais encore là demain matin.

- Sans moi vous ne seriez pas là non plus ce soir. Vous avez profité d'un concours de circonstances où on trouve tous notre compte. Et puis, tu as déjà préparé tes répliques puisque c'est toi qui m'a dit quoi dire tout à l'heure. Tu sauras mieux l'embobiner que moi.

- Arrêtez tous les deux ! souffle Anor. On n'a pas le temps pour ça. Soit, j'irai avec Diesmer. J'espère que tu sais seller un cheval. Toi Bessim, arrange toi pour retenir le cocher le plus longtemps possible. Attends qu'on soit entrés pour toquer.

Bessim vous regarde d'un œil mauvais. Les deux semblent plus compter sur vous que l'inverse. Vous laissez Bessim et avancez discrètement avec Anor.

- Finalement c'est une bonne chose que Bessim distraie le cocher, c'est le roi des bonimenteurs. Il saura quoi lui dire.

Vous rentrez par la deuxième porte qui effectivement, n'est pas fermée. Même si l'étable est plongée dans l'obscurité, vous voyez qu'elle est non seulement large mais profonde. Si toutes les autres sont comme elles, vous comprenez pourquoi les écuries de Siranque s'étirent tant en longueur. Cette partie comprend une bonne dizaine de stalles le long des murs. Et il y aurait encore assez de place pour y mettre une patache au milieu.

Vous vous avancez avec Anor vers la cloison qui borde la première étable. Anor vous fait la courte échelle pour que vous grimpez. Une fois sur le rebord de la cloison, vous vous allongez dessus et tendez votre bras vers Anor. Il saute et l'attrape et arrive à se hisser dessus à son tour.

Vous sautez dans l'écurie et vous rendez compte qu'elle est tout aussi grande que la première. La lumière doit en plus renforcer cet effet. Anor vous tapote l'épaule et vous montre la porte. Vous voyez le cocher discuter avec Bessim. Bien qu'il soit loin et que la lumière reste modérée, vous voyez qu'une masse d'arme pend à sa ceinture. Anor vous chuchote :

- Mince cette salle est immense !

Il vous montre un coin au fond de l'étable.

- Regarde, tous les effets sont là. Et ici, un cheval est déjà prêt ! Regarde ces deux là au fond, ce ne sont pas des chevaux de trait, ils seront parfaits. En plus, ils sont proches des selles et des harnais.

Vous vous mettez à l'œuvre. La largeur de la salle et les bruits des chevaux masquent facilement vos bruits. Alors que vous vous empêtrez dans les couvertures, les selles et les harnais, vous reconnaissez l'expérience du garçon de ferme chez Anor. Vous comprenez maintenant pourquoi il était logique pour eux deux de s'occuper des chevaux. Anor a fini de préparer le sien quand vous finissez de sangler la selle.

- Bon sang mais t'es nul tu fais n'importe quoi ! Si tu voulais venir fallait savoir seller une monture !

La porte claque soudainement. Vos yeux se tournent vers le cocher qui barricade la porte avec une poutre en travers des battants.

- Merde ! Bessim n'a pas réussi cache toi !

Le cocher se dirige vers un lit de paille que vous n'avez pas remarqué loin de la lumière contre la cloison... à laquelle il tourne le dos ! Il peut ainsi apprécier tout l'ensemble de l'étable tant qu'il ne dort pas. Il pose sa masse d'arme près de lui et s'allonge.

Vous restez tout de même assez loin, réfugié dans un box avec un cheval docile. Anor a fait de même dans un box attendant.

- Diesmer t'as assez fait de conneries. Dès que le cocher semble dormir je file vers lui et je m'en charge tant pis.

« Très bien vas-y. » **Rendez-vous au [243](#).**

« Non laisse moi faire je peux tout arranger. » **Rendez-vous au [84](#).**

144

Le voleur tombe à vos pieds. Il n'était manifestement pas plus habitué au combat que vous et devait se contenter de dépouiller les cadavres laissés par son ami. Ami que vous n'oubliez pas. Sans prendre le temps de réaliser que vous venez de tuer quelqu'un pour la première fois, l'adrénaline du combat vous fait monter les escaliers quatre à quatre. Une fois à l'étage, vous voyez à 4 ou 5 mètres de vous le frondeur sur le balcon qui est face à vous. Il a préféré rester ici que de descendre aider son compère pensant peut-être qu'il se débrouillerait tout seul. Quoi qu'il en soit, sa fronde est prête et lance sur vous son projectile.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [203](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [139](#)**.*

145

Le cheval se calme et racle son sabot au sol. Il ne bouge plus maintenant. La foule et les cochers se regardent en chien de faïence. Ces derniers continuent à détacher les chevaux. Cet acte fait se précipiter le colosse roux armé de sa masse vers eux. Il est aussitôt suivi du reste des autres. Les chevaux débridés sont pris de panique et fuient dans le tumulte écrasant ceux qui essaient de les arrêter. Votre unique moyen de transport est parti désormais et vous restez hébété au milieu d'une foule qui s'entre-tue.

146

Votre périple continue mais à votre grand désarroi, toutes les plaques indiquant les noms des rues ont été enlevées. Vous essayez de retourner sur vos pas mais tous les couloirs se ressemblent. Vous êtes complètement perdus. Au bout d'un moment, Brénal dépité, s'en remet à vous. Devant un énième croisement, un couloir se creuse sur la droite.

*Si vous le prenez **rendez-vous au 219.***

*Si vous continuez tout droit **rendez-vous au 153.***

147

La chambre d'Arnal est toute petite. Le lit bien fait est calé dans un coin de la pièce avec une fenêtre aux volets fermés au dessus. Une table de chevet y est accolée. Un tiroir s'encastre sous la table. Vous l'ouvrez par réflexe et quelle n'est pas votre surprise de trouver une potion de vigueur ! Elle peut être bue n'importe quand et restaurera tous vos P.E.

La pièce ne contient rien d'autre. Qu'allez-vous visiter à présent ?

*Le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au 229.***

*La bibliothèque ? **Rendez-vous au 137.***

*Ou bien la salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au 104.***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au 196.***

148

Vous reprenez votre souffle. L'énergie du désespoir vous a poussé à faire ce que vous n'aurez jamais pensé avoir eu à faire. C'est la première fois que vous vous battez à mort et il vous faut reprendre vos esprits. Ainsi il existe encore des gardes dans cette ville même d'aussi peu de valeur ! Pourtant cela ne vous rassure pas. Vous avez peur que le tumulte n'en ramène d'autre. C'est sans doute que vous n'êtes pas encore remis de vos émotions que vous vous permettez de fouiller les soldats pour voir quel équipement vous pouvez leur soutirer si vous deviez affronter d'autres hommes à l'avenir.

Vous trouvez sur eux les objets suivants :

- 1 *Épée affûtée* (+1 P.H)

- 1 *jaque* (élément d'armure plastron +1 P.D)

- 1 *dague de lancer* (+8 P.P) compte comme un objet dans votre inventaire

Vous prenez ce qui vous intéresse et quittez les lieux au plus vite. Dehors, le soleil suit sa course descendante. Il vous faut vous rapprocher des entrées de la ville. C'est là que vous aurez le plus de chances de pouvoir trouver un moyen de la quitter. Fort heureusement, dans cette partie de la cité, tout est très bien indiqué. La porte la plus proche est la porte ouest. Vous ne vous attardez pas, tant pis pour la visite. Au moins, gagnez vous facilement la porte ouest.

Rendez-vous au [108](#).

149

Vous vous écarterez et laissez le voleur au sol. En redescendant, vous fouillez le cadavre du premier voleur. Vous remarquez qu'il porte d'élégants *Gantelets de cuir*. C'est un élément d'armure qui vous donnera +1P.D. Vous trouvez aussi sur lui une *Potion de promptitude*. Bue avant un combat, elle vous donnera +2P.H pour la durée de celui-ci. Vous vous surprenez en ayant la pensée cynique que le voleur aurait du la boire avant de vous affronter.

Rendez-vous au [101](#).

150

- Si Mivul est aussi incompetent que vous le dites, je pense que nous avons le temps de faire un tour avant de partir et faire le plein de ressources. Et s'il est aussi éméché que la fois où je l'ai rencontré, il y a des chances qu'il oublie la planque de vos montures.

- Ah ! Je vois que tu l'as bien cerné. En effet il est porté sur la bouteille mais ne le sous estime pas lui et ses hommes. Souviens toi tu as failli en faire les frais.

Irrité, vous changez de sujet.

- Et où allez-vous nous emmener ?

- Je voulais faire un dernier tour à la caserne c'est là où nous aurions pu trouver des choses intéressantes mais c'est trop loin nous n'avons plus le

temps. Je te propose de passer par la Maison de Guérison. Peut-être y trouverons nous encore des ingrédients de soin utiles. Mais pas loin d'ici se trouve aussi l'Hôtel de Ville qui peut receler des choses intéressantes. Enfin nous pouvons aussi passer par le temple de l'église de la Grande Volonté. Nous n'aurons sûrement pas le temps de tout faire. Mais dis moi, je me suis présenté à toi, t'emmène en ville à mes côtés mais je ne connais même pas ton prénom.

- Je m'appelle Diesmer répondez-vous.

- Alors Diesmer, où veux-tu aller en premier ?

*Si vous souhaitez être emmené à la Maison de Guérison **rendez-vous au [91](#)**.*

*Si fouiller l'Hôtel de ville vous intéresse **rendez-vous au [40](#)**.*

*Enfin, vous pouvez demander à aller au temple de l'église de la Grande Volonté. **Rendez-vous au [173](#)**.*

151

Après quelques minutes de marche, deux chemins s'offrent à vous : *Si vous prenez à gauche **rendez-vous au [223](#)**.*

*Si vous prenez à droite **rendez-vous au [219](#)**.*

152

Au fond de l'auberge, derrière un comptoir se dénote un quidam. C'est un immense mastodonte roux de 2 mètres avec une choppe de bière à la main qui se dresse au milieu d'une douzaine d'individus qu'il domine de sa voix de stentor. Voici l'homme qu'il vous faut pour déclencher un raffut. Il va vous falloir jouer fin mais aller à l'essentiel. Trouver la phrase qui à l'aide de la magie arcanique, saura convaincre cette drôle de troupe que vous abordez.

En approchant, vous vous rendez compte que la douzaine d'hommes ne formait pas un groupe uni mais plusieurs petits groupes indépendants qui menaient leurs discussions. Lorsque vous arrivez devant le mastodonte, il s'arrête de parler et vous dévisage. Il attend manifestement que vous disiez

ce qui vous amène devant lui. Une Masse d'arme massive repose contre le comptoir à ses côtés. Mais alors que chacun parlait de son côté, la voix du mastodonte ne couvre plus les , conversations des autres petits groupes. Chacun tourne alors le regard vers vous intrigués de voir ce qui a interrompu la voix caverneuse.

- Qu'est-ce qu'il y a ? vous demande le mastodonte ?

- Vous attendez votre tour ou vous avez déjà joué ?

- Non je crois qu'on attend tous ici. J'avais proposé de monter une table de cartes mais on n'arrive pas à s'entendre car d'autres préféreraient les dés. Bref nous ne sommes pas assez nombreux. Et personne ne veut m'affronter au bras de fer !

Vous avez une douzaine de paire d'yeux tournés vers vous. Ce qui est parfait chacun va pouvoir entraîner l'autre. Mais vous n'avez jamais utilisé la rune de Persuasion sur autant de personnes. Il va falloir vous montrer à vous même toute votre maîtrise des arcanes. Qu'allez-vous dire à votre assistance ?

*[Persuasion] -16 P.R : « Je viens de voir les cochers pour acheter ma place. Ils m'ont dit qu'ils avaient déjà vendues toutes leurs places mais qu'ils n'osaient pas le dire de peur de déclencher quelques troubles. Tout le monde joue pour rien ! Vous devez vous venger ! ». **Rendez-vous au 24***

*[Persuasion] -16 P.R : « Regardez les deux joueurs à la table là-bas. Ils trichent. Ils sont complices et se sont arrangés pour remporter les gains à eux deux. Il faut les corriger ! ». **Rendez-vous au 166.***

*Si vous n'avez pas assez de POINTS DE RUNE pour utiliser la formule de Persuasion **rendez-vous au 57.***

153

Après quelques minutes de marche, deux chemins s'offrent à vous :

*Soit prendre à gauche (**rendez-vous au 89**).*

*Soit continuer tout droit (**rendez-vous au 223**).*

Il y a de tout dans ce magasin. Des armes, des vêtements, des ustensiles ménagers... Tout est réuni selon sa catégorie dans des présentoirs circulaires. Vous vous approchez de l'orque qui semble tenir seul ce grand établissement.

- Bonjour, je vois que vous avez encore beaucoup d'articles dites-vous.

- Bonjour, oui comme tu vois. Je ne suis plus livré par mes fournisseurs mais l'essentiel des habitants a fui depuis deux semaines en précipitation pour rejoindre Evaere la capitale (mais je ne t'apprends rien). Il me reste donc tout ça à écouler.

- Et vous ne souffrez pas du pillage ?

- J'ai un arrangement avec la garde locale vous répond-il par un sourire dévoilant des dents immaculées.

L'orque paraît incroyablement calme. Comme s'il n'avait pas conscience de ce qu'il se passe à l'extérieur. Vous êtes très intrigué et finalement, ne tenez plus devant son impassibilité.

- Pardonnez-moi mais... vous savez que vous devez être le seul commerçant à être ouvert normalement en ce moment ?

L'orque fait de grands yeux.

- Oulà ! Tu n'es pas d'ici pour me demander ça toi ! Et là c'est moi qui suis plus étonné que toi ! Qu'est-ce qui peut bien justifier la venue d'un voyageur à Siranque en ce moment comme tu dis ? Bah ! Après tout ça ne me regarde pas. Tout ce qui m'intéresse ce sont les achats que tu pourrais faire ici. Mais pour ta gouverne, je vais t'expliquer mon cas.

Il fait une pause et se montre des deux index.

- Regarde moi. Tu m'as vu ? Et tu sais qui arrive bientôt ? J'ai bien quitté La Griffes depuis plusieurs décennies mais je sais que, lorsque les orques arriveront, ils seront ravis de trouver l'un de leurs congénères dans cette ville. Congénère qui sera en plus bien approvisionné et disposé à leur vendre tous ce dont ils pourraient avoir besoin. Oh je sais ce que tu penses, mais les orques sont honnêtes avec leurs frères de race. Et au pire, je leur dirai que je suis un Gris exilé. N'en t'en fais pas, je ne crains rien ! J'ai passé l'âge de vagabonder sur les routes. Je l'ai déjà fait pour arriver ici. Non je reste !

Son assurance envers ce que sont désormais des envahisseurs vous surprend. Vous espérez pour lui qu'il a raison et que les orques qui

prendront possession de la ville sont les mêmes que ceux qu'il se représente dans ses souvenirs.

- Bon allez j'ai assez parlé de moi ! Regarde autour de toi, je suis sûr que tu peux trouver ton bonheur ici. Sers-toi et amène moi ce qui t'intéresse je t'encaisserai.

Vous laissez traîner votre regard dans les rayons en repérant ce qui pourrait vous être utile et accessible pour votre bourse. Vous trouvez les objets suivants :

| | |
|--|--------------------------|
| <i>Casque simple</i> (+1P.D) | 8 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de vigueur</i> (Restaure vos P.E à leur <i>Total de départ</i>) | 12 couronnes loraniennes |
| <i>Pierre à aiguïser grossière</i> (+1P.H pour toute la durée d'un combat) | 4 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de promptitude</i> +2P.H pour toute la durée d'un combat) | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Potion d'écorce de chêne</i> (+2P.D pour toute la durée d'un combat) | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Dague de lancer</i> (+8 P.P) | 6 couronnes loraniennes |
| Pomme (+ 4P.E) | 4 couronnes loraniennes |
| Fromage (+8P.E) | 6 couronnes loraniennes |
| Viande séchée (+12 P.E) | 10 couronnes loraniennes |

Excepté le casque et la dague, vous pouvez acheter chaque article en plusieurs exemplaires tant que vos finances vous le permettent. La pierre à aiguïser et les potions sont à usage unique et sont à utiliser avant un combat pour avoir leurs effets. Vous pouvez manger n'importe quand. Lorsque vous aurez fait vos choix, prenez ce qui vous intéresse et allez voir l'orque. Vous sortez ensuite de la boutique. **Rendez-vous au [192](#)**.

Vous pouvez également tenter de Voler des marchandises ou de l'équipement dans le magasin (toujours en prenant en compte la place dans votre sac). Pour cela, *Testez votre Agilité* pour chacune des marchandises que vous souhaitez subtiliser. Si vous réussissez, vous volez l'objet et le mettez dans votre sac à l'insu de l'orque. Vous pourrez ensuite sortir de la

boutique en vous **rendant au 192.**

Si vous ratez ne serait-ce qu'un Test d'Agilité **rendez-vous au 15.**

155

Vous sortez du magasin de l'orque et une fois dehors, vous vous rendez compte que la rue porte bien son nom. Rien d'autre ici ne porte d'intérêt que l'échoppe que vous venez de quitter. Vous marchez jusqu'au bout de la rue.

Rendez-vous au 250.

156

En même temps qu'ils vous menaçaient, les deux gardes soudards vous ont acculé contre la porte. Toute fuite est impossible. Pour la première fois, vous allez devoir vous servir de votre arme. Il est clair que si vous les laissez faire, vous finirez complètement nu et heureux si encore vivant ! Poussé par l'adrénaline et le désespoir, vous fondez sur eux. Si vous avez une arme de jet, vous pouvez viser le PREMIER SOLDAT qui semble le mieux protégé. Ayant pour vous l'effet de surprise et la proximité de votre adversaire, votre *Lancer de Précision* doit être seulement de 12. Si vous réussissez, il sera tué sur le coup sinon, vous aurez deux soldats à affronter. Vous attaquez en premier.

PREMIER SOLDAT

POINTS D'HABILITÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 40

DEUXIÈME SOLDAT

POINTS D'HABILITÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 38

Au bout de de 2 de vos assauts **rendez-vous au 34.**

Si vous venez à bout de vos adversaires en moins de 3 assauts **rendez-vous au 8.**

157

- En t'abandonnant ? C'est la meilleure ! éructe Bessim. Si on avait voulu t'abandonner, on aurait détalé sans même prendre la peine de préparer ton cheval ! On faisait notre travail, tu n'as pas su faire le tiens alors je n'ai pas réfléchi.

Penaud, vous vous rendez compte de la pertinence de son argument et vous forcez à lui maugréer des excuses.

- C'est vrai tu as raison. Pardon.

Anor intervient et se place entre vous.

- C'est bon les gars on s'en est tirés c'est ce qui compte. Et on n'a pas un cadavre sur les bras ce qui limite les dégâts. En plus, on a de sacrés chevaux maintenant. Et ils ne demandent qu'à se remettre en route.

Vous remontez tous en selle et vous éloignez de Siranque au plus profond de la nuit.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que *vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route*, rendez-vous au paragraphe 112.

Rendez-vous au [70](#).

158

Alors que vous vous approchez, vous voyez le cocher remuer. Vous vous arrêtez net une minute. Quand vous reprenez vos pas, le cocher se relève d'un bond. « Qu'est-ce que c'est ? »

*Si vous avez une Dague de lancer **rendez-vous au [245](#).***

*Sinon **rendez-vous au [10](#).***

159

Fort des indications recueillies au Satyre vous vous enfoncez dans la rue du capitaine Bromond. La plaque sur le mur de la rue indique ceci :

*Dolophen BROMOND (502-585)
Capitaine de la garde municipale de Siranque de 538 à 584*

Vous remarquez que les dates du capitaine se basent sur le comput postérieur à la Grande Peste Elfique. En effet, son impact a été tel, que pour illustrer cette rupture, un nouveau comput a été mis en place. Il démarre à l'année d'émergence de la Grande Peste Elfique et a été progressivement adopté de façon tacite entre les différentes peuplades d'Astria.

La rue ne contient rien de notable jusqu'à ce qu'elle forme un coude où vous tournez, pour s'ouvrir sur une place où est plantée une caserne délimitée par une muraille d'à peu près 5 mètres de hauteur. En son centre se situe la seule entrée qui devait être gardée par deux épaisses portes en bois bardées de fer et une herse, aujourd'hui ouvertes.

L'entrée ouverte de la caserne est une véritable invitation à la visite. Pour que les gardes l'aient laissée ouverte aux quatre vents, c'est qu'elle ne doit plus rien contenir d'intéressant. Mais vous n'avez rien à y perdre et y entrez sans attendre pour arriver tout de suite dans la cour intérieure qui faisait office de champ de tir.

En face de vous se situent les baraquements. À leur gauche, au fond de la cour, se situe un petit bâtiment d'où dépasse un espace clôturé. À leur droite, un autre bâtiment avec un étage. D'ici, vous ne pouvez déterminer la fonction d'aucun des deux.

*Si vous vous attardez sur le champ de tir **rendez-vous au [232](#)**.*

*Si vous inspectez les baraquements **rendez-vous au [141](#)**.*

*Si vous vous dirigez vers le bâtiment au fond de la cour **rendez-vous au [5](#)**.*

*Enfin si vous préférez aller visiter le bâtiment avec un étage **rendez-vous au [247](#)**.*

160

Même si vous n'avez pas vu âme qui vive, vous préférez rester prudent en empruntant les escaliers. En haut, vous débouchez sur un petit appartement qui se divise en deux pièces : une chambre et une cuisine. La cuisine ne contient plus rien, pas même un morceau de nourriture.

La chambre elle, semble curieusement épargnée par le désordre si ce n'est qu'un lit défait et un matelas éventré. Sans l'expliquer, vous regardez instinctivement sous le matelas. Si l'intérieur a été sondé, les pilleurs n'ont pas pensé à regarder en dessous. Vous trouvez une *dague de lancer* (+8 P.P) qui compte comme un objet dans votre inventaire.

Derrière le lit, posé contre une armoire, vous remarquez également un manche en bois courbé. En l'examinant, vous voyez qu'il a été travaillé et qu'il s'agit sans nul doute d'un manche pensé pour un arc. Si vous arrivez à trouver une corde assez résistante, vous pourrez sans doute en faire un bel arc. Vous pouvez emporter ce manche en bois courbé qui compte comme un objet dans votre inventaire.

Le petit appartement n'a pas d'autre issue que l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Content de vos trouvailles, vous ne vous attendiez pas à tant et estimez que vous avez passé assez de temps ici. Vous retournez dans la rue.

Rendez-vous au [54](#).

161

Lorsqu'il reçoit vos sous, le visage du vieillard s'illumine.

- Merci ! Merci mille fois ! Ma femme ne va pas le croire ! Monsieur je ne peux rien vous offrir d'autre que ma gratitude pour vous remercier. Dites moi à qui dois-je mon salut.

- Je m'appelle Diesmer répondez-vous.

- Diesmer qui que vous soyez, d'où que vous veniez, merci ! Sachez que le vieux Timeron priera pour vous désormais.

Il vous salue en se courbant plus que de raison et disparaît. Vous inspectez ses objets (qui sont désormais les vôtres) mais rien ne trouve grâce à vos yeux. Vous quittez la rue. Si plus tard, au cours de votre aventure, vous deviez croiser à nouveau la route de Timeron, rendez-vous à ce moment là

au paragraphe 100.

Rendez-vous au [33](#).

162

- Avec mes collègues on s'est mis d'accord sur les prix. C'est 300 couronnes loraniennes par tête. Tarif unique.
 - 300 couronnes ! Comment pouvez-vous proposer des places à ce prix ?
 - Parce que elles se vendent encore ! C'est fou l'argent que les gens peuvent avoir (ou trouver) quand leur vie est en jeu.
 - C'est du vol. Je croyais que Loran XXIII avait ordonné d'évacuer les gens gratuitement.
 - Il l'a ordonné au début. Mais Evaere est loin. Dès que les gradés de la garde municipale sont partis avec les Fedelmund ça a été le bordel ici. Tout le monde voulait sa place. Alors oui au début nous avons des ordres émanant d'Evaere. Mais quand des gens sont prêts à payer pour passer avant les autres, tu les prends c'est tout. La suite c'est un cercle vicieux je ne te fais pas de dessin. Si tu n'es pas content je vois que tu as de belles bottes. Elles t'aideront à marcher.
- Vous pouvez lui poser d'autres questions.

« *Si vous êtes complet pourquoi ne partez vous pas tout de suite ?* »

rendez-vous au [122](#).

« *Et où vous rendez-vous ?* » **rendez-vous au [142](#).**

Si vous prenez congé du cocher **rendez-vous au [224](#).**

163

« Tant pis pour toi alors mais je t'aurais prévenu ! File maintenant tu n'as plus rien à faire là. »

Vous redescendez l'escalier, sortez du manoir et reprenez le sentier pour quitter immédiatement son enceinte. Dans le même temps, vous repensez aux paroles du voyou. La situation est-elle si désespérée ?

Une fois dans la rue, vous la remontez pour arriver à une petite place. À

vosre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville. Voulant vous éloigner au plus vite de cette partie de la ville, vous passez le pont.

Rendez-vous au [20](#).

164

En même temps qu'ils harnachent leurs chevaux aux diligences, l'un des cochers souffle dans un sifflet puissant puis il appelle chacun des passagers qui a pu réserver sa place. Le raffut provoqué par l'émeute a réveillé tous ceux qui dormaient à proximité. Chacun s'avance heureux de partir même en pleine nuit. Vous entendez l'un des cochers dire à un autre :

- Attache les au minimum. Juste ce qu'il faut pour faire quelques kilomètres. On finira de bien les sangler plus loin. On n'a pas le temps de les atteler normalement.
- On part très en avance. Tu n'as pas peur qu'on laisse sur place des passagers?
- Si mais nous n'avons plus le choix. Après ce qu'il s'est passé c'est trop dangereux d'attendre jusqu'à demain matin. On ne prend plus de risque. On embarque ceux qui répondent tant pis pour les autres.

Les passagers dormant près des écuries s'en étaient éloignés après l'assaut mais reviennent au son du sifflet. Le départ se fait dans la précipitation. La foule de l'auberge s'est un peu dispersée et regarde avec grande haine dans les yeux le départ imminent. Elle n'attend qu'une âme se détache pour diriger un second assaut. Mais il faut croire que vous l'avez déjà tuée.

« Tiens Diesmer monte. Tu seras dans celle d'Ingmar. »

Le cocher vous renvoie votre salut. Vous entrez sans plus attendre dans la diligence. La porte se ferme tout de suite derrière vous. Peu de temps après, tout le convoi se met en branle. De votre place vous voyez les cochers prendre place au dernier moment sans tourner le dos à la foule. Ils démarrent aussitôt. C'est au trot que vous quittez Siranque.

Vous avez de la place dans la cabine. Il est sûr que tous les passagers n'ont pas répondu présents. Cela vous permet de prendre vos aises. Maintenant que vous avez quitté Siranque pour de bon, la pression retombe en même temps que l'adrénaline. Tout d'un coup, vous vous sentez las et lourd et

vous endormez sans même vous en rendre compte. Vous récupérez 12 P.E. Lorsque vous vous réveillez, il fait jour. Vous ne savez même pas si le convoi s'est arrêté pour se reposer. Qu'importe, vous êtes maintenant en route pour le nord-ouest vers Evaere, la capitale de la Loranie.

Rendez-vous au [180](#).

165

À peine le gérant vous aperçoit-il qu'il s'écrie :

« Ça alors ! On ne m'avait pas dit que les hordes étaient déjà là ahaha ! »

Son rire gras résonne dans toute la large boutique.

« Eh bien ça alors je ne m'attendais pas à voir un type comme toi dans les parages ! » Vous essayez de ne pas trop laisser paraître votre surprise.

« Je vous avoue que moi non plus. Surtout vu les circonstances. Mais vous avez l'air de bien vous en sortir. » En disant cela vous regardez autour de vous. Il y a de tout dans ce magasin. Des armes, des vêtements, des ustensiles ménagers... Tout est réuni selon sa catégorie dans des présentoirs circulaires.

- Oui comme tu vois dit l'orque. Je ne suis plus livré par mes fournisseurs mais l'essentiel des habitants a fui depuis deux semaines en précipitation pour rejoindre Evaere la capitale (mais je ne t'apprends rien). Il me reste donc tout ça à écouler.

- Et vous ne souffrez pas du pillage ?

- J'ai un arrangement avec la garde locale vous répond-il par un sourire dévoilant des dents immaculées.

L'orque paraît incroyablement calme. Comme s'il n'avait pas conscience de ce qu'il se passe à l'extérieur. Vous êtes très intrigué et finalement, ne tenez plus devant son impassibilité.

- Pardonnez-moi mais... vous savez que vous devez être le seul commerçant à être ouvert normalement en ce moment ?

L'orque fait de grands yeux.

- Ah bon ? Et tu as deviné ça tout seul ? Il rigole à pleines dents avant de continuer. Non en effet je suis peut être le seul commerçant qui s'accommode de la situation.

Mais regarde moi. Tu m'as vu ? Et tu sais qui arrive bientôt ? J'ai bien

quitté La Griffie depuis plusieurs décennies mais je sais que, lorsque les orques arriveront, ils seront ravis de trouver l'un de leurs congénères dans cette ville. Congénère qui sera en plus bien approvisionné et disposé à leur vendre tous ce dont ils pourraient avoir besoin. Oh je sais ce que tu penses, mais les orques sont honnêtes avec leurs frères de race. Et au pire, je leur dirai que je suis un Brun exilé. N'en t'en fais pas, je ne crains rien ! J'ai passé l'âge de vagabonder sur les routes. Je l'ai déjà fait pour arriver ici. Non je reste !

Son assurance envers ce que sont désormais des envahisseurs vous surprend. Vous espérez pour lui qu'il a raison et que les orques qui prendront possession de la ville sont les mêmes que ceux qu'il se représente dans ses souvenirs.

- Maintenant tu sais que je n'ai pas vu La Griffie depuis un moment, mais je vois que toi non plus ? Qu'est-ce qui t'amène ici mon ami, tu es un Brun isolé ? Ne t'inquiète pas, ces querelles religieuses ne m'intéressent en rien. Je n'ai pas quitté La Griffie pour ça. Ma volonté était juste de gagner de l'argent et de commercer autre chose que des peaux et de la ferraille. Et tu vois, bientôt nos frères vont revenir à nous.

Vous préférez rester prudent devant cet orque bavard et de vous en tenir au strict minimum.

- Je suis venu ici pour voir Arnal un herboriste.

- Arnal ? Oui je vois qui c'est. Sa boutique est rue des Trois-Moulins de l'autre côté de la rivière Brennis. Il faut passer par la rue de la Fabrique pour y accéder. Mais lui aussi a dû partir depuis longtemps. Je n'en sais pas plus. Mais tiens, avant de partir à ton tour fais toi plaisir chez moi ! Tu trouveras forcément quelque chose ! Et puisqu'il faut s'entraider entre frères, je te fais moitié prix sur tout le magasin ! Prends ce que tu veux et reviens me voir quand tu seras décidé.

Vous sentez que son ton et son sourire sont francs. Il est réellement heureux de retrouver un de ses congénères. Vous le remerciez et vous laissez traîner votre regard dans les rayons en repérant ce qui pourrait vous être utile et accessible pour votre bourse. Vous trouvez les objets suivants (les prix incluent la réduction de l'orque) :

Casque simple (+1P.D)

4 couronnes loraniennes

Potion de vigueur

6 couronnes loraniennes

(Restaure vos P.E à leur *Total de départ*)

| | |
|--|-------------------------|
| <i>Pierre à aiguiser grossière</i> (+1P.H pour toute la durée d'un combat) | 2 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de promptitude</i> +2P.H pour toute la durée d'un combat) | 3 couronnes loraniennes |
| <i>Potion d'écorce de chêne</i> (+2P.D pour toute la durée d'un combat) | 3 couronnes loraniennes |
| <i>Dague de lancer</i> (+8 P.P) | 3 couronnes loraniennes |
| Pomme (+ 4P.E) | 2 couronnes loraniennes |
| Fromage (+8P.E) | 3 couronnes loraniennes |
| Viande séchée (+12 P.E) | 5 couronnes loraniennes |

Excepté le casque et la dague, vous pouvez acheter chaque article en plusieurs exemplaires tant que vos finances vous le permettent. *La pierre à aiguiser* et les potions sont à usage unique et sont à utiliser avant un combat pour avoir leurs effets. Vous pouvez manger n'importe quand. Lorsque vous aurez fait vos choix, prenez ce qui vous intéresse et allez voir l'orque. Vous sortez ensuite de la boutique. **Rendez-vous au [192](#).**

Vous pouvez également tenter de Voler des marchandises ou de l'équipement dans le magasin (toujours en prenant en compte la place dans votre sac). Pour cela, *Testez votre Agilité* pour chacune des marchandises que vous souhaitez subtiliser. Si vous réussissez, vous volez l'objet et le mettez dans votre sac à l'insu de l'orque. Vous pourrez ensuite sortir de la boutique en vous **rendant au [192](#)**. Si vous ratez ne serait-ce qu'un *Test d'Agilité* **rendez-vous au [15](#)**.

166

En même temps que vous prononcez votre phrase vous dessinez dans l'air la rune de *Persuasion* avant de prononcer son nom en elfique : « *Emlareth* ! ». Le groupe reste éberlué une seconde puis, sans vous demander aucune justification sur vos propos, se rue vers la table que vous avez désigné. Le

mastodonte empoigne l'un des deux joueurs en lui criant « Tricheur ! » et le jette par dessus la table. Les autres s'occupent du deuxième joueur innocent.

Il ne vous en faut pas plus pour jeter de l'huile sur le feu. Vous criez « On les observe depuis tout à l'heure ils trichent ! C'est pour ça qu'ils amassent tout ! ».

Il n'en faut pas plus pour déclencher une bagarre générale et et vous retrouver en plein milieu. Vous tournez les yeux vers les cochers qui s'éclipsent discrètement. Vous cherchez à les rejoindre mais la cohue vous en empêche. Vous criez que les cochers s'échappent mais la mêlée générale couvre vos paroles. Vous essayez tant bien que mal de vous en extirper. Finalement, quand vous sortez de l'auberge, vous voyez toutes les diligences passer en trombe par la grande porte ouest. Les cochers apeurés ont profité du tumulte pour harnacher leurs bêtes et partir à toute vitesse ! Vous avez porté l'attention sur les joueurs permettant aux cochers de s'éclipser en toute discrétion ! Vous n'avez plus aucun recours pour quitter la ville maintenant. Vous êtes prisonnier ici. Même à pied, les orques vous rattraperont. Dans tous les cas, vous êtes condamné à servir d'esclaves aux hordes qui s'amènent.

167

Avec la garde de votre arme, la vitre extérieure se brise facilement. Un boucan de tous les diables s'en suit mais cela ne perturbe en rien la morosité de la rue. Vous vous faufilez en essayant de ne pas vous couper.

Vous voici enfin dans la boutique d'Arnal ! L'orientation de la boutique par rapport à la position du soleil à ce moment de la journée fait qu'elle est mal éclairée. Vous voyez néanmoins de grandes étagères tout le long des murs de la boutique. Certaines exposent encore de petits bocaux. Quoi qu'il en soit, tous sont vides. Le comptoir ne vous apporte rien non plus. Derrière ce dernier, il y a une porte en bois en mauvais état dont les dimensions sont plus petites que l'encadrure qu'elle devrait épouser. Vous tournez la poignée mais la porte est fermée. Vous voyez le petit verrou qui ferme le tout. Il est à l'image de la porte, fragile. Vous le faites sauter avec votre arme sans vous soucier du bruit ni des dégâts. Comme vous vous y attendiez, la porte mène à l'arrière boutique qui ne contient rien non plus.

Au fond à droite, se trouve un petit escalier qui doit mener aux appartements d'Arnal. Vous l'empruntez pour vous trouver bloqué par une porte à l'étage dont vous vous occupez comme vous l'avez fait au rez-de-chaussée. Vous vous trouvez effectivement dans les appartements d'Arnal qui sont aussi vastes que la boutique en bas. Et contrairement à elle, tous les volets de l'étage sont fermés. Toutes les pièces sont plongées dans la pénombre, tout de même illuminées par le jour descendant à travers les persiennes.

Allez-vous d'abord inspecter le salon dans lequel vous vous trouvez ?

Rendez-vous au [229](#).

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [147](#).***

*Vous rendre dans la bibliothèque ? **Rendez-vous au [137](#).***

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [104](#).***

168

Mivul gît enfin à vos pieds. Bréнал a réussi à occire seul ses deux adversaires. Malgré son âge il a encore une bonne condition physique et est resté bon bretteur.

- Diesmer tu as réussi bravo ! J'aurais préféré me charger de Mivul moi-même mais je ne vais pas me plaindre d'en être débarrassé. Seulement, ils ont tué Ilmer. Nous sommes arrivés trop tard.

Bréнал s'agenouille devant lui sans rien dire. Vous attendez une réaction de sa part n'osant pas perturber ce moment de recueillement. Au bout de peut-être quatre ou cinq minutes, Bréнал souffle de dépit et se relève.

- Fouillons ces ordures et voyons ce qu'on peut trouver d'utile. Ensuite nous emmènerons Ilmer pour l'enterrer en dehors sur la ville. Après, nous partirons enfin.

Bréнал fouille les deux cadavre des malfrats et vous vous penchez sur Mivul. Il a dans son dos un *Arc composite* (+ 10 P.P.) et 4 flèches. Dans sa sacoche se trouve une *Potion de rune* (bue n'importe quand, elle restaurera vos POINTS DE RUNE à leur *Total de départ*). Vous la prenez sans savoir comment il a pu se procurer pareil objet. L'arme qu'il tenait en main est

une *Épée affûtée* (+ 1P.H) dont vous pouvez vous équiper (souvenez vous que vous ne pouvez pas transporter plus de deux armes de corps à corps et un arc). Vous songez à prendre son armure mais elle serait trop grande et encombrante pour vous et fort peu appropriée pour un voyage à cheval. Brénal charge la dépouille d'Ilmer sur le cheval que vous avez maintenant en surplus puis vous quittez le théâtre.

Une fois la porte passée, vous chevauchez un ou deux kilomètres avant d'enterrer Ilmer au pied d'un chêne.

Une fois l'office accompli, il fait nuit. Vous montez un campement non loin pour passer une nuit à la belle étoile, hors de Siranque.

Rendez-vous au [230](#).

169

Deux gardes vous tiennent fermement pendant que le dernier vous moleste à cœur joie. Vous recevez ses coups de poing au visage et ses coups de pieds dans l'estomac. Vous résistez du mieux que vous pouvez mais vous perdez 5 P.E. Finalement, un dernier coup à la mâchoire vous laisse groggy et les gardes vous emmènent dans les cachots de Siranque.

Rendez-vous au [41](#).

170

Alors que vous vous approchez, un filet de lumière surgit d'entre les planches d'une des fenêtres et vient siffler à quelques centimètres de votre joue droite pour se perdre derrière vous et se casser au sol d'un bruit sec.

« Je ne sais pas si tu fais partie des hordes. Tu es seul et n'a pas l'air d'un soldat c'est pour ça que je t'accorde le bénéfice du doute et ne t'ai pas foutu mon carreau dans ton crâne. Mais regarde autour de toi, tout ce fatras c'est à cause des saloperies de ton espèce. Va-t-en où je ne te raterai pas au prochain coup ! »

*Si vous obtempérez vous pouvez emprunter la rue parallèle à la rue de la Fabrique **rendez-vous au 94.***

Si vous pensez que vous vous êtes trop éloigné, vous pouvez rebrousser chemin et retourner prendre une autre rue sur la place du marché.

Rendez-vous au 20.

*Si vous cherchez malgré tout à dialoguer avec l'inconnu **rendez-vous au 109.***

171

Vous vous dirigez vers les deux cochers en espérant qu'ils seront plus réceptifs que celui à la porte ouest. Ils sont assis l'un à côté de l'autre sur une table. Ils vous donnent l'impression de ne former qu'un seul homme. Il faut dire que leur prestance se démarque des hères présentes devant eux. Ce sont des colosses aux faces burinées. Leur physique est endurci et usé par le parcours des longues routes qui alterne entre cailloux, boue et poussière ; sans cesse exposé eux éléments sur une banquette inconfortable avec pour seul compagnon le soleil brûlant, la pluie verglaçante ou le vent froid de la nuit.

Vous vous postez devant eux mais ils ne vous laissent pas dire un mot.

- Tiens, on ne m'avait pas dit qu'on avait un gagnant ce soir. On ne t'a pourtant pas vu sortir triomphant d'une table de jeu.

- Je ne suis pas venu acheter une place mais réclamer un privilège qui m'est dû.

Tout en parlant, vous montrez l'anneau à votre doigt. Vous avez dit votre phrase avec le ton le plus affirmatif possible. Si vous voulez duper vos interlocuteurs, il faut d'abord que vous vous soyez crédible auprès de vous même. Le deuxième cocher reprend :

- Et moi, on ne m'avait pas dit qu'il y avait des orques parmi la guilde des marchands.

*Si vous portez l'anneau à votre index **rendez-vous au 132.***

*Si vous portez l'anneau à votre majeur **rendez-vous au 227.***

*Si vous portez l'anneau à votre annulaire **rendez-vous au 216.***

Vous avez aperçu des livres rangés dans le salon mais Arnal avait sa propre bibliothèque. Les murs sont habillés d'étagères aussi hautes que vous (et même plus si vous êtes un Nain !). La partie de la bibliothèque qui se situe en face de l'entrée est plus petite que ses sœurs car elle laisse dévoiler une petite fenêtre en hauteur. Trop petite pour illuminer convenablement la pièce. C'est sans doute pourquoi vous trouvez un monticule de chandelles usées dans une soucoupe qui trône sur le côté supérieur droit du secrétaire placé en plein milieu, juste sous le halo délivré par la petite fenêtre qui est d'ailleurs la seule à ne pas avoir de volets. Vous pouvez naviguer entre le secrétaire et les divers pans des étagères sans encombre. Même encombrée de la sorte, vous pouvez apprécier la taille de la pièce ce qui montre qu'Arnal estimait ses livres pour leur réserver un tel endroit chez lui. L'agencement est pensé pour y naviguer facilement. Il devait y passer beaucoup de temps.

La plupart des ouvrages traitent de botanique et de phytothérapie. Son secrétaire est en bois de chêne sur lequel repose en son centre un élégant sous main en cuir. À droite de l'évasement du meuble où il s'assoit et peut étendre ses jambes, se trouve une rangée verticale de quatre tiroirs. Les circonstances vous permettant de faire fi de vos principes, vous les ouvrez un à un dans l'espoir de découvrir ce qui a pu motiver son départ. Les trois premiers tiroirs ne contiennent rien que des listes de fournitures, d'inventaire et des échéanciers de paiement. Le dernier en revanche est verrouillé. Un coup de poignet sec fait sauter la maigre serrure. Vous ne trouvez que des feuillets de comptabilité et, tout en dessous des liasses, une missive empreinte d'un sceau.

Si vous êtes un mage rendez-vous immédiatement au [194](#).

Vous ouvrez la missive et pouvez sentir au toucher que le papier est de qualité. Vous y lisez ceci :

«Très cher Arnal,

Je me réjouis de trouver le temps de vous écrire à nouveau. En effet, je

regrette que nos obligations respectives ne nous permettent plus d'échanger aussi régulièrement qu'avant. Pire encore, cela fait des années que nous ne nous sommes pas vus. Il faut dire que l'ouverture de votre boutique allait forcément vous demander un investissement personnel poussé. Quand à moi, mes obligations me retiennent à l'Académie. Mais même sans elles, il me serait difficile au vu de mon âge de me rendre à Siranque à présent vu la distance qui la sépare de l'Académie. Néanmoins et malgré la distance, je pense encore à vous et à nos agréables moments et discussions passés ensembles. J'ai justement été rappelé à votre souvenir il y a peu lorsqu'un de mes professeurs m'a dit avoir fait affaire avec vous. Vous devez vous souvenir de lui, il s'agit du professeur Aguebert. Comme vous l'avez appris, c'est un éminent alchimiste avec lequel vous avez sympathisé au point de lui montrer votre laboratoire. C'est là qu'il m'a rapporté avoir aperçu sous cloche, une racine d'Auris. N'allez pas croire qu'Aguebert ait trahit un secret. C'est un homme juste qui a toute ma confiance. Aussi, vous savez ce que représente cette plante que d'aucuns considèrent comme un mythe. Même dans les plus grandes universités d'Astria ou encore à l'Académie, très peu ont pu en étudier un spécimen. N'allez pas croire que je donne crédit aux rumeurs de Panacée qu'aurait cette plante cependant, au vu de sa rareté et de son temps conséquent de floraison, je vous avoue être très curieux et intrigué quand à votre nouvelle acquisition. Aussi, je vais aller droit au but. Je vous propose de vous rendre dès que possible à l'Académie avec la racine d'Auris. Vous serez mon hôte le temps que nous puissions étudier cette plante si rare. Vous avez ma parole que nous la traiterons avec le plus grand soin. Je suis convaincu que vous même, en tant qu'herboriste, vous brûlez de mieux connaître cette racine. De plus, cela nous permettra de nous retrouver.

Le coursier qui vous remettra ma lettre vous aura remis une besace avec assez de couronnes pour les frais de votre voyage. Vous verrez aussi un sceau qui est mon sceau personnel. Il sera à présenter à l'entrée de l'Académie et servira à justifier votre identité auprès de mes collègues qui ne vous connaissent pas encore.

Prenez le sceau et l'argent mais brûlez cette lettre. Il est préférable d'avoir le moins de trace possible de votre possession. Quand bien même vous deviez vous faire dévaliser durant votre trajet, il ne faudrait pas qu'un voyou tombe sur ma lettre et soit averti du trésor que vous possédez. Les plantes intéressent moins les voleurs que l'or.

Dans l'attente de vous recevoir mon ami, je vous envoie mes plus

chaleureuses salutations.

Diméral»

Vous relisez la lettre qui n'est pas datée. Vous étiez en quête de réponses et vous voilà avec plus de questions ! L'Académie ? Serait-ce l'Académie des mages de Loriane ? Au moins avez vous confirmation qu'Arnal était bien en possession de la racine d'Auris et qu'elle intéresse du monde. Il est clair que vous ne trouverez rien de plus ici. Peut-être voudrez-vous tout de même continuer de visiter l'appartement d'Arnal ?

*Allez-vous inspecter le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au 4.***

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au 32.***

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au 133***

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au 204.***

173

En même temps que vous marchez vous questionnez Brénal.

- Que pensez-vous trouver d'intéressant dans un lieu de culte ? demandez-vous

- Un lieu de culte ? Tu parles l'église de la Grande Volonté est une secte de fanatiques qui serait interdite si ça ne tenait qu'à moi. Elle est tolérée parce qu'elle est discrète et peut être aussi parce qu'elle achète sa place dans la cité. En réalité ces imbéciles sont si zélés que ça ne m'étonnerait pas que dans leur superstition, ils n'aient pas laissé des objets qui pourraient nous être utiles.

- Y-a-t-il une chance que nous croisions encore des fidèles ?

- « Fidèles » hein ? Penses-tu ! Ils sont zélés mais pas stupides. Ils sont déjà partis sur les routes clamer que seules leurs croyances pourra nous sauver des orques et capitaliser sur la misère et la détresse des gens.

Vous arrivez devant l'église. C'est un petit bâtiment en pierre avec une

seule porte d'entrée défoncée. Encore vous faut-il passer par un sas avant de pénétrer pleinement dans l'espace consacré. Il y fait très sombre à l'intérieur car il n'y a aucune ouverture autre que celle de la porte du sas. Une fois fermée, il y fait noir. Brénal allume quelques bougies sur les chandeliers pour éclairer la pièce. Elle est en grand désordre. Sur le mur, des fresques représentant le ciel et le soleil sont peintes. L'endroit est très coloré.

- Je reconnais qu'ils font de beaux dessins dit Bénéal. Mais ils enferment tout ça dans le noir et personne d'autre qu'eux ne peut les admirer. Ils vénèrent le soleil et la lumière mais passent leur temps dans l'ombre. Je te le dis ce sont des abrutis.

- En tout cas lui répondez vous, vous n'êtes pas le premier à avoir eu l'idée de visiter le temple de l'église de la Grande Volonté.

- Non, d'autres ont été plus prompts que moi. Je continue de jeter un œil par acquit de conscience mais ne restons pas trop ici.

Vous laissez vous aussi traîner votre regard dans la pénombre des chandelles quand, sur ce qui ressemble à un autel, vous remarquez une *Pierre à aiguiser grossière*. Utilisée avant un combat, elle vous confèrera +1P.H pour toute la durée de ce dernier. Elle ne peut vous servir qu'une fois.

Vous montrez fier votre trouvaille à Brénal.

- Tiens ! En voilà un veinard ! dit-il avec un sourire. Allez il n'y a plus rien à faire ici. Et Ilmer doit nous attendre.

*Si auparavant vous souhaitez emmené à la Maison de Guérison **rendez-vous au 91.***

*Si ce n'est pas déjà fait vous pouvez passer par l'Hôtel de ville **rendez-vous au 40.***

*Si vous pensez avoir assez perdu de temps partez retrouver Ilmer avec les chevaux. **Rendez-vous au 202.***

Vous défaites votre garde en mettant vos mains disjointes en face de vous pour prouver votre bonne foi.

- Holà du calme je ne veux pas me battre ! Je cherchais juste à savoir s'il y avait encore quelque chose d'utile à récupérer ici rien de plus. Je pense

qu'on peut s'entendre.

Le jeune homme à qui vous avez lancé le tabouret se frotte encore le crâne. L'autre reste figé comme s'il attendait une indication de son comparse.

- Oui c'est bon ne t'inquiète pas nous ne cherchons pas à nous battre non plus rumine celui qui a reçu votre riposte. En tout cas tu as de sacrés réflexes toi ! Mais on ne cherche pas à mal. On t'a vu entrer et on ne savait pas trop à quoi s'attendre. Alors on a décidé de se cacher là en attendant que tu t'en ailles. Seulement quand tu as voulu entrer, on a dû prendre les devants. On n'est plus habitué à voir du monde ici. Tout ce qui était transportable et de valeur a déjà été pris. Tu as dû t'en rendre compte.

Sur ce point, difficile de contredire le jeune homme en face de vous. Vous décidez de les interroger.

- Et vous deux, que faisiez-vous par ici s'il n'y a plus rien d'intérêt ?

- Si nous sommes encore là c'est que nous n'avons pas pu quitter la ville comme tous ceux qui restent ! Nous étions garçons de ferme avant. Nos métayers ont été parmi les premiers à partir. On a nous aussi pillé ce qu'on pouvait dans l'espoir de se payer une place parmi ce que propose les différentes compagnies de transports. Mais le temps presse et presque plus aucune compagnie n'est présente. Ça devient trop dangereux. Mais avec mon ami j'ai peut être une dernière idée. Et quand je te vois, je me dis que tu pourrais nous être utile.

Qu'allez-vous leur répondre ?

*« Peut être vous aussi allez vous m'être utile. Je cherche la boutique d'Arnal un herboriste. » **Rendez-vous au 239.***

*« Moi vous être utile ? Qu'avez-vous en tête ? » **Rendez-vous au 113.***

*« Navré messieurs mais j'ai mes propres projets. Je vous souhaite bonne chance pour les vôtres. Adieu. » **Rendez-vous au 86.***

175

Le jeune homme se jette trop tard sur vous après vous avoir rebattu la porte au nez. Dans l'entre-temps, vous avez eu le temps de reprendre rapidement vos esprits et apercevez un tabouret à votre gauche. Vous le saisissez par le pied et l'envoyez en pleine figure de l'individu. Sans attendre, vous sortez votre arme prêt à en découdre. Voyant votre attitude,

l'homme sonné, hésite à revenir vers vous. À votre gauche, se trouve un homme passif que vous n'avez pas vu jusqu'alors. Les deux hommes sont armés de simples masses en bois et sont pauvrement vêtus. Qu'allez-vous faire pendant ce moment de flottement ?

*Attaquer les deux hommes de front ? **Rendez-vous au [217](#)**.*

Essayer de leur faire comprendre que vous ne voulez pas vous battre ?

***Rendez-vous au [174](#)**.*

176

Le bâtiment en face de vous est en fait une immense salle unique qui se divise en de multiples compartiments chacun séparés par des rideaux entre lesquels se trouvent des lits pour les malades. À vue d'œil vous en comptez à peu près 150. Vous marchez le long de la salle en parcourant chaque lit du regard quand il s'arrête sur un lit occupé !

Vous vous approchez et constatez que l'homme dans le lit est vivant. Il tend son bras droit vers un guéridon en émettant un son plaintif et monocorde. Il est âgé et un linge lui bande les yeux. Machinalement, vous ouvrez le guéridon et voyez une petite fiole à l'intérieur. C'est une *Potion de vigueur* ! Bue n'importe quand, la *Potion de vigueur* restaurera vos POINTS D'ENDURANCE à leur *Total de départ*.

*Si vous la donnez à l'homme qui tend le bras vers elle **rendez-vous au [98](#)**.*

*Si vous la prenez discrètement pour vous **rendez-vous au [114](#)**.*

177

Tu mens ! Nous étions tous les deux garçons de ferme avant que nos métayers partent. Nous connaissions tous les gars qui travaillaient aux fermes alentours. Si tu y étais nous t'aurions reconnu. Surtout si tu es nouveau ! Dis nous la vérité maintenant ! Pourquoi nous mens-tu ? Que caches-tu ? »

*« Je ne cache rien ! Je viens d'arriver c'est vrai. Je cherche simplement la boutique d'Arnal l'herboriste. » **Rendez-vous au [198](#)**.*

« Je ne cache rien ! J'étais cocher ! Mais mon attelage n'a pas résisté à la foule et mes chevaux m'ont été dérobé. Je n'ai plus rien alors je suis venu me réfugier ici. » **Rendez-vous au [52](#).**

178

Vous vous cachez près de l'escalier en attendant que les deux soldats forcent la porte pour fondre sur eux et les prendre par surprise. Ils essaient bien entendu d'ouvrir la porte normalement. Vous les entendez grogner avant qu'ils ne donnent deux coups qui font sauter la serrure. La porte s'ouvre et laisse entrer *deux soldats à l'allure de soudards*.

En un instant, vous fondez sur les deux soldats qui ne vous voient pas venir. Si vous avez une arme de jet, vous pouvez viser le **PREMIER SOLDAT** qui semble le mieux protégé. Ayant pour vous l'effet de surprise, votre *Lancer de Précision* doit être de 12. Si vous réussissez, il sera tué sur le coup sinon, vous aurez deux soldats à affronter. Vous attaquez en premier.

| | | |
|-----------------------|-----------------------|-------------------------|
| | PREMIER SOLDAT | |
| POINTS D'HABILETÉ : 8 | POINTS DE DÉFENSE : 3 | POINTS D'ENDURANCE : 40 |

| | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------------|
| | DEUXIÈME SOLDAT | |
| POINTS D'HABILETÉ : 6 | POINTS DE DÉFENSE : 2 | POINTS D'ENDURANCE : 38 |

Au bout de de 3 de vos assauts **rendez-vous au [34](#).**

Si vous venez à bout de vos adversaires en moins de 3 assauts **rendez-vous au [18](#).**

179

À peine le gérant vous aperçoit-il qu'il s'écrie :

« Bon sang ça alors ! On ne m'avait pas dit que les hordes étaient déjà là ahaha ! »

Son rire gras résonne dans toute la large boutique.

« Eh bien ça alors je ne m'attendais pas à voir un type comme toi dans les parages ! » Vous essayez de ne pas trop laisser paraître votre surprise.

« Je vous avoue que moi non plus. Surtout vu les circonstances. Mais vous avez l'air de bien vous en sortir. » En disant cela vous regardez autour de vous. Il y a de tout dans ce magasin. Des armes, des vêtements, des ustensiles ménagers... Tout est réuni selon sa catégorie dans des présentoirs circulaires.

- Oui comme tu vois dit l'orque. Je ne suis plus livré par mes fournisseurs mais l'essentiel des habitants a fui depuis deux semaines en précipitation pour rejoindre Evaere la capitale (mais je ne t'apprends rien). Il me reste donc tout ça à écouler.

- Et vous ne souffrez pas du pillage ?

- J'ai un arrangement avec la garde locale vous répond-il par un sourire dévoilant des dents immaculées.

L'orque paraît incroyablement calme. Comme s'il n'avait pas conscience de ce qu'il se passe à l'extérieur. Vous êtes très intrigué et finalement, ne tenez plus devant son impassibilité.

- Pardonnez-moi mais... vous savez que vous devez être le seul commerçant à être ouvert normalement en ce moment ?

L'orque fait de grands yeux.

- Ah bon ? Et tu as deviné ça tout seul ? Il rigole à pleine dent avant de continuer. Non en effet je suis peut être le seul commerçant qui s'accommode de la situation.

Mais regarde moi. Tu m'as vu ? Et tu sais qui arrive bientôt ? J'ai bien quitté La Griffes depuis plusieurs décennies mais je sais que, lorsque les orques arriveront, ils seront ravis de trouver l'un de leurs congénères dans cette ville. Congénère qui sera en plus bien approvisionné et disposé à leur vendre tous ce dont ils pourraient avoir besoin. Oh je sais ce que tu penses, mais les orques sont honnêtes avec leurs frères de race. Et au pire, je leur dirai que je suis un Brun exilé. N'en t'en fais pas, je ne crains rien ! J'ai passé l'âge de vagabonder sur les routes. Je l'ai déjà fait pour arriver ici. Non je reste !

Son assurance envers ce que sont désormais des envahisseurs vous surprend. Vous espérez pour lui qu'il a raison et que les orques qui prendront possession de la ville sont les mêmes que ceux qu'il se représente dans ses souvenirs.

- Maintenant tu sais que je n'ai pas vu La Griffes depuis un moment, mais je vois que toi non plus ? Qu'est-ce qui t'amène ici mon ami, tu es un Brun

isolé ? Ne t'inquiète pas, ces querelles religieuses ne m'intéressent en rien. Je n'ai pas quitté La Griffes pour ça. Ma volonté était juste de gagner de l'argent et de commercer autre chose que des peaux et de la ferraille. Et tu vois, bientôt nos frères vont revenir à nous.

Vous préférez rester prudent devant cet orque bavard et de vous en tenir au strict minimum.

- Je suis venu ici pour voir Arnal un herboriste.

- Arnal ? Oui je vois qui c'est. Sa boutique est rue des Trois-Moulins de l'autre côté de la rivière Brennis. Il faut passer par la rue de la Fabrique pour y accéder. Mais lui aussi a dû partir depuis longtemps. Je n'en sais pas plus. Mais tiens, avant de partir à ton tour fais toi plaisir chez moi ! Tu trouveras forcément quelque chose ! Et puisqu'il faut s'entraider entre frères, je te fais moitié prix sur tout le magasin ! Prends ce que tu veux et reviens me voir quand tu seras décidé.

Vous sentez que son ton et son sourire sont francs. Il est réellement heureux de retrouver un de ses congénères. Vous le remerciez et vous laissez traîner votre regard dans les rayons en repérant ce qui pourrait vous être utile et accessible pour votre bourse. Vous trouvez les objets suivants (les prix incluent la réduction de l'orque) :

| | |
|--|-------------------------|
| <i>Casque simple</i> (+1P.D) | 4 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de vigueur</i> (Restaure vos P.E à leur <i>Total de départ</i>) | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Pierre à aiguiser grossière</i> (+1P.H pour toute la durée d'un combat) | 2 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de promptitude</i> +2P.H pour toute la durée d'un combat) | 3 couronnes loraniennes |
| <i>Potion d'écorce de chêne</i> (+2P.D pour toute la durée d'un combat) | 3 couronnes loraniennes |
| <i>Dague de lancer</i> (+8 P.P) | 3 couronnes loraniennes |
| Pomme (+ 4P.E) | 2 couronnes loraniennes |
| Fromage (+8P.E) | 3 couronnes loraniennes |
| Viande séchée (+12 P.E) | 5 couronnes loraniennes |

Excepté le casque et la dague, vous pouvez acheter chaque article en plusieurs exemplaires tant que vos finances vous le permettent. *La pierre à aiguiser* et les potions sont à usage unique et sont à utiliser avant un combat pour avoir leurs effets. Vous pouvez manger n'importe quand. Lorsque vous aurez fait vos choix, prenez ce qui vous intéresse et allez voir l'orque. Vous sortez ensuite de la boutique. **Rendez-vous au [155](#).**

Vous pouvez également tenter de Voler des marchandises ou de l'équipement dans le magasin (toujours en prenant en compte la place dans votre sac). Pour cela, *Testez votre Agilité* pour chacune des marchandises que vous souhaitez subtiliser. Si vous réussissez, vous volez l'objet et le mettez dans votre sac à l'insu de l'orque. Vous pourrez ensuite sortir de la boutique en vous **rendant au [155](#)**. Si vous ratez ne serait-ce qu'un *Test d'Agilité* **rendez-vous au [249](#)**.

180

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE

Si jamais vous venez désormais à mourir, vous pourrez reprendre l'aventure à ce paragraphe avec l'équipement que vous aviez lorsque vous avez péri.

Rendez-vous au [251](#).

181

« Un orque orfèvre bien sûr on aura tout vu ! Je me disais aussi que c'était étrange qu'ils acceptaient les orques. Allez je ne veux même pas savoir comment tu t'es procuré cet anneau mais dégage maintenant. Reviens quand tu auras du concret à nous soumettre ou une histoire un peu plus crédible.»

Vous réfrénez votre rage. Ce n'est pas le moment de faire d'esclandre même si vous venez sans doute de ruiner votre dernière chance de quitter la ville...

Rendez-vous au [85](#).

182

Une foule chahuteuse se trouve devant la taverne. Beaucoup se sont servis dans les réserves de bières du tripot et s'alcoolisent par désespoir sachant qu'ils ne partiront pas. D'une fenêtre, vous voyez qu'à l'intérieur des tables de jeux on été dressées. Il s'y joue des parties de divers jeux de hasard où chacun des joueurs cherche à accumuler au fil des parties, assez de couronnes pour payer sa place. Malgré l'alcool gratuit et les parties de jeu, l'ambiance n'est ni à la fête ni à la décontraction. Vous vous mêlez aux divers petits groupes aux abords de la taverne et essayez de saisir des bribes de conversation qui pourraient vous indiquer comment vous y prendre pour vous procurer une des dernières places disponibles. Les badauds parlent facilement et il ne vous faut pas plus de cinq minutes pour comprendre ce qu'il se passe ici.

Ceux à l'extérieur de la taverne sont ceux qui ont tout perdu (ou qui n'avaient déjà plus rien en arrivant). À l'intérieur, les tables sont toutes occupées au maximum. Les autres joueurs qui n'ont pas pu prendre place attendent debout qu'un malheureux complètement fauché en libère une. Vous reconnaissez les deux cochers de la compagnie à leur vareuse grise. Ils suivent les parties avec attention et attendent qu'un gagnant viennent les voir pour acheter son billet. En réalité, le billet est immatériel. Le cocher se contente de noter le nom et de mémoriser la tête de son client. Ainsi il n'a plus l'argent sur lui et sans billet, il n'a plus de raison de se faire dépouiller. Les cochers ont fait comprendre que même si leur client venait à disparaître par un quelconque esprit vengeur ou jaloux, la place ne serait pas libérée. Les gagnants peuvent ainsi bénéficier d'une relative sécurité physique après leur victoire. Ils se dépêchent néanmoins vers les écuries gardées pour attendre le matin. Seul lieu à peu près sûr pour eux dans la ville désormais.

De nombreux joueurs attendent leur tour pour jouer. Et comme vous venez d'arriver, votre tour n'est pas pour tout de suite. D'autres étaient là avant vous et le font savoir quand ils seront les prochains à prendre place. La situation commence vraiment à devenir désespérée pour vous.

*Si vous avez un Anneau de la guilde des marchands vous pouvez essayer d'aller voir un des deux cochers. **Rendez-vous au 49.***

*Si vous avez l'Anneau de la guilde des marchands et que vous êtes un Orque **rendez-vous au 171.***

*Si vous êtes un Orque et que vous n'avez pas cet artefact **rendez-vous au 85.***

*Sinon il va vous falloir réfléchir au plus vite à une solution. **Rendez-vous au 73.***

183

« Presque ! Ça me fait bizarre de voir ce lieu si vide lui qui était toujours rempli de vie. La réputation de la maison et son emplacement sur la grand-rue fait que ça ne s'arrêtait jamais ici. Il y avait toujours du passage, de jour comme de nuit. Et puis presque du jour au lendemain, tout s'est arrêté. Il y avait déjà des rumeurs d'agitation au-delà des frontières avant mais personne n'y prêtait attention. Surtout pas ici où l'insouciance doit être de mise. Les clients veulent laisser leurs tracas devant notre porte.

Le vrai changement s'est fait lors de l'ordre d'évacuation. Presque aussitôt, toute la famille Fedelmund est partie dans un grand fracas emmenant tous leurs biens qu'ils pouvaient et avec eux, les officiers de la garde municipale avec ! Ceux qui étaient restés se sont vus privés de leurs gages officieux. Leurs bienfaiteurs n'étant plus là, ils n'avaient plus ni la raison ni la volonté de continuer leur besogne. C'est là que ça a dégénéré. Voir la famille régnante de Siranque partir si vite a créé la panique parmi la population. Panique qui a fait l'effet d'une boule de neige et qui s'est traduite par des pillages généralisés. Chacun essayait de récupérer ce qu'il pouvait pour se payer une place parmi les diligences dont les compagnies faisaient déjà de la spéculation... Je crois qu'en une semaine, toute la population de Siranque (sauf toi et moi maintenant) a quitté la ville. Les moins fortunés sont partis à pied. Mais il est trop tard pour les imiter maintenant. Avec ma place et mon ancienneté ici, je pensais pouvoir me payer facilement deux voire trois place en me faufilant avec quelques uns de mes meilleurs clients. Mais comme les Fedelmund (dont certains avaient leurs entrées ici je peux te le dire maintenant), les autres notables se sont tirés fissa et plus personne ne rentrait ici. Les préoccupations étaient

ailleurs. Les filles elles-mêmes ne cherchaient plus qu'à jouer parmi les relations de leurs meilleurs clients pour se dégoter une place avec eux. Ça a marché. Sauf pour moi... »

La femme se tait après son long monologue que vous n'avez pas interrompu tant il vous était instructif et confirmatoire : la situation est critique ici et il vous faut quitter Siranque dans les plus brefs délais. Arnal était parmi les notables de la ville et avait les moyens d'être parmi les premiers à partir et il ne s'en est sûrement pas privé.

Votre interlocutrice n'a pas repris la parole. Il est clair qu'elle avait besoin de soulager par ses paroles ce qu'elle avait vécu depuis le début de l'évacuation.

« *Comment se fait-il que vous n'avez pas pu fuir malgré votre bonne place dans cette maison ?* » **Rendez-vous au [3](#).**

« *Il y a beaucoup d'autres lieux de ce type à Siranque ?* » **Rendez-vous au [128](#).**

« *Merci pour votre accueil Madame, mais je cherche un herboriste du nom d'Arnal. Le connaissez-vous ?* » **Rendez-vous au [190](#).**

*Vous pouvez enfin prendre congé en vous **rendant au [64](#).***

184

Brénel vous désigne le théâtre que vous voyez avant même de l'atteindre. Il vous parle tout en continuant son pas rapide :

- Nous allons rentrer par la grande porte. Quand les dernières diligences sont parties tout le monde a déserté la porte nord pour la porte ouest. C'est pour ça que nous avons amené les chevaux ici. Il nous était plus facile de les surveiller là que dans les faubourgs de Siranque. Et comme tout le monde sait que chacun s'est servi ici, il n'y a normalement plus de raison de voir débarquer du monde.

Tu verras l'intérieur est en fait un grand amphithéâtre de pierre blanche à ciel ouvert de l'époque des elfes. Nous avons mis quatre murs pour agrémenter le tout.

Vous suivez Brénel par l'entrée principale non barricadée. Le couloir est large et peut laisser passer aisément deux chevaux côte à côte. Vous arrivez sur l'orchestra où se trouve les trois chevaux et quatre hommes.

Trois sont debout et le dernier est à genoux ensanglanté, le visage tuméfié. Parmi les trois hommes debout, vous reconnaissez au milieu l'un de ceux qui vous a assommé. C'est Mivul ! Son air est toujours mauvais bien qu'il paraisse plus sobre. Vous ne savez même pas s'il vous reconnaît. Autrement vêtus que lors de votre première rencontre, les trois sont accoutrés de divers éléments d'armure qui n'ont rien à voir entre eux, comme s'ils voulaient se préparer avec ce qu'ils pouvaient trouver avant un grand combat.

- Ilmer ! s'exclame Bréнал !

- Tu arrives à temps Bréнал répond Mivul entre ses dents. Toujours quand on n'a pas besoin de toi !

Bréнал reprend calmement.

- J'arrive à temps justement. Libère Ilmer et laisse moi partir avec lui. Nous nous en irons sans plus attendre et chacun pourra quitter la ville de son côté.

- Tu n'as qu'à aller à la porte ouest. C'est là que se trouvent les dernières diligences. Avec ton uniforme tu pourras peut-être trouver une place.

- Pourquoi prendrais-je la diligence alors que j'ai trois chevaux pour mes amis et moi ?

- Tu fais le malin ? Si tu le prends comme ça...

Mivul sort son épée et égorge Ilmer. Bréнал devient furieux et d'un cri de rage, se lance sur Mivul, mais ses deux acolytes l'interceptent.

- Allez-y les gars ! leur dit-il. Faites gaffe c'est un bon combattant.

Mivul s'est déchargé de Bréнал mais plutôt que de s'avancer vers vous, il sort un petit arc de son dos et le bande.

Testez votre agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au 35.***

*Si vous échouez **rendez-vous au 46.***

Alors que vous vous approchez, un filet de lumière surgit d'entre les planches d'une des fenêtres et vient siffler à quelques centimètres de votre joue droite pour se perdre derrière vous et se casser au sol d'un bruit sec. Le soleil continue de luire sur la pointe métallique du carreau d'arbalète

brisé.

« Tu es téméraire toi ! Qu'est-ce qui peut bien amener un type comme toi avec une arme ici sans chercher à maille ? Réponds et on verra si tu arrives à me convaincre. Je te préviens c'était un tir d'avertissement. Je ne louperai pas le prochain ». Qu'allez-vous lui dire ? Vous ne voyez pas votre interlocuteur, vous ne pourrez donc pas le cibler avec une rune de Persuasion.

« Je suis perdu. Je me suis retrouvé abandonné dans cette ville depuis peu. Je cherche à savoir ce qu'il s'est passé ici ». **Rendez-vous au [215](#).**

« Je suis perdu. Je cherche l'échoppe d'un herboriste du nom d'Arnal. Je crois qu'il est assez connu en ville ». **Rendez-vous au [21](#).**

« Je suis en ville depuis peu et je crois que je vais avoir du mal à en sortir. Je vadrouille partout pour trouver tout ce qui pourra m'être utile pour la suite. » **Rendez-vous au [90](#).**

186

Vous saisissez la poignée au milieu de la porte et frappez. Il ne vous faut pas attendre plus de quelques secondes pour qu'elle s'ouvre sur une matrone surchargée d'atours clinquants et au fard trop prononcé. Sitôt qu'elle vous a vu, elle reste interdite, yeux hagards et bouche entrouverte mais se reprend aussitôt :

« Ah non ! Même si c'est la fin je ne veux pas de ça ! C'est pas un lieu pour les gens comme toi ya rien de bon pour toi ici. Dégage ! »

D'un coup aussi sec que son ton, elle vous claque la porte au nez. Vous l'entendez la verrouiller à l'intérieur.

*Si vous insistez et frappez à nouveau **rendez-vous au [11](#)**.*

*Si vous avez compris que vous n'êtes pas le bienvenu vous passez votre chemin. **Rendez-vous au [237](#)**.*

187

Cela ne vous ressemble pas et vous n'arrivez pas à vous l'expliquer. Mais après ce que vous venez de vivre, vous vous sentez puissant. Une subite envie de vous faire justice vous envahit. Ces deux hommes vous ont pris par surprise et vous les avez vaincus. Vous voulez, par fierté et pour votre sécurité les dominer jusqu'au bout. Vous prenez votre arme et l'abattez sur le visage de l'infortuné. Si la guerre arrive et vous force à vous battre, vous ne devrez plus vous encombrer de sentiments. Seuls les plus forts survivront.

En redescendant, vous fouillez le cadavre du premier voleur. Vous remarquez qu'il porte d'élégants *Gantelets de cuir*. C'est un élément d'armure qui vous donnera +1P.D. Vous trouvez aussi sur lui une *Potion de promptitude*. Bue avant un combat, elle vous donnera +2P.H pour la durée de celui-ci. Vous vous surprenez en ayant la pensée cynique que le voleur aurait du la boire avant de vous affronter !

Rendez-vous au [101](#).

188

Le verrou est fragile et cède au bout de deux coup portés par la garde de votre arme. Une fois la porte ouverte vous vous trouvez derrière le comptoir qui donne sur l'ensemble de l'espace de vente de la boutique. Son orientation par rapport à la position du soleil à ce moment de la journée fait qu'elle est mal éclairée. Vous voyez néanmoins de grandes étagères tout le long des murs de la boutique. Certaines exposent encore de petits boccas. Quoi qu'il en soit, tous sont vides. Le comptoir ne vous apporte rien non plus. Vous retournez dans l'arrière boutique pour emprunter le petit escalier pour vous trouver bloqué par une porte à l'étage dont vous vous occupez comme vous l'avez fait au rez-de-chaussée. Vous vous trouvez effectivement dans les appartements d'Arnal qui sont aussi vastes que la boutique en bas. Et contrairement à elle, tous les volets de l'étage sont fermés. Toutes les pièces sont plongées dans la pénombre, tout de même illuminées par le jour descendant à travers les persiennes.

Allez-vous d'abord inspecter le salon dans lequel vous vous trouvez ?

Rendez-vous au [229](#).

Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au [147](#).**

Vous rendre dans la bibliothèque ? **Rendez-vous au [137](#).**

Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [104](#).**

189

Vous suivez la jeune femme dans la ruelle et montez avec elle un petit escalier qui donne directement sur une porte. Elle l'ouvre et se dirige tout de suite vers le lit. Vous entrez à sa suite. Seulement, à peine êtes-vous entré que la porte se referme brutalement derrière vous et deux hommes vous maintiennent avec force. L'un d'eux prend votre arme et la jette au loin. Vous vous débattez de toutes vos forces. La fille crie :

« Calmez-le ! Vous voyez qu'il ne va pas se laisser faire ! ».

L'un des hommes sort une matraque en bois et vous en assène un violent coup sur la nuque. Vous perdez connaissance.

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes encore dans la chambre et rien n'a bougé. À la différence que vous avez été complètement délesté de tout ce que vous portiez. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* tous vos objets, vos couronnes et vos éléments d'armure. Il ne vous reste que votre *Épée simple*. Sans doute n'était elle pas assez bien pour eux ! Dégoûté, vous retournez dans la rue du Bac toujours déserte.

Rendez-vous au [105](#).

190

- Je ne connais aucun herboriste ni aucun Arnal parmi mes clients réguliers.

- Pourtant j'ai cru comprendre que c'était quelqu'un de très estimé à Siranque.

Votre phrase la fait changer d'attitude, comme si vous l'aviez piquée dans

son orgueil.

- Le Satyre aussi est une maison très estimée, même par des étrangers de la ville.

- Je ne voulais pas vous offenser.

- C'est bon, il n'y a pas de mal. Je vois bien que même si tu n'es pas d'ici tu n'es pas là pour ça. Sache que tu es peut être le premier homme à rentrer ici de façon désintéressée. C'est amusant. Encore plus si je te dis que tu es le premier homme que je reçois qui réclame que je parle de moi sans parler de lui même. Tu sais, je suis dans un milieu où j'écoute plus les hommes que l'inverse. Crois moi je peux te dresser les déboires tant sentimentaux que professionnels de nombreux notables de la ville. Gardes, juges de paix, marchands, forgerons... Du plus estimable chef de corporation au plus insignifiant valet de ferme. Mais Arnal est un prénom qui ne me dit rien. Il n'était sûrement pas client ici même parmi les autres filles. Si c'était quelqu'un qui comptait tant en ville comme tu le dis, elles l'auraient su et moi aussi car on se disait tout.

- N'êtes vous pas soumise au secret professionnel ? dites vous pour la taquiner un sourire en coin.

- Bien sûr que si. Mais même si on se répète tout entre nous, ça ne quittait jamais le Satyre. Le secret est donc préservée vous répond elle en vous renvoyant votre sourire.

Cela vous rassure qu'elle ait compris votre ironie. Vous sentez que la glace se brise et que le malaise s'efface. Peut-être allez vous en profiter pour lui poser d'autres questions ?

« *Comment se fait-il que vous soyez encore ici ?* » **Rendez-vous au [3](#).**

« *Il y a beaucoup d'autres lieux de ce type à Siranque ?* » **Rendez-vous au [128](#).**

« *Vous êtes seule ici ?* » **Rendez-vous au [183](#).**

*Vous pouvez enfin prendre congé en vous **rendant au [64](#).***

191

La dague file tout droit sur le frondeur et l'atteint en pleine poitrine. Vous vous relevez difficilement encore sous le coup du choc reçu à votre cuisse. L'adrénaline commence à redescendre et vous reprenez progressivement vos esprits. Vous vous approchez du deuxième cadavre que vous avez produit en moins de cinq minutes. Vous réalisez alors ce que vous venez

de faire et pensez encore impossible ce matin encore ! Cela risque malheureusement de n'être qu'un aperçu de ce que pourraient être amenés à faire de simples civils comme vous si les orques venaient à se déverser sur la Loranie après Siranque. Vous vous penchez sur le cadavre du frondeur et voyez qu'il est assez mal vêtu. Sa fronde elle même n'est qu'une lanière de cuir mal rafistolée et en mauvais état. Elle ne vous serait d'aucune utilité. Vous restez assis un temps indéfini avant de repartir.

En redescendant, vous fouillez le cadavre du premier voleur. Vous remarquez qu'il porte d'élégants *Gantelets de cuir*. C'est un élément d'armure qui vous donnera +1P.D. Vous trouvez aussi sur lui une *Potion de promptitude*. Bue avant un combat, elle vous donnera +2P.H pour la durée de celui-ci. Vous vous surprenez en ayant la pensée cynique que le voleur aurait du la boire avant de vous affronter !

Rendez-vous au [101](#).

192

Vous sortez de l'échoppe et retrouvez les gardes au prises avec le jeune paysan. Le ton a monté depuis tout à l'heure et ils semblent commencer à lui donner de mauvaises tapes qui le poussent en arrière.

*Si vous vous rapprochez des soldats **rendez-vous au [209](#).***

*Sinon vous quittez la rue. **Rendez-vous au [250](#).***

193

Les rênes en mains, vous arrivez à ralentir suffisamment votre cheval pour saisir le pommeau de la selle. Et même si l'expérience équestre vous manque, votre adresse fait que vous arrivez à mettre un de vos pieds dans l'étrier. L'énergie donnée par votre peur vous donne assez de force pour vous dresser complètement sur la selle et distancer les cochers qui arrivaient sur vous. Transpirant, le cœur battant, vous donnez des coups de talons à votre monture qui rattrape facilement Anor et Bessim.

Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sans vous retourner jusqu'à ce que vous ne puissiez voir de Siranque que ses murailles au loin.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route, rendez-vous au paragraphe 112.

Rendez-vous au [70](#).

194

Vous reconnaissez tout de suite le sceau. C'est celui de l'Académie des mages de Loranie ! La cire marron utilisée est la marque des grands doyens de l'Académie ! Usmar aurait-il quelque chose à voir avec tout cela ? Ne vous aurait-il pas tout dit ? Vous ouvrez la missive avec grande impatience et pouvez sentir au toucher que le papier est de qualité. Vous y lisez ceci :

«Très cher Arnal,

Je me réjouis de trouver le temps de vous écrire à nouveau. En effet, je regrette que nos obligations respectives ne nous permettent plus d'échanger aussi régulièrement qu'avant. Pire encore, cela fait des années que nous ne nous sommes pas vus. Il faut dire que l'ouverture de votre boutique allait forcément vous demander un investissement personnel poussé. Quand à moi, mes obligations me retiennent à l'Académie. Mais même sans elles, il me serait difficile au vu de mon âge de me rendre à Siranque à présent vu la distance qui la sépare de l'Académie. Néanmoins et malgré la distance, je pense encore à vous et à nos agréables moments et discussions passés ensemble. J'ai justement été rappelé à votre souvenir il y a peu lorsqu'un de mes professeurs m'a dit avoir fait affaire avec vous. Vous devez vous souvenir de lui, il s'agit du professeur Aguebert. Comme vous l'avez appris, c'est un éminent alchimiste avec lequel vous avez sympathisé au point de lui montrer votre laboratoire. C'est là qu'il m'a rapporté avoir aperçu sous cloche, une racine d'Auris. N'allez pas croire qu'Aguebert ait trahit un secret. C'est un homme juste qui a toute ma confiance. Aussi, vous savez ce que représente cette plante que d'aucuns considèrent comme un mythe. Même dans les plus grandes universités d'Astria ou encore à l'Académie, très peu ont pu en étudier un spécimen. N'allez pas croire que je donne crédit aux rumeurs de Panacée

qu'aurait cette plante cependant, au vu de sa rareté et de son temps conséquent de floraison, je vous avoue être très curieux et intrigué quand à votre nouvelle acquisition. Aussi, je vais aller droit au but. Je vous propose de vous rendre dès que possible à l'Académie avec la racine d'Auris. Vous serez mon hôte le temps que nous puissions étudier cette plante si rare. Vous avez ma parole que nous la traiterons avec le plus grand soin. Je suis convaincu que vous même, en tant qu'herboriste, vous brûlez de mieux connaître cette racine. De plus, cela nous permettra de nous retrouver.

Le coursier qui vous remettra ma lettre vous aura remis une besace avec assez de couronnes pour les frais de votre voyage. Vous verrez aussi un sceau qui est mon sceau personnel. Il sera à présenter à l'entrée de l'Académie et servira à justifier votre identité auprès de mes collègues qui ne vous connaissent pas encore.

Prenez le sceau et l'argent mais brûlez cette lettre. Il est préférable d'avoir le moins de trace possible de votre possession. Quand bien même vous deviez vous faire dévaliser durant votre trajet, il ne faudrait pas qu'un voyou tombe sur ma lettre et soit averti du trésor que vous possédez. Les plantes intéressent moins les voleurs que l'or.

Dans l'attente de vous recevoir mon ami, je vous envoie mes plus chaleureuses salutations.

Diméral»

Vous relisez la lettre qui n'est pas datée. Le grand mage Diméral. C'est le grand doyen de l'Académie ! Arnal connaissait vraiment du monde. Vous ne l'avez jamais vu mais d'après la lettre, il doit être au moins aussi âgé que le doyen Diméral.

Quoi qu'il en soit vous étiez en quête de réponses et vous voilà avec plus de questions ! Au moins avez vous confirmation qu'Arnal était bien en possession de la racine d'Auris et qu'elle intéresse beaucoup de gens. Il est clair que vous ne trouverez rien de plus ici. Peut-être voudrez-vous tout de même continuer de visiter l'appartement d'Arnal ?

*Allez-vous inspecter le salon par lequel vous êtes entré ? **Rendez-vous au 4.***

*Allez-vous visiter sa chambre ? **Rendez-vous au 32.***

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au 133***

Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne

contiennent plus rien d'intéressant rendez-vous au [204](#).

195

Vous essayez de vous caler avant d'éperonner votre cheval mais vous sentez que la tâche sera ardue. Mais comme l'a dit Bessim, vous n'avez plus le temps. Vous donnez de féroces coups de talon à votre monture. Elle démarre bien plus rapidement que vous ne l'escomptiez. Déjà au galop, vous ne parvenez pas à garder l'équilibre. La selle se renverse sous votre poids et vous tombez à la renverse en tourneboulant sur le sol. Votre cheval continue sa course et passe la porte à vive allure en manquant de renverse deux cochers qui arrivent. Ces derniers vous barrent à présent la route et sont rejoints par leurs congénères. Ils sont une bonne dizaine et armés... Vous finissez lynchés dans les écuries de Siranque.

196

Vous estimez avoir fait le tour du propriétaire et décidez de partir de l'appartement puis de Siranque avant que cela ne soit plus possible. Car plus que rejoindre Arnal, votre préoccupation est maintenant de pouvoir quitter la ville sans vous faire rattraper par les hordes ensuite.

Vous êtes toujours dans vos pensées quand vous descendez l'escalier pour revenir à l'arrière salle. En passant devant la porte que vous avez défoncé qui donne sur l'espace de vente de la boutique, quelle n'est pas votre surprise de trouver en plein milieu *deux soldats à l'allure de soudards*. Eux ne semblent pas surpris par votre présence.

- Tiens qu'est-ce que je te disais Pohmer, c'était sur que ce soir, quelqu'un allait se servir dans une des dernières boutiques préservées de Siranque ! Pas de chance pour toi mon gars, Arnal est parti bien avant tout ce bordel et c'était quelqu'un de prévoyant. Il n'aurait rien laissé qui aurait eu de la valeur chez lui. Mais il fallait qu'on soit trois à vouloir s'en assurer ! Vu ton état, tu n'as pas l'air d'avoir trouvé grand chose mais on va quand même s'en assurer. Suis nous dans le calme.

Si vous laissez les deux gardes vous embarquer rendez-vous au [97](#).

*Vous pouvez-toujours les combattre. Mais ils sont deux et mieux équipés que vous. Ils ont tout de même l'air sévèrement avinés ce qui peut être votre atout. Si vous possédez une arme de jet, vous pourrez de l'utiliser en ayant pour vous l'effet de surprise. Si vous tentez votre chance **rendez-vous au 48.***

197

Il y a de tout dans ce magasin. Des armes, des vêtements, des ustensiles ménagers... Tout est réuni selon sa catégorie dans des présentoirs circulaires. Vous vous approchez de l'orque qui semble tenir seul ce grand établissement.

- Bonjour, je vois que vous avez encore beaucoup d'articles dites-vous.
- Bonjour, oui comme tu vois. Je ne suis plus livré par mes fournisseurs mais l'essentiel des habitants a fui depuis deux semaines en précipitation pour rejoindre Evaere la capitale (mais je ne t'apprends rien). Il me reste donc tout ça à écouler.
- Et vous ne souffrez pas du pillage ?
- J'ai un arrangement avec la garde locale vous répond-il par un sourire dévoilant des dents immaculées.

L'orque paraît incroyablement calme. Comme s'il n'avait pas conscience de ce qu'il se passe à l'extérieur. Vous êtes très intrigué et finalement, ne tenez plus devant son impassibilité.

- Pardonnez-moi mais... vous savez que vous devez être le seul commerçant à être ouvert normalement en ce moment ?

L'orque fait de grands yeux.

- Oulà ! Tu n'es pas d'ici pour me demander ça toi ! Et là c'est moi qui suis plus étonné que toi ! Qu'est-ce qui peut bien justifier la venue d'un voyageur à Siranque en ce moment comme tu dis ? Bah ! Après tout ça ne me regarde pas. Tout ce qui m'intéresse ce sont les achats que tu pourrais faire ici. Mais pour ta gouverne, je vais t'expliquer mon cas.

Il fait une pause et se montre des deux index.

- Regarde moi. Tu m'as vu ? Et tu sais qui arrive bientôt ? J'ai bien quitté La Griffe depuis plusieurs décennies mais je sais que, lorsque les orques arriveront, ils seront ravis de trouver l'un de leurs congénères dans cette ville. Congénère qui sera en plus bien approvisionné et disposé à leur vendre tous ce dont ils pourraient avoir besoin. Oh je sais ce que tu penses, mais les orques sont honnêtes avec leurs frères de race. Et au pire, je leur

dirai que je suis un Gris exilé. Enfin, tu ne comprends sûrement même pas à quoi je fais allusion. Bref ne t'en t'en fais pas j'ai passé l'âge de vagabonder sur les routes. Je l'ai déjà fait pour arriver ici. Non je reste !

Son assurance envers ce que sont désormais des envahisseurs vous surprend. Vous espérez pour lui qu'il a raison et que les orques qui prendront possession de la ville sont les mêmes que ceux qu'il se représente dans ses souvenirs.

- Bon allez assez parlé de moi ! Regarde autour de toi, je suis sûr que tu peux trouver ton bonheur ici. Sers-toi et amène moi ce qui t'intéresse je t'encaisserai.

Vous laissez traîner votre regard dans les rayons en repérant ce qui pourrait vous être utile et accessible pour votre bourse. Vous trouvez les objets suivants :

| | |
|--|--------------------------|
| <i>Casque simple</i> (+1P.D) | 8 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de vigueur</i> (Restaure vos P.E à leur <i>Total de départ</i>) | 12 couronnes loraniennes |
| <i>Pierre à aiguiser grossière</i> (+1P.H pour toute la durée d'un combat) | 4 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de promptitude</i> +2P.H pour toute la durée d'un combat) | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Potion d'écorce de chêne</i> (+2P.D pour toute la durée d'un combat) | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Dague de lancer</i> (+8 P.P) | 6 couronnes loraniennes |
| Pomme (+ 4P.E) | 4 couronnes loraniennes |
| Fromage (+8P.E) | 6 couronnes loraniennes |
| Viande séchée (+12 P.E) | 10 couronnes loraniennes |

Excepté le *Casque simple* et la dague, vous pouvez acheter chaque article en plusieurs exemplaires tant que vos finances vous le permettent. La *Pierre à aiguiser* et les potions sont à usage unique et sont à utiliser avant un combat pour avoir leurs effets. Vous pouvez manger n'importe quand.

Lorsque vous aurez fait vos choix, prenez ce qui vous intéresse et allez voir l'orque. Vous sortez ensuite de la boutique. **Rendez-vous au [155](#)**.

Vous pouvez également tenter de *Voler* des marchandises ou de l'équipement dans le magasin (toujours en prenant en compte la place dans votre sac). Pour cela, *Testez votre Agilité* pour chacune des marchandises que vous souhaitez subtiliser.

Si vous réussissez, vous volez l'objet et le mettez dans votre sac à l'insu de l'orque. Vous pourrez ensuite sortir de la boutique en vous **rendant au [155](#)**.

Si vous ratez ne serait-ce qu'un *Test d'Agilité* **rendez-vous au [249](#)**.

198

- Je ne connais pas ton Arnal. Tu connais toi Bessim ?

Le deuxième voyou resté jusqu'ici silencieux répond par l'affirmative.

- Oui c'est un herboriste de renom de la partie nord de la ville. Mais il doit être parti depuis longtemps comme tous les boutiquiers d'ailleurs.

Le premier voyou reprend la parole.

- Je ne sais pas ce que tu comptais faire avec ton herboriste, ni même si tu me dis la vérité. Je m'en moque à vrai dire. Tu vois, il n'y a plus rien pour toi ici. Si tu veux un conseil, quitte Siranque tant que tu le peux encore. Allez va-t-en.

« *Mais vous même pourquoi êtes-vous encore ici ?* » **Rendez-vous au [80](#)**.

Si vous partez sans demander votre reste **rendez-vous au [67](#)**.

199

Vous vous souvenez alors du garçon que vous avez sauvé du groupe de soudards à votre entrée en ville. Vous jouez votre va-tout.

« Je suis un membre de la guilde des marchands, nos marchandises transitent par votre compagnie. Vous nous devez beaucoup, vous devez me trouver une place. »

Le cocher regarde votre anneau avec circonspection.

- En effet il m'a l'air authentique. Plus authentique que toi en tout cas.

- Qu'insinuez-vous ?

- J'ai déjà transporté des membres de la guilde. Et ils n'avaient pas ton allure.

Vous commencez à paniquer. Il va vous falloir jouer fin pour déjouer la méfiance du cocher.

- J'ai été séquestré dans ma boutique par des pillards et ils m'ont tout pris. C'est pour ça que je n'ai pas pu quitter la ville avant. Mon anneau était facile à cacher c'est pour ça que je l'ai encore.

- Des pillards t'ont séquestré mais t'ont laissé tes armes... Et allez je peux te le dire maintenant, les membres de la guilde des marchands portent leur anneau au majeur, pas à l'annulaire. dit-il avec un sourire en coin.

Ne t'en fais pas je m'en moque. Tu as voulu tenter ta chance c'est de bonne guerre. Enfin si je puis dire. Je ne veux même pas savoir ce qu'ont du faire mes passagers pour se procurer les sous qu'on réclame. Mais même si ton histoire était vraie, je ne te prendrais pas si tu n'as rien de mieux que cet anneau à me proposer. Maintenant seules les couronnes m'intéressent.

À sa dernière réplique, vous comprenez que vous ne pourrez pas embarquer avec lui.

Vous pouvez toujours poser quelques questions au cocher.

« *Si vous êtes complet pourquoi ne partez vous pas tout de suite ?* »

rendez-vous au [122](#).

« *Et où vous rendez-vous ?* » **rendez-vous au [142](#).**

« *Pouvez-vous me dire à combien serait la place ?* » **rendez-vous au [162](#).**

*Si vous le quittez, il ne vous reste qu'à vous approcher de l'attroupement près de l'auberge. **Rendez-vous au [224](#).***

Lorsqu'il vous voit arriver, Ingmar a la même attitude et propos que son confrère. Il va vous falloir ne pas le braquer.

- Bonjour Ingmar je suis Diesmer je cherche une place dans votre diligence.

- Tu connais mon prénom ? C'est Férold qui te l'a dit c'est ça ? Je vous ai vu discuter. Pas la peine de m'amadouer comme ça je n'ai plus de place non plus. Tente ta chance à l'auberge en face. Je ne peux rien pour toi.

Vous voyez le mur qui se présente et décidez d'aller droit au but.

- Ingmar je vais être direct. Je m'appelle Diesmer et cette après-midi j'ai croisé Yselda.

Lorsque vous énoncez le prénom d'Yselda, vous remarquez de la part d'Ingmar la répression d'un mouvement de surprise.

- Tu connais les bonnes adresses toi. Et les bonnes personnes. Même si tu ne devais plus trop avoir le choix !

- Vous vous méprenez je ne suis pas rentré au Satyre dans cette optique. Je ne pensais même pas y trouver quelqu'un.

- Tu es le premier à aller au Satyre pour ne pas tirer ton coup ! Mais bon, vu ce qu'il se passe en ce moment ici, je veux bien te croire sur ce point.

Vous ne relevez pas ses propos et continuez.

- J'ai rencontré Yselda et elle m'a parlé de vous Ingmar.

- De moi ? Alors c'est comme ça que tu me connais ?

Il est flatté mais surtout surpris.

- Oui elle n'a pas tarit d'éloges sur vous. Elle m'a expliqué sa situation et ce que vous étiez prêt à faire pour elle. C'est tout à votre honneur.

- D'accord mais que viens tu faire là-dedans ?

- Quand je suis venu à lui parler de moi, elle a voulu me venir en aide. Elle m'a parlé de vous et m'a donné ceci.

Vous lui montrez la broche qu'Yselda vous avait confiée. Il est interloqué et ne vous le cache pas.

- La broche que je lui avais offerte ! Elle ne s'en serait jamais séparée. Et elle te l'a donné pourquoi ? Non tu la lui as prise !

Il met la main à la garde de sa masse d'arme. Vous désamorcez au plus vite la situation.

- Non je ne lui ai pas prise ! Au contraire elle me l'a confiée comme gage de véracité de mon histoire et pour que vous respectiez sa volonté. Je suis au courant que vous êtes déjà complet et que vous auriez pu la faire embarquer malgré tout. Elle m'a également raconté l'histoire de sa fille et de ce qu'elle représente pour elle. Elle se savait condamnée et elle l'a accepté. Mais je ne sais pas, elle s'est prise de sympathie pour moi et m'a confié d'elle même sa broche pour vous la remettre me disant qu'ainsi,

vous m'accepteriez dans votre transport si telle était sa volonté. Si je le lui avait volé, je n'aurais pas pu savoir ce qu'elle représente ni faire le lien entre vous. Tenez, elle vous revient maintenant.

Ingmar vous la prend et la regarde sans mot dire un instant.

- Comment s'appelait sa fille ?

- Julia.

- Très bien. Tu as raison. Tu n'as pas pu inventer ni faire le lien de toi même entre tout ça. Je te crois. Je te le dis je l'aimais profondément. Elle était différente des autres. La preuve avec sa fille qu'elle a gardé. Mais comme je lui ai dit, même moi je ne pouvais rien faire avec elle.

- Elle le savait et ne vous en voulait pas. C'était son choix de rester.

Il observe encore la broche avant de la ranger. Il émet un puissant souffle de tristesse ou de résignation.

- Viens ici demain matin à 6 heures. Nous partirons tous les attelages en même temps. D'ici là, reprends des forces et essaie de dormir. Trouve toi un logement abandonné ce n'est pas ce qui manque. Évite la foule et l'auberge ce n'est pas sûr. Bonne nuit Diesmer et à demain.

Vous laissez Ingmar avec ses pensées.

Rendez-vous au 87.

201

En même temps que vous leur parlez, vous tracez dans l'air devant leurs yeux la rune de persuasion en même temps que vous prononcez phrase. A l'issue de celle-ci vous scandez le mot persuasion en elfique « *Elmareth !* ». Les soldats font de grands yeux.

« Oui Monsieur, les habitants comptent sur nous, les citoyens nous réclament ». Ils s'en vont sans demander leur reste.

Le jeune garçon s'avance vers vous avec un regard timide mais reconnaissant. « Je ne sais pas ce que vous leur avez fait mais merci Monsieur ! Ils voulaient me détrousser. Les soldats qui restent sont ceux qui n'ont pas pu partir et aucun ne va pouvoir tenir face aux orques. Comme moi d'ailleurs ! Tenez, prenez ça pour vous remercier. C'est un anneau de la guilde des marchands. Je l'avais chipé à un marchand car je sais que leur guilde offre des passe-droits. Mais mes parents vont finalement pouvoir partir cette après-midi, je n'ai donc plus besoin. Merci encore adieu ! ».

Inscrivez l'*Anneau de la guilde des marchands* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si plus tard, au cours de votre aventure, vous rencontrez *deux soldats à l'allure de soudards*, rendez-vous immédiatement au paragraphe **118**.

*Maintenant vous pouvez toujours rentrer dans l'échoppe. **Rendez-vous au [39](#)**.*
*Ou quitter la rue. **Rendez-vous au [250](#)**.*

202

- Merci pour votre visite Bréнал, mais j'estime avoir trouvé assez de choses intéressantes. Mais comme vous avez dit le temps presse, il nous faut retrouver Ilmer.

- Oui, j'espère que Mivul n'y sera pas avant nous. Suis moi !

Si oui rendez-vous au [30](#).

Sinon rendez-vous au [79](#).

203

Par miracle, le frondeur manque son coup. Votre chance vous redonne de l'adrénaline. Vous saisissez une chope sur une table à côté de laquelle vous vous trouvez et la lancez sur votre ennemi pour faire diversion. Coup de chance, elle l'atteint en pleine figure ! Ce qui vous laisse le temps de vous relever et de vous précipiter sur lui. Vous vous plaquez contre son bassin et l'entraînez au sol. De là, vous déversez sur lui une pluie de coups de poings. Le sang giclant de son nez ne vous arrête pas et au contraire, fait redoubler votre rage. C'est quand votre adversaire cesse de se débattre que vous vous calmez et vous enlevez de lui.

Rendez-vous au [238](#).

204

Vous estimez avoir fait le tour du propriétaire et décidez de partir de l'appartement puis de Siranque avant que cela ne soit plus possible. Car plus que rejoindre Arnal, votre préoccupation est maintenant de pouvoir quitter la ville sans vous faire rattraper par les hordes ensuite.

Vous êtes toujours dans vos pensées quand vous descendez l'escalier pour revenir à l'arrière salle. Alors que vous passez devant la porte aux dimensions mal calibrées vous entendez deux voix de l'intérieur de la boutique. Vous glissez un œil à travers l'espace entre la porte et son encadrure. La luminosité est faible mais vous reconnaissez l'uniforme de la garde municipale de Siranque. Deux gardes qui viennent piller ce qui peut encore l'être avant leur départ ! Ils ne vous ont pas aperçu mais se dirigent vers la porte fermée qui doit les intriguer.

*Si vous filez par la petite arrière cour **rendez-vous au 210.***

Vous pouvez tenter de prendre les soldats par surprise et les affronter.

*Sachez qu'ils sont deux et même si ce ne sont probablement pas des fines lames, ils sont mieux équipés que vous. Si vous souhaitez tenter le coup **rendez-vous au 178.***

205

- Alors ne perdons pas de temps. Prenons votre raccourci et quittons cette ville. lui dites-vous.

Vous quittez tous deux la prison pour vous enfoncer dans une succession de ruelles sales et fangeuse. La prison n'a pas été bâtie dans les beaux quartiers de Siranque. Brénal engage la conversation durant le trajet.

- Au fait je t'ai libéré, proposé un marché mais je ne sais même pas ton prénom.

- Je m'appelle Diesmer.

- Diesmer ? Et tu vis à Siranque ou tu n'es que de passage ?

- Si j'arrive à quitter cette ville je pourrais dire que je n'étais que de passage.

- Ne t'inquiète pas nous quitterons cette ville maintenant que je n'ai plus rien à y faire et que mon devoir y est accompli.

Au fur et à mesure de vos déambulations, vous vous arrêtez au fond d'une impasse cachée par les balcons des maisons qui se rejoignent presque d'un bâtiment à l'autre tant ils sont avancés au dessus de la ruelle. L'urbanisme ne laisse pas la lumière pénétrer facilement d'autant plus que le soleil a bien amorcé sa descente vers l'ouest.

- Voilà c'est ici.

Il vous désigne un puits condamné par une planche en bois cadenassée. Les arceaux de fer qui le surmonte n'ont plus leur poulie pour faire descendre un sceau. Brénal enlève le cadenas qui n'était même pas fermé à clef et soulève la planche en bois. Sur la paroi interne du puits, une corde pend accrochée à un anneau.

- Ce puits est un faux. En réalité c'est un passage aménagé vers le système d'égouts de Siranque. Je sais que ce n'est pas le plus ragoûtant mais j'ai découvert que c'était un formidable moyen d'accéder rapidement à tout point de la ville sans s'égarer dans son dédale de rue. Je l'ai découvert à force de traquer les Gueux qui s'en servaient pour nous fuir.

Lorsque vous atteignez le fond, des torches pendent au mur. Brénal les allume avec son briquet à amadou et vous en tend une. En face de vous se trouve un couloir en ligne droite.

- Tu vas voir le couloir va se mettre à descendre et après nous serons dans les égouts. Suis moi je connais bien le chemin.

Après la surface, vous voici dans les bas fonds souterrains de Siranque. Il y fait sombre et humide ce qui vous donne froid. À votre grande surprise, l'odeur n'est pas si repoussante. Vous suivez Brénal qui connaît bien son chemin. Vous ne tournez qu'à deux reprises avant d'arriver devant une entrée épousant la forme circulaire du couloir. Elle est fermée par une grille métallique. Pas surpris, Brénal la pousse, mais elle ne s'ouvre pas.

- Oh non qu'est-ce que ça signifie ? Cette porte n'est jamais verrouillée ! Un cadenas ? Mais qui a mis ça là ? Pourquoi ?

Vous restez coi attendant une solution de sa part.

- Je ne comprends pas cette porte n'est jamais fermée. Ça m'avait même surpris la première fois que j'avais voulu l'ouvrir... Bon, il est trop tard pour remonter mais les couloirs des égouts sont nommés par rapport à la rue qui se trouve au dessus. Je devrais pouvoir m'y retrouver.

Vous retournez au précédent croisement. De là, en plus du couloir dont vous venez et de celui qui mène à la surface, il s'en trouve deux autres face à vous.

- Vas-y je te laisse choisir lequel prendre vous dit Bréнал. Ils nous mèneront aussi au théâtre tous les deux mais je ne les ai jamais empruntés. Je ne sais pas ce qui nous y attend.

*Si vous voulez prendre le couloir à votre gauche **rendez-vous au [107](#)**.*
*Si vous prenez celui à votre droite **rendez-vous au [53](#)**.*

206

En même temps que vous leur parlez, vous tracez dans l'air devant leurs yeux la rune de persuasion en même temps que vous prononcez phrase. A l'issue de celle-ci vous scandez le mot persuasion en elfique « *Elmareth !* ». Les soldats font de grands yeux.

« Oui Monsieur, les habitants comptent sur nous, les citoyens nous réclament ». Ils s'en vont sans demander leur reste.

Le jeune garçon s'avance vers vous avec un regard timide mais reconnaissant. « Je ne sais pas ce que vous leur avez fait mais merci Monsieur ! Ils voulaient me détrousser. Les soldats qui restent sont ceux qui n'ont pas pu partir et aucun ne va pouvoir tenir face aux orques. Comme moi d'ailleurs ! Tenez, prenez ça pour vous remercier. C'est un anneau de la guilde des marchands. Je l'avais chipé à un marchand car je sais que leur guilde offre des passe-droits. Mais mes parents vont finalement pouvoir partir cette après-midi, je n'ai donc plus besoin. Merci encore adieu ! ».

Inscrivez l'*Anneau de la guilde des marchands* sur votre *Feuille d'Aventure*. Si plus tard, au cours de votre aventure, vous venez à rencontrer *deux soldats à l'allure de soudards*, rendez-vous immédiatement au paragraphe **118**.

*Vous quittez la rue. **Rendez-vous au [250](#)**.*

207

Vous vous concentrez pour faire abstraction au maximum de l'odeur et du triste visuel en vous approchant du cadavre. Vous ouvrez la besace. Elle ne contient qu'une fiole à l'intérieur. Au fond, un petit objet brillant attire

vosre attention. Vous vous emparez du tout et vous éloignez vite du cadavre tant l'odeur devient insupportable. L'odeur de pourriture a imprégné votre nez et vous sentez le goût de la mort dans votre bouche. Vous fuyez la pièce en montant le grand escalier que vous aviez vu dans l'entrée. Une fois à l'étage vous inspectez vos trouvailles.

La fiole est une *Potion de Rune* ! Elle peut être bue n'importe quand et restaurera vos POINTS DE RUNE à leur *Total de départ*.

Le petit objet brillant est une chevalière argentée aux armoiries des Fedelmund. En son intérieur, là où se glisse le doigt vous remarquez un nom gravé : Hector FEDELMUND. Si jamais, plus tard au cours de votre aventure, vous deviez rencontrer *Hector Fedelmund*, rendez-vous immédiatement au paragraphe **42**.

Vous voilà à présent à l'étage du manoir. Les deux grandes parties de l'escalier ne mènent en fait qu'à un même grand couloir qui part sur la gauche. Tout au long de ce couloir se trouve d'un côté des portes qui doivent mener aux chambres ; et de l'autre côté, au delà la rambarde, vous pouvez admirer depuis l'étage tout le salon qui se trouve en contrebas. Des tableaux sur les murs sont déchirés. D'autres ont du être emportés.

*Une première porte devant vous est entrouverte. Vous pouvez rentrer dans la pièce. **Rendez-vous au [31](#)**.*

*La deuxième porte est fermée. Vous pouvez essayer de l'ouvrir. **Rendez-vous au [117](#)**.*

*Vous pouvez marcher plus loin dans le couloir et rentrez dans la troisième pièce. **Rendez-vous au [51](#)**.*

208

Vous marchez depuis une vingtaine de minutes quand vient à vos oreilles le bruit d'une galopade qui suit la route et se dirige vers vous. Vous commencez à paniquer et vous figurez que des gens de la ville se sont réunis pour vous poursuivre et vous occire ! Ils arrivent et vous ne pourrez plus les distancer.

Il y a sur cette portion de la route, un arbre à côté de vous et des fourrés sur le bas côté. Vous profitez de la nuit pour plonger dans un fourré bordant la route pour laisser passer les cavaliers. Ils s'arrêtent à la hauteur

du fourré dans lequel vous êtes. Ce sont les deux cochers de l'auberge ! Ils s'éclairent avec deux lanternes et sont accompagnés d'un troisième cheval sellé mais non monté. Ils mettent pied à terre et l'un d'eux se met à parler d'une voix de stentor :

- Orque ! Montre toi nous ne te voulons pas de mal ! On sait que tu es là. Nos yeux reconnaissent bien les traces laissées sur les routes même la nuit. On a suivi les tiennes. Ça a été facile tu n'as pas le pied léger. On les perd ici. Et même à travers l'obscurité nous t'aurions vu courir. Écoute, nous avons vu ton spectacle devant l'auberge. On en a parlé entre nous et tu t'en doutes, on n'est pas rassurés en ville pour cette nuit. On a peur d'un assaut de la foule. Et même une fois dehors, qui sait ce qu'on pourrait trouver sur les routes. Tu sais te battre et tu pourrais nous être utile. Un bras armé en plus ne nous serait pas de trop. On va dire que tu as gagné ta place à ta façon.

Vous retenez presque votre respiration. Ils se sont arrêtés à 2 mètres de vous.

- Tu ne réponds pas ? Je vais te prouver que je suis de bonne foi.

Il donne la bride à son camarade, attache sa masse à la selle et s'avance vers l'arbre les mains levées.

- Tu vois je m'avance désarmé. On estime te proposer un marché honnête. Si tu es intéressé montre toi et nous rentrerons ensemble en ville pour repartir demain matin avec tous nos attelages. Sinon, nous nous en irons tant pis pour toi.

Malgré l'obscurité, vous voyez que la tête du cocher se dresse vers l'arbre et essaie de voir si vous n'y êtes pas monté.

Vous attendez toujours. Le cocher qui s'est avancé vers l'arbre fait demi tour et revient vers les chevaux.

- Tant pis on s'en va.

Ils remontent en selle et s'apprêtent à repartir. Ils ne rusaient pas ! Avant qu'ils ne soient trop tard vous sortez de votre cachette en précipitation. Les cochers sursautent se retournent et saisissent leurs masses d'arme. Vous calmez leurs ardeurs de suite.

- Je suis là je vous crois je ne veux pas me battre avec vous ! J'accepte votre offre.

Les deux cochers rengainent et vous tendent la bride du troisième cheval.

- On comprend que tu te méfies. Comme nous, comme tous le monde ici. Nous sommes aussi pressés de quitter cette ville. Allez rentrons vite. Au fait comment t'appelles-tu ?

- Diesmer.

- Tu as fait forte impression devant l'auberge Diesmer. À commencer par nous. On te veut parmi nous car tu sais te battre et surtout tu es armé et ça, ce n'est pas de trop. Mais ça serait trop dangereux de te ramener au vu et au su de tous même si presque tout le monde s'est dispersé après le combat. On va te ramener discrètement aux écuries où tu passeras la nuit. Presque tous les autres passagers de demain y sont déjà. Quand on sortira les diligences, tu sera déjà dedans et on appellera ceux qui ont choisi de ne pas passer la nuit près des écuries. Ensuite, on décampe.

Le retour se passe exactement comme vous l'a dit le cocher. Ils vous font rentrer le plus discrètement possible à la faveur de la nuit dans les écuries.

«Tiens Diesmer tu passeras la nuit là dedans. C'est la diligence d'Ingmar. Il vaut mieux te cacher et ne pas t'appeler. Je n'ai pas envie qu'un des hommes présents dans l'auberge cette nuit te voie monter demain.»

Le reste de la nuit se passe sans incident. Vous dormez à poings fermés sur la banquette qui est à votre grande surprise, plutôt confortable. Vous gagnez 12 POINTS D'ENDURANCE. Au matin le déroulé de la mise en route des diligences se passe comme le cocher l'avait dit. Ils ont tous leur arme à la main bien en évidence. Ils appellent le nom des passagers et chacun d'eux se présente. Une foule d'une cinquantaine de personnes reste à l'écart formant un groupe bouillonnant. Aucun des passagers appelés ne s'extrait de ce groupe mais vient d'un recoin de rue adjacente de la place où est déjà devant les diligences. Il est vrai qu'il serait dangereux pour les passagers de folâtrer parmi les malheureux n'ayant pu partir. La situation est tendue. Le groupe lésé insulte copieusement les voyageurs. Sa masse lui donne un air impressionnant mais elle n'a pas pour autant la force du nombre. À raison de 8 passagers par diligence prêts à défendre coûte que coûte leur billet de sortie, cela donne des proportions équivalentes. Les cochers sévères et armés et votre combat de la veille forment sans doute les éléments qui retiennent la foule de passer à l'action. Les nouveaux privilégiés prennent place puis tout le convoi se met en branle. De votre place vous voyez les cochers prendre place au dernier moment sans tourner le dos à la foule. Ils démarrent aussitôt. C'est au trot que vous quittez Siranque vers Evaere au nord-ouest, la capitale de la Loranie.

Rendez-vous au [180](#).

209

Vous vous approchez et voyez ne serait-ce qu'à leur façon de porter l'uniforme, que ces gardes municipaux ressemblent plus à des soudards qu'à de réels soldats. Ils sont deux à importuner un jeune garçon d'à peu près 16 ans. Ils s'interrompent à votre approche et vous toisent d'un air de défiance. Parlemer avec va s'avérer difficile. De plus, même si leur uniforme est mal attifé, ils restent mieux protégés que vous et plus nombreux. Cependant, vu leur peu d'intelligence manifeste, les manipuler par la *Persuasion* semble être possible mais ils restent deux à amadouer. Qu'allez-vous leur dire ?

*[Persuasion] -8 P.R : « La cité vous réclame valeureux soldats. Faites votre devoir les habitants vous en seront gré ». **Rendez-vous au [206](#)**.*
*« Bonjour Messieurs, vu la situation, n'estimez-vous pas que votre rôle se joue ailleurs ? ». **Rendez-vous au [27](#)**.*
*Enfin, si vous les attaquez directement, **rendez-vous au [17](#)**.*

210

Vous fuyez avant qu'ils n'atteignent la porte. Vous repassez par la fenêtre et traversez la cour. Déjà quand vous escaladez la haie, vous les entendez forcer la porte. Caché par les haies, vous refaites le tour pour retomber sur la rue des Trois-Moulins. Dehors, le soleil suit sa course descendante. Il vous faut vous rapprocher des entrées de la ville. C'est là que vous aurez le plus de chances de pouvoir trouver un moyen de la quitter. Fort heureusement, dans cette partie de la cité, tout est très bien indiqué. La porte la plus proche est la porte ouest. En vous y rendant, vous voyez aux maisons, aux rues pavées et au nombreux poteaux indicateurs que vous êtes dans les beaux quartiers de Siranque. Arnal ne s'était pas établi n'importe où. Mais vous ne vous attardez pas, tant pis pour la visite. Au moins, gagnez vous facilement la porte ouest.

Rendez-vous au [108](#).

211

Le bâtiment est en fait une immense salle unique qui se divise en de multiples compartiments chacun séparés par des rideaux entre lesquels se trouvent des lits pour les malades. À vu d'œil vous en comptez à entre cinquante et soixante. Vous le remontez, tous les lits sont vides. Au fond du bâtiment, la porte ne donne pas sur la sortie mais une salle avec des étagères remplies de fioles diverses. Vous examinez les fioles en enjambant le bric à brac au sol où s'entremêlent chaises, sacs emplis de linge, charriots et balais. Impossible de savoir si elle a toujours été ainsi ou si son état est dû à l'évacuation rapide de la ville. Les fioles sont étiquetées de noms qui vous sont inconnus. Sans doute contiennent-elles des potions propres à soigner des maux précis. Vous ne vous risquez pas à en prendre une sans savoir ce qui se passera si vous la buvez. En revanche, qu'elle n'est pas votre surprise de tomber sur un flacon étiqueté *Morvhuis*. La *Morvhuis* est une huile extraite d'une plante éponyme aux effets toxiques démontrés. Vous pouvez prendre cette *Huile empoisonnée*. Elle est à appliquer sur votre arme avant un combat et vous permettra de lancer 2d6 au lieu d'1 pour toute la durée de ce combat.

*Si vous vous rendez présent au deuxième bâtiment à votre droite **rendez-vous au [176](#)**.*

Enfin si vous pensez qu'il ne contient déjà plus rien d'utile pour vous vous pouvez rejoindre Brénal au bâtiment de l'administration plus excentré.

***Rendez-vous au [246](#)**.*

212

En vous baladant au milieu de la place, vous essayez de deviner quelle bâtisse pourrait abriter quelque chose qui pourrait vous être utile. C'est là que vous remarquez l'une d'elle solidement barricadée. L'une des seules dont les portes et fenêtres ne sont pas ouvertes aux quatre vents. Vous vous approchez et d'un coup, vous entendez une voix étouffée par les cloisons (mais forte et affirmée) vous crier :

« Tu n'as rien à faire ici ! Tout a déjà été pillé dans le coin va-t-en ! »

*Si vous obtempérez vous pouvez emprunter la rue parallèle à la rue de la Fabrique **rendez-vous au [94](#)**.*

Si vous pensez que vous vous êtes trop éloigné, vous pouvez rebrousser chemin et retourner prendre une autre rue sur la place du marché.

Rendez-vous au [20](#).

*Si vous cherchez à dialoguer avec l'inconnu **rendez-vous au [185](#).***

*Si vous cherchez à dialoguer avec l'inconnu et que vous êtes un orque **rendez-vous au [170](#).***

213

« Je suis Bréнал, adjoint au capitaine de la garde de Siranque. Capitaine qui était bien plus jeune que moi mais comme tu le sais, beaucoup d'entre nous étaient corrompus par les Fedelmund. Je te laisse deviner comment il a eu sa place. Il y a plus de vingt ans j'ai prêté serment sur les armoiries de cette ville qui m'a vu naître. Ce n'est pas maintenant et à mon âge alors que je m'étais efforcé toute ma vie de le respecter qu'il fallait me dérober.

J'ai réussi à réunir deux hommes avec moi à qui il restait assez de dignité pour mériter cet uniforme. Nous sommes les seuls gardes de Siranque à avoir fait honneur à notre serment. Ensemble nous avons fait notre possible pour superviser avec nos moyens, l'évacuation du côté du nord après le départ de nos officiers. À trois nous ne pouvions couvrir que cette porte de la ville (la plus petite). On a fait notre travail tant qu'on a pu. On en était réduit à réquisitionner des chevaux et des charrettes de tonneliers ou divers colporteurs. Même des charrettes dont des métayers se servaient pour amener leur récolte de choux à la grande place du marché. Tout ça pour faire partir trois ou quatre personne mais c'était toujours ça. On gardait aussi un certain stock de nourriture qu'on distribuait avec parcimonie à ceux que nous faisons partir.

Voilà pourquoi je suis encore là. Pour honorer le serment que j'avais fait à cette ville. Un garde intègre ça t'étonne hein ? Et pourtant c'est vrai.

Mais maintenant il n'y a plus rien à sauver. Il nous faut partir nous aussi.

J'étais venu ici pour voir si personne n'était resté enfermé et je t'ai entendu crier. J'avoue que je ne m'attendais pas à te trouver. Mais avec ces crétins de Pohmer et Mivul tout est possible. Ce sont sûrement eux qui t'ont mis ici. Des imbéciles recrutés peu avant l'ordre d'évacuation qui se prennent pour des soldats et qui sont toujours là. Mais pas par bonté d'âme seulement car ce sont des incapables. »

« *Que s'est-il passé à Siranque ?* » **Rendez-vous au [60](#).**
« *Savez-vous quelque chose sur Arnal ?* » **Rendez-vous au [19](#).**
Si vous lui demandez de vous laisser partir rendez-vous au [244](#).

214

Le cocher à qui vous parlez s'esclaffe :

- Et quelle ironie de ne pas avoir pu t'en servir ! On en a déjà transporté des gars de la ligue des marchands et on est sûr que tu n'en es pas un ! Allez dégage maintenant. Reviens quand tu auras du concret à nous soumettre.

Là dessus, les deux hommes se murent et se refusent à vous parler. Vous êtes dépité. Cet anneau était censé vous offrir un passe droit. Mais votre crédibilité n'était pas assez grande face à l'expérience des deux cochers. Maintenant, il va vous falloir trouver une solution car la situation commence vraiment à devenir désespérée pour vous.

Rendez-vous au [73](#).

215

- Ce qu'il s'est passé ici ? C'est simple, ça fait des semaines qu'on parle des orques qui s'organisent et s'amassent à notre frontière sud. Au début, personne ne prenait ça trop au sérieux mais quand le maire a ordonné l'évacuation, ça venait à reconnaître la véracité des rumeurs. Les deux premiers jours, ça se passait à peu près correctement. Les gardes organisaient bien l'évacuation avec les compagnies de transports qui abandonnaient leurs marchandises pour évacuer des familles entières. Le plus souvent vers Evaere, la capitale. Mais tout a dérapé quand la famille Fedelmund est partie avec les principaux officiers municipaux à la solde de ces pourris. De là, les soldats restants se sont sentis trahis. Surtout, avec les flots d'habitants qui prenaient d'assaut les diligences, ils ont du se dire qu'à force d'évacuer, il n'y aurait plus de place pour eux. Ceux qui le pouvaient sont partis et après, sans autorité, ça a été chacun pour soi. Tu as du voir le résultat sur les boutiques et les habitations. Je sais qu'il reste une

ou deux compagnies assez courageuses et mercantiles pour prendre les derniers voyageurs. Mais les places sont chères et les cochers sont maintenant tous armés. Ce sont les derniers. Aucune compagnie ne renverra le moindre transport maintenant. Je ne sais pas comment tu t'es retrouvé ici sans être au courant de tout ça. Tu dois y être de ton plein gré ce n'est pas possible ou alors tu es fou. Dans tous les cas, je te souhaite bien du courage !

- Et vous, pourquoi n'êtes vous pas parti ?

- Parce que ma vie est ici ! Je suis né là, j'ai travaillé sur cette esplanade toute ma vie ! Je suis chez moi ici jamais je ne partirai ! Et je n'ai jamais pu encadrer les orques même ceux qui vivent hors de La Griffes. Qu'ils viennent ça me fera une occasion de tirer sur un maximum de ces saloperies avant de mourir. Bon tu as eu la réponse à ta question non ? Maintenant va-t-en.

Sachant que l'homme ne bluffe pas, vous quittez sans plus attendre l'esplanade des tanneurs.

*Si vous empruntez la rue parallèle à la rue de la Fabrique **rendez-vous au 94.***

Si vous pensez que vous vous êtes trop éloigné, vous pouvez rebrousser chemin et retourner prendre une autre rue sur la place du marché.

Rendez-vous au 71.

216

Les deux cochers éclatent de rire.

« On en a déjà transporté des gars de la ligue des marchands et on est sûr que tu n'en es pas un ! Je me disais aussi que c'était bizarre qu'ils acceptaient les orques. Allez dégage maintenant. Reviens quand tu auras du concret à nous soumettre. »

Vous réfrénez votre rage. Ce n'est pas le moment de faire d'esclandre même si vous venez sans doute de ruiner votre dernière chance de quitter la ville...

Rendez-vous au 85.

217

Avant d'affronter les deux voyous, vous pouvez lancer sur l'un d'eux une dague de lancer si vous en possédez une. Votre Lancer de Précision doit atteindre 12. Si vous réussissez, vous tuez le premier voyous sur le coup. Sinon, vous aurez deux adversaires à affronter. Ils frappent en premier.

PREMIER VOYOU

POINTS D'HABILETÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 20

DEUXIÈME VOYOU

POINTS D'HABILETÉ : 7

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au 37.***

218

En même temps que vous parlez, vous tracez dans les airs devant les yeux du cocher la rune de persuasion et prononcez son nom elfique «*Elmareth* !». Ses yeux s'agrandissent. Il dit d'un ton faible :

« Oui bien sûr, je prends 150 couronnes pour le trajet jusqu'à Evaere. »

Vous commencez à compter couronne par couronne celles qui sont dans votre bourse. Vous gagnez du temps comme il vous l'a été demandé mais le cocher reste dans l'entrebâillement de la porte et sa corpulence vous empêche de voir à l'intérieur où en sont vos compagnons. Les yeux du cocher sont toujours vides mais vous savez que l'effet de la rune va bientôt s'estomper. Alors que vous faites toujours semblant de compter, vous vous apercevez que le cocher ne vous suit plus.

« Mais... Qu'est-ce que tu m'as fait ? Je me sens tout bizarre. C'est quoi ces pièces d'où tu les sors ? »

Vous restez tous deux interdits quelques secondes. Finalement le cocher crie :

« Mais qu'est-ce que tu veux à la fin ! Dégage je n'ai rien pour toi toutes les places sont déjà prises ! »

Puis subitement, il se retourne. Même s'il ne dit rien sur le coup, vous savez ce qu'il a vu.

« Au voleur ! On vole les chevaux ! »

Vous donnez un violent coup de pied dans le dos du cocher ce qui libère le

passage et vous permet d'ouvrir la porte en grand. Anor et Bessim en surgissent en trombe. Anor tient les rênes d'un cheval dans les mains.
- Tiens Diesmer attrape et file !

Il vous lance les rênes et vous les attrapez. Mais le cheval est déjà lancé et il vous est difficile de le ralentir pour le monter.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [193](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [16](#)**.*

219

Après quelques minutes de marche, deux chemins s'offrent à vous :

*Soit continuer tout droit (**rendez-vous au [151](#)**).*

*Soit prendre à gauche (**rendez-vous au [153](#)**).*

220

L'un des gardes s'esclaffe « Non mais t'entends ? Pour qui y s'prend çui-là ? Un conseil mon gars : dégage pendant que tu le peux ».

*Si vous vous éclipsez sans demander votre reste, **rendez-vous au [250](#)**.*

Vous pouvez tenter la [Persuasion] -8P.R : « La cité vous réclame valeureux soldats. Faites votre devoir les habitants vous en seront gré ».

***Rendez-vous au [201](#)**.*

*Si vous les attaquez directement, **rendez-vous au [17](#)**.*

221

La personne qui entre est un homme mûr et armé à la barbe de trois jours et aux cheveux blancs. Il porte l'uniforme de la garde municipale de

Siranque. Les quelques variations qui agrémentent sa tenue (notamment une épaulière gauche sur laquelle sont gravées des chevrons) vous laissent à penser qu'il ne s'agit pas d'une simple piétaille comme celle qui vous a jeté là. Sa tenue est poussiéreuse, élimée et trouée par endroit. Pour autant, il émane encore de cet homme une certaine prestance. Il vous dévisage visiblement stupéfait de vous trouver ici.

- Ça alors il y a quelqu'un ? Mais comment diable as-tu atterri ici ?
- Certains de vos gardes se sont auto convaincus que je devais croupir ici jusqu'à l'arrivée des orques.
- Sans doute Mivul et Pohmer. Des imbéciles sans cesse avinés qui se prennent pour des hommes depuis qu'ils ont eu la chance d'enfiler l'uniforme.
- Oui la description leur ressemble bien.
- C'est triste à dire mais s'ils t'ont mis là c'est que tu n'y a pas ta place.

Il prend les clefs sur la table et ouvre la porte de votre cellule sans vous demander plus d'explications !

- Allez je ne veux même pas savoir pourquoi ils t'ont enfermé, tu as sûrement mieux à faire que de rester là.

Voulez-vous lui poser quelques questions ?

« *Comment se fait-il que vous ne soyez pas encore parti ?* » **Rendez-vous au [234](#).**

« *Que s'est-il passé à Siranque ?* » **Rendez-vous au [83](#).**

Si vous lui demandez de vous laisser partir rendez-vous au [244](#).

222

Vous retrouvez Bréнал qui s'est débarrassé de son adversaire sans difficulté.

- Vous vous connaissiez ? demandez vous.
- Pas vraiment. Disons que d'un côté comme de l'autre, nous avons de part nos vêtements, reconnu nos camps respectifs.
- Que voulez-vous dire ?
- Je veux dire que la criminalité à Siranque, en dépit des efforts de la garde

reste conséquente. Mais la principale organisation que nous combattons sont les Gueux et leur chef, le Roi des Mendiants. Ils sont établis dans leur cour des Miracles qu'ils recréent à chaque fois que nous démantelons la précédente. Leur principal repère reste les égouts où ils sont le plus tranquille. C'est dans leur traque que j'ai découvert le faux puits et que les plaques des rues dans les couloirs des égouts nous sont utiles (tout comme pour eux). Ils se sont fait très discrets depuis le début de l'évacuation. Je pensais que les rats avaient déjà quitté le navire. À moins qu'ils n'étaient que des égarés.

Les Gueux que vous avez affronté n'était il est vrai pas élevés dans leur hiérarchie au vu de ce qu'ils transportaient. Vous trouvez tout de même une *Potion de vigueur* sur l'un d'eux.

- Bien, ces types connaissaient l'endroit mieux que moi, remontons leur chemin et voyons où il mène.

Rendez-vous au [146](#).

223

Après quelques minutes de marche, deux chemins s'offrent à vous :

*Si vous prenez à droite **rendez-vous au [44](#)**.*

*Si vous continuez tout droit **rendez-vous au [219](#)**.*

224

Vous laissez le cocher.

- Très bien merci quand même pour vos renseignements. Adieu.

- Attends. Écoute, un des mes autres collègues surveille les chevaux dans le bâtiment de débarquement de marchandises qu'on a transformé en écuries. Avec mon *collègue Ingmar que tu vois là-bas*, on surveille les attelages. On s'est désignés car nous n'avons plus de places à vendre. Si tu veux tenter ta chance, va à l'auberge. Je sais que des jeux d'argent ont lieu. Mes deux collègues restant sont là-bas prêts à vendre leurs dernières places aux petits chanceux de la soirée. Tu pourras peut-être trouver ton sésame.

- Ah. Très bien merci.

Vous vous dirigez sur ses conseils vers l'attroupement de l'auberge. Si vous n'avez pas ailleurs où vous rendre, c'est votre dernière chance.

Rendez-vous au [182](#).

225

En effet et je suis sûr qu'avec l'arme que je vois à tes côtés, tu peux arriver à tes propres moyens sans moi. Et puis toutes mes places sont déjà prises pour demain. Adieu. » Qu'allez-vous faire ?

« Attendez, j'ai des couronnes, je suis sûr qu'on peut s'arranger ! »

Rendez-vous au [127](#).

*Si vous pensez qu'il ne sert plus à rien de discuter avec le cocher vous pouvez tentez de l'assommer. **Rendez-vous au [82](#).***

*Si vous ne voulez pas prendre de risque et le passer tout de suite au fil de l'épée **rendez-vous au [13](#).***

226

Vous rentrez dans le salon qui est une grande salle qui donne sur toutes les autres pièces du rez-de-chaussée. Les portes de tous les meubles ont été forcées. Le beau cadre de la cheminée a été entièrement vidé des bibelots d'apparat qu'il devait supporter. De grandes têtes d'animaux et d'autres trophées de chasse de la famille ont eux aussi été descendus et détruits. Les murs sont lacérés. Au sol, un immense tapis recouvre tout le salon. Malgré les détritues et souillures qui le jonchent, vous reconnaissez les armoiries de la famille brodées dessus. L'odeur de pestilence qui vous a attaqué à l'entrée est ici à son comble. Vous avancez jusqu'à un sofa pour derrière, voir le cadavre d'un soldat de la garde municipale. Il est recroquevillé contre le sofa les mains crispées sur son ventre ouvert par une plaie causée par une arme blanche qui est gangrenée par la pourriture. Son état déjà bien entamé par la vermine, vous laisse penser qu'il doit être là depuis une quinzaine de jours. Autour de lui, le tapis a bu tout ce qu'il pouvait du sang

du malheureux soldat. En plus de l'odeur, c'est l'état du cadavre qui vous donne des nausées maintenant. Vous voyez qu'il porte une mince besace en bandoulière.

*Si vous souhaitez prendre votre courage à deux mains et fouiller la besace **rendez-vous au [207](#)**.*

*Sinon, vous quittez cette pièce au plus vite en allant dans la pièce à votre droite **rendez-vous au [69](#)**.*

*Ou bien dans la pièce du fond **rendez vous au [140](#)**.*

*Vous pouvez aussi monter directement à l'étage **rendez-vous au [28](#)**.*

227

- En effet il m'a l'air authentique dit l'un des deux en vous toisant d'un œil plus que dubitatif. Mais je ne savais pas que des orques étaient acceptés dans la guilde. Ça fait combien de temps que tu es entré dans la guilde ?

Il est évident qu'ils se méfient. Il va vous falloir être réactif et montrer de l'assurance. Vous leur répondez :

- Depuis un peu plus d'un an. Mais je suis né et j'ai grandi en Loranie. Je n'ai jamais connu la Griffes. Mon père était déjà un marchand estimé.

- Ah oui ? Et dans quoi donnait-il ton paternel ?

« *Dans la ferronnerie.* » **Rendez-vous au [240](#)**.

« *Dans le tannage et la vente de peaux de bêtes.* » **Rendez-vous au [123](#)**.

« *Dans l'orfèvrerie.* » **Rendez-vous au [181](#)**.

228

Le soleil poursuit sa course, vous ne pouvez pas vous attarder plus longtemps.

Vous quittez la caserne heureux de vos trouvailles. Alors que vous vous apprêtez à passer par les deux grandes portes en bois, vous entendez des bruits de voix et de pas lourds qui s'approchent. Si vous sortez, ils vous

verront à coup sûr. Et au volume de leur voix, vous n'avez pas le temps de regagner l'un des bâtiments avant qu'ils ne franchissent les portes.

*Allez vous essayer de vous cacher quelque part dans la cour de la caserne pour vous dissimuler ? **Rendez-vous au [76](#)**.*

*Ou profiter de vos dernières trouvailles pour essayer d'affronter vos mystérieux adversaires ? **Rendez-vous au [66](#)**.*

229

Le salon a été préservé et vous offre la représentation typique de l'habitat d'un marchand prospère de Siranque. La porte au sommet de l'escalier donne directement sur le vaste salon qui occupe presque toute la superficie de l'étage. De beaux fauteuils confortables sont arrangés au milieu de la pièce. Au milieu de ces fauteuils, une table basse ronde aux pieds finement ouvragés donne un aspect convivial et vous laisse imaginer les rencontres qu'Arnal devait organiser ici. Des paysages des environs de Siranque ornent les murs. D'autres sièges plus petits sont présent prêt de l'âtre de la cheminée elle même composée de belles pierres à grès. Le beau salon n'offre malheureusement rien d'intéressant pour vous. Quelle pièce allez-vous visiter ?

*Sa chambre ? **Rendez-vous au [147](#)**.*

*Vous rendre dans la bibliothèque ? **Rendez-vous au [137](#)**.*

*Ou bien à une salle au fond du salon dont vous n'arrivez pas à discerner la fonction ? **Rendez-vous au [104](#)**.*

*Si vous avez déjà visité ces pièces ou si vous pensez qu'elles ne contiennent plus rien d'intéressant **rendez-vous au [196](#)**.*

230

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE

Si jamais vous venez désormais à mourir, vous pourrez reprendre l'aventure à ce paragraphe avec l'équipement que vous aviez lorsque vous avez péri.

Rendez-vous au [253](#).

231

Mivul essaie de vous désarçonner mais vous tenez bon. Malgré votre manque d'expérience à cheval, vous arrivez à rester stable et à le dégager après plusieurs coups de poing. Il lâche prise et roule par terre. Vous rejoignez Brénal mais il se retourne et s'arrête net.

- Attends Diesmer !

Vous vous retournez à votre tour et voyez qu'Ilmer, moins chanceux que vous, s'est fait désarçonner. Brénal est devant vous et vous bloque le passage.

- Fais demi tour Diesmer. On ne le laisse pas !

Vous tournez la bride et filez vers les trois hommes. Vous frappez Mivul qui pare votre coup. Cela vous laisse le temps de descendre de votre monture. Son nez est en sang. Cette fois vous ne vous laisserez pas faire. Vous frappez en premier.

MIVUL

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 22

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au [119](#)**.*

232

Vous déambulez au milieu de la cour intérieure en imaginant l'effervescence qui régnait ici il y a peu. À votre gauche se trouve diverses aires d'entraînement délimitées par de petites barrières. Vous apercevez un behourd au fond. À votre droite, un champ de tir à l'arc. Au début du champ de tir à l'arc, vous voyez des flèches qui dépassent de certains carquois. Vous arrivez à en trouver cinq ! Vous terminez en vous approchant d'une table d'où démarre les différents postes de tir. Il y a dessus un *manche d'arc courbé*. Vous pouvez le prendre ainsi que les flèches et les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Qui sait, si vous trouvez une corde vous pourrez vous confectionner un arc de qualité !
Que peut-il y avoir d'autre ici ?

*Si vous inspectez les baraquements **rendez-vous au [141](#)**.*

*Si vous vous dirigez vers le bâtiment au fond de la cour **rendez-vous au [5](#)**.*

*Enfin si vous préférez aller visiter le bâtiment avec un étage **rendez-vous au [247](#)**.*

*Si vous estimez avoir fait le tour vous quittez la caserne **rendez-vous au [228](#)**.*

233

Peu après que vous y soyez entré, la rue des Noyers s'ouvre et devient une vaste allée bordée d'entrée d'appartements et de devantures barrées de planches de bois souvent forcées. Vous n'avez pas le temps de vous attarder à tout explorer. D'autant plus que les éléments d'importance ont sans doute déjà tous été emportés. Cependant, au fil de votre remontée, vous tombez sur une pancarte qui indique :

MENELON & FILS ARMURERIE

Le magasin semble avoir fortement souffert du passage de la foule au début de l'évacuation. L'entrée est éventrée. Les propriétaires n'ont semblé-t-il, pas réussi à endiguer la masse de badauds désireux de s'armer en prévision des futurs événements. Après les magasins alimentaires, les armureries sont sans doute le type de commerce qui ont le plus été pris d'assaut.

*Si vous souhaitez tout de même rentrer dans l'armurerie **rendez-vous au [7](#)**.*

*Si vous continuez dans la rue **rendez-vous au [54](#)**.*

234

« Je suis Bréнал, adjoint au capitaine de la garde de Siranque. Capitaine qui était bien plus jeune que moi mais comme tu le sais beaucoup d'entre nous étaient corrompus par les Fedelmund. Je te laisse deviner comment il a eu sa place. Il y a plus de vingt ans j'ai prêté serment sur les armoiries de cette ville qui m'a vu naître. Ce n'est pas maintenant et à mon âge alors que je m'étais efforcé toute ma vie de le respecter qu'il fallait me dérober.

J'ai réussi à réunir deux hommes avec moi à qui il restait assez de dignité pour mériter cet uniforme. Nous sommes les seuls gardes de Siranque à avoir fait honneur à notre serment. Ensemble nous avons fait notre possible pour superviser avec nos moyens, l'évacuation du côté du nord après le départ de nos officiers. À trois nous ne pouvions couvrir que cette porte de la ville (la plus petite). On a fait notre travail tant qu'on a pu. On en était réduit à réquisitionner des chevaux et des charrettes de tonneliers ou divers colporteurs. Même des charrettes dont des métayers se servaient pour amener leur récolte de choux à la grande place du marché. Tout ça pour faire partir trois ou quatre personnes mais c'était toujours ça. On gardait aussi un certain stock de nourriture qu'on distribuait avec parcimonie à ceux que nous faisons partir.

Voilà pourquoi je suis encore là. Pour honorer le serment que j'avais fait à cette ville. Un garde intègre ça t'étonne hein ? Et pourtant c'est vrai.

Mais maintenant il n'y a plus rien à sauver. Il nous faut partir nous aussi. J'étais venu ici pour voir si personne n'était resté enfermé et je t'ai entendu crier. J'avoue que je ne m'attendais pas à te trouver. Mais avec ces crétins de Pohmer et Mivul tout est possible. Ce sont sûrement eux qui t'ont mis ici. Des imbéciles recrutés peu avant l'ordre d'évacuation qui se prennent pour des soldats et qui sont toujours là. Mais pas par bonté d'âme, seulement car ce sont des incapables. »

« *Que s'est-il passé à Siranque ?* » **Rendez-vous au [83](#).**
Si vous lui demandez de vous laisser partir **rendez-vous au [244](#).**

235

À force de coups de taille, la masse vermineuse se réduit. Diminuée mais pas anéantie, elle finit par forcer un passage entre Brénal et vous et s'enfuit dans les méandres des égouts labyrinthiques de Siranque. Enfin ! Vous pensiez n'en jamais venir à bout. Vous vous adossez contre le mur pour reprendre votre souffle. Brénal lui transpire à peine.

- Tu vois, ce que tu as vécu c'est l'impression que j'ai dans mon métier. Pour chaque vermine abattue une autre prend sa place et ça ne s'arrête jamais.

- Qu'était-ce donc que tous ces rats ? Je n'en avais jamais vu d'aussi gros.
Il prend un sourire en coin.

- Je sais ça fait bizarre au début. Il n'y a pas que les hommes qui peuvent trouver leur compte dans les égouts. Avec ce qui se déverse ici, les rats prospèrent bien. L'avantage c'est que le courant va charrier les cadavres des rats par là où ils sont partis. Ça leur fera leur repas de ce soir et nous, nous devrions être tranquilles. Allez on continue.

Vous continuez votre parcours dans les couloirs sombres et humides. Dans les égouts, les rues ne se rencontrent pas de la même façon qu'à la surface. Mais Bréнал connaît bien sa ville et arrive à se repérer.

- Heureusement qu'il est indiqué sous quelle rue nous sommes sinon, je serais moi même complètement perdu.

Après avoir pris plusieurs embranchements, Bréнал vous dit :

- Apparemment nous sommes sous la place de la porte nord. Si on continue tout droit nous devrions sortir des égouts mais nous serions en dehors de la ville. À droite, nous pourrions trouver une autre sortie intra-muros mais je ne sais pas par où les couloirs vont nous faire passer, ni si la sortie sera proche du théâtre.

*Si vous souhaitez continuer tout droit **rendez-vous au 62.***

*Si vous voulez rester dans les égouts pour trouver une porte de sortie dans Siranque intra-muros **rendez-vous au 146.***

236

Vous êtes transpirant, haletant, épuisé. Contre toute attente, vous avez battu votre ennemi bien que cela vous ai demandé toutes vos ressources. Entre vous, les deux camps sont également sidérés. L'affrontement a été comme une pause dans l'émeute comme si les deux parties allaient voir ce qui allait en découler. Votre combat vous a fait vous déplacer en plein milieu des écuries réinvesties. Tout à fait entre la foule et les cochers. Ces derniers ont profité de l'affrontement pour enfourcher leurs montures. Même si ce ne sont pas des chevaux de charge, ils s'élancent d'un cri soudain vers la foule leur masse d'arme levée. Et vous êtes sur leur chemin ! Vous plongez et mangez la poussière. Vous sentez le mouvement d'air provoqué par le chevaux aux galop raser votre visage et le bruit de leur sabot pénétrer dans votre oreille. Même en cruelle infériorité numérique,

surmonté de leurs chevaux et en abaissant leur masse, ils refluent les révoltés au dehors et referment les portes avec des barricades de fortune.

Vous vous relevez à grand-peine encore éprouvé physiquement par votre combat. Vous voici à présent en face des cochers enfermés avec eux et toujours à cheval. Quelques cadavres sont à leurs pieds. Vous ne pourrez pas tous les vaincre. Pourtant, ils ne vous chargent pas et penchent leur tête les uns vers les autres comme s'ils tenaient un conciliabule. Finalement, l'un d'eux met pied à terre et s'avance vers vous.

- Calme toi on ne veut pas se battre avec toi. On a vu ce que tu as fait. Tu maîtrises la magie arcanique légendaire c'est incroyable ! Mais tu as aussi une arme et surtout tu sais t'en servir ! Et ça, ça pourrait nous être utile après ce qu'il vient de se passer. Et puis, qui sait ce qui nous attend sur les routes ? Un bras armé en plus ne nous serait pas de trop. On te propose de nous accompagner pour nous protéger jusqu'à Evaere. Réjouis toi tu as gagné ta place ce soir.

Vous ne revenez pas de ce que vous entendez. Vous acceptez sans réfléchir.

- Merci Messieurs leur répondez-vous sans trop savoir quoi dire d'autre.

- Comment t'appelles-tu ?

- Diesmer.

- Alors écoute Diesmer, nous allons profiter que la foule soit encore sous le choc de l'assaut pour partir immédiatement. Nous avons trop peur d'un nouvel assaut cette nuit. Prend un cheval nous allons les atteler tout de suite aux diligences dehors.

Vous vous exécutez trop heureux d'avoir presque malgré vous trouvé une place.

Avant de partir, vous pouvez ramasser la *Masse d'arme massive* de votre adversaire. C'est une arme à 2 mains qui vous donnera +2 P.H et réduira de 1 les POINTS D'HABILETÉ de tous vos adversaires à chaque combat.

Rendez-vous au [164](#).

Vous continuez votre chemin le long de la rue qui est une grande artère qui

semble traverser tout Siranque d'est en ouest. Arrivé à un carrefour, vous avez la confirmation de votre intuition. Des poteaux indicateurs vous montrent que vous êtes en face de la rue du capitaine Bromond. Si vous suivez la grande artère dans laquelle vous êtes, vous arriverez à la porte ouest. Vous jugez ne plus avoir de temps à perdre dans cette ville en regardant le soleil descendre de plus en plus. Vous vous activez en espérant trouver de quoi quitter la ville malgré vos moyens.

Rendez-vous au [108](#).

238

L'adrénaline commence à redescendre et vous reprenez progressivement vos esprits.

Vous restez assis contre la balustrade en reprenant votre souffle. Vous réalisez alors ce que vous venez de faire et pensez encore impossible ce matin encore ! Vous avez tué deux hommes en moins de cinq minutes ! Cela risque malheureusement de n'être qu'un aperçu de ce que pourraient être amenés à faire de simples civils comme vous si les orques venaient à se déverser sur la Loranie après Siranque. Vous êtes soudain tiré de vos pensées par les gémissements de votre adversaire. Il est encore en vie ! Vous vous relevez et maintenez un pied sur lui. Il essaie de parler mais sa bouche est remplie de sang.

- Pitié... Si on en est venu à faire ça c'est qu'on avait plus le choix.

- Comment ça ? Explique toi ?

Le frondeur toussote et crachote.

- Avec Fridel nous étions manœuvres avant l'évacuation. Au départ on ne pensait pas que les orques pouvaient réellement arriver alors on a participé au pillage en entassant tout ce qu'on a pu prendre dans le but de le revendre quand les gens reviendraient. Mais il semble que les orques arrivent et les habitants eux, ne reviendront pas. Quand on a réalisé, c'était trop tard. Les derniers cochers ne sont plus intéressés par du troc mais veulent de la vraie monnaie. Quand on s'est rendu compte qu'on ne pourrait plus partir il y a 2-3 jours, on a commencé à se barricader dans une grande auberge plus loin avec tout ce qu'on avait. Puis on vagabonde dans les bâtiments en récupérant ce qui peut l'être. En te voyant, on s'est dit que ton équipement pourrait nous être utile. Mais on est pas soldats on

sait pas se battre on a visé trop haut. Pitié tu m'as pris Fridel mais laisse moi.

Vous regardez à ses pieds. Il n'a que sa fondre et rien d'autre. Ce n'est elle-même qu'une simple lanière de cuir mal rafistolée dont vous ne tirerez rien.

- Comment faire pour quitter Siranque ? Demandez-vous.

- Je te l'ai dit ce n'est plus possible. Tous les transports doivent déjà être partis maintenant. Tu peux toujours quitter la ville mais sans cheval les orques te rattraperont. Tu peux atteindre la porte ouest c'est la plus proche. Quand tu quitteras cette rue tu tomberas sur une grande artère. Suis là sans prendre aucune des rues adjacentes et tu tomberas sur la porte.

*Si vous voulez vous venger et abattre le voleur **rendez-vous au [187](#)**.*

*Si vous le laissez à son sort **rendez-vous au [149](#)**.*

239

- Je ne connais pas ton Arnal. Tu connais toi Anor ?

Le deuxième jeune homme resté jusqu'ici silencieux répond par l'affirmative.

- Oui c'est un herboriste de renom de la partie nord de la ville. Mais il doit être parti depuis longtemps comme tous les boutiquiers d'ailleurs.

Le premier voyou reprend la parole.

- Désolé de te le dire mais le type que tu cherches est sûrement lui aussi déjà parti depuis longtemps. Surtout si, comme le dit Anor, ton ami avait une petite réputation, il n'aurait rien eu à gagner à rester dans ce chaos naissant. Il t'attendait ?

- Non il ne savait pas que je venais.

- Alors il est parti sois en sûr.

Le ton catégorique du jeune homme vous met un coup au moral. Mais au fond de vous, vous savez qu'il dit sûrement la vérité et ne cherche pas à vous tromper. Devant votre silence, il reprend.

- Je ne sais pas ce que tu avais à faire avec ton herboriste, mais tu ne le

trouveras plus ici. Dans ton intérêt, tu ferais mieux de partir vers le nord toi aussi. Et si tu le veux, on peut peut être t'y aider.

Rendez-vous au [113](#).

240

- Mouais ça peut tenir la route. dit le premier cocher.
- Écoute, son anneau m'a l'air authentique. reprend l'autre. Imagine si on ramène un autre membre de la guilde des marchands à Evaere, on pourra leur réclamer un bonus, ça donnera une plus value à notre client. Il parlait à son collègue comme si vous n'étiez pas là. Vous vous enfoncez dans la brèche.
- Très bien Messieurs prenez-moi et je vous assure que la guilde saura se montrer reconnaissante envers vous.

Les deux cochers se regardent hésitants. L'un des deux prend la parole :

- D'accord on va te croire. Tu nous présenteras à tes supérieurs dès notre arrivée à Evaere.
- Vous avez ma promesse.
- Et puis avoir un orque à ses côtés c'est peut être pas si mal vu le contexte. J'imagine que tu dois savoir te battre.
- Comme tous les orques. complétez vous.

Vous louez la vivacité de votre esprit même si vous n'êtes pas fier d'avoir autant menti. Mais pour un homme lambda, un orque est forcément tenu de travailler le fer, l'élevage de moutons ou toute autre tâche liée au mode de vie agricole et tribal. Jamais de la vie vos deux cochers ne pourraient penser que votre père est un professeur d'académie estimé !

- Alors écoute, il ne faut pas qu'on apprenne qu'on t'embarque. On risquerait l'émeute et nos vies. Sors d'ici aussi vite que tu peux et rapproche toi des écuries. Tu n'es pas le bienvenu ici. Nous partons demain à 6 heures dès que le jour sera levé. Nous t'appellerons pour t'embarquer. Comment t'appelles-tu ?
- Diesmer.
- Alors bonne nuit Diesmer à demain.

Rendez-vous au [26](#).

241

Le cheval s'agite et vous ne vous sentez plus en sécurité. De peur qu'il ne vous écrase, vous sortez du box. Mais l'agitation du cheval a réveillé le cocher qui -s'était prévisible- ne dormait que d'un œil. Il a le temps de crier :

« Au voleur ! Au secours ! »

Anor se précipite sur lui, dégage la masse d'arme d'un coup de pied et l'inonde de coups de sa masse en bois.

- Mais merde Diesmer tu n'es qu'un boulet ! Qu'est-ce qui nous a pris de t'emmener ! Regarde ce que j'ai du faire !

Il fonce ouvrir la porte. Comme si Bessim n'attendait que cela, il rentre dans l'étable. Anor lui crie :

- Vite Bessim prends ce cheval déjà prêt ! Alors que lui même se dirige vers le cheval qu'il a harnaché, vous montez vous-même sur celui que vous avez sanglé maladroitement.

Vous entendez les autres cocher se diriger vers vous. Anor et Bessim partent en trombe.

- Adieu Diesmer et va te faire foutre !

Ils partent en trombe manquant de renverser deux cochers qui arrivent. Ces derniers vous barrent à présent la route et sont rejoints par leurs congénères. Vous finissez lynchés dans les écuries de Siranque.

242

La dague pénètre dans le corps du cocher avant que celui-ci ne prononce la moindre exclamation.

Vous allez vers lui, reprenez votre *Dague de lancer* et en profitez pour vous saisir de la *Masse d'arme* qui traîne à ses pieds. Elle compte comme une arme transportée et vous confère +2 P.H.

- Bien joué Diesmer. Ouvre à Bessim, je termine de seller ton cheval.

Vous ôtez la poutre qui barre les deux battants. Bessim entre comme s'il

attendait derrière.

- Bon sang les gars j'ai eu peur je m'attendais au pire ! Ce type n'était qu'un imbécile. Je vois que vous vous êtes mieux débrouillés que moi.

- Ouais, mais c'était juste. Bon allez, on termine de seller les bêtes et on se tire.

Pendant qu'Anor termine de préparer votre cheval, l'idée vous prend de fouiller les sacoches des selles qui restent. Et bien vous en prend puisque vous trouvez une *Pierre à aiguiser* ! À usage unique avant un combat, elle vous confèrera +2 P.H pour la durée de celui-ci.

« C'est bon tous les chevaux sont prêts on décampe ! »

Vous montez à cheval et détalez tous trois sans demander votre reste. Vous cavalez sans demander votre reste vers la porte sud. Si quelqu'un vous a vu, c'est maintenant trop tard. Les chevaux sont rapides et vous ne rencontrez personne pas même devant la porte. Une fois celle-ci passée, vous continuez sans vous retourner jusqu'à ce que vous ne puissiez voir de Siranque, que ses murailles au loin.

Si jamais au cours de votre aventure, le texte précise que *vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route*, rendez-vous au paragraphe **124**.

Rendez-vous au [70](#).

243

Vous attendez que le cocher ferme les yeux et paraisse endormi. Anor commence alors à se faufiler parmi les recoins des stalles en s'avançant vers le cocher. Au fur et à mesure qu'il avance, le cheval dans le box dans lequel vous êtes réfugié semble de plus en plus incommodé par votre présence et s'énerve. Il commence à hennir et à s'agiter. Anor se retourne et jette un regard sévère vers votre box.

*Si vous voulez utiliser la rune Instinct Animal (-4 P.R) rendez-vous au [74](#).
Si vous ne le pouvez ou ne le souhaitez pas rendez-vous au [241](#).*

- Et maintenant... je peux partir ? demandez-vous.

- Oui comme je t'ai dit rien que le fait que Mivul et Pohmer t'aient enfermé devrait me suffire pour te faire sortir. Puis te laisser là à la merci des orques pour que tu renforces leurs hordes comme esclave... Pour toi comme pour la Loranie mieux vaut que je te libère. Je t'avoue plus que pour trouver des prisonniers, j'étais venu ici à la recherche d'arme ou d'équipement militaire oublié dans la précipitation. Mais bien sûr il n'y a plus rien.

En disant cela, son regard s'arrête surpris sur un coffre de bois par terre. Il l'ouvre et qu'elle n'est pas sa surprise -et votre joie- de découvrir tout votre équipement !

- Qu'est-ce que c'est que ces loques ? Pourquoi ont-ils mis ça là dedans ?

- Ces loques... Il s'agit de mon équipement.

- Ah. Enfin je comprends pourquoi ils n'ont pas emporté ça. Par rapport à ce qu'ils ont déjà volé ça ne les intéressait pas ! Même si elle est dans un triste état je vois que tu possèdes quand même une arme. N'es-tu vraiment qu'un voyageur égaré ?

Vous ne répondez-pas.

- Allez, ne t'inquiète pas je me ravise. Sauf ton respect si tu n'as pas été capable de venir à bout de Pohmer et Mivul alors que tu étais armé c'est que tu n'es pas dangereux. Même s'ils étaient deux. Prends ton équipement et sortons.

Vous suivez le garde par la seule porte qui n'avait pas de barreaux. Comme vous le pensiez, elle mène à un couloir qui monte et vous amène vers une autre porte. Le garde l'ouvre et vous apprend qu'il s'agit d'une salle de garde.

- Tu es dans la maison cellulaire de Siranque à quelques rues de notre caserne. Il y a par là l'armurerie, les cantines, la salle des biens confisqués. Mais ne t'y attarde pas elles sont toutes vides.

Vous finissez par sortir de la prison dans la cour d'entrée. Le portail lié à l'enceinte de six mètres de haut est grand ouvert. Vous avez dû rester assommé un certain temps car le soleil est déjà bien bas dans le ciel et est couvert d'une belle teinte orangée. À l'est, il fait déjà sombre.

- Voilà tu es libre. En sortant tu peux tourner à gauche jusqu'à la statue. De là tu n'auras qu'à suivre la grand-rue pour tomber sur la porte ouest. C'est là que se trouvent les dernières diligences des dernières compagnies de transport si mes renseignements sont bons. J'espère pour toi que tu arriveras à partir.

- Et pour vous ?

- Ne t'en fais pas pour moi. Allez adieu.

Vous vous dirigez vers la porte de la cour pour vous séparer. Soudain, il en surgit deux silhouettes pourvues de pièces d'armures dissemblables. Ils ont malgré tout l'air bien protégés. Bréнал vous arrête de son bras.

- Je ne les connais pas mais ils n'ont pas l'air amical. Que viennent-ils faire ici ? Reste derrière moi.

Lorsqu'ils vous aperçoivent, les deux compères ralentissent le pas et se parlent à l'oreille. Bréнал s'avance vers eux.

- Il n'y a plus rien pour personne ici messieurs. Néanmoins, nous vous laissons le loisir d'aller vérifier. Laissez nous le champ libre à votre tour et quittons nous là.

- C'est toi qui va nous quitter Bréнал. C'est pas ton copain qui va changer quelque chose.

Il se précipite sur lui. Le deuxième vous regarde sans trop savoir s'il doit vous engager ou suivre son ami. Vous n'hésitez plus pour lui et comme il vous barre la route, vous l'engagez. Vous frappez en premier.

RENÉGAT

POINTS D'HABILETÉ : 7 POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 27

Si vous avez une *Dague de lancer* vous pouvez la lancer sur le renégat. Comme il est bien protégé, il ne perdra que 12 P.E. Votre *Lancer de Précision* doit être de 13.

Si vous remportez le combat **rendez-vous au 38**.

Vous regrettez de devoir en arriver là mais la situation devient trop critique. Vous prenez votre Dague de lancer et la lancez droit sur le cocher.

Faites un *Lancer de Précision* qui doit être au moins de 13.

Si vous réussissez rendez-vous au [242](#).

Si vous échouez rendez-vous au [116](#).

246

Le bureau à l'entrée, les bancs pour attendre contre le mur en face, vous êtes bien dans le lieu d'accueil de la Maison de Guérison. Ici rien ne semble avoir souffert de l'évacuation subite. Vous pouvez apprécier le sol dallé de marbre gris. Vous montez l'escalier en face de l'entrée. À l'étage, les portes sont fermées excepté une où Brénal lit quelques feuilles sur un bureau. Feuilles trouvées dans les tiroirs béants devant lui.

- As-tu trouvé ce que tu cherchais ? Je ne t'ai pas accompagné j'ai déjà ce qu'il faut sur les sacoches de selle de mon cheval.

- Oui merci. Mais vous, ce n'était pas des onguents ou des plantes médicinales que vous cherchiez dirait-on.

- Non en effet. Je profitais de venir ici pour regarder les registres d'admission. Il y a à peu près un an, le capitaine de la garde nommé par les Fedelmund et plusieurs de ses hommes se sont retrouvés ici pour plusieurs semaines. Ils étaient à l'isolement nous avions interdiction de venir les voir. J'ai trouvé dans les archives la nature de leurs blessures c'est ce qui m'intéressait. Blessure par flèches et par arme blanche sans plus de précision.

- Pourquoi leurs blessures vous intéressaient-elles ?

- Je les soupçonnais de revenir d'une expédition clandestine de Péranche, notre dernier avant poste avant La Griffes. Je voulais savoir si elles avaient été faites par des armes orques mais rien n'est indiqué. Tant pis je n'apprendrais plus rien ici partons.

*Allez vous maintenant fouiller l'Hôtel de ville ? **Rendez-vous au [40](#).***

Vous pouvez demander à aller au temple de l'église de la Grande Volonté.

Rendez-vous au [173](#).

*Si vous jugez avoir passé assez de temps à Siranque et qu'il vous faut retrouver Ilmer **rendez-vous au [202](#).***

Le bâtiment est juste à côté du champ de tir. Sa porte et les fenêtres de l'étage sont grande ouvertes. La salle est sans dessus dessous. C'était la salle d'arme de la caserne ! En effet voilà un endroit qui vous a bien été conseillé ! Encore faut-il qu'elle recèle quelque chose d'utile. Car il n'y a plus rien sur les murs. Les gardes se sont bien entendu servis avant de partir. Il y a au fond un escalier que vous montez. L'étage vous paraît beaucoup plus grand que le rez-de-chaussée bien que de l'extérieur, ils semblaient avoir les mêmes dimensions. Quoi qu'il en soit, si les armes étaient au plus bas, les armures étaient entreposées ici. Vous le devinez aux mannequins nus qui habitent l'espace comme ils le peuvent. Mais vous trouvez étrange que des mannequins soient les porteurs d'armure comme si elles étaient exposées. Mais en avançant dans la pièce, vous voyez sur une table dans un coin un nécessaire à couture et des outils pour travailler et ajuster les cotes de mailles. C'est ici que les armures étaient réparées ou ajustées. Justement une cote de maille se trouve à côté mais n'est pas encore terminée donc sans intérêt pour vous. En revanche, il se trouve à côté une *Pierre à aiguiser*. Utilisée avant un combat elle vous donnera +2P.H. Elle ne peut servir qu'une fois.

Votre œil se promène dans toute la pièce jusqu'à ce qu'il voie un mannequin renversé mais habillé ! Vous le relevez pour voir qu'il porte une *Armure matelassée* ! Vous le délestez de ce vêtement pour l'essayer. Elle est un peu sale mais vous sied à merveille. L'*Armure matelassée* est à considérer comme un plastron en élément d'armure et vous donne +2P.D. Vous estimez très chanceux pour avoir trouvé de tels objets. Assez pour vous faire quitter l'armurerie.

*Si vous inspectez les baraquements **rendez-vous au [141](#)**.*

*Si vous vous dirigez vers le bâtiment au fond de la cour **rendez-vous au [5](#)**.*

*Si vous ne vous êtes pas encore attardé sur le champ de tir **rendez-vous au [232](#)**.*

*Si vous estimez avoir fait le tour vous quittez la caserne **rendez-vous au [228](#)**.*

Recevoir la porte en pleine figure vous fait tituber et rentrer en plein dans la pièce. Avant que vous n'ayez plus reprendre vos esprits, le jeune homme vous assène un violent coup de la masse en bois rudimentaire qu'il tient et finit de vous projeter au sol. Vous perdez 5 POINTS D'ENDURANCE. Alors qu'il pourrait vous achever, le voyou reste debout face à vous. À votre gauche, se trouve un autre homme du même âge que vous n'avez pas vu jusqu'alors. Aucun d'eux ne semble décidé à se jeter sur vous. Pour autant, vous n'êtes pas en position de force pour sortir votre arme. Au bout de quelques secondes, le voyou qui vous a frappé s'adresse à vous.

- Qu'est-ce que tu fous là ? Même les vagabonds savent qu'il n'y a plus rien à piller dans cette partie de la ville. Et tu n'as pas l'air d'en être un.

Vos agresseurs n'ont pas l'air eux mêmes de vagabonds bien qu'ils soient pauvrement vêtus.

- Non non en effet répondez-vous. Je suis seulement venu voir si quelque chose pouvait encore être récupéré.

- Après quinze jours de pillage ? Tu as bien choisi ton moment ! Mais à te regarder, tu as l'air d'avoir déjà pillé quelques boutiques. Ton arme et tes bottes auraient pu te payer un trajet loin d'ici. Pourquoi es-tu resté ?

« *Je n'ai rien pillé je viens d'arriver. Je cherche simplement la boutique d'Arnal l'herboriste.* » **Rendez-vous au [198](#).**

« *Vu ce qu'il se passe, le moment est mal choisi pour se séparer de son arme. Comme je vous l'ai dit, j'essaie seulement de récupérer ce qui peut l'être.* » **Rendez-vous au [55](#).**

À peine avez-vous essayé de mettre l'objet dans votre poche que l'orque hurle :

« Salaud ! Tu crois que je ne surveille rien ! C'est toujours comme ça avec les nouveaux voyageurs ! Gardes ! Gardes ! Au voleur au voleur ! »

Vous vous approchez pour essayer de temporiser mais l'orque recule au fur et à mesure que vous vous approchez. Vous voyez qu'il commence à

paniquer.

« Bon sang mais où sont-ils ces ivrognes ? Gardes au voleur au secours ! »
Il se met à crier de plus en plus fort et bien que le magasin soit vide, vous jugez prudent de partir au plus vite.

Rendez-vous au [155](#).

250

Vous sortez de la rue de l'Échoppe pour arriver sur une petite place. A votre droite se trouve la rivière Brennis qui traverse la cité ainsi qu'un petit pont de pierre qui l'enjambe et vous permettra d'atteindre la partie nord de la ville.

*Vous pouvez également vous rendre dans la rue du Manoir. **Rendez-vous au [93](#).***

*Ou bien dans la rue du Fendoir. **Rendez-vous au [50](#).***

*Si vous quittez cette partie de Siranque, prenez le pont de pierre. **Rendez-vous au [20](#).***

DEUXIÈME PARTIE

Le convoi voyage en voitures rapprochées. Il est composé de cinq voitures et vous vous trouvez dans la quatrième, celle dirigée par le cocher Ingmar. Le soleil s'est désormais levé. Ses rayons éclairent le paysage et chauffent votre habitacle. Vous et vos compagnons de voyage êtes entassés dans ce petit espace. Ce n'est que le début de la matinée mais déjà, des effluves se font sentir. Vous même vous rendez compte à ce moment que vous ne vous avez fait aucune ablution depuis votre départ en direction de Siranque. De plus, vous n'avez rien mangé depuis la veille et la faim commence à vous tirailler.

Dans cet espace clos, vous avez chacun le loisir de vous jauger. Vous évoluez parmi des gens qui sont dans le même état d'hygiène que vous, entre des mines patibulaires et inquiètes. Aucun des voyageurs n'est accompagné et ne prononce le moindre mot.

Le voyage s'annonce encore plus long que celui qui vous a mené à Siranque. Pour tuer l'ennui vous regardez par la fenêtre. De ce que vous voyez, la route est très bien entretenue. Bien dessinée, large, aux sillons bien prononcés. Mais dernièrement, en lieu et place des convois de bétail, biens manufacturés et autres vêtements ou fourrures ; la grande route d'Evaere a plutôt charrié des colonnes de réfugiés, n'apportant vers la capitale que des familles transportant quelques rares biens familiaux rassemblés à la hâte.

Soudain, la route principale fait une boucle et vous y voyez tout le convoi s'y engouffrer. Vous entendez Ingmar vous crier de son poste
- Ne vous en faites pas c'est un raccourci ! La route est un peu plus sinueuse mais nous la connaissons bien. Nous l'emprunions lorsque la voie principale était trop encombrée.

Ingmar a le sens de l'euphémisme. La chaussée devient beaucoup plus étroite. Elle est à peine plus large que les voitures. Pour autant, elles restent près les unes des autres et ne ralentissent pas. Un fossé se trouve sur la droite. Un simple faux mouvement de rênes pourrait vous y jeter. À votre gauche, se trouvent des arbres qui constituent l'orée d'un bois.

Tout d'un coup au devant, un des arbres se met à pencher rapidement. La

première diligence accélère et passe l'arbre. Mais juste après, ce dernier vient s'effondrer en plein sur la carriole qui suivait la première. Ses chevaux sont stoppés net. Ceux de la troisième voiture n'ont pas eu le temps de ralentir. Le cocher par réflexe, tire sur ses rênes mais cela a pour conséquence de faire se jeter tout l'attelage dans le fossé. Le bruit est monumental. Le cocher est projeté et les chevaux sont écrasés sous le poids de la voiture. Les deux dernières arrivent à s'arrêter à temps. De sorte que vous êtes secoué mais sauf. Des cris surgissent de l'orée. Des malandrins en sortent arme à la main prêt à en découdre.

- Aux armes ! crie Ingmar. Que tous ceux qui ont une arme sauvent leur peau !

Vous sortez tous de la diligence déjà en sueur. Deux voyous s'avancent vers votre groupe. Si vous avez une *Dague de lancer*, vous pouvez l'utiliser. Votre *Lancer de Précision* doit être de 12. Si vous réussissez, le PREMIER MALANDRIN meurt sur le coup. Sinon, vous aurez deux adversaires à affronter. Si c'est le cas, vous les affrontez exceptionnellement l'un après l'autre. Vous frappez en premier.

PREMIER MALANDRIN

POINTS D'HABILETÉ : 7

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 20

SECOND MALANDRIN

POINTS D'HABILETÉ : 6

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [259](#)**.

252

DEUXIÈME PARTIE

Vous cavalez tous trois une bonne partie de la nuit sans vous arrêter. Le fait d'avoir quitté Siranque dans ces conditions vous excite, vous grise presque. C'est pourquoi vous cherchez à mettre le maximum de distance entre vous et la cité. Il faut que les chevaux vous manifestent leur épuisement avant que vous ne vous décidiez à prendre un peu de repos. Pour les chevaux et pour vous même. C'est en repérant une petite marre sur

le bas côté de la route que vous vous y arrêtez pour laisser vos montures s'y abreuver. La nuit est déjà bien avancée et tous trois las par les événements du jour, vous profitez sans mot dire de la chaleur encore estivale de la nuit pour prendre quelques heures de repos.

Remettez vos P.E et vos P.R à leurs *Totaux de départ*.

Les premiers rayons du jour et la rosée sur votre joue vous éveillent. Fourbu, vous trouvez Anor en train de vérifier l'harnachement et Bessim en train de se rafraîchir à la mare. Vous tenez un rapide conseil improvisé que vous ouvrez.

- Et maintenant quelle est la suite ?

Bessim vous répond :

- Chacun de nous a rempli sa part du marché tant bien que mal. Tu as gagné ton cheval comme nous. Anor et moi allons nous rendre à Evaere. C'est là où tout le monde va et tu ferais mieux de faire pareil. Je ne sais pas ce que tu faisais à Siranque mais il faut oublier ta vie d'avant. Tu feras une cible facile isolé sur les routes. À Evaere, la masse humaine, les remparts et la garde royale nous protégeront. Avec son accès sur la mer, la cité peut tenir un siège de plusieurs mois. Après, nous aviserons une fois sur place.

Vous réfléchissez aux paroles de Bessim. Sans doute a-t-il raison et il vous faut oublier Arnal. Vous ne connaissez pas le pays et rester seul serait en effet dangereux.

- Nous avons commencé ensemble dites-vous, laissez moi vous accompagner jusqu'à Evaere nous nous sépareront là-bas.

Les deux compères se regardent.

- Si tu veux. Après tout deux bras et une arme en plus ne seront pas de trop. On en a pour plusieurs jours de trajet. Ne traînons pas.

Anor qui était resté silencieux jusque là prend la parole :

- Bessim attends. On n'a rien mangé depuis hier. Je sais pas toi mais je meurs de faim. Si on continue, passons par la forêt. À cette période de l'année, on y trouvera des baies, des fruits, on pourra même chasser de petits animaux. Et puis nous serons à couvert.

- Ça va nous faire un sacré détour de vagabonder entre les arbres même parmi les chemins forestiers. Regarde autour de toi, tout est désert ou abandonné. On trouvera bien une ferme ou une auberge sur la route avec un cellier. Tout le monde est parti si vite, ils n'ont pas pu tout emporter. Et à couvert mais de quoi veux-tu te cacher ? Les diligences de Siranque mettront trop de temps pour nous rattraper et je te le redis regarde autour de toi, il n'y a plus rien ni personne tant sur les routes que dans les champs.

- Peut être mais je maintiens, je veux passer par la forêt.

Bessim et Anor se regardent et se tournent vers vous. Ils n'ont pas besoin d'en dire davantage pour que vous compreniez la décision que vous allez devoir assumer.

« *Bessim a raison il faut faire au plus vite. Nous continuons sur la route* ».
Rendez-vous au [450](#).

« *Tu as raison Anor j'ai faim moi aussi. Nous passerons par la forêt* ».
Rendez-vous au [310](#).

253

DEUXIÈME PARTIE

La nuit n'apporte aucune fraîcheur par rapport aux températures du jour. Le feu allumé par Brénal ne sert qu'à vous éclairer.

- Tiens vous dit il en partageant sa nourriture. J'en avais prévu pour deux et comme Ilmer n'est plus là, tu peux prendre sa part sans risque de manquer.

Vous jugez vos deux montures et voyez bien que Brénal a bien préparé le voyage jusqu'à Evaere. Nourriture, couvertures et même vêtements de change de manqueront pas. Il surprend votre regard.

- Oui comme tu le vois j'ai tout prévu. Il faut dire qu'Evaere est assez loin nous avons de la route. Mais avec les derniers événements, elle risque d'être un peu morne. Nous n'allons pas croiser grand monde. Cela nous permettra de prendre le temps de discuter. Car au final, je ne sais pas grand-chose de toi Diesmer.

Si vous êtes un Orque rendez-vous au [266](#).

Sinon rendez-vous au [337](#).

254

- Contrairement à ce que vous pensez je ne résidais pas à Siranque dites vous. Je n'étais que de passage. Pour tout vous dire, j'y cherchais un

herboriste du nom d'Arnal. Cela parle-t-il à quelqu'un ?

Une petite femme sursaute en entendant ce nom :

- Oui ! Je l'ai vu plusieurs fois. Je travaillais aux maisons de guérison de Siranque et nous passions régulièrement commande à Arnal d'herbes curatives comme L'Eboneth. Un matin, il est venu nous dire qu'il quittait la ville pour une durée indéterminée et qu'il devrait passer par Evaere. C'était juste avant l'ordre d'évacuation. Je ne sais pas si c'était une coïncidence ou bien s'il avait eu vent de ce qu'il se tramait. Arnal était dans les petits papiers des notables de la ville. Avec tout le capharnaüm qui a suivi dans toute la Loranie, il n'est pas impossible qu'il soit resté bloqué à Evaere.

Vous remerciez la dame pour ces informations.

*Allez-vous expliquer votre histoire sur votre apprentissage de la magie runique ? **Rendez-vous au [461](#)**.*

*Préférez-vous maintenant vous inventer un passé glorieux de mercenaire pour expliquer vos compétences martiales ? **Rendez-vous au [415](#)**.*

*Si vous leur dites que vous ne maniez le fer qu'en raison des circonstances **rendez-vous au [488](#)**.*

*Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#)**.*

255

Les maisons sont verrouillées mais les portes ne sont pas résistantes. Vous les défoncez aisément. Brénal n'avait pas tout à fait raison. Au fil de vos recherches, vous arrivez à mettre la main sur plusieurs couronnes ici et là jusqu'à en obtenir 23 (notez le sur votre *Feuille d'Aventure*).

En sortant de l'une d'elle, vous vous retrouvez nez à nez avec un vieux paysan au corps usé par le travail au champ et à la peau rougie par le soleil. Il brandit de façon mal assurée une fourche face à vous.

« Toi là, tu n'as rien à faire ici ! Ya rien pour toi ici va-t-en ! »

*Vous pouvez lever les mains et partir vers la sortie du hameau. **Rendez-vous au [384](#)**.*

*Si vous préférez voir ce que fait Brénal vers le cimetière **rendez-vous au***

452.

*Enfin, vous pouvez attaquer directement le vieil homme. **Rendez-vous au 449.***

256

« Je suis dame Vilesi. Mon mari administrait le domaine éponyme qui appartient à sa famille depuis maintes générations. Malheureusement, sa santé déclinait depuis déjà plusieurs mois. Avec les rumeurs d'invasion orque, il n'a pas pu empêcher nos gens de partir et les réfugiés de tout piller. Heureusement ils nous ont laissé en vie. Je voulais envoyer un messenger afin de demander à la garde d'Evaere d'envoyer une garnison pour nous récupérer, mais personne ne songeait plus qu'à sauver sa peau. Et bien que la cité soit proche, l'état de mon mari s'est si dégradé que monter à cheval n'est plus possible pour lui. Je l'aime et il est hors de question que je l'abandonne. Mais en l'état actuel, je ne peux plus rien pour lui. Alors je l'accompagne dans ces derniers instants. Qu'advient-il ensuite ? J'aviserais. »

Ses propos tenus avec détermination attestent de leur sincérité. La santé du noble loranien ne tient plus qu'à peu de chose.

« *Nous ne pensions pas que la demeure était encore habitée. Rassurez vous nous ne cherchons pas à mal. Seulement un lieu où dormir cette nuit* ». **Rendez-vous au 298.**

« *Les amis je pense que nous devrions les laisser ils ont assez souffert. Au pire nous pouvons dormir dans l'aile opposée.* » **Rendez-vous au 270.**

257

Vous reprenez votre souffle et surtout vos esprits un court instant. Vous réalisez qu'en 48 heures, vous avez volé des chevaux et tué un homme pour la première fois. Le cocher avait une *Masse d'arme* (+2 P.H). Vous pouvez la prendre si vous le souhaitez même si vous en avez déjà une. Vous ne pouvez pas porter plus de deux armes à la fois.

La force du nombre de vos compagnons compense leur inexpérience. Le cocher lui-même ne paraît pas expert au maniement de la masse d'arme. Elle ne pendait à sa taille que pour dissuader. Il meurt rapidement sous les coups des deux compères. Les autres diligences qui se suivaient à distance raisonnable rejoignent la voiture de tête. Les passagers qui avaient sorti une tête pour voir ce qui justifiait cet arrêt soudain sont horrifiés.

- Ils ont tué les cochers ! Ils vont nous dévaliser !

Les autres cochers mettent pied à terre et arrivent stupéfaits de ce qu'ils voient. C'est alors que Bessim, à la surprise générale, utilise son arme pour ouvrir le cou d'un des chevaux au devant de l'attelage.

- Les nôtres se sont calmés hurle-t-il ! Chevauchez-les et au triple galop.

Il remonte en selle et talonne sa monture qui pat à vive allure. Anor et vous l'imites sans réfléchir. Vous n'avez aucune chance face aux cochers et peut-être, aux voyageurs qui se joindraient à eux.

Bessim quitte la route et prend à travers champ, là où les diligences ne pourront vous suivre. Vous le suivez sans réfléchir. Après une longue course, il s'arrête sous les arbres au milieu d'un verger.

- Ouf quelle émotion ! Je ne voulais pas en arriver là mais en tuant leur cheval de tête, ça paralysait tout le coche. Et comme il était devant, ça bloquait aussi ceux qui suivaient.

Chacun -hommes et chevaux- reprend ses esprits. Après être sûrs que le convoi a repris sa route et que vous ne le recroiserez plus, vous reprenez la route jusqu'au soir. Au crépuscule, vous montez un camp en bordure de route pour passer la nuit pour reprendre la route le lendemain.

Rendez-vous au [335](#).

258

- Pas autant qu'à toi vous dit Ingmar. Je te rappelle que tu as réussi l'exploit de t'arranger une place sans verser une demie couronne. Tout le monde n'a pas tes atouts. Merci de garder tes sarcasmes.

Vous préférez de pas répondre étonné de voir comment Ingmar a interprété vos paroles. Qu'allez-vous leur demander à présent ?

« *Que nous préparez-vous pour la suite du voyage* » ? **Rendez-vous au [446](#).**

« *Comment se fait-il que nous ayons rencontré des bandits si loin de Siranque* » ? **Rendez-vous au [419](#).**

Si vous souhaitez leur demander des informations sur Arnal **rendez-vous au [423](#).**

Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#).**

259

Le combat fût rude et vous êtes en sueur le cœur battant la chamade. Autour de vous, vos compagnons de voyage sont en grande difficulté. Seuls quelques uns sont armés en plus des deux cochers. De plus, vous êtes en nette infériorité numérique. Sans compter les malheureux qui peinent à s'extraire de la diligence tombée dans le fossé. Un tumultueux fouillis vous entoure. La situation est à votre désavantage. Vous n'avez aucune chance face aux voyous.

Soudain, l'un d'eux vient croiser le fer avec vous. Au premier entrechoc de vos armes, il vous donne un coup de pied au ventre qui vous expédie à terre à deux mètres vous coupant le souffle et vous faisant lâcher votre arme. Vous peinez à reprendre votre respiration. Le voyou s'avance à pas lent vers vous savourant sa future victoire. Désespéré et sans réfléchir, vous tracez devant lui la rune d'*Onde de choc* en prononçant son nom d'un souffle court « *Evis !* » (vous n'avez pas à déduire des P.R pour cela). Le voyou est projeté deux pas en arrière et chancelle. Quand vous vous relevez, il fait de grands yeux avant de s'écrier :

- Retraite ! Ils ont un mage parmi eux ! Ils connaissent la magie des elfes !

À votre surprise et celle de vos compagnons, tous les malandrins s'enfuient. Vous avez le temps d'en compter une quinzaine. Ingmar s'avance vers vous le front ensanglanté.

- Diesmer ! Tu es bien plus précieux que je ne le pensais ! Je ne regrette pas de t'avoir pris !

Les autres vous regardent d'un air ahuri. Ingmar ne les laisse pas parler.

- Ils vont revenir ! Partons à leur poursuite tant que nous avons l'effet de surprise ! Que ceux qui étaient désarmés prennent les armes laissées au sol. Ainsi, nous serons aussi nombreux qu'eux. Nous avons nos chances !
- Attends Ingmar l'interrompt le cocher de la cinquième voiture. Ils sont défaits et comme nous doivent se réorganiser. Il serait plus prudent de dégager l'arbre et de sauver les voyageurs encore prisonniers dans le fossé. Ensuite nous pourrions repartir avant un éventuel retour de leur part.

Quel parti allez-vous prendre ?

*Si vous appuyez Ingmar et enjoignez les autres à prendre les armes et poursuivre les malandrins **rendez-vous au 429.***

*Si vous préférez panser vos plaies pour repartir au plus vite **rendez-vous au 394.***

260

Vous saisissez Anor et le retenez de toutes vos forces.

- Diesmer qu'est-ce que tu fous ? Il va le tuer !

En effet Bessim ne ménage pas ses gestes et tout en tenant le cou de son ennemi, il lui frappe le visage sans discontinuer. Le triste sire, devant savoir ses espoirs de survie vains même s'il parvenait à se désaisir de l'emprise de Bessim se laisse faire. Suite à son nez qui se casse, ses dents cèdent. Son supplice se poursuit ainsi jusqu'à ce que Bessim se lasse et s'arrête. Il essuie son poing ensanglanté sur le surcot de l'ancien embusqué. Le visage de celui-ci est méconnaissable.

Tout en soufflant comme un bœuf et comme si de rien n'était, Bessim retourne monter son cheval.

- Pourquoi tu l'as tué il n'était plus une menace ! Et toi Diesmer, pourquoi tu m'as retenu ?

- Je l'ai tué parce qu'il voulait nous tuer ! Tu aurais voulu le laisser partir qu'il aille peut être prévenir ses copains ? Je te signale que c'est de votre faute si on l'a rencontré ! Ça ne se serait pas passé si tu ne nous avais pas perdu ici et si toi Diesmer tu ne l'avais pas soutenu ou nous avoir fais prendre ce chemin !

Vous ne répondez rien pour ne pas envenimer la situation. Anor semble s'être fait la même remarque que vous.

Vous réunissez vos chevaux et examinez le votre. La flèche qui s'était encastrée dans les sacoches de selle s'est brisée. Vous calmez votre cheval avant de la retirer d'un coup sec. Il hennit mais sans plus. La flèche était mal tirée et les sacoches ont bien amorti le choc de la pointe. Presque par miracle, la blessure de votre cheval est superficielle. Avant de remonter en selle, votre œil tombe sur le cadavre du voyou que vous avez tué. Vous remarquez l'arc dans son dos avec lequel il vous a visé. Il vous sera sans doute utile. Vous avez désormais un *Arc composite* (+10 P.P) et 2 flèches. Vous reprenez la route en silence.

*Avez-vous utilisé la formule runique d'Instinct animal avant de combattre le voyou des bois ? Durant le combat, avez-vous utilisé des formules runiques ? Dans l'un ou l'autre cas si la réponse est oui, **rendez-vous au [262](#)**.*

*Sinon, **rendez-vous au [443](#)**.*

261

- Commencez à dormir lui dites vous. Je vais voir ce que je peux trouver d'intéressant.

- Comme tu voudras répond Brénel. Mais ne fais pas trop de bruit quand tu reviendras.

Vous le saluez et sortez. Vous parcourez d'un regard panoramique l'ensemble de la scierie. La grande scie rotative se trouve près de l'Avnel et devait profiter du mouvement de la rivière pour s'actionner et fendre les troncs. Le reste se compose un peu plus loin d'une sorte de grand entrepôt couvert où sont encore empilés des troncs, protégés de la pluie par un simple toit porté par quatre piliers. À votre droite, se situent deux petits baraquements où se trouvent Brénel qui faisaient office de dortoir et de lieu de vie pour les bûcherons. En fin de compte, tout ce qui vaut la peine d'être exploré est le bâtiment central qui était le centre administratif de l'exploitation. Vous vous permettez de fouiller les sacoches de Brénel pour réunir assez de suif et vous improviser une lanterne de fortune.

Le bâtiment central est en réalité assez petit. Votre lanterne vous laisse

voir une grande pièce au rez-de-chaussée avec au fond, un escalier qui mène à l'unique étage de la bâtisse.

*Si vous vous attardez au rez-de-chaussé **rendez-vous au [432](#)**.*

*Si vous vous rendez tout de suite à l'étage **rendez-vous au [475](#)**.*

262

Vous reprenez le chemin ? Anor en tête. Bessim se rapproche de vous et vous chuchote à l'oreille :

- Diesmer... Ce que tu as fait... C'était de la magie ? Tu connais ça ?

Gêné vous ne répondez rien.

- Très bien. Tu viens de nous sauver la vie alors je respecte ton silence. Mais tu m'intrigues maintenant.

Vous ne savez pas comment interpréter ses paroles. Il ne dit rien de plus mais ne vous y trompez point : **Bessim vous a vu vous servir de la magie** ! Notez cette phrase. Peut-être vous le fera-t-il remarquer en temps venu.

Rendez-vous au [443](#).

263

Vous choisissez l'étal du boucher et vous penchez sur ce qu'il a à vous proposer pour vous sustenter. Vous pouvez garder cette nourriture pour plus tard.

Morceau de lard 2 couronnes loraniennes

Vous redonne 4 P.E

Saucisson 4 couronnes loraniennes

Vous redonne 6 P.E

Cuisse de poulet 6 couronnes loraniennes

Vous redonne 8 P.E

Viande séchée 9 couronnes loraniennes

Vous redonne 12 P.E

Vous pouvez acheter en illimité tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. ***Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#)***.

*Allez vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [327](#)***.

Si vous commencez plutôt par l'armurerie rendez-vous au [274](#).

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [265](#)***.

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

Rendez-vous au [263](#).

*Si vous avez fini vos achats vous vous asseyez au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)***.

264

Vous avez à peine le temps de vous asseoir qu'un carillon retentit d'une horloge publique et marque 16H30. Vous préférez ne pas faire faux bond à ceux qui vous attendent. Vous même êtes curieux d'entendre ce qui va se dire.

Le point de repère que vous cherchez à atteindre est la plus haute tour du château que le sénéchal Gévelin a appelé la Tour Royale. Comme toutes les autres tours, elle est ronde et assez fine. L'origine elfique du château est flagrante. Le sont encore plus les multiples rajouts et agrandissements perpétrés par l'homme. Le château originel est juché sur une petite colline du plateau. Il est ceint de murailles étrangères au bâtiment originel. De même, chaque quartier de la Ville Haute est entouré par d'épaisses murailles de pierres grises disposées en cercle croissant jusqu'à l'ultime muraille construite à flanc de la falaise qui entoure tout le plateau.

Les rajouts humains paraissent grossiers et maladroits à côté. Les chemins

de promenade sur les murs sont devenus des chemins de ronde, les fenêtres aux tours des meurtrières, les mâchicoulis ont remplacé les faîtières et les sommets des tours qui permettaient aux premiers habitants d'admirer le paysage sont maintenant des postes d'observation militaire. Enfin, les massives portes sculptées qui marquent l'entrée de chaque quartier ont été doublées de herses. Étonnamment, la cité a conservé son nom elfique tout ce temps qu'on pourrait traduire par « merveille ». Aucune des souillures humaines n'a pu altérer la beauté originelle du château.

Vous traversez avec aise chaque porte de chaque quartier avant d'arriver devant celle qui délimite la haute cour. Comme convenu vous vous présentez. Le garde s'en va pour revenir accompagné du capitaine Pegaya.

- C'est bien Diesmer vous êtes à l'heure. Venez, je dois vous présenter quelqu'un.

Vous la suivez dans les couloirs du château un moment puis vous rentrez dans une salle feutrée.

*Si vous êtes un apprenti mage **rendez-vous au [430](#)**.
Sinon **rendez-vous au [329](#)**.*

265

La boutique de l'apothicaire est grande est fournie. Il vous accueille avec un grand sourire loquace.

- Bonjour mon ami et bienvenue dans mon officine. Vous avez de la chance je suis l'un des rares commerçants qui n'a pas encore été touché par la pénurie.

- Oui on m'avait fait un portrait d'Evaere plus flatteur...

- À raison ! Vous auriez dû voir il y a encore quelques semaines... Evaere était remplie de senteurs exotiques, de mets divins, de spectacles de rue à couper le souffle ... Les pièces de nos tailleurs n'avaient rien à envier à celles de nos potiers. Les fleurs décoraient encore nos rues et les riches habitants de cette partie de la ville pouvaient encore se rendre au tanneur chercher les plus belles selles. Mais avec les orques qui se rapprochent, le roi et ses conseillers réquisitionnent tout et mettent l'accent sur le matériel militaire. La guerre et l'afflux de réfugiés ont bouleversé toute la vie

quotidienne et économique de la cité. Je peine à reconnaître ma ville. J'essaie comme mes confrères, de maintenir un peu de vie malgré tout. Evaere peut tenir le siège et les remparts sauront repousser les orques je suis confiant ! Mais je parle je parle, je ferais mieux de vous présenter mes produits plutôt qu'une Evaere réformée par la guerre !

Potion de rune 12 couronnes loraniennes
Restaure vos P.R à leur
Total de départ

Potion de vigueur 10 couronnes loraniennes
Restaure vos P.E à leur *Total de départ*

Potion de Promptitude 6 couronnes loraniennes
+2 P.H pour toute la durée d'un combat

Potion d'écorce de chêne 4 couronnes loraniennes
+2 P.D pour toute la durée d'un combat

Huile empoisonnée 10 couronnes loraniennes
S'applique sur votre arme
avant un combat.
Lancer 2d6 au lieu d'1
pour toute la durée d'un combat.

Vous pouvez acheter en illimité tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez, l'article que vous visez est à vous. ***Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#).***

*Allez-vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [327](#).***

*Si vous allez à l'armurerie **rendez-vous au [274](#).***

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

Rendez-vous au [263](#).

*Si vous avez fini vos achats vous vous asseyez au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)**.*

266

Avez-vous utilisé la magie runique lors des combats que vous avez mené aux côtés de Brénal ?

*Si oui **rendez-vous au [271](#)**.*

*Sinon **rendez-vous au [407](#)**.*

267

Vous vous approchez de Brénal et apposez ses mains sur sa blessure.

- Que fais-tu Diesmer ?

- Taisez-vous et laissez moi faire !

Vous vous concentrez avec force difficulté mais parvenez à dessiner la rune de soin juste avant de prononcer son nom « Asfilath ». De suite, la plaie se referme et le saignement s'arrête.

Si Brénal vous a déjà vu vous servir de la magie **rendez-vous au [499](#)**.

Sinon continuez la lecture.

- Diesmer ! C'était la magie des elfes ? Tu maîtrises ça ? Tu me caches bien des choses !

- Vous me remercieriez plus tard, nous avons un assaut à repousser !

Vous n'avez pas fini votre phrase qu'il est déjà debout à vous enjoindre de vous poster avec lui au sommet de l'escalier qui donne sur la porte de l'étage en contrebas. Les orques sont nombreux et la porte gardienne très entamée. Les trous sont assez larges pour laisser s'en faufiler plusieurs.

- Ces imbéciles veulent passer à travers alors qu'elle n'est pas encore dégondée ! Ça nous laisse le temps de les viser transperce les !

Faites 2 *Lancers de Précision*. Ils doivent être de 15 chacun. À chaque *Lancer* réussi, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Si vous n'avez plus de flèches, votre lancer est un échec. Après tous ces *Lancers*, combien d'orques avez vous tué à l'arc au total ?

2 ou moins ? **Rendez-vous au rendez-vous au [495](#)**.

3 ou plus ? **Rendez-vous au [302](#)**.

268

- Je suis d'accord répondez-vous. De l'équipement en plus ne nous ferait pas de mal. Qui sait ce qu'il nous attend encore ?

- Attendez reprend Anor. Vous êtes sûrs de vouloir ça ? Nous n'avons pas besoin de prendre plus que ce que nous pouvons transporter ni de prendre des risques inutiles.

- Ne serait-ce qu'au vu de leurs chevaux attachés répond Bessim, je peux te dire que le risque ne sera pas inutile. Nous irons discrètement comme à Siranque.

- Parce que tu trouves que ça nous a réussi ? Non je ne bouge pas. Allez-y si vous voulez je vous attendrai là.

« *Et que vas-tu faire ? Continuer la route tout seul ?* » **Rendez-vous au [349](#)**.

[*Persuasion -5 P.R*] « *Et que vas-tu faire ? Continuer la route tout seul ?* » **rendez-vous au [333](#)**.

Si Anor vous a convaincu ou que vous ne souhaitez pas utiliser la magie runique sur lui rendez-vous au [355](#).

269

Vous regardez Anor et Bessim chahuter dans l'Avnel. Mais votre tête n'est pas à leurs jeux. Vous êtes fatigué par la chevauché et abruti par le soleil.

Vous vous adossez contre un arbre à l'ombre et sombrez dans un sommeil profond sans vous en rendre compte. Lorsque vous vous réveillez, il fait nuit.

Rendez-vous au [331](#).

270

- Oui bien sûr mes seigneurs vous pouvez rester cette nuit ! Dormez où vous voulez. Merci pour votre compréhension ! exulte dame Vilesi trop heureuse que vous n'en ayez pas après sa personne.

Vous refermez la porte et vous dirigez dans l'aile opposée. Vous entendez Bessim ruminer.

- C'est stupéfiant dites-vous de voir la résignation de cette femme. Elle a dû vivre de drôles de chose depuis l'exil général pour faire si peu cas de notre présence cette nuit au sein même de sa demeure.

- Tu es trop gentil Diesmer vous répond Bessim. Je n'ai rien dit parce que la proposition venait de toi mais si ç'avait été moi, on l'aurait jeté dehors et on se serait installé dans ses quartiers.

Vous prenez chacun possession d'une chambre. Pour la première fois depuis que vous avez quitté Siranque vous dormez dans un vrai lit ! Vous gagnez 12 POINTS D'ENDURANCE. Remettez vos POINTS DE RUNE à leur *Total de départ*.

Au matin, vous vous apprêtez à partir. Vous rejoignez Anor qui prépare les chevaux et vous adresse la parole.

- Diesmer, as-tu vu Bessim ce matin ? Il n'est toujours pas là c'est étrange. Je voulais aussi saluer notre dame avant de partir.

Vous entendez à ce moment un cri de détresse féminin. Vous courez Anor et vous aux appartements de dame Vilesi. En entrant, quelle n'est pas votre surprise de voir Bessim vouloir attenter à l'honneur de la dame !

- Attendez les amis ! Je voulais simplement lui dire au revoir avant de partir.

- Bessim que fais-tu ? lui crie Anor.

- Tais toi ! Ils ont toute leur vie profité de nous en s'enrichissant sur notre travail ! En nous exploitant pour un salaire de misère. Aujourd'hui, je viens

prendre ma rétribution. Ils buvaient notre sang par petits verres, nous boirons le leur à plein sceaux !

- Diesmer il faut faire quelque chose ! Mais pitié il ne faut pas lui faire de mal ça reste mon ami.

Bessim est dans un état de rage intense. Bien plus emporté qu'à l'ordinaire. Sa frustration envers les classes dirigeantes ressort. La seule façon de le calmer serait avec la rune de *Persuasion*.

Si vous utilisez la Persuasion sur Bessim (exceptionnellement, cela ne vous coûtera aucun P.R) rendez-vous au [453](#).

Si vous le laissez accomplir son œuvre sans rien faire rendez-vous au [318](#).

Si au contraire vous le rejoignez dans sa besogne rendez-vous au [282](#).

271

Diesmer, je voulais que nous soyons au calme avant de t'en parler mais... je t'ai vu. Tu maîtrises la magie runique ? Pour un orque en plus cela est exceptionnel ! Tu es lié à l'Académie des mages de Loranie ? Tes pouvoirs sont-ils en lien avec Arnal ? »

Si vous souhaitez raconter votre histoire à Bréнал rendez-vous au [399](#).

Si vous lui faites comprendre que cela ne le regarde pas rendez-vous au [467](#). Auparavant, notez que Bréнал vous a vu vous servir de la magie. Cela aura une incidence sur la suite de votre aventure.

272

- menteur ! Je sais très bien reconnaître mes bêtes ! En les volant vous nous avez forcé à laisser un véhicule sur place et ceux qui devait monter dedans avec. Vous n'avez pas idée du bordel que ça a causé. Vous n'allez pas vous en tirer.

Il frappe en premier.

INGMAR

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 35

*Si vous gagnez **rendez-vous au [257](#)**.*

273

Vous poursuivez votre route au milieu des branches et de la poussière plusieurs heures durant. Vous repensez aux dires d'Anor sur la forêt prétendument fréquentée alors que vous n'y avez pas rencontré âme qui vive. Pas même le sanglier ou le cerf en rut d'Anor. Vous êtes tiré de vos pensées par Anor qui vous montre un écart dans la route qui s'enfonce encore plus profondément dans la forêt. Bessim s'énèrve :

- Ah non Anor c'est bon on en a assez soupé de tes explorations ! On continue.

*Si vous intervenez en faveur d'Anor **rendez-vous au [341](#)**.*

*Si vous ne dites rien Anor se plie aux injonctions de Bessim et vous continuez votre route. **Rendez-vous au [443](#)**.*

274

La vitrine de l'armure laisse exposer de chaque côté de la porte d'entrée deux modèles d'armure d'apparat. L'armurier vous accueille dans sa boutique aux murs de bois vernis et vous montre ses articles.

| | |
|---|--------------------------|
| <i>Masse d'arme (+2 P.H)</i> | 12 couronnes loraniennes |
| <i>Épée large (arme à 2 mains) : (+3 P.H)</i> | 15 couronnes loraniennes |
| <i>Hache runique (+1 P.H ; +4 P.R)</i> | 13 couronnes loraniennes |
| <i>Lance (arme à 2 mains) : (+ 2P.H ; +8 P.P)</i> | 16 couronnes loraniennes |
| <i>Pierre à aiguiser</i> | 5 couronnes loraniennes |

+2 P.H pour toute
la durée d'un combat

Gemme runique renforcée (+4 P.R)

4 couronnes loraniennes

Vous pouvez acheter tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Seules les *Pierres à aiguiser* et les *Gemmes runiques* peuvent être achetées en illimité. La Gemme runique est à faire graver sur une arme ou un élément d'armure de votre choix par un forgeron.

Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. *Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#)*.

*Allez-vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [327](#)***.

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [265](#)***.

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

Rendez-vous au [263](#).

Si vous en avez fini, modifiez votre Feuille d'Aventure en fonction de vos achats et asseyez au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion.

Rendez-vous au [264](#).

275

Par miracle, vous arrivez tous les trois à garder votre équilibre. Vos chevaux galopent plus facilement une fois revenus sur la grand route. Vous même y retrouvez plus de stabilité.

- À gauche ! crie Bessim. On va prendre ce chemin, se cacher et les laisser passer.

Vous le suivez et vous éloignez progressivement de la route principale. Une fois assez loin, vous voyez le convoi passer. Ce sont bien les diligences que vous avez laissées à Siranque.

- Vous croyez qu'ils nous ont vu ? demandez-vous.
- Peut être. Peut être pensaient-ils à de simples rôdeurs ou des cavaliers perdus. En tout cas ils étaient trop chargés pour nous donner poursuite. Ils ont pris assez d'avance. On peut repartir tranquille.

Vous continuez à chevaucher de façon morne toute la journée comme la veille. Au crépuscule, vous montez un camp en bordure de route pour passer la nuit pour reprendre la route le lendemain.

Rendez-vous au [335](#).

276

- Je suis le sénéchal Gévelin. Issu d'une famille de militaires connue pour ses hauts faits et rompu à cette vie depuis mon plus jeune âge. Aujourd'hui je suis en charge des affaires militaires à Evaere. Vous n'avez pas besoin d'en savoir plus.

*« Que trouverais-je dans les endroits que vous avez mentionné » **Rendez-vous au [498](#).***

*« Que pouvez-vous me dire sur le capitaine Pegaya ? » **Rendez-vous au [352](#).***

*Que se passe-t-il dans la Ville-Neuve en bas ? » **Rendez-vous au [364](#).***

*« Je vais voir la Place des Chasseurs. » **Rendez-vous au [504](#).***

*« Je vais continuer rue de la Lanterne » **Rendez-vous au [377](#).***

277

Notez que vous avez tué un malandrin. Juste après votre combat, votre regard se pose sur un de vos compagnons en mauvaise prise. Mais d'autres ennemis se sont débarrassés de vos alliés et approchent en nombre.

*Si vous venez en aide au voyageur en difficulté **rendez-vous au [406](#).***

*Si vous le laissez pour ressortir votre arc afin d'éliminer un maximum de bandits à distance avant qu'ils ne s'approchent trop de vous **rendez-vous au [362](#).***

*Si vous les combattez tous au corps à corps directement **rendez-vous au 308.***

278

Vous mettez Bessim sur la selle de son cheval couché comme un sac et décampez sans demander votre reste. Il reprend ses esprits peu de temps après

- Diesmer... Que m'as-tu fait ? Je me suis retourné vers toi et je ne me souviens de rien.

- Je t'ai empêché de faire une bêtise.

- Une bêtise ? Tu aurais dû me rallier ! Et toi Anor pourquoi n'as tu pas réagi ?

- Bessim... Je ne m'attendais pas à ce que tu fasses cela.

- On pouvait faire ce que l'on voulait ! C'était nous les seigneurs là-bas ! C'était à nous de leur rendre tout ce qu'ils nous ont pris durant toute notre vie ! Vous m'avez retenu ! Et toi Diesmer, tu as retourné mon ami contre moi. Faites moi descendre ! Je ne veux plus continuer la route avec vous.

En accord avec Anor vous détachez Bessim.

- Tu as de la chance de m'avoir désarmé Diesmer sans quoi je t'aurais embroché de suite. Adieu à tous les deux. Si je te revois Diesmer, je te jure que je te tue.

Vous le laissez partir sur son chemin.

- Je n'ai pas voulu ça Anor.

- Non moi non plus je ne l'ai pas voulu. Mais je ne t'en veux pas. Bessim était un écorché vif qui en voulait au monde entier. C'était mon ami... Mais ça ne justifiait pas ce qu'il allait faire à cette pauvre femme désarmée. Mais Diesmer, ce que tu lui as fait... C'était bien la magie, la magie des elfes ?

- N'en parlons plus le coupez vous. Allez continuons.

Quelques heures plus tard, vous montrez à Anor l'horizon. Un pic y est apparu sur un promontoire rocheux avec à sa base, d'autres constructions

grandiloquentes qui se dessinent à mesure que vous avancez.

- C'est Evaere nous y sommes ! Allez nous y serons avant le crépuscule !

Cette nouvelle vous fait souffler tous les deux.

Dans l'après-midi, Anor se retourne mû par son instinct que vos oreilles viennent confirmer : des chevaux approchent et vite. Les vôtres ont déjà trotté depuis longtemps et le groupe approche à toute vitesse. Vous ne pourrez les distancer. Alors qu'ils approchent, vous distinguez comme une armature qui se reflète sur les chevaux et surtout, une oriflamme qui claque.

- Des soldats ! crie Anor. On va pouvoir terminer avec eux jusqu'à Evaere.

La troupe vous rattrape et s'arrête à votre hauteur. En effet il s'agit bien d'un contingent d'une huitaine de soldats. À la couleur de leur uniforme il n'y a pas de doute : vous êtes en face de la légendaire Garde Cendrée ! La Garde Cendrée est la garde personnelle des rois de Loranie. Des soldats d'élite triés sur le volet ayant fait leurs preuves. Leur nom viendrait d'une légende qui dit que les membres de cette unité brûleraient les cadavres de leurs ennemis avant de se recouvrir le corps de leurs cendres. De là leur uniforme, tout de gris composé. De leur tabard décoré de leurs armoiries qui recouvre leur cotte, à leur culotte à damier gris et blanc jusqu'à leurs bottes ferrées. Leur renommée est répandue dans toute Astria.

Le commandant, tête nue s'avance et vous toise d'un œil inquisiteur. Une peau d'un rose lisse recouvre son visage, ses longs cheveux bouclés retombent sur ses épaules. C'est une femme ! Une aura de splendeur ineffable, un charisme mystique émane d'elle. Son maintien, sa taille haute, son port altier, sa grâce naturelle... En rejetant ses cheveux en arrière, elle laisse découvrir ses oreilles : c'est une elfe de sang pur ! Une elfe capitaine du plus prestigieux corps militaire de toute la Loranie ! Ses paroles vous sortent de vos pensées :

- Que font deux pauvres hères avec de si belles montures si proches d'Evaere ?

- Nous...

Elle ne vous laisse pas le temps de finir.

- Regardez vous ! Vous êtes couverts de guenilles, de sueur et de poussière. Ses montures ne peuvent pas vous appartenir vous les avez volées ! Nous étions missionnés pour nous occuper d'éclaireurs orques aperçus près du domaine Vilesi, mais il faut croire que nous sommes tombés sur un autre type de filous !

C'est alors qu'une tête timide émerge du contingent, assise derrière un

soldat. C'est dame Vilesi ! Elle s'écrie à votre vue :

- C'est lui capitaine ! C'est celui dont je vous ai parlé !

- Lequel de vous deux est Diesmer ?

Vous levez une main timide. Le capitaine ne cache pas sa stupéfaction.

- Vous ? C'est vous qui avez sauvé dame Vilesi du voyou qui vous accompagnait ? Et vous maîtrisez la puissance des runes ? Vous allez avoir des choses à m'expliquer. Si votre maîtrise est réelle, vous allez nous être un sérieux atout pour les événements à venir. On les emmène !

Vous êtes séparé d'Anor qui est emmené en queue de peloton.

- Attendez ! vous écriez vous. Que va-t-il advenir de nous ?

- Votre comportement auprès de Dame Vilesi et surtout vos compétences vous sauvent. Vous restez avec moi, j'aurai du monde à vous présenter à Evaere. Pour votre ami, son larcin sera puni.

*Si vous intervenez en faveur d'Anor **rendez-vous au [378](#)**.*

*Si vous restez silencieux **rendez-vous au [351](#)**.*

279

Conscient que vous serez en très mauvaise posture si vous veniez à être mis à terre, vous tracez au dessus de la tête du cheval la rune de l'*Instinct animal* avant de prononcer son nom « *Tienmul !* ». Le cheval se calme et vous en reprenez le contrôle d'un coup. Le voyou reste stupéfait par ce qu'il vient de voir. Vous profitez de sa surprise et galopez droit sur lui l'arme au poing.

Comme vous êtes monté à cheval par rapport à votre adversaire, vous pouvez vous ajouter 2 P.H pour toute la durée du combat. Vous frappez en premier.

VOYOU DES BOIS

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 44

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au [391](#)**.*

280

Vous appelez Bessim d'un ton ferme avant de dessiner devant ses yeux la rune de *Persuasion*. Pendant votre geste, Bessim vous saisit violemment la main et vous interrompt :

- Ah non Diesmer ! Tu crois pouvoir recommencer mais pas avec moi ! Je ne me laisserai pas ensorceler comme Anor ! Regarde ! Depuis qu'on te trimballe tu as réussi à retourner mon meilleur ami contre moi ! Et maintenant tu cherches à défendre ceux qui m'ont exploité et humilié toute ma vie ! Tu ne vaux pas mieux qu'eux ! Je vais faire ce que j'aurais dû faire une fois que nous avons quitté Siranque !

Ivre de rage, il sort son arme et vous attaque !

BESSIM

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [291](#).

281

À votre décharge, même un cavalier expérimenté aurait eu du mal à se tenir en selle. Et comme vous ne l'êtes pas, c'est en toute logique que vous tombez à la renverse. Vous perdez 6 P.E. Vous vous relevez tout juste que l'un des bandits avance sur vous l'arme au poing. Tout en dégainant, vous voyez le deuxième bandit attraper Bessim et l'arracher de son cheval. Alors que le combat se poursuit à terre entre les deux, vous allez essayer de votre côté d'affronter votre agresseur. Vous frappez en premier.

VOYOU DES BOIS

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 44

Si vous remportez le combat rendez-vous au [391](#).

282

Après tout, cette femme est perdue désormais et sans doute a-t-elle déjà été abusée lors des pillages de son manoir. Vous aidez Bessim à la maintenir et chacun votre tour accomplissez votre office devant Anor paralysé et impuissant.

Après quoi, vous la laissez prostrée devant son mari plus mort que vif. Anor vous exprime son vif dégoût et son désir de continuer seul.

Ainsi, vous continuez la route à deux. À la fin de la journée, Bessim vous montre Evaere à l'horizon. Derrière vous, des bruits de sabots se font entendre. S'approche un groupe d'hommes en armes tous de gris vêtus. Ils transportent derrière eux dame Vilesi ! Elle s'exclame à votre vue en sanglots :

- Eux ! Ce sont eux dont je vous ai parlé !

Le meneur s'avance et vous vous apercevez que c'est une femme !

- Tiens ! Nous étions partis chasser des éclaireurs orques mais on ne rentrera pas les mains vides de malfrats.

Votre seule consolation sera de ne pas tomber dans les mains des orques puisque vous allez être exécuté avec Bessim pour avoir porté outrage à une noble loraniennne.

283

Vous avez réussi à descendre la butte mais au moment de faire virer votre cheval sur la route, la selle se défait et vous entraîne dans une chute retentissante. Anor vous entend, s'arrête et fait volte face. Il rattrape votre cheval par le licol et le ramène vers vous. Il est malheureusement trop agité et transmet sa panique à celui d'Anor. Bessim qui ne s'était pas arrêté est revenu.

- Qu'est-ce que vous foutez ? Ils arrivent il faut partir !

Mais même lui n'arrive plus à dominer son cheval. Il tourne en rond l'écume de la panique aux babines. Le bruit des sabots se rapproche vite, le nuage laisse voir la première diligence du convoi. Finalement, votre lamentable troupe lui bloque la route. À peine arrêté, le cocher et son

acolyte ouvrent de grands yeux tout comme vous. C'est le cocher que vous avez vu à Siranque !

- Ingmar se sont tes chevaux !

- Salauds ! Même avec de si bonnes montures vous n'avez pas réussi à nous distancer ! Vous êtes pitoyables et vous allez le payer de vos vies !

La situation est tendue et ils sont deux et trop énervés pour essayer de les raisonner par la *Persuasion*. Les chevaux sont encore trop excités pour repartir. Anor et Bessim, désespérés, sont prêts à en découdre.

Vous pouvez essayer de parlementer.

« Vous faites erreur ce ne sont pas vos chevaux. Nous sommes des réfugiés égarés ». **Rendez-vous au [272](#).**

« Des gens pitoyables qui vous ont volé vos meilleures bêtes sous le nez. J'aurais pu vous tuer à Siranque. Si vous approchez plus, je n'y manquerai pas. » **Rendez-vous au [313](#).**

Si vous combattez directement **rendez-vous au [368](#).**

284

- Ah je comprends... Vous faites bien de ne pas vous soustraire à son appel. J'espère tout de même avoir le temps de parfaire vos connaissances arcaniques. Bonne journée.

Le capitaine Pegaya vous attend dans la haute cour en tenue militaire.

- Bonjour Diesmer suivez moi. Nous allons nous rendre derrière où il y a un terrain d'entraînement. Je me suis beaucoup avancée en parlant de vous mais je ne vous ai jamais vu à l'œuvre.

Elle vous conduit jusqu'à une petite lice isolée.

- Ici nous serons tranquilles. Allez dégainez et frappez sans retenue.

Vous sortez votre arme avec hésitation puis après quelques échanges, frappez sans retenue. Il est évident que le capitaine Pegaya retient ses coups et même ainsi, elle pare tous les vôtres et multiplie les bottes qui vous seraient fatales en temps normal. Vous demandez une pause après un quart d'heure. Vous êtes en eau et elle, ne transpire pas une goutte.

- Votre façon de vous battre est brouillonne et maladroite. Vous avez beaucoup à apprendre.

Vous continuez ainsi une bonne partie de la journée et si les leçons du capitaine Pegaya sont épuisantes, elles sont productives. Augmentez de 2 vos POINTS D'HABILETÉ.

En fin d'après-midi, vous profitez d'une relâche du capitaine pour vous restaurer et vous reposer. Epuisé par son entraînement harassant, vous vous endormez sans vous en rendre compte. Il fait nuit quand vous vous réveillez. Tout juste debout, le capitaine Pegaya vient vous trouver alarmée.

- Diesmer venez ! L'heure est grave !

Vous la suivez jusqu'en haut des murailles et y retrouvez le sénéchal Gévelin. Il fait nuit mais le bord de l'horizon, baigné d'une ligne de feu quasi continue, vous fait comprendre la situation. Le sénéchal souffle apeuré :

- Ils sont bien plus nombreux que nous ne l'escomptions...

Rendez-vous au [505](#).

285

- Vous savez -et cela va faire plaisir à Ingmar- je peux vous parler un peu de moi cela ne me dérange pas. Pour tout vous dire, je n'étais que de passage à Siranque. Je cherchais un herboriste du nom d'Arnal. Cela vous dit-il quelque chose ?

Tous vous répondent par la négative.

- Tu sais Diesmer vous répond Ingmar, nous n'avons pas l'habitude de nous renseigner sur nos voyageurs et nous ne connaissons pas Siranque. Mais qu'allais-tu chercher de si spécifique chez lui ? N'y a-t-il pas un herboriste d'où tu viens ?

- Apparemment, lui seul avait ce que je cherchais. Il s'agit de la racine d'Auris.

- La racine d'Auris ! s'esclaffe Férold qui était resté silencieux. Pitié Diesmer ne me dis pas que tu crois à ces histoires d'écoliers !

- Qu'est-ce que la racine d'Auris demande Ingmar éberlué ?

- Une plante légendaire qui pousserait au niveau des montagnes de la Yokura. Ça serait une sorte de panacée, grand fantasme des alchimistes.

D'ailleurs cela m'étonne que tes semblables t'aient envoyé à Siranque s'ils sont censés l'avoir près de chez eux. Ils ont dû arrêter de chercher et se sont rendus compte qu'ils couraient après des chimères. Navré Diesmer, mais ton Arnal est un charlatan s'il t'as dit posséder pareille plante.

Vous ne rebondissez pas sur ses propos. Vous pouvez continuer à bavarder avec les cochers.

« Que nous préparez-vous pour la suite du voyage » ? **Rendez-vous au [446](#).**

« Comment se fait-il que nous ayons rencontré des bandits si loin de Siranque » ? **Rendez-vous au [419](#).**

« L'argent vous manque-t-il tant pour prendre le risque de quitter Siranque si tard » ? **rendez-vous au [258](#).**

Si vous jugez avoir assez discuté vous pouvez aller vous coucher. **Rendez-vous au [390](#).**

286

« Si le capitaine Pegaya vous a fait venir jusqu'ici c'est qu'elle a de grands projets pour vous. Ce qui veut dire que nous risquons de travailler ensemble. Dans ce cas, je vous suggère de ne pas commencer à vous moquer de moi. »

« Je ne me moque pas de vous. Je viens de Siranque où je cherchais un herboriste du nom d'Arnal qui était connu là-bas. » **Rendez-vous au [497](#).** Si je vous dis la vérité vous ne me croirez pas plus. Je maîtrise la magie runique et je crois que le capitaine Pegaya veut m'intégrer de force dans votre armée. » **Rendez-vous au [472](#).**

Je ne me moquais pas de vous je ne suis personne de spécial. Le capitaine Pegaya m'a vu croiser le fer avec des orques et s'est convaincue que je ferai un bon soldat. » **Rendez-vous au [483](#). Ou au [447](#) si vous êtes un orque.**

287

Le lendemain vous quittez la ferme aux premières lueurs du jour. Vous

avez l'impression qu'aucun de vous trois n'a réussi à se rendormir. Vous continuez à chevaucher toute la journée sans rencontrer personne. Le soleil brille toujours autant. Au crépuscule, vous montez un camp en bordure de route pour passer la nuit pour reprendre la route le lendemain.

Rendez-vous au [335](#).

288

Wildred et vous suivez le capitaine Pegaya. Vous traversez la haute cour et pénétrez dans la plus ancienne partie du château. Les tapisseries qui décorent les murs, le mobilier, les lustres... Jamais vous n'aviez pensé qu'un tel luxe puisse exister en ce monde. Vous montez de nombreuses marches avant d'arriver au dernier étage composé d'une unique pièce. Et là, quelle vision avez vous ! Ici se trouvent les plus hauts dignitaires du royaume loranien. Vous ne connaissez personne mais tous sont de noir vêtus, emprunts d'une grande solennité. Mais ce qui vous impressionne le plus est la pièce en soi. Une grande salle de réunion circulaire dont les murs ne sont que des baies vitrées tout autour de vous qui font baigner la pièce de toute la lumière du soleil couchant.

En face de vous vers l'ouest, vous avez une vue sur la Voie Céleste qui donne sur le grand port urbanisé d'Evaere. Le soleil qui se reflète sur la mer en donne une vision digne des plus belles toiles. À l'est et au sud, se sont tous les champs que vous avez traversé jusqu'ici. La vue est imprenable sur la Ville-Neuve. Les grandes artères se dessinent très bien. Vous reconnaissez certains grands bâtiments devant lesquels vous êtes passé. Au loin, vous pouvez même distinguer quelques domaines. Enfin, votre vision au Nord se termine par le liseré des grands conifères qui occupent cette partie de la Loranie. C'est après que se trouve l'Académie des mages. Vous n'êtes qu'à une douzaine de mètres du sol mais à rajouter à la hauteur du plateau sur lequel est juché le château, l'ensemble vous fait profiter d'un panorama exceptionnel.

Un silence gêné se fait quand vous entrez tous les trois. Tous les regards sont sur vous. Quelques dignitaires saluent le capitaine Pegaya sans plus. Puis, un chambellan entre et annonce d'un ton sentencieux: « Son altesse royale Loran XXIII ».

Tout de suite, chacun se réorganise et va s'asseoir à sa place sur la grande table. Wildred vous fait signe de vous asseoir à côté de lui. Le roi entre alors.

C'est un homme âgé mais fier, à la barbe fine et bien taillée, aux épaules larges et au ventre prononcé. Il remonte la table vers son siège légèrement surélevé. Le conseil commence sans plus de préambule.

- Messieurs, je vous remercie à tous de votre présence. L'objet de cette séance est de déterminer l'attitude que doit tenir notre armée face à l'arrivée imminente de hordes d'orques. Sénéchal Gévelin, quelles sont les nouvelles rapportées par nos éclaireurs ?

- Les hordes sont bien entrées dans Siranque sire et y ont passé un certain temps. Ensuite, leur progression a été plus lente que prévu ce qui nous laisse un répit dont nous profitons aujourd'hui. Mais il est indéniable qu'ils seront là sous peu.

- Merci sénéchal. Mais passons à notre première interrogation : quel mobile peut unir les orques pour envahir notre contrée ? Lord Cigilas Fedelmund, vous demandez la parole.

Un petit homme sec aux traits sévères se lève. Il est vêtu d'un simple noir très sobre avec une chevalière pour seul outil d'apparat. Il se dégage de lui une grande élégance et une forte autorité.

- Merci sire. Vous n'êtes pas sans savoir que les mines d'argent que détiennent ma famille participent à la prospérité de la Loranie. Il est évident que la prise de possession de mes mines et d'Evaere assoiraient leur domination économique.

- Sauf votre respect Monseigneur, vous n'êtes pas sans savoir que l'essentiel de l'économie orque repose sur le troc. Le peu de monnaie qu'ils produisent sont des *gawhers*. De petits disques de cuivres et de laiton. Ils n'auraient que faire de vos mines d'argent.

La voix ferme et charismatique du capitaine Pegaya a retenti dans toute la pièce. Piqué au vif par son outrecuidance, Lord Fedelmund lui répond :

- Peut-être accepterez-vous de nous apporter vos lumières capitaine ? Vous semblez en savoir plus que vous ne voulez en dire.

- Comme vous tous. Et l'heure est trop grave pour se le cacher. Je pense que les orques ont vécu comme une agression votre petite expédition géologique à Péranche il y a un an. Ils ont du prendre cela comme le prélude à une conquête de notre part ou au moins, d'une volonté spoliatrice de leurs terres. En réponse, ils se sont fédérés pour défendre leur intégrité territoriale.

Le capitaine n'avait pas fini sa phrase qu'un brouhaha résonnait déjà dans la salle du conseil royal. Mais tous se taisent quand le Lord Fedelmund répond au capitaine.

- Capitaine, j'ai organisé cette expédition de reconnaissance car de part mon rang, mon rôle est la prospérité de la Loranie. Le votre est de protéger le roi, pas d'émettre un jugement sur des sujets qui vous dépassent. Alors restez à votre place.

- Dis celui qui a quitté la sienne aux premiers soubresauts à Siranque ! Que Monseigneur sache que je suis toujours restée à ma place. Et ce depuis bien avant sa naissance.

Le brouhaha retentit de plus belle.

- Il suffit ! interrompt le roi. Capitaine, si le Lord Cigilas Fedelmund a quitté Siranque, c'est avec force armes afin de mieux aider à la défense de la cité il faut lui en être gré. Il compte parmi mes plus fidèles conseillers et mérite votre considération.

Aussi, je rappelle à tous, que le capitaine Pegaya connaît très bien les us et coutumes orques. En cela, elle a toute légitimité pour s'exprimer ici. Bien, le motif de l'attaque sera éclairci une fois les orques défaits. Pour l'instant, il convient d'établir un plan de défense. Sénéchal Gévelin, que préconisez-vous ?

- En accord avec ce qui a déjà été dit, la Ville Haute a été fortifiée. Sa situation naturelle joue en notre faveur. Notre accès sur la mer via le port d'Evaere nous permet de tenir un siège de plusieurs mois. Aucune pénurie n'est à craindre de ce côté.

- Très bien reprend le roi. De mon côté, sachez que j'ai dépêché un émissaire à l'est, vers la république d'Alanne afin de lui demander assistance.

- Sire, le temps que le Conseil des Représentants vote l'entrée en guerre de la république, le siège sera levé depuis longtemps rétorque un noble.

- Sauf votre respect, non, Monseigneur, le coupe le sénéchal Gévelin. Souvenez-vous. L'aïeul de notre roi, justement assisté du capitaine Pegaya, avait signé un traité d'assistance mutuelle entre la Loranie et la république alannaise. Aucun débat ne sera nécessaire. Le traité les oblige à nous rejoindre. Pris entre le marteau alannais et l'enclume loraniennne, les orques seront vite défaits. Il nous faudra juste tenir le siège jusqu'à leur arrivée. Une dernière chose sire, je comptais dans mes plans, m'appuyer sur le soutien des mages de l'Académie dont le vénérable Wildred nous a assuré de leur soutien.

Le sénéchal se tourne alors vers le mage royal.

- En effet j'ai envoyé plusieurs missives à mes anciens collègues. Je n'ai pas encore reçu de réponse car les lettres ont été envoyées il y a peu.

- Vénérable Wildred reprend le roi, comment pouvez vous être assuré du soutien de l'Académie et ses membres sachant que cette dernière se veut indépendante des affaires de tout royaume ?

- Sire, l'Académie est en territoire loranien. Et il ne fait pas de doute que si Evaere devait tomber, l'Académie serait leur prochaine cible. Rendez-vous compte de la prise symbolique que cela représenterait, du message envoyé à tous les autres royaumes d'Astria. Les mages ne prendront pas le risque de voir tous leurs savoirs tomber entre des mains orques. Ou pire, être détruits sans considération. Ils répondront à mon appel. Je me porte garant de leur assistance

- Bien. Cela nous fait un allié de plus sur lequel compter. Sénéchal, quand estimez-vous l'arrivée des orques ?

- Dans une semaine tout au plus sire.

- Bien, juste le temps de terminer les derniers préparatifs. Le conseil est levé. Je demande au capitaine Pegaya et au dénommé Diesmer de rester.

Les nobles se lèvent bruyamment et quittent la salle, sans vous jeter de curieux regards. Vous êtes vite seuls tous les deux avec le roi.

- Bien je puis enfin m'entretenir avec celui que le capitaine Pegaya m'a présenté comme un potentiel prodige. Je ne vais pas vous demander comment vous avez acquis ce savoir, ça m'est égal. Je veux juste que vous le mettiez à profit pour le siège qui s'annonce. Par contre, dites-moi ce qui vous a amené à Evaere.

*« Je viens de Siranque. J'ai dû fuir sous la pression des hordes. J'y cherchais un herboriste. Arnal. » **Rendez-vous au [402](#).***

*« Comme la plupart de vos sujets sire je ne suis qu'un humble ouvrier que la guerre a jeté sur les routes. » **Rendez-vous au [375](#).***

*« Je suis un mercenaire. Je vais là où je peux empocher de l'or. Et Evaere est l'endroit tout trouvé. » **Rendez-vous au [445](#).***

*« Vous n'avez rien à savoir de moi. Je ne suis pas un sujet et refuse de vous aider dans votre guerre. Je veux partir. » **Rendez-vous au [491](#).***

289

Vous n'avez que très peu d'expérience en cavalerie. Par conséquent, votre monture, prise de panique, vous désarçonne. Votre coccyx reçoit toute la dureté de la chute. Vous perdez 3 P.E. Heureusement, le loup gardait ses distances face à votre cheval paniqué. C'est maintenant qu'il s'intéresse à vous. Vous frappez en premier.

LOUP SAUVAGE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 40

*Si vous sortez vainqueur, **rendez-vous au [383](#)**.*

290

Vos deux amis vous regardent et vous comprenez ce qu'ils attendent de vous. Vous vous relevez et vous approchez sans faire de bruit.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [435](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [342](#)**.*

291

Vous venez d'accomplir ce que vous pensiez impensable. Anor est resté interdit durant tout le combat. Dame Vilesi est partie se réfugier contre son mari, sans doute mort lui aussi. Finalement, Anor prend la parole :

- Diesmer... Qu'as-tu fait ?

- Je suis navré l'interrompez vous. Je ne l'ai pas voulu crois moi. Il vaut mieux que nous partions.

Vous sortez laissant dame Vilesi seule et éplorée.

Vous quittez le domaine Vilesi avec le corps de Bessim qu'Anor a insisté

pour prendre. Vous l'enterrez sans rien dire plus loin en laissant Anor seul un moment. Si Bessim avait un *Marteau de guerre elfique*, vous pouvez le lui prendre. Vous en connaissez ses bonus sur vos compétences.

Au final, vous reprenez la route sans avoir mangé et toujours en silence. Silence qu'Anor brise tard dans la matinée :

- Diesemer... Pour revenir à ce qu'il s'est passé.... Moi non plus je ne voulais pas ça. Mais je ne t'en veux pas. C'est Bessim qui t'a attaqué. C'était un écorché vif qui en voulait au monde entier. Mais c'était mon ami... Comme toi. C'est pour ça que je n'ai pas agi lorsque vous vous êtes battus. Et puis surtout je t'ai vu... Ce que tu t'apprêtais à faire... C'était de la magie, la magie des elfes ? Tu sais corrompre les esprits avec ? Et tu maîtrises ça depuis tout ce temps ? Je comprends mieux bien des choses maintenant ! dit il sans plus s'épancher.

- N'en parlons plus le coupez vous. Regarde !

À l'horizon, est apparu un pic sur un promontoire rocheux avec à sa base, d'autres constructions grandiloquentes qui se dessinent à mesure que vous avancez.

- C'est Evaere nous y sommes ! Allez nous y serons avant le crépuscule !

Cette nouvelle vous fait souffler tous les deux.

Dans l'après-midi, Anor se retourne mû par son instinct que vos oreilles viennent confirmer : des chevaux approchent et vite. Les vôtres ont déjà trotté depuis longtemps et le groupe approche à toute vitesse. Vous ne pourrez les distancer. Alors qu'ils approchent, vous distinguez comme une armature qui se reflète sur les chevaux et surtout, une oriflamme qui claque.

- Des soldats ! crie Anor. On va pouvoir terminer avec eux jusqu'à Evaere.

La troupe vous rattrape et s'arrête à votre hauteur. En effet il s'agit bien d'un contingent d'une huitaine de soldats. À la couleur de leur uniforme il n'y a pas de doute : vous êtes en face de la légendaire Garde Cendrée ! La Garde Cendrée est la garde personnelle des rois de Loranie. Des soldats d'élite triés sur le volet ayant fait leurs preuves. Leur nom viendrait d'une légende qui dit que les membres de cette unité brûleraient les cadavres de leurs ennemis avant de se recouvrir le corps de leurs cendres. De là leur uniforme, tout de gris composé. De leur tabard décoré de leurs armoiries qui recouvre leur cotte, à leur culotte à damier gris et blanc jusqu'à leurs bottes ferrées. Leur renommée est répandue dans toute Astria.

Le commandant, tête nue s'avance et vous toise d'un œil inquisiteur. Une

peau d'un rose lisse recouvre son visage, ses longs cheveux bouclés retombent sur ses épaules. C'est une femme ! Une aura de splendeur ineffable, un charisme mystique émane d'elle. Son maintien, sa taille haute, son port altier, sa grâce naturelle... En rejetant ses cheveux en arrière, elle laisse découvrir ses oreilles : c'est une elfe de sang pur ! Une elfe capitaine du plus prestigieux corps militaire de toute la Loranie ! Ses paroles vous sortent de vos pensées :

- Que font deux pauvres hères avec de si belles montures si proches d'Evaere ?

- Nous...

Elle ne vous laisse pas le temps de finir.

- Regardez vous ! Vous êtes couverts de guenilles, de sueur et de poussière. Ses montures ne peuvent pas vous appartenir vous les avez volées ! Nous étions missionnés pour nous occuper d'éclaireurs orques aperçus près du domaine Vilesi, mais il faut croire que nous sommes tombés sur un autre type de filous !

C'est alors qu'une tête timide émerge du contingent, assise derrière un soldat. C'est dame Vilesi ! Elle s'écrie à votre vue :

- Ce sont eux capitaine ! Ce sont eux dont je vous ai parlé !

- C'est vous qui avez sauvé dame Vilesi du voyou qui vous accompagnait ? Lequel de vous deux est Diesmer ?

Vous levez une main timide. Le capitaine ne cache pas sa stupéfaction.

- Vous ? Vous maîtrisez la puissance des runes ? Vous allez avoir des choses à m'expliquer. Si votre maîtrise est réelle, vous allez nous être un sérieux atout pour les événements à venir. On les emmène !

Vous êtes séparé d'Anor qui est emmené en queue de peloton.

- Attendez ! vous écriez vous. Que va-t-il advenir de nous ?

- Votre comportement auprès de Dame Vilesi et surtout vos compétences vous sauvent. Vous restez avec moi, j'aurai du monde à vous présenter à Evaere. Pour votre ami, son larcin sera puni.

*Si vous intervenez en faveur d'Anor **rendez-vous au [378](#)**.*

*Si vous restez silencieux **rendez-vous au [351](#)**.*

odeur repoussante se fait sentir. L'étable est fermée par une porte à double battants barrée par une grosse poutre. Elle retombe avec un bruit sourd lorsque vous l'enlevez. Alors, en ouvrant les battants, un haut le cœur vous prend. Voilà la source de puanteur ! Ce sont plusieurs cadavres de vaches qui sont réunis au milieu. Éviscérés, elles baignent dans leur sang qui n'est toujours pas sec.

- Anor ! Bessim ! Venez voir ça !

Les deux compères arrivent en précipitation inquiets et à moitié nus.

- Diesmer ! Qu'est-ce qu'il se passe ?

À leur tour, ils ont la même réaction que vous.

- Mais c'est quoi ça ? dit Anor stupéfait.

- Ça Anor, c'est un charnier de vaches répond Bessim avec sarcasme. En réalité ce n'est pas très surprenant. Les gens qui sont partis ne voulaient rien laisser aux orques. Des poules ça se transporte facilement, des cochons ça peut se transporter dans une charrette. Mais emmener autant de vache, ça les auraient retardé. Ils ont dû les réunir là pour les abattre. Et comme rien ne se perd, ils ont extrait ce qu'ils pouvaient de leurs entrailles avant de partir. Voyez le sang par terre, les fermiers sont partis il y a peu.

- Si ça se trouve on aurait eu droit à des spectacles similaires avec les fermes alentours. Elle est belle ta bouffe Bessim.

- Arrête Anor ! Je ne pensais pas trouver ça ! Et même s'ils les avaient juste tuées, la température les auraient déjà fait pourrir. Allez refermons ça. Il n'y a rien pour nous ici.

Pour une fois, Anor ne conteste pas les propos de Bessim. Vous refermez en vitesse les portes de l'étable. Puis, les deux retournent se baigner.

*Si vous voulez les rejoindre **rendez-vous au [411](#)**.*

*Si vous les laissez et attendez tranquillement la tombée de la nuit **rendez-vous au [269](#)**.*

La ruine que vous visitez a encore gardé le reste de son étage, mais tout escalier permettant de s'y rendre s'est effondré. Les murs ont toujours les trous qui servaient de fenêtres. La mousse et le lichen ont fini de vêtir ses ruines et leur donne un charme esthétique indéniable. Vous vous trouvez

sans doute dans ce qui était une ancienne habitation. Désireux de voir si les elfes taillaient à même la pierre des murs de leurs habitations pour les décorer (à l'image de la ruine de la grande porte vue en arrivant), vous mettez à arracher la mousse qui les recouvre. Vous retrouvez cet aspect lisse. La mousse s'enlève toute seule et révèle les mêmes éléments que le muret que vous effleuriez tout à l'heure. Du moins, jusqu'à ce qu'en arrachant un grand pan de mousse, un bruit de ferraille se fait entendre. Vous sursautez et intrigué, vous penchez sur l'origine du bruit. En déblayant la mousse au sol, vous vous trouvez face à un bouclier qui devait être accroché au mur. Il est d'une facture exceptionnelle et sans aucune trace de rouille. Vous pouvez vous équiper de ce *Bouclier elfique* (+2 POINTS DE DÉFENSE ; + 2 POINTS DE RUNE à ajouter à vos *Totaux de départ*) en tant qu'élément d'armure. Vous n'en demandez pas plus et partez.

*Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez aller voir le bâtiment de droite. **Rendez-vous au 482.***

*Ou bien votre curiosité est-elle plus piquée par les trois des grands chênes de la clairière ? **Rendez-vous au 441.***

294

- Arrête Bessim tu vas aggraver son cas en le secouant ! Laisse moi faire.

Vous prenez le bras d'Anor et dessinez la rune de soin avant de prononcer son nom « *Asfilath !* » (-7 P.R).

Bessim est interloqué et ne dit rien. Vous ne lui laissez pas le temps de dire quoi que ce soit et reprenez :

- Voilà ça devrait faire l'affaire. On va rester là un moment à attendre qu'il se réveille. Si dans une demi-heure il est toujours dans cet état, nous aviserons. Je ne sais pas ce que signifient le symbole sur ces pierres ou le sens de cet espèce de portail, mais les elfes, même 600 ans après voulaient le protéger. Reste près d'Anor, je vais voir ce tas de cailloux d'un peu plus près.

Vous vous approchez du cadavre (si l'on peut dire) de l'Élémentaire de pierre. Le gros bloc central émet encore une timide lueur roussâtre. Bessim ne vous a pas quitté des yeux depuis tout à l'heure.

- Bessim, viens par ici avec ton marteau.
- Que veux-tu que je fasse ?
- Tape dans le roc jusqu'à ce qu'on puisse atteindre la source de la lueur.
- Tu es sûr de ça ?
- Oui. J'aimerais l'extraire voir ce que c'est exactement. Et puis tu ne voudrais pas que ce zombie pierreux reprenne forme.
- Tu as raison.

Il martèle à grand bruit jusqu'à ce que vous puissiez accéder à la pierre d'où émane la lueur (qui n'était pas très enfoncée). C'est une pierre semblable à celle que vous avez ramassé dans ce qui composait le cercle. Une rune est gravée dessus et la pierre brille toujours. Vous venez d'acquérir un *Cœur d'Élémentaire de pierre*. Il vous sera indiqué plus tard dans l'aventure quand et comment vous en servir.

Vous vous dirigez ensuite là où était auparavant l'Élémentaire. C'est en vous rapprochant que vous voyez qu'il reposait sur un cadavre squelettique. Impossible de savoir si c'est celui d'un elfe ou d'un homme. En tout cas, ses os sont broyés à l'exception de sa tête qui n'était pas écrasée sous le poids des rochers et qui est encore ornée d'un beau *Casque elfique*. C'est un élément d'armure qui vous donnera +2 P.D ; +5 P.R si vous vous en équipez.

- Diesmer ! Anor se réveille. Tout va bien Anor ? C'est Diesmer qui a soigné ton bras.

Il grogne péniblement.

- Oui merci. Vous en êtes venu à bout ? Bravo ! Et merci Diesmer.
- Normalement ton bras n'est pas cassé.
- Non je ne crois pas. Tu as fait des merveilles !
- Je pense que nous avons fait le tour dites-vous. Il n'y a plus qu'à partir.

Pour une fois, vous êtes tous d'accord. Vous reprenez le chemin inverse et sortez facilement de la grotte. Vous retrouvez vos chevaux et quittez la clairière par où vous êtes arrivé pour être sûr de retomber sur vos pas et ne pas vous égarer davantage. Anor est devant.

À la fin de votre aventure, quand vous trouverez « *une arche de pierre noire de facture elfe* », rendez-vous tout de suite au paragraphe **300**.

Rendez-vous au [478](#).

295

À force de vos coups de massue combinés, l'Élémentaire s'écroule sur lui-même redevenant un amas de pierre informe. Bessim et vous reprenez votre souffle et vos esprits. Vous venez d'être confronté à la plus grande manifestation magique que vous n'avez jamais vue ! Bessim souffle encore lorsqu'il se dirige vers Anor toujours inerte.

- Anor ! Anor !

Il le secoue et cherche à le réveiller.

*Si vous souhaitez recourir à la magie runique pour soulager Anor devant Bessim (- 7 P.R) **rendez-vous au [294](#)**.*

*Si vous n'avez pas assez de P.R. ou ne souhaitez pas montrer vos talents devant Bessim **rendez-vous au [353](#)**.*

296

Le voyage se suit, morne. Néanmoins, au fil des jours, l'air se rafraîchit. Les journées sont plus respirables dans l'habitacle de la diligence et les nuits sont plus fraîches. En parallèle, vous sentez vis à vis de vos voisins une défiance qui s'installe à votre encontre. Les échanges n'ont jamais été très fourni entre vous mais ici, vous sentez que l'atmosphère se tend.

Un soir, Ingmar annonce à tous que vous êtes au dernier relais avant Evaere. Un soupir de soulagement est prononcé par tous. Chacun prend possession de ses quartiers. Depuis 3 jours, ressentant la défiance des autres voyageurs, vous dormez dans les quartiers des cochers. Après un maigre repas fourni par les cochers, vous vous endormez comme tous les soirs : complètement fourbu.

En pleine nuit, un cri de rage provenant des écuries vous éveille en sursaut. Vous y accourez avec les cochers et 3 voyageurs. Vous y trouvez Soval devant une dizaine de passagers (tous de sa diligence) dont un vient de se faire briser le crâne par un coup de sabot de cheval.

- Je le savais ! vous crie Soval. Depuis quelques jours je sentais que

quelque chose se tramait dans mon dos. Regardez les ! Ils complotaient dans ma diligence pour fuir avec mon attelage ! J'ai attendu le moment opportun pour effrayer une de mes bêtes et je n'ai pas raté mon coup !

- Que signifie cette mascarade ? interroge Ingmar. Vous alliez voler un attelage à une journée d'Evaere ?

- Justement reprend l'un des passagers, si nous rallions Evaere nous ne voulons pas que ça soit avec lui ! dit-il en vous désignant.

- Diesmer ? Pourquoi ça ? s'énerve Soval. Il a été pris à partie avec nous je vous rappelle.

- Nous ne savons rien de lui. Un type sorti de nulle part et magicien avec ça qui n'a pu s'en servir que pour se sauver, pas à sauver les autres passagers que vous avez abandonné.

En entendant ses paroles Ingmar s'énerve :

- Nous n'avons abandonné personne ! Nous étions sous leurs flèches et il nous fallait agir promptement pour ne pas tous périr ! Je regrette comme toi les laissés sur place !

- Eh bien aujourd'hui les laissés sur place ce sera vous ! Vous nous avez escroqué à Siranque et vous ne l'acceptez que pour vous protéger. Il n'a même pas payé sa place ! Nous prenons le contrôle de vos voitures.

Écartez vous !

- Salopards ! Vous agissez maintenant que vous êtes sûrs de ne plus vous perdre !

Ceci dit, Ingmar et ses compagnons sortent leurs armes prêts à reprendre leurs voitures. Les passagers voleurs ne sont pas ouverts à la discussion. Il ne reste que la force. Vous êtes rejoint par les 3 autres passagers de votre diligence furieux d'avoir failli rester sur le carreau.

Vous pouvez décocher une flèche sur un passager. Votre Lancer de Précision doit être de 15. Si vous réussissez, il est tué sur le coup. Vous frappez en premier.

PASSAGER RÉVOLTÉ

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 28

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au [360](#)**.*

Bessim fabrique sa torche de fortune.

- J'espère que sa suffira. Je vous préviens si elle se consume trop avant qu'on ne voit le bout de cette espèce de grotte je remonte sans vous.

Anor s'aventure en premier dans l'espace laissé par les racines. En réalité, vous glissez sur une pente de terre sèche faiblement inclinée facilement remontable à main nue.

La grotte est en fait un grand couloir qui suit un court tout tracé que vous suivez.

- Bon je ne vous cache pas que je suis un peu déçu dit Bessim. Ce n'est qu'une cavité naturelle. Les elfes ne l'ont pas travaillée ou décorée. Ça dénote pas mal avec ce qu'on a vu là haut.

- Continuons toujours dites vous. Tu nous diras quand tu jugeras qu'il faudra faire demi-tour avec la torche.

Quelques pas plus tard et sur le même schéma que ce que vous avez vécu en arrivant dans la clairière, le couloir s'élargit. Vous débouchez vite sur un espace circulaire sur le même modèle que la clairière du dessus. Et comme dans la clairière encore, vous êtes stupéfait de voir que la lumière se fait d'un coup plus vive. Les murs ne sont pas des miroirs mais renvoient chacun la maigre flamme de la torche de Bessim démultipliant sa clarté. Vous vous retrouvez ainsi dans une cavité haute de plafond éclairée comme en plein jour. L'espace circulaire est large mais vide, à l'exception d'une arche en son centre. Vous vous en approchez d'instinct tous les trois.

L'arche ressemble à la ruine de la grande porte dans la clairière. À la différence qu'elle est plus petite (sa hauteur et sa largeur ont juste de quoi faire passer un homme) et est composée de pierre noire. Sur ces pierres, point de visages mais des runes elfiques que vos connaissances ne vous permettent pas de déchiffrer.

Anor vous fait remarquer que tout autour de l'arche sont disposées en cercle des pierres pas plus grosses qu'un poing. Elles font apparaître des signes abscons pour les profanes que vous êtes.

*Si vous ramassez une des pierres qui entoure l'arche pour voir si vous pouvez en tirer quelque chose **rendez-vous au [347](#)**.*

*Si vous souhaitez partir **rendez-vous au [303](#)**.*

298

- Oh merci messieurs ! Bien sûr vous êtes les bienvenus ici ! Enfin dans ce qu'il reste de ce que j'ai à vous offrir. Faites comme bon vous semble.

Vous voyez sur son visage qu'elle est soulagée que vous ne lui voulez pas de mal. Soudain, Bessim vous pousse et s'avance vers elle.

- Justement il nous semble bon de dormir en ton logis et dans tes appartements ! Dégage ton mari desséché et laisse nous ta couche. Ah putain ! Toi et les tiens ont profité de nous toute votre vie en s'enrichissant sur notre travail ! En nous exploitant pour un salaire de misère. Aujourd'hui est l'heure de la rétribution. Vous buviez notre sang par petits verres, nous boirons le votre à plein sceaux !

Cette fois, vous sentez Bessim plus emporté qu'à l'ordinaire. Toute sa frustration ressort. Il profite de la situation pour se faire justice et va porter outrage à dame Vilesi. Anor est paralysé.

- Diesmer il faut faire quelque chose ! Mais pitié il ne faut pas lui faire de mal ça reste mon ami.

Bessim est dans un état de rage intense. La seule façon de le calmer serait avec la rune de *Persuasion*.

Si vous utilisez la Persuasion sur Bessim (exceptionnellement, cela ne vous coûtera aucun P.R) rendez-vous au [453](#).

Si vous le laissez accomplir son œuvre sans rien faire rendez-vous au [318](#).

Si au contraire vous le rejoignez dans sa besogne rendez-vous au [282](#).

299

La vision vous est horrible. La seconde diligence a glissé dans le ravin. La violence du choc par l'épais tronc a été telle, qu'elle a projeté la voiture sur le côté. La route étant étroite, il n'en fallait pas plus pour la précipiter dans le ravin. Le conducteur a lui aussi été projeté dans le fossé avant de se faire écraser par ses propres bêtes entraînées par le poids de la voiture. Le tronc lui, bloque toujours la route pour les voitures suivantes. Les chevaux

survivants sont paniqués. Et il vous est impossible en l'état actuel de les libérer sans risquer un fatal coup de sabot.

Vous aidez les passagers tétanisés à sortir. Seuls 2 ont survécu. Et encore sont-ils grièvement blessés. Il s'agit d'une jeune femme et d'un homme d'âge mûr. Un des passagers vous alpague :

- Toi ! Si tu maîtrises la magie elfique tu dois pouvoir la soigner. C'est ma sœur ! Utilise tes pouvoirs pour la sauver !

Malheureusement encore, l'état des deux individus et trop critique pour être ne serait-ce que stabilisé par votre science.

- Je regrette, mais leur état est trop critique. Je ne peux rien faire.

- Mais tes dons nous ont sauvé des bandits. Si tu les as mis en fuite d'un claquement de doigt tu peux d'un autre sauver ma sœur ! Sauve là !

L'homme devient véhément et s'avance vers vous.

*[Persuasion] -4 P.R : « Calme toi mon ami et garde tes forces pour l'accompagner dans son dernier souffle ». **Rendez-vous au 500.***

« Même la magie des runes a ses limites. Je ne suis pas thaumaturge ! »

Rendez-vous au 346.

« Approche et ce n'est pas de la magie curative que tu vas apercevoir ! »

Rendez-vous au 379.

300

La grande salle circulaire, l'arche de pierre... Tout est comme dans la salle souterraine des ruines elfiques dans la forêt de Chivon !

Plusieurs cadavres de mages gisent au sol. Au fond, Araphrès fait face à deux hommes encore en vie. L'un d'eux est un vieil homme à terre qui porte un uniforme de l'Académie plus élaboré. À son côté, un homme fier tout aussi âgé fait rempart de son corps. Il porte en bandoulière la besace loraniennne typique dont se servent les herboristes pour leur cueillette.

- Arnal ! vous écriez-vous. Enfin je vous trouve !

- Diesmer ! se retourne Araphrès. Vous auriez pu vous joindre à moi. Mais comme eux vous n'en avez fait qu'à votre tête. Vous êtes perdu maintenant !

- C'est vous qui avez perdu Araphrès. Les orques se disputent l'Académie, ils vont savoir que vous les avez trahis et la bibliothèque est en feu. Tout

ce qui pouvait vous intéresser ici n'est plus.

- Erreur Diesmer, tout ce qui peut m'intéresser est devant moi.

Arnal sort de sa besace une plante noueuse aux feuilles d'un jaune éclatant.
- La racine d'Auris dit Arnal. Le doyen Diméral m'a fait venir ici pour la mettre en sécurité. Pas dans vos mains.

- La racine d'Auris ? N'était-elle pas censée revenir aux orques ?

- Pour en synthétiser de la poudre noire ? C'était ce qu'il fallait leur promettre pour justifier leur union. Mais je les ai bernés, eux et Khemarrek par de belles paroles et de la prestidigitation !

- Vous êtes fou Araphrès, souffle le doyen au sol. Vos expériences ratées de nécromancie ne vous ont pas suffi ? Vous pouvez condamner toute Astria avec ce que vous avez en tête.

- Que veut-il dire ? demandez vous.

- Allez Diméral, Diesmer a bien le droit de savoir pour être parvenu jusqu'ici. Racontez lui tout.

Le doyen se relève péniblement et commence à parler avec difficulté.

- La racine d'Auris est une plante très rare que d'aucuns considèrent comme mythique. Lorsque j'appris qu'Arnal en avait trouvé un spécimen, je l'ai fait venir ici en secret pour garder la plante en sécurité.

Comme vous le savez, les elfes n'étaient rien si ce n'est orgueil. À un moment, leur insensibilité au vieillissement ne leur suffisait plus. Aucune lame, aucune flamme ne devait plus pouvoir les entamer. Ils visaient l'immortalité complète. Ils se sont mis à chercher le moyen de s'immuniser contre le moindre élément qui pouvait les blesser. Ils ont alors commencé à se pencher sur la racine d'Auris dont ils connaissaient les formidables vertus curatives. Avec l'alchimie, leurs plus éminents représentants ont travaillé la plante pour en extraire de quoi développer une souche qui pourrait se fixer à leur seul organisme et se transmettre facilement à leurs semblables. Et ils ont réussi. Mais au lieu d'une panacée, ils se sont rendus compte trop tard qu'ils avaient développé un virus extrêmement dangereux et très contagieux pour eux seuls. De là vous connaissez la suite. Les elfes sont les seuls responsables de la Grande Peste qui les a fait chuter.

- Et c'est cela que vous souhaitez Araphrès ? Développer un poison pour anéantir tous les hommes ?

- Au contraire Diesmer ! Je veux me servir de la racine d'Auris pour développer un remède universel, un remède qui pourrait nous délivrer de toutes les afflictions de ce monde et sauver d'innombrables vies !

- Comment pouvez-vous penser réussir là où les plus grands esprits elfes

ont échoué ?

- Parce que nous bénéficions de leur expérience ! Nous avons des traces de leurs travaux, nous pouvons nous référer à leurs erreurs pour accomplir ce qu'ils n'ont pu réussir. Regardez autour de vous, cette pièce est un ancien laboratoire elfe. C'est ici qu'ils faisaient leurs travaux et qu'ils les consignaient. C'est pour cela que l'Académie a été bâtie ici. Depuis sa fondation, les doyens sont au courant de son origine. Mais tous ont préféré mettre ce savoir sous le boisseau plutôt que d'en faire profiter le plus grand nombre.

- Nous en avons déjà parlé l'arrête Diméral. Même avec leurs ouvrages, nous n'avons pas le niveau de maîtrise qu'avaient les elfes de l'alchimie ou de la magie runique. Il serait trop dangereux de se lancer dans de telles expériences. Vous dites vouloir sauver des vies, mais combien en avez-vous enlevées pour vous procurer cette plante ?

- Parfois, il faut savoir faire des sacrifices Diméral. Donnez moi la plante et pour chaque vie prise depuis l'expédition orque, je pourrai en sauver dix.

- Nous ne la rendrons pas sans nous battre dit Arnal.

Au lieu de sortir son arme, Araphrès se recule et sort une pierre noire gravée d'où émane une lueur roussâtre. Vous reconnaissez tout de suite le *Cœur de l'Élémentaire de pierre* que vous avez récupéré !

Il prononce un mot et soudain, la pierre lévite en l'air. Il vient s'y agglomérer d'autres cailloux alentours. Le tout finit par former une sorte d'humanoïde de plus de trois mètres de haut, exactement comme celui que vous avez affronté dans les ruines elfiques.

*Si vous avez toujours le Cœur d'Élémentaire de pierre vous pouvez l'utiliser. **Rendez-vous au [740](#)**.*

*Si vous avez ramassé la *Lame de Khemarrek* et la jugez plus appropriée pour le combat qui s'annonce **rendez-vous au [717](#)**.*

Si vous n'avez aucun de ces deux artefacts, ni vous, ni les mages ne sont en mesure d'affronter l'Élémentaire de pierre. Il peut vous écraser chacun et Araphrès n'a plus qu'à s'emparer de la racine d'Auris. Puisse ses expériences être couronnées de succès pour que votre mort de soit pas vaine.

301

- Non mon père est parti pour des raisons économiques. Il pensait pouvoir nous offrir une meilleure vie hors de La Griffes.

- Tu n'es pas sans savoir que la plupart des orques présents sur le sol loranien le sont pour fuir des querelles religieuses internes qui m'échappent. Mais même sur ce point tu sors du lot. Quoi qu'il en soit, ton père a dû bien réussir son intégration pour fréquenter des gens qui l'ont recommandé à Arnal. Quoi qu'il en soit, si jamais tu tombes entre les mains d'autres orques, je ne saurais que trop te recommander de te faire discret sur le sujet. Tous les orques hors de La Griffes doivent être considérés comme des traîtres par eux.

- Je me doute oui.

Une dernière chose Diesmer, tu m'as surpris aujourd'hui. Je m'attendais - comme beaucoup de loraniens- à ne voir en toi que de la force brute mais tu as montré que tu savais te battre. Qui t'a appris à manier l'épée ? Ton père ?

*« Non plutôt les gens qu'il fréquentait. Je préférais la pratique aux bouquins qu'il me forçait à potasser ! » **Rendez-vous au 466.***

*« Croyez-le si vous voulez mais non, personne. C'est la première fois que je me suis battu à mort aujourd'hui. » **Rendez-vous au 463.***

*Si vous lui répondez que tout cela ne le regarde pas **rendez-vous au 467.***

302

Il ne vous est pas difficile d'atteindre votre but tant l'étroitesse de l'orifice limite le mouvement des orques et en fait des cibles compactes.

Malheureusement, cela ne fait que décupler la rage de leurs congénères. La porte vole en éclat et vos assiégeants la passent tant bien que mal en enjambant les cadavres de leurs frères d'armes. Dans cet entonnoir, Bréal arrive encore à en tuer deux. Mais les survivants investissent l'étage et gravissent les marches menant au sommet. Vous n'avez d'autre choix que de vous y réfugier pour affronter chacun deux adversaires sous le soleil matinal loranien. Vous frappez en premier.

Si vous avez une arme de jet, vous pouvez vous en servir pour frapper

l'éclaireur orque. Votre *Lancer de Précision* doit être de 14. Si vous réussissez, il sera tué net.

ÉCLAIREUR ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 26

SOLDAT LÉGER ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 10

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 29

Si vous venez à bout des orques rendez-vous au [389](#).

303

- Je pense que nous avons fait le tour dites vous. Il n'y a plus qu'à partir. Pour une fois, vous êtes tous d'accord. Vous reprenez le chemin inverse et sortez facilement de la grotte. Vous retrouvez vos chevaux et quittez la clairière par où vous êtes arrivé pour être sûr de retomber sur vos pas et ne pas vos égarer davantage. Anor est devant.

Rendez-vous au [443](#).

304

L'après-midi arrive à son terme. Le soleil se couche et son teint orangé se reflète sur l'Avnel donnant au lieu qui vous entoure un cadre idéal de flânerie de fin d'été. De plus, la température est toujours très élevée malgré l'heure ce qui vous incite d'autant plus à la baignade. Vos compagnons et vous vous déshabillez avec difficulté. Vos vêtements glissent mal le long de vos jambes collantes. Votre haut lui, pourrait tenir tout seul par votre sueur séchée.

Une fois nus, vous courez tous les trois dans la rivière. Aucun choc thermique ne se fait sentir au contraire. L'eau, chauffée toute la journée par le soleil, est bonne et vous vous délectez de cette baignade improvisée. L'eau pure ruisselle le long de votre corps et sur celui de vos compagnons. Anor est un jeune homme bien bâti dont le corps est naturellement sculpté par son travail aux champs. Bessim lui, est un peu plus potelé.

Vous plongez dans la rivière et vous frottez pour vous défaire de la sueur

et de la poussière accumulée le long de la journée.

- Vous avez vu l'état dans lequel nous sommes ? Et ce n'est que la première journée de chevauchée dites vous.

- C'est vrai qu'il fait chaud rebondit Bessim. Mais nous nous dirigeons vers le nord et c'est la fin de la saison. Arrivé à Evaere, tu verras que tu regretteras ce moment !

*Si vous êtes un nain ou un orque **rendez-vous immédiatement au [373](#)**.
Sinon, continuez la lecture.*

Vous pataugez encore un moment. Bessim s'est rapproché d'Anor et lui parle à voix basse près de l'oreille en vous regardant d'un sourire taquin qu'Anor lui renvoie. D'un coup, comme un seul homme, ils se ruent sur vous. « Diesmer la tête sous l'eau ! »

Testez votre agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [324](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [444](#)**.*

305

*Si les passagers vous admirent **rendez-vous au [382](#)**.*

*Si les passagers vous craignent **rendez-vous au [396](#)**.*

306

Vous repoussez Bessim d'un geste vif avant de dessiner de vos mains la rune de soin sur le bras d'Anor en prononçant son nom « *Asfilath* » ! Le bras d'Anor arrête de saigner et se cicatrise rapidement. Bessim vous regarde éberlué.

- Diesmer ? C'était quoi ça de la magie ?

Vous restez silencieux ne sachant que dire.

- Très bien. Tu as sauvé la vie de mon ami alors je respecte ton silence. Mais je peux te dire que tu m'intrigues.

Vous ne savez pas comment interpréter ses paroles. Il ne dit rien de plus mais ne vous y trompez point : **Bessim vous a vu vous servir de la magie**

! Notez cette phrase. Peut-être vous le fera-t-il remarquer en temps venu.

Juste après Anor se réveille. Bessim est tout joyeux de le retrouver sain et sauf.

- Anor j'ai eu peur ! T'as pas eu de chance à affronter deux de ces bêtes ! Mais tu t'en es bien tiré. Diesmer t'a soigné !

Encore un peu secoué, Anor vous fait un signe de tête reconnaissant.

- Pour que les loups s'aventurent jusqu'ici, c'est qu'ils devaient être vraiment affamés dites vous.

- Oui rebondit Anor et regardez les ! Même pour des loups qui n'ont pas mangé depuis des lunes ils sont énormes !

- Énormes et très agressifs. Les loups même en meute craignent l'homme. Leur assurance de ce soir est inhabituelle et ne présage rien de bon.

- Au moins dit Bessim, on l'a notre bouffe maintenant !

En dépeçant un loup, Bessim extrait une pierre.

- Non mais regardez ça. Ses saloperies bouffent vraiment n'importe quoi !

Il la jette et vous la récupérez. C'est une *pierre à aiguiser* ! À usage unique, elle vous confèrera +2 P.H pour tout un combat.

Une fois la besogne effectuée, vous essayez de vous rendormir.

Rendez-vous au [287](#).

307

- Sauf votre respect vous vous trompez. Je suis arrivé à Siranque depuis 3 ans et j'y travaillais en tant que bouvier dans les fermes extra-muros. Je n'ai pas pu -comme d'autres- trouver un moyen de partir à temps.

- Ah ! s'esclaffe Bréнал, il fallait te voir lorsque nous parcourions la ville tout à l'heure. Tu étais complètement perdu ! Tu n'es pas de Siranque, tu n'y es peut-être pas depuis un mois ! Tu veux garder ton secret ? Soit, je le respecte. Je le redis si Mivul t'a enfermé c'est que tu ne dois pas avoir mauvais fond. Mais ton silence m'interpelle d'autant plus. N'oublie pas que je t'ai accordé ma confiance, et que si tu veux arriver à Evaere, tu vas devoir m'accorder la tienne. Allez bonne nuit.

Sur ces mots, il vous tourne le dos, s'étend sur sa couverture et s'endort.

Vous l'imitiez.

Rendez-vous au [436](#).

308

En confiance et grisé par l'effervescence du combat, vous allez au contact des malandrins. Mais ils sont bien plus nombreux que vous. Vos compagnons sont peu expérimentés au combat et tombent sous le nombre... comme vous.

309

Rassemblant toute votre maîtrise, vous dessinez la rune de *Persuasion* devant les mutins tout en disant : « Abandonnez, votre combat est perdu d'avance » avant de prononcer le nom de la formule « *Emlareth* » ! L'effet est instantané. Aussitôt, les bras des passagers armés ramollissent et leur volonté cède.

- Diesmer ! s'écrie Ingmar, tu ne cesses de m'impressionner !
- L'effet ne sera pas long répondez vous. Il faut agir maintenant.
- Et nous allons agir !

Tout en disant ces mots, Soval grimpe sur son banc imité par Ingmar et Férold. Les passagers qui ne s'étaient pas révoltés comprennent ce qu'il va se reproduire, tout comme vous. Chacun s'empresse de remonter à l'intérieur avant que les deux diligences ne démarrent ventre à terre.

« Foutus imbéciles ! vous crie Ingmar de son banc. Tant pis pour eux. On a assez à gérer comme ça avec le stress de l'invasion et des voyous pour ne pas supporter ce type de révolte. Si j'avais su que ce voyage serait aussi mouvementé, je ne l'aurais pas fait même pour la somme que j'ai amassé ! »

Rendez-vous au [496](#).

- Très bien alors je m'incline se résout Bessim. Mais profitons que le jour se lève et partons tout de suite.

Vous montez en selle, reprenez la route et bifurquez par le chemin menant à la forêt. Bessim visiblement vexé par votre décision parle :

- Ça m'étonne de toi Anor que tu nous précipites là-dedans malgré ta superstition. Quand à toi Diesmer, on voit que tu ne connais pas le pays pour valider sa décision.

- Arrête Bessim cette forêt n'est ni hantée ni maudite. La pire chose qu'on puisse rencontrer c'est des sangliers ou un cerf en rut. La forêt de Chivon est explorée et connue depuis longtemps. Le reste, ce ne sont que des histoires de bonnes femmes. Chivon est une grande forêt c'est vrai. Mais elle est très fréquentée par les chasseurs, bûcherons et reste trop près de la route ou de Siranque pour être dangereuse. Ceux qui voudraient s'y cacher à la rigueur s'y trouveraient plus au nord. Mais nous en serons sorti bien avant. Tiens regardez.

Il met pied à terre et se dirige vers des broussailles.

- Allez servez-vous les gars !

Vous suivez son exemple et vous restaurez des baies que vous cueillez. Même Bessim vous imite. Vous pouvez prendre 2 baies à consommer quand vous le désirez par la suite. Elles occupent chacune 1 place dans votre équipement et vous feront gagner chacune 4 P.E.

Vous continuez tous trois à travers le sentier forestier toute la matinée. Bille en tête, Anor reviens sur son idée :

- On pourrait s'enfoncer un peu plus dans la forêt les gars. Je suis sûr que c'est là que le gros gibier se terre.

- Arrête Anor ! Le siège, c'est à Evaere qu'on va le vivre pas dans la forêt de Chivon. On a tes fruits alors suivons le sentier et retrouvons la grand-route.

- Les fruits ne tiendront pas jusqu'à Evaere. Et puis regarde, nous avons trois chevaux, on peut facilement transporter au moins un renard sur chacune de leur croupe.

À nouveau, vous savez quel va être votre rôle.

« Tu as raison Bessim nous n'avons rien de plus à faire ici. Partons ».

Rendez-vous au [401](#).

« *Le soleil est encore haut dans le ciel, nous avons du temps. Je te suis Anor* ». **Rendez-vous au [388](#)**.

311

- Bessim, c'est toi qui a eu toutes ces idées ingénieuses alors à toi de les mettre en œuvre lui dites vous. Tu as l'air plus débrouillard que moi et j'estime avoir déjà fait ma part.

Vous terminez votre phrase d'un clin d'œil complice.

- D'accord mais couvrez moi.

Bessim s'approche et enjambe la barrière de la cour. Mais il est balourd. En reposant pied à terre, il fait du bruit qui alerte l'homme surpris. À la vue de Bessim, il hurle. Vous accourez pour secourir votre ami mais les autres hommes accourent aussitôt. Ils sont bien six. Deux fois plus nombreux que vous et bien armés. Vous n'avez aucune chance.

312

- Il y a quelques années j'ai eu l'occasion de m'enrôler comme mercenaire pour un seigneur local. J'ai appris le combat avec mes pairs que le seigneur avait recruté.

- Diesmer je t'ai vu, tu avais peur. Tu maniais l'arme correctement mais pas assez pour te faire passer pour un mercenaire. Tu t'es battu car les circonstances t'ont poussé à le faire. Mais tu as encore beaucoup à apprendre pour être un vrai combattant. Mais allez tu t'es bien battu malgré tout c'est ce qui compte. J'espère que les occasions ne se représenteront plus. Bonne nuit Diesmer.

- Bonne nuit Brénal.

Vous vous allongez tous deux avant de vous endormir dans la chaleur de la nuit.

Rendez-vous au [436](#).

En entendant vos paroles, le cocher fulmine de rage.

- Eh bien vas-y viens me tuer ! Nous serons une demie douzaine pour te répondre à toi et à tes amis.

Le second cocher descend de son banc. Vous vous regardez tous les cinq en chiens de faïence. Les deux cochers attendent leurs collègues du reste du convoi qui se rapproche. De votre côté, aucun de vous trois ne semble décidé à porter le premier coup. Les têtes inquiètes des voyageurs sortent des fenêtres. C'est alors que de façon inattendue, Bessim lance son arme en plein sur la tête du second cocher. Tout le monde reste figé stupéfait devant cet acte. Il court vers la diligence, ramasse son arme et grimpe de façon lesté sur le banc du conducteur en hurlant et faisant claquer les rênes.

- Grimpez ! Vite !

La voiture démarre en trombe. Le cocher que vous aviez assommé à Siranque évite de justesse l'écrasement. Anor grimpe à son tour sur le banc de devant tandis que vous saisissez la poignée de la portière et vous maintenez sur le marchepied. Un des voyageurs sort un poignard et tente de vous faire lâcher prise. Vous arrivez à le maintenir à distance grâce à la plus grande allonge de votre arme.

- Arrêtez nous ne vous voulons pas de mal ! criez vous.

- Tu parles ! Ils viennent de tuer notre conducteur !

À cela, s'ajoute les autres diligences qui commencent à vous poursuivre.

- Ils ont récupéré leur ami et ils nous talonnent ! Ils vont nous rattraper !

- J'ai une idée ! crie Anor. Ralentis les chevaux, laisse les se rapprocher !

- Quoi ? dit Bessim. Tu es malade ?

- Fais ce que je te dis !

Bessim ralentit la voiture. Les voyageurs se sont calmés en entendant Anor curieux de voir ce qu'il va se passer. Tout le convoi s'est rapproché. Vous voyez le cocher de la seconde voiture et entendez ces invectives. Il vous somme de vous arrêter. Vous levez la tête, Anor a monté sur le toit de la carriole. Il défait les sangles qui tenaient une lourde malle en métal et la fait glisser pour qu'elle tombe aux pieds des chevaux. Ces derniers se prennent les sabots dedans et trébuchent ce qui stoppe les autres chevaux

harnachés et finalement, tout le reste du convoi derrière.

- C'est bon Bessim accélère !

Bessim refait claquer les rênes et hurle à tue tête pour motiver les bêtes pendant que vous tenez en respect les voyageurs de votre arme. Vous finissez par distancer pour de bon le convoi. Après avoir parcouru 4 ou 5 kilomètres, vous vous arrêtez en bordure de route. Anor et Bessim se dépêchent de défaire les sangles de l'attelage. En même temps, les voyageurs sortent. Ils sont huit. Aucun n'a d'armes apparentes. Leurs mines sont désespérées. Les cochers ont voulu empocher le plus d'argent qu'il soit en transportant le maximum de personnes que le permettait leur voiture.

- Et maintenant qu'allez-vous faire ? Vous allez nous laisser là ?

- Nous allons prendre trois chevaux et continuer répond Bessim. Le reste du convoi reprendra nos anciens chevaux effrayés, se remettra en route et vous trouvera ici. Pour le reste, vous vous débrouillerez avec eux.

- Parce qu'avoir volé des chevaux une première fois ne vous a pas suffi reprend l'homme qui vous avait menacé de son poignard. Il faut que vous recommenciez ! Suite à votre forfait, toute une diligence s'est retrouvée paralysée. Le cocher qui devait la conduire s'est fait embarquer par ses pairs mais une dizaine de personnes qui avaient payé leur place se sont retrouvées lésées. Vous les avez condamnées et vous réitérez avec nous !

- Vous croyez que ça nous fait plaisir d'en arriver là ? Avec mes amis nous nous sommes donnés les moyens de quitter la ville sans quoi, nous nous étions condamnés. Tandis que vous regardez vous ! Vous avez attendu qu'on vous fasse partir, qu'on agisse à votre place. Alors venez ! Empêchez-nous ! Mais vous restez passifs. Lâches !

- Où est la lâcheté à refuser d'affronter trois bandits armés ? Même poussés aux dernières extrémités du désespoir, nous avons choisi de rester honnêtes et de ne pas nuire. Nous n'avons que faire des leçons de morale d'un petit voyou tombé dans le déshonneur du vol et du meurtre.

Bessim s'avance son arme à la main.

Si vous intervenez rendez-vous au [323](#).

Si vous en faites rien rendez-vous au [336](#).

314

« Alors tous à gauche ! » dit Anor.

Le chemin suit son cours tout droit sans embranchement. Comme dans la matinée, vous avancez à cheval pendant plusieurs heures dans un silence morne. Même les nombreuses branches feuillues des arbres ne sont pas bercées par le vent et ne donnent aucun bruissement. Tout d'un coup, sans aucun avertissement, vos chevaux s'agitent. Ils hennissent et vous n'arrivez plus à les diriger. Ils trottent sur place, font des demi-tour. Leurs sabots raclent le sol, des grognements s'entendent à votre droite. Puis tout va très vite. Bondissant de nulle part, trois loups noirs surgissent et effraient vos chevaux. L'un d'eux attrape Anor par sa jambe droite et le tire au sol. Bessim lui, arrive à rester en selle mais sa monture l'entraîne à une dizaine de mètre de là dans le bois et le loup le suit ! Quand à vous, vous n'avez le temps de rien faire. L'état de peur de votre cheval vous empêche de tracer correctement la rune de l'*Instinct animal* qui pourrait le calmer. Vous allez chacun devoir affronter une bête. Mais votre cheval est très nerveux.

*Allez-vous descendre tout de suite pour affronter le loup au sol sans être plus dérangé par votre cheval ? **Rendez-vous au [359](#)**.*

*Où bien tenter de vous maintenir en selle pour essayer de garder un avantage ? **Rendez-vous au [367](#)**.*

315

Vous remerciez votre hôte et rejoignez la chambre que Farna vous prépare. Vous dormez d'un sommeil réparateur.

Rendez-vous au [427](#).

316

« Comme tu voudras Diesmer, nous on y va ! »

Pendant que vos compagnons se déshabillent, vous vous approchez du corps de ferme principal. C'est un bâtiment assez grand sur un étage qui devait accueillir une famille élargie. La porte d'entrée est fermée mais un souple coup d'épaule la fait s'ouvrir. Vous visitez l'ensemble et l'inspection des pièces confirme votre première intuition qu'une grande famille habitait ici. Elle ne roulait pas sur l'or mais la taille du domaine et le mobilier indiquent une situation correcte. Le cellier et les cuisines sont vides. Il va vous falloir trouver une autre option pour ce soir. En fouilant les recoins des étagères en hauteur, votre main tombe sur une petite fiole. C'est une *Potion de promptitude* ! Bue avant un combat, elle vous donnera +2P.H pour toute la durée de ce dernier. Elle ne contient qu'une dose. Vous ressortez de la maison avec une grande déception. Tout à été emporté. Il n'y a plus rien à faire ici.

*Si vous voulez rejoindre Anor et Bessim **rendez-vous au [411](#)**.*

*Si vous voulez voir ce que l'étable peut renfermer **rendez-vous au [292](#)**.*

*Si vous préférez attendre la nuit **rendez-vous au [269](#)***

317

« Je te crois Diesmer. Je t'ai vu combattre, la peur te donnait des ailes. Mais il te reste beaucoup à apprendre pour être un bon bretteur. Tiens je vais te donner un conseil. Lorsque tu tiens ta garde, prends là toujours haute et regarde ton adversaire dans les yeux. Ils t'indiqueront où il souhaite porter son coup. »

Vous remerciez Brénal pour ses précieux conseils. Vous pouvez augmenter vos POINTS DE DÉFENSE DE 1.

Là dessus, il vous souhaite une bonne nuit et s'endort. Vous l'imitiez.

Rendez-vous au [436](#).

318

Il est vrai que ce domaine devait employer bon nombre de jardiniers, fermiers et palefreniers. Si aucun d'eux n'est resté avec ses maîtres, c'est qu'ils ne devaient pas être bien traités pensez vous. Vous laissez Bessim faire son office devant Anor paralysé et impuissant.

Après quoi, ce dernier vous exprime son vif dégoût et son désir de continuer seul.

Ainsi, vous continuez la route à deux. À la fin de la journée, Bessim vous montre Evaere à l'horizon. Derrière vous, des bruits de sabots se font entendre. S'approche un groupe d'hommes en armes tous de gris vêtus. Ils transportent derrière eux dame Vilesi ! Elle s'exclame à votre vue en sanglots :

- Lui! C'est lui dont je vous ai parlé ! Son ami l'a laissé faire !

Le meneur s'avance et vous vous apercevez que c'est une femme !

- Tiens ! Nous étions partis chasser des éclaireurs orques mais on ne rentrera pas les mains vides de malfrats.

Votre seule consolation sera de ne pas tomber dans les mains des orques puisque vous allez être exécuté avec Bessim pour avoir porté outrage à une noble loraniennne.

319

- Qu'est-ce que c'est que ça ? dit le Nain en vous dévisageant d'un œil mauvais. L'invasion a déjà commencé ? Allez ouste, va-t-en tu n'es pas le bienvenu ici. Une fois qu'on aura repoussé le siège on saura s'occuper des gens comme toi ! Et dire qu'on accepte des orques dans cette partie de la ville en de pareilles heures alors que ceux de la Ville Neuve vont se faire massacrer par tes congénères. Quelle indécence !

Y -t-il une autre boutique qui vous sera interdite ?

*L'armurerie ? **Rendez-vous au [332](#).***

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [326](#).***

*Si vous avez faim une auberge est ouverte **au [454](#).***

*Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#).***

320

« Je suis resté car je ne peux plus partir ! Regarde moi, regarde ma jambe. J'ai vécu assez d'aventures dans ma vie pour ne pas en recommencer une nouvelle. Ma fille a accepté de partir c'est tout ce qui compte. Elle voulait rester avec nous mais la foule sur la route l'a impressionnée et lui a fait comprendre la gravité du problème. Heureusement j'ai pu lui faire entendre raison et l'ai convaincu de rejoindre son frère à Evaere. Tiens d'ailleurs, quand vous y serez, allez à la Place des Chasseurs et rendez-vous à la forge des Deux Enclumes. Vous y trouverez mes enfants. Dites leur que vous venez de ma part. »

Elle lui a répondu d'un ton tendre. Une complicité évidente unit les deux tenanciers. Comment allez-vous continuer la discussion ?

Une fois à Evaere, si vous avez l'occasion d'être devant la forge des Deux Enclumes, rendez-vous immédiatement au paragraphe **469**.

*Si vous lui parlez de la taverne d'en face **rendez-vous au 369**.*

*Enfin si vous prenez congé **rendez-vous au 315**.*

321

Wildred vous amène dans ses appartements qui ne dépare pas en luxe avec ce que vous avez vu jusqu'alors. Ses appartements marient confort et pratique. Vous remarquez même un petit laboratoire alchimique dans un coin. Ce qui est étonnant car l'alchimie est prohibée dans toute Astria en raison de sa dangerosité. Mais le mage royal peut bien s'arranger d'une petite exception... Wildred devise avec vous la journée durant et vous fait part de sa science. Ses propos sont redondants mais instructifs. Si bien que vous pouvez augmenter de 10 votre *Total de départ* de POINTS DE RUNE. De plus, Wildred vous donne plusieurs petits sacs imperméables remplis de poix. Une rune elfique signifiant flammèche est dessinée dessus.

- Tenez Diesmer je pense que cela vous servira face aux orques. Comme vous le savez, la poix est très inflammable. Si vous jetez ces sacs en scandant le nom de la rune, je vous laisse deviner le résultat que cela pourrait donner.

Vous remerciez Wildred (notez que vous avez des *Sacs de poix* sur votre *Feuille d'Aventure*). La journée passe si bien que Wildred veut vous garder à dîner. Vous comptiez accepter quand le capitaine Pegaya entre en trombe, sans s'étonner de vous voir là.

- Venez tous les deux ! L'heure est grave !

Vous la suivez jusqu'en haut des murailles et y retrouvez le sénéchal Gévelin. Il fait nuit mais le bord de l'horizon, baigné d'une ligne de feu quasi-continue, vous fait comprendre la situation. Le sénéchal souffle apeuré :

- Ils sont bien plus nombreux que nous ne l'escomptions...

Rendez-vous au [505](#).

322

«Comme tu voudras Diesmer, nous on y va ! »

Pendant que vos compagnons se déshabillent, vous vous approchez du corps de ferme principal. C'est un bâtiment assez grand sur un étage qui devait accueillir une famille élargie. La porte d'entrée est fermée mais un souple coup d'épaule la fait s'ouvrir. Vous visitez l'ensemble et l'inspection des pièces confirme votre première intuition qu'une grande famille habitait ici. Elle ne roulait pas sur l'or mais la taille du domaine et le mobilier indiquent une situation correcte. Le cellier et les cuisines sont vides. Il va vous falloir trouver une autre option pour ce soir. En fouillant les recoins des étagères en hauteur, votre main tombe sur une petite fiole. C'est une *Potion de promptitude* ! Bue avant un combat, elle vous donnera +2P.H pour toute la durée de ce dernier. Elle ne contient qu'une dose.

Vous ressortez de la maison comme de l'étable : avec une grande déception. Tout à été emporté ou saboté. Il n'y a plus rien à faire ici.

*Si vous voulez rejoindre Anor et Bessim **rendez-vous au [411](#).***

*Si vous préférez attendre la nuit **rendez-vous au [269](#)***

Vous empoignez le bras de Bessim.

- Bessim nous avons perdu assez de temps. Il faut partir. Vous tous, vous n'êtes pas condamnés. Les cochers vous retrouverons. Les chevaux que nous avons laissé prendrons la place de ceux-ci. Nous sommes navrés d'en être arrivés là croyez le bien. Mais nous devons penser à nous avant tout. Adieu.

Vous montez en selle et quittez la route à travers champ, là où les diligences ne pourront vous suivre. Après une longue course, vous vous arrêtez tous les trois sous les arbres au milieu d'un verger. Chacun - hommes et chevaux- reprend ses esprits. Après être sûrs que le convoi a repris sa route et que vous ne le recroiserez plus, vous reprenez la route jusqu'au soir. Au crépuscule, vous montez un camp en bordure de route pour passer la nuit et reprendre la route le lendemain.

Rendez-vous au [335](#).

Vos compagnons se jettent sur vous mais ils ont de l'eau jusqu'à la taille ce qui les ralentit. D'un coup de bras droit vif, vous dégagez Bessim ; Anor a plongé et vous lie de ses bras les deux jambes sous vos genoux. Il se relève et vous sort de l'eau mais ses bras ne sont pas assez forts pour supporter votre poids. Son étreinte remonte du long de vos jambes jusqu'au bas de votre dos. En parallèle, vous sentez votre ventre glisser le long de son torse imberbe. Au final, vous vous retrouvez face à face devant ses beaux yeux verts. Vous profitez de sa surprise pour saisir sa tête de vos deux mains et la plonger sous l'eau.

Anor émerge ensuite et éclate de rire. Son regard se dirige vers Bessim impressionné.

- Eh bien Diesmer on peut dire que tu as de la ressource ! La journée à cheval ne t'aura pas fatigué tant que ça !

- Il faut dire que vous n'avez pas été très discrets avec votre sourire jusqu'aux oreilles répondez vous jovial.

- C'est sûr mais je te croyais ailleurs ! La prochaine fois c'est toi que j'irai voir si je veux taquiner Bessim !

Vous riez de bon cœur ensemble. Vous réalisez que c'est la première fois que vous vous sentez détendu depuis votre arrivée à Siranque. Vous restez encore un moment à profiter de l'eau et du doux massage que le courant léger fait glisser sur votre dos. Puis, quand le soleil se ternit et que ses rayons se détachent de l'eau, vous sortez. Les derniers rayons chauds de l'astre vous feront sécher rapidement. En attendant de vous rhabiller, vous vous asseyez tous les trois contre un arbre ; Anor à votre droite, Bessim à votre gauche. De fins brins d'herbes se collent du bas de votre dos jusqu'au haut de vos cuisses encore mouillées et vous picotent agréablement. Abruti par le soleil de la journée, épuisé par vos jeux dans l'Avnel, vous reposez votre tête contre l'arbre en fermant les yeux. Entre vos deux compagnons, vous vous sentez serein et en sécurité.

Sans que vous ne vous en rendiez compte, la somnolence se penche sur vous et vous enlace. Vous luttez mais son étreinte est trop forte et vous êtes trop fatigué pour vous débattre. Impuissant, vous laissez le sommeil vous prendre. Et là quelle joie ! Pourquoi avoir voulu vous en extraire ? Qu'il est bon de vous abandonner complètement et de jouir de ce doux repos ! Vous déchargez votre pression et en même temps, vous sentez le bonheur et la félicité emplir tout votre être.

Quand vous rouvrez les yeux vous êtes tout revigoré. Il fait nuit, vous n'avez aucune idée du temps que ce doux moment a duré.

Rendez-vous au [331](#).

325

« Laissez moi faire dites vous. Je peux avoir celui là à distance. »

Vous profitez que l'homme soit seul, de dos et mettez du temps à évacuer sa miction pour vous relever et préparer votre arme. Dans ces conditions et à cette distance, la cible est inratable. Votre *Lancer de Précision* doit être de 12.

Si vous réussissez rendez-vous au [366](#).

Si vous échouez **rendez-vous au 342.**

326

De drôles d'effluves vous montent à la tête passé la porte. Mais loin de vous incommoder, elles vous sont au contraire agréables et vous mettent en confiance. L'apothicaire vous salue et vous montre ses articles.

| | |
|---|--------------------------|
| <i>Potion de rune</i> Restaure vos P.R à leur <i>Total de départ</i> | 12 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de vigueur</i> Restaure vos P.E à leur <i>Total de départ</i> | 10 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de Promptitude</i> +2 P.H pour toute la durée d'un combat | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Potion d'écorce de chêne</i> +2 P.D pour toute la durée d'un combat | 4 couronnes loraniennes |
| <i>Huile empoisonnée</i> S'applique sur votre arme avant un combat. Lancer 2d6 au lieu d'1 pour toute la durée d'un combat. | 10 couronnes loraniennes |

Vous pouvez acheter en illimité tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. ***Sinon, rendez-vous tout de suite au 363.***

Allez vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [455](#).**
Si vous commencez plutôt par l'armurerie **rendez-vous au [332](#).**
Si vous avez faim (ou soif) une auberge est ouverte **au [454](#).**
Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#).**

327

La grande ouverture de la forge sur la Place lui donne une belle visibilité. Son nom est visible de loin : *Les Deux Enclumes*.

C'est une belle forge avec un atelier visible de la rue qui s'étend en profondeur. Vous y voyez travailler 3 personnes. Une femme vous accueille.

- Bonjour et bienvenue dans notre forge. Vous cherchez quelque chose ?
- Oui je voudrais voir ce que vous proposez.

Elle vous montre tout ce qu'elle peut vous vendre.

Armure matelassée (+2 P.D) 20 couronnes loraniennes
(Élément d'armure de plastron)

Cotte de mailles : +2 P.D ; +6 P.E 23 couronnes loraniennes
(Élément d'armure de plastron)

Casque à oreillettes 14 couronnes loraniennes
et couvre-nuque (+3 P.D)
(Élément d'armure de casque)

Bouclier en fer renforcé (+2 P.D) 9 couronnes loraniennes
(Élément d'armure de bouclier)

5 flèches (achetables en illimité) 3 couronnes loraniennes

Vous pouvez acheter tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. *Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#)*.

Si vous avez une Gemme runique (ou plusieurs), vous pouvez la faire graver sur une arme ou un Élément d'armure que vous portez. Vous en gagnerez le bonus tant que l'objet restera en votre possession. Si vous vous en débarrassez, vous perdrez le bonus en POINTS DE RUNE.

*Si vous vous rendez à l'armurerie **rendez-vous au [274](#)***.

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [265](#)***.

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

Rendez-vous au [263](#).

*Si cela vous suffit asseyez au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)***.

328

Vous êtes essoufflé après ce rude combat. Vous sortez de la chaumière pour voir avec soulagement que vos amis ont également réussi à se débarrasser de leurs ennemis.

- Ils étaient soûls dit Bessim. En fait, leur force résidait dans leur nombre. Allez, voyons ce qu'ils cachaient.

Vous fouillez tous les trois la chaumière qui n'est en fait qu'une petite salle unique. Ils ont accumulé beaucoup de nourriture. Vous pouvez prendre 2 morceaux de fromage qui vous redonneront 8 P.E chacun lorsque vous les mangerez. Soudain, Bessim pousse un cri qui vous fait accourir. Il a trouvé une cassette contenant 150 couronnes loraniennes. Une petite fortune ! Vous décidez de vous la partager équitablement (vous recevez 50 couronnes). Dans le fatras, vous découvrez des armes et éléments d'armure. Chacun de vous se sert. Vous recevez une *Armure matelassée* (élément d'armure de plastron qui vous donnera +2 P.D).

- Vous avez vu cette somme dites-vous ? Vous croyez qu'ils l'ont volée ou que c'était déjà à eux ? Que comptaient-ils en faire avec la situation qui se

profile ?

- Je m'en fous répond Bessim. Ils n'en ont plus besoin alors autant que ça nous revienne. L'argent ça peut toujours servir. Et si tu ne veux pas ta part je peux la prendre !

- Quoi qu'il en soit reprend Anor qui était resté silencieux jusqu'ici, je maintiens que c'était beaucoup de risques pour pas grand-chose. Diesmer a raison. Tout ça pour quoi ? Un misérable casque, un gambison rapiécé ? De la monnaie même pas reconnue par les orques ? Je ne sais pas ce que vous m'avez fait tous les deux pour que je me retrouve ici mais j'en ai marre ! Maintenant on rallie Evaere et on ne s'arrête plus !

Anor retourne aux chevaux d'un pas vif. Il n'y a plus rien à faire ici. Vous le suivez et reprenez la route.

Rendez-vous au [387](#).

329

Un vieil homme en uniforme vous attend dans un fauteuil. Il vous adresse la parole avec dédain.

- Alors comme ça vous êtes Diesmer, celui qui maîtrise la puissance des runes elfiques ? Je suis très intrigué. Tenez prenez ce verre sur la table. Je veux dire, prenez ce verre en vous servant des runes.

Vous dessinez la rune de traction devant le verre avant de prononcer son nom : « *Ugnamal* ! ». Aussitôt, le verre rejoint votre main. Wildred est stupéfait. Vous surprenez un bref haussement de sourcil du capitaine Pegaya qui trahit son impassibilité.

- Ça alors ! dit le vieil homme. Qui vous a appris cela ?

Vous restez franc et racontez toute votre histoire.

- Je suis stupéfait par ce que vous me racontez. Et croyez moi il m'en faut beaucoup. Ce que vous maîtrisez n'est que le balbutiement d'un potentiel bien plus grand. Il faudra que nous nous entretenions tous les deux. Je suis Wildred. Ancien professeur de l'Académie des mages qui l'a quittée pour devenir mage attitré du roi à la demande de ce dernier.

Capitaine, vous aviez raison voilà un formidable atout ! Vous avez toute votre place au conseil qui va suivre.

- En effet, le coupe le capitaine. Pour autant Diesmer, tachez de rester à votre place. J'ai annoncé votre présence et le Vénérable Wildred tenait absolument à voir une démonstration. Mais n'allez pas croire que vous êtes le bienvenu. Les ministres du roi et tous les notables du royaume seront là et voient d'un mauvais œil la présence d'un étranger parvenu. Vous êtes là en tant que spectateur pour savoir ce qu'on attend de vous, pas pour donner votre avis.

- Et qu'attend-on de moi ?

- Une attitude digne du savoir que vous possédez face aux envahisseurs. Ils seront bientôt là. Le but est de faire un point sur la marche à suivre désormais. Maintenant suivez moi tous les deux. Et Diesmer n'oubliez pas : taisez-vous.

Rendez-vous au [288](#).

330

- Pour des raisons personnelles, j'étais venu à Siranque afin de trouver un herboriste du nom d'Arnal. Il devait posséder une herbe qui serait très utile à un de mes proches. J'ai fait tout ce voyage pour cela.

- La personne pour qui tu voyages doit t'être très cher. Ton engagement t'honore Diesmer et te prouve respectable. Je sens une affaire personnelle alors je ne t'en demanderai pas plus sur le sujet. Mais pour Arnal, sache qu'il est parti juste avant le début de l'évacuation. Il est parti d'un coup à la surprise générale. Je le sais car c'était un marchand connu et estimé en ville. Son absence s'est faite remarquer. Il avait des relations. Sans doute a-t-il été mis dans la confiance grâce à elles et est parti se mettre à l'abri à Evaere avant tout le monde. Peut-être est-il encore là-bas. En revanche, pour la personne que tu servais, je ne sais pas si tu vas la revoir de sitôt. Les prochains jours s'annoncent sombres pour la Loranie. Tu auras du mal à quitter le royaume sans être rattrapé par la guerre.

- Je sais répondez-vous.

- À propos de guerre, nous devons sans doute encore nous battre. Et ton talent pour les armes m'a surpris aujourd'hui. Où as-tu appris à te battre ?

*Si vous vous inventez un passé de mercenaire **rendez-vous au [312](#).***

Si vous lui dites que c'est la première fois que vous vous battiez à mort

aujourd'hui **rendez-vous au 431**.

Si vous lui faites comprendre qu'il est trop curieux **rendez-vous au 467**.

331

La nuit n'apporte qu'une légère fraîcheur. La température pourrait être celle d'un jour de printemps. En vous relevant, votre regard tombe sur un paquetage à vos pieds. Des vêtements secs ! Ils ne sont peut être pas propres, mais eux n'ont pas subis les effets de votre transpiration de ce jour. Vous vous en revêtez. Anor et Bessim ne sont plus là mais vous apercevez de la lumière dans le lieu d'habitation. Vous y trouvez vos deux compagnons de route.

- Tiens Diesmer tu es réveillé ! Tu as vu les nouvelles hardes qu'on t'a dégoté ! C'est pas du grand point de couture mais au moins elles ne pueront pas. Enfin jusqu'à demain !

Bessim éclate de rire avant de reprendre :

- Par contre c'est vrai qu'il n'y a rien ici. On a trouvé quelques pommes plus loin mais c'est tout. Il faudra faire avec.

Le sucre des pommes vous redonne de l'énergie. Vous discutez aimablement tous les trois avant d'aller vous coucher.

- Eh les gars, il n'y avait peut être pas de bouffe ici mais ce soir, on aura le luxe d'avoir chacun notre chambre !

- Vous faites chambre à part tous les deux ? dites vous en souriant.

- Oui tu as vu ! Comme les vieux couples ! Dit Bessim en éclatant de rire à nouveau.

Malgré votre sieste, vous vous endormez comme une masse. La nuit est très agréable, les fenêtres ouvertes font souffler un léger vent frais vivifiant. La brise presque printanière vous berce. Mais d'un coup, elle change de cap, elle vous balaie le visage. La brise se réchauffe, son souffle frais devient fétide à tel point que ses exhalaisons vous réveille. C'est alors que votre regard croise la gueule d'un loup qui vous hume ! Votre coeur double d'un coup ses battements. Le loup, surpris aussi bondit en arrière. Vous vous saisissez de vos affaires et de vos armes en hurlant pour prévenir vos camarades. L'animal lui, à pris position prêt à bondir.

LOUP SAUVAGE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 40

Si vous êtes vainqueur **rendez-vous au 503.**

332

Cachée sous les arcades, la devanture de l'armurerie ne paie pas de mine. Toutefois à l'intérieur, vous voyez que de belles pièces y sont exposées. C'est visiblement quelqu'un de spécialiste sur les armes lourdes. Vous remarquez plus en retrait des armes légères plus conventionnelles.

| | |
|--|--------------------------|
| <i>Hache à double tranchant</i> (2 mains) +3 P.H ; -2 P.D de l'adversaire | 25 couronnes loraniennes |
| <i>Masse d'arme massive</i> (2 mains) +2 P.H ; -1 P.H de l'adversaire | 23 couronnes loraniennes |
| <i>Masse d'arme :</i> +2 P.H | 12 couronnes loraniennes |
| <i>Fendoir :</i> + 2P.H ; -1 P.D de l'adversaire | 15 couronnes loraniennes |
| <i>Pierre à aiguiser</i> +2 P.H pour toute la durée d'un combat (achetable en illimité) | 5 couronnes loraniennes |
| <i>Gemme runique supérieure :</i> +6 P.R (achetable en illimité) | 7 couronnes loraniennes |

Vous pouvez tout acheter tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si

vous réussissez l'article que vous visez est à vous. *Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#).*

*Allez vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [455](#).***

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [326](#).***

*Si vous avez faim (ou soif) une auberge est ouverte **au [454](#).***

*Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#).***

333

*Bessim vous a-t-il déjà vu vous servir de la magie ? Si oui **rendez-vous immédiatement au [421](#)**.* Sinon, continuez la lecture.

« Nous avons besoin du matériel que ces voyous peuvent cacher » dites vous en dessinant la rune devant lui et de prononcer son nom « *Elmareth !* ».

Anor reste sur place le regard vide.

- Il fera ce qu'on lui dira pendant un court laps de temps.

- Diesmer ? C'était quoi ça ? De la magie ? Tu connais ça ?

- Je l'ai fait pour nous rendre service comme tu le voulais non ? Anor va nous suivre maintenant alors allons-y !

Bessim vous a vu vous servir de la magie ! Notez cette phrase. Peut-être vous le fera-t-il remarquer plus tard.

- Regarde Diesmer il y a six chevaux donc au moins six hommes à l'intérieur. La discrétion est de mise. On pourrait se faufiler et une fois devant, les éliminer en silence un par un ou débouler en trombe à l'intérieur pour les attaquer par surprise.

- On verra dites-vous. Pour l'instant avançons. Attachons nos bêtes à cet arbre et descendons la colline à couvert dites vous. Les herbes sont hautes et les champs non fauchés. Nous pourrons nous approcher facilement sans nous faire apercevoir.

Vous vous mettez à l'œuvre tous les trois et avancez prudemment à couvert sans voir personne sortir de la chaumière. En approchant, Anor chancelle puis ouvre de grands yeux. La *Persuasion* a cessé.

- Mais que se passe-t-il ? Comment nous sommes-nous retrouvés là ?

- Tu as accepté de nous suivre Anor ne t'en rappelles-tu pas ? lui répond Bessim.

- Hein ? Quoi ? Impossible je ne me souviens de rien ? Que m'avez-vous fait ?

- Bessim t'as répondu Anor. Tu as accepté de nous suivre de ton plein gré. Et maintenant que tu y es tu ne peux plus reculer alors avançons.

Anor vous suit en ruminant conscient que quelque chose lui échappe. Vous arrivez à une vingtaine de mètre d'une clôture qui délimite la cour intérieure et sur laquelle sont attachés les chevaux. À ce moment, un homme au visage rustre sort et va au côté opposé au votre pour uriner.

- C'est le moment chuchote Bessim. On le prend par derrière et on déboule en trombe à l'intérieur pour s'occuper de ses petits copains.

*Si vous avez un arc ou une arme de jet et souhaitez l'utiliser **rendez-vous au 325.***

*Sinon il va falloir vous occuper du rustre à mains nues. **Rendez-vous au 290.***

*Si vous vous sentez plus d'envoyer un de vos amis **rendez-vous au 311.***

334

- Tu as raison allons-y répond-il sans plus de cérémonie.

Bréнал reste silencieux le reste du chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la taverne en question. C'est une assez grande bâtisse à un étage dont l'aspect est daté, mais qui n'a pas été construit du temps de la domination elfique. Vous êtes intrigué de voir juste en face, de l'autre côté de la route, un établissement en tous points similaire.

- Le vieux Hejim est originaire de Siranque et a fait carrière dans l'armée loranienne. Il a beaucoup bourlingué. Puis un jour, il s'est pris une flèche dans le genou. Alors il a du se reconverter. Je ne sais pas si sa femme sera partie.

Alors que vous mettez tout juste pied à terre, la porte s'ouvre. Un vieil homme à l'allure carrée et au visage jovial s'avance en boitant.

- Bréнал mon ami ! Je suis aussi surpris qu'heureux de te voir !

Les deux hommes s'échangent de vives accolades et amitiés avant que Bréнал ne vous introduise.

- Hejim je te présente Diesmer. Il m'a aidé à quitter Siranque. Nous nous dirigeons vers Evaere.

- Oui je m'en doute. C'est étonnant que tu n'y sois pas déjà d'ailleurs. Mais allez rentrez ! On a beaucoup de choses à se raconter ça fait longtemps !

Bréнал et Hejim échangent longuement devant vous comme si vous n'étiez pas là. Mais la femme d'Hejim -Farna- n'oublie pas pour autant de vous servir à boire. Leurs paroles résonnent dans la grande salle vide. Elles ne sont plus pour vous qu'un bruit de fond. Puis, comme se rappelant de votre présence, Hejim s'adresse à vous et vous tire de votre rêverie.

- Eh bien Diesmer, merci d'avoir aidé mon ami. Tu peux lui faire confiance, tu es en sécurité avec lui. Tu es le bienvenu dans ma taverne.

« Elle reste accueillante malgré les circonstances et je vous en remercie. Mais j'ai cru voir que vous aviez de la concurrence juste en face ».

Rendez-vous au [438](#).

« Merci. Il est vrai que cet endroit devait être agréable il y a encore peu. Vous même, pourquoi êtes-vous resté ? ». **Rendez-vous au [405](#).**

« Vous savez, Bréнал m'a parlé de vous. Vous avez été soldat auparavant ? » **Rendez-vous au [479](#).**

« Merci pour votre accueil. Mais je ne voudrais pas interrompre de si heureuses retrouvailles. Le trajet m'a fatigué je vais me coucher. Bonne nuit. » **Rendez-vous au [315](#).**

335

Vous avez grand besoin de repos tous les trois après les événements de la journée. La soirée se déroule comme la veille et vous repartez au matin. Les champs de blé défilent sous vos yeux toute la journée sous une chaleur toujours accablante. Pas un homme ne se fait voir. Les oiseaux sont silencieux, les lapins invisibles. Le vent aussi ne se lève pas. Soudain, un point apparaît au bout de la route qui se rapproche à mesure que vous avancez. Il vient vers vous ! C'est un nain juché sur une petite carriole tirée par une mule. *Si vous êtes un Nain rendez-vous au [440](#). Si vous êtes un Orque rendez-vous au [457](#).* Sinon continuez la lecture.

Vous êtes surpris tous les trois de voir quelqu'un (surtout un Nain) voyager en sens inverse. Lui vous fait un grand sourire en vous voyant.

- Tiens ! Bonjour messieurs. Heureux et surpris de vous voir sur cette route.

- Bonjour répond Bessim sans plus de cérémonie. Que fait un Nain dans ces contrées de surcroît en direction de Siranque ? Vous n'êtes pas au courant de ce qu'il se passe ?

Il est vrai que les rares nains qui quittent leurs montagnes natales sont généralement des marchands pourvoyeurs de marchandises exotiques, précieuses ou inhabituelles qu'ils vendent aux quatre coins de toute Astria. Le Nain reprend :

- Bien au contraire très cher. C'est parce que je sais ce qui m'attend que je me rends là-bas. J'ai de précieuses marchandises qui pourraient les intéresser. Si les orques sont des abrutis et illettrés complets, ils sont respectueux de leurs traditions militaires et ne dévaliseraient pas un marchand. Je le sais car j'ai déjà eu l'occasion de commercer avec eux à La Griffes. Malgré tout, ça reste une race que je méprise et toute leur culture me dégoûte. Mais ils vont avoir besoin de matériel pour faire la guerre. Et puis l'argent n'a pas d'odeur.

D'ailleurs peut-être certains de mes articles vous intéresseraient. Tenez quand je vous vois, je me dis que cela pourrait vous intéresser. Il enlève la bâche qui couvre sa carriole et qui recouvrait un amas de bric à brac. Vous avez peine à croire que tant de fourbi peut tenir dans une si petite charrette. Il vous montre divers articles et relevez ceux qui vous intéressent :

| | |
|---|-------------------------|
| <i>Arc composite + 5 flèches (+10 P.P)</i> | 8 couronnes loraniennes |
| <i>Jaque (+ 1P.D)</i> | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Bouclier léger (+ 1P.D)</i> (élément d'armure dans la case « Bouclier » de votre <i>Feuille d'Aventure</i>) | 6 couronnes loraniennes |
| <i>Dague de lancer (+8 P.P)</i> | 4 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de rune</i> (Usage unique. Restaure vos P.R à leur <i>Total de départ</i>) | 5 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de vigueur</i> (Usage unique. Restaure vos P.E à leur <i>Total de départ</i>) | 5 couronnes loraniennes |

Vos compagnons ne sont pas intéressés par les articles du Nain. Une fois vos achats faits, vous le saluez et continuez la route.

Rendez-vous au [365](#).

336

Bessim s'approche et donne un violent coup de la poignée de son arme sur le visage du malheureux.

- Tu m'insultes de voleur mais tu voyageais avec des cochers qui se sont enrichis sur ton dos ! Si les autorités royales s'étaient un peu mieux souciées de l'évacuation de Siranque et la menace orque je n'aurais pas été contraint à agir comme ça. Tu veux rester honnête, eh bien vas-y. On verra ce que ça vaudra face aux orques.

Vous montez en selle et quittez la route à travers champ, là où les diligences ne pourront vous suivre. Après une longue course, vous vous arrêtez tous les trois sous les arbres au milieu d'un verger. Chacun - hommes et chevaux- reprend ses esprits. Après être sûrs que le convoi a repris sa route et que vous ne le recroiserez plus, vous reprenez la route jusqu'au soir. Au crépuscule, vous montez un camp en bordure de route pour passer la nuit et reprendre la route le lendemain.

Rendez-vous au [335](#).

337

Avez-vous utilisé la magie runique lors des combats que vous avez mené aux côtés de Brénal ?

Si oui rendez-vous au [417](#).

Sinon rendez-vous au [416](#).

Votre périple se poursuit sans autre péripétie notable. Si ce n'est la chaleur, qui suffocante dans les premiers jours, devient maintenant supportable. Les changes prévus par Brénal vous permettent de vous sentir plus propre et plus présentable. Tout au long de votre parcours, vous avez le loisir d'admirer le florissant paysage loranien. Vous êtes presque en permanence entouré de vastes champs de blé dont le fauchage n'a pas pu être effectué à cause du départ précipité des paysans ; le soleil d'été donne ses belles fleurs aux vergers. Pour compléter le panorama, vous avez également le plaisir de passer devant plusieurs domaines cossus à l'architecture fine et élégante. Même si ils ont été souvent retravaillés pour correspondre au goût des notables locaux, il est aisé de reconnaître la base elfique du bâti. De la construction de ces demeures à l'ordonnancement des parcelles de vigne ; de la rotation des cultures, en passant par le découpage des prés cloisonnés, les hommes n'ont fait que réinvestir ce que les elfes avaient déjà développé. Au final, six cents ans après leur chute, leur influence demeure toujours prégnante en Loranie et dans toute Astria.

Il vous est arrivé de dormir dans ces demeures avec Brénal, mais plus rien d'intéressant ne s'y trouvait. Un matin, il s'arrête à un croisement.

- Diesmer je dois te dire... je suis partagé. Cet embranchement conduit à un village que je connais bien et que j'aimerais revoir une fois... Même si ce n'est peut être pas une bonne chose de nous y arrêter. Mais si nous faisons cela, nous passerons à côté d'une taverne dont je connais bien les tenanciers. Je suis persuadé qu'ils ont refusé de l'abandonner. Et j'aimerais aussi les revoir. Peut-être pourront-ils nous en dire plus sur l'exode des loraniens vers Siranque. Les deux chemins sont parallèles il nous faut choisir.

- Qu'est-ce que ce village a de si spécial ?

Il fait mine de ne pas vous entendre et reste les yeux fixés sur le croisement. Vers quelle destination allez-vous l'influencer ?

*« Ce village a l'air de compter pour vous. S'il est sur notre chemin nous pouvons y faire un tour. » **Rendez-vous au [400](#).***

« Si vous pensez ne rien trouver de bon dans votre village, allons là où

*nous serons sûr de trouver du monde. » **Rendez-vous au [334](#)**.*

339

- Tu as un cœur noble Diesmer ton attitude t'honore. Je ne veux pas te faire peur mais tu sais qu'il est fort probable que tu n'arrives pas à mettre la main sur ce que tu cherches. Admettons que tu trouves Arnal à Evaere, rien ne dit qu'il ait encore ce qu'il te faut en sa possession. Enfin, quand bien même il te donnerait le nécessaire, tu devrais encore rallier l'université de Loranie. Dans la situation actuelle, cela te sera compliqué.

- Je sais répondez-vous. Mais j'en suis là maintenant alors je vais tout faire pour continuer et voir comment je peux me sortir de ce borbier. Nous avons quitté Siranque, c'est un bon début.

- En effet. Mais dis moi, ton père fait-il partie de ces orques exilés pour des conflits religieux avec leurs pairs ?

*Si vous répondez par l'affirmative **rendez-vous au [437](#)**.*

*Si vous optez pour la négative **rendez-vous au [301](#)**.*

*Si vous lui répondez que tout cela ne le regarde pas **rendez-vous au [467](#)**.*

340

- Ingmar ! intervenez-vous. Nous sommes tous à cran et nous voulons tous arriver. Je suis conscient que ma présence en ces temps-ci peut surprendre certains. Leur crainte est légitime mais je pense que la leçon a été retenue. Il ne reste que peu de temps jusqu'à Evaere. Je suis sûr que tout le monde peut faire un effort jusque là.

Les cochers et les passagers -surtout celui qui a reçu *l'Onde de choc*- sont stupéfaits par vos paroles.

- Diesmer répond Soval, je te rappelle qu'ils voulaient nous tuer il y a quelques minutes. Je ne prends pas le risque d'embarquer dans ma voiture des gens qui veulent ma mort.

- Vous n'aurez qu'à prendre leurs armes. Rangées sur le banc à côté de vous elles seront en sécurité. Vous ne craignez plus rien. J'insiste.
- Assez ! stoppe Ingmar. Tu as de la chance de t'être montré indispensable Dieser. Comme tu dis il reste peu de route mais qui sait ce qu'il peut encore arriver. Mieux vaut t'avoir à nos côtés. Soit, nous rembarquons ces ingrats. Mais si un tel trouble recommence, tu en seras responsable.

Les passagers vous remercient vivement et penauds, remontent dans la voiture de Soval. Le convoi redémarre.

Rendez-vous au [496](#).

341

- Mais vous voulez tous les deux qu'on se perde pour de bon et qu'on se fasse bouffer par les orques ! s'écrie Bessim. Et ça si les loups ne l'ont pas déjà fait avant !

- Tu n'as qu'à rester là seul alors. Diesmer et moi on prend le chemin.
Bessim grommelle :

- Après tout au point où nous en sommes, tu ne pourras pas nous perdre plus.

Vous continuez une cinquantaine de mètres avant que le chemlin ne débouche sur une large futaie. En son centre, se trouve une cabane rudimentaire.

- C'est quoi ça ? se demande Anor. Une cabane de bûcheron ou de trappeur ?

- La porte est fermée faite vous remarquer. Et la cheminée ne fume pas.

- Tu as raison le type qui était là est sûrement parti lui aussi.

Avec la plus grande imprudence, Anor s'avance seul à cheval et à découvert vers la cabane. Il clame d'une voix forte :

- Il y a quelqu'un ? Nous sommes perdus. Pouvez-vous nous indiquer un chemin pour quitter la forêt ?

Aucune réponse. Anor met pied à terre, se dirige vers la porte qu'il ouvre juste en tournant la poignée.

- Allez les gars ! Vous pouvez venir c'est vide.

Soulagés, Bessim et vous vous approchez et entrez dans la cabane. L'intérieur est aussi sommaire que l'extérieur. Une table, un lit, un foyer éteint et une bassine vide. Vous vous balladez dans la salle unique mais il n'y a rien à récupérer. Le peu d'objet d'intérêt que possédait déjà l'occupant a été emporté. Anor qui était resté silencieux jusqu'alors prend la parole :
- Regardez cet endroit. Il n'y avait qu'une personne qui vivait ici. Et vous vous rendez compte ? Même un pauvre ermite autonome perdu en pleine forêt a eu vent de l'incursion des hordes et s'est décidé à partir. Où sont les animaux que nous devons chasser ? Où sont les biches, les renards, les faisans ou même les loups. On dirait que les animaux eux même fuient cette invasion. Tu as raison Bessim, il faut rallier Evaere au plus vite.

Vous sortez ensemble. Pendant que Bessim vérifie la selle des chevaux, vous tournez autour de la cabane. Vous voyez sur une souche une hache plantée. Vous pouvez prendre cette *Hache* (+1P.H ; +10P.P). Cette hache peut vous servir comme deuxième arme principale. Vous pourrez aussi vous en servir comme arme de jet avant un affrontement si le texte vous y invite. Seulement, n'oubliez pas qu'une fois lancée, vous ne pourrez la récupérer qu'à l'issue d'un combat et vous battre avec une seule arme en main !

Rendez-vous au [443](#).

342

Votre coup n'a pas fonctionné ! Votre adversaire exclame un cri de surprise ou de frayeur. Ses amis en profitent pour se déverser sur votre petit groupe. Même pris par surprise, ils sont mieux armés et surtout plus nombreux que vous. Inexpérimentés comme vous êtes tous les trois, vous êtes submergés par le nombre et périssez par votre audace.

343

C'est au hasard que vous vous dirigez à gauche. Anor et Bessim vous suivent sans broncher. Après quelques centaines de mètre, le chemin

s'élargit et vous trottez côte à côte tous les trois. Le chemin file sans discontinuer et vous chevauchez sans fait notable. Vous repensez aux propos d'Anor avant de vous faire entrer dans la forêt. Depuis ce matin que vous y êtes sans y voir le bout, elle est grande c'est certain. Mais selon lui elle était censée être explorée, fréquentée. Or pourquoi les chemins empruntés depuis ce matin ont-ils si peu d'embranchements ? Où sont les animaux ? Vous sentez Bessim à cran. Vous gardez vos pensées pour vous de peur de déclencher une énième invective de sa part si vous les partagez. Soudain, comme pour vous répondre, vous sentez un trait vif vous effleurer la cuisse et se planter dans vos sacoches de selle. Puis, deux hommes sortent des fourrés du bas côté en criant à tue-tête tel des possédés. Vos chevaux surpris, s'effraient. Bessim arrive à calmer sa monture. Mais Anor en perd le contrôle et va se perdre dans les bois. Vous même n'êtes pas très à l'aise avec les chevaux. D'autant plus que le votre, en plus d'être effrayé, est blessé. Hennissant de toute part, il rue et galope en tous sens. Vous essayez de vous tenir au pommeau de la selle pour ne pas vous faire désarçonner. Mais votre cheval panique de trop et vous ne pouvez plus le maîtriser.

*Allez-vous utiliser la formule runique de l'Instinct animal (-4 P.R) ? Si oui **rendez-vous au 279.***

*Si vous ne le voulez ou ne le pouvez pas, **rendez-vous au 281.***

344

- Vous vous trompez ! Je suis dans la même situation que vous. Nous ferions mieux de rester unis si près du but. Nous voulons tous nous en sortir.

- Eh bien certains s'en sortent mieux que d'autre ! vocifère un voyageur qui vous décoche de sa fronde une pierre en plein front.

Vous perdez 5 POINTS D'ENDURANCE. Devant cette attitude, Ingmar enrage et engage le combat.

Rendez-vous au 357.

345

Sans réfléchir, vous intervenez en repoussant vivement Bessim.

- Arrête Bessim tu vas aggraver son cas en le secouant ! Laisse moi faire. Vous n'utilisez pas de formule runique mais connaissez les gestes de soin élémentaires. Vous prenez le bras ensanglanté d'Anor et déchirez un pan de sa veste pour en faire un bandage de fortune.

- Ce n'est pas l'idéal mais c'est tout ce que je peux faire. J'espère que ça suffira. Viens aide moi à le caler contre l'arbre on va attendre qu'il se réveille.

Bessim s'exécute. En attendant le réveil d'Anor, il commence à dépecer les loups pour en extraire de la viande.

- Bon dit-il, ce ne sont ni des cerfs ni des renards mais on l'aura bien mérité. Tiens ? C'est quoi ça ?

Il extrait de l'estomac du loup une pierre qu'il jette aussitôt. Vous la ramassez et l'essuyez. C'est une *Pierre à aiguiser* ! À usage unique, elle vous donnera +2 P.H si vous l'utilisez avant un combat.

Après une heure, Anor se réveille. Il vous remercie vivement tous les deux de lui avoir sauvé la vie ; mais il reste toujours mal en point. Son teint est pâle et il a du mal à lever son bras droit. **Anor est blessé.** Notez cette phrase, cela aura peut-être des conséquences par la suite.

Vous remontez en selle, Anor en tête mais chancelant sur sa selle.

Rendez-vous au [443](#).

346

- Qui es-tu alors ? Un escroc ! Un charlatan ! Ce disant, il vous assène un crochet du droit au visage. Vous perdez 3 P.E. Comment allez-vous répondre ?

[Persuasion] -4 P.R : « Calme toi mon ami et garde tes forces pour l'accompagner dans son dernier souffle ». **Rendez-vous au [500](#).**

« Allez approche ! Ce n'est pas de la magie curative que tu vas apercevoir ! » **Rendez-vous au [379](#).**

Ces pierres qui entourent cette espèce d'arche (et surtout les runes gravées dessus) attisent votre curiosité. Peut-être sont-ce des gemmes qui pourront augmenter votre connaissance des runes si vous pouviez les étudier plus tard ? Vous en ramassez une et aussitôt, un amas de pierre tassé dans un recoin de la pièce s'anime. Les pierres s'amoncellent et prennent une forme humanoïde de 3 mètres de haut. Un gros bloc granitique plus gros que les autres constitue son tronc. Il en émane une chaude lumière rouge. Guidé par le seul but qui lui a été inculqué, il s'avance vers vous.

- Comment on va faire pour battre ça ? s'écrie Anor. Nos épées ne pourront jamais entamer la roche !

- Tiens attrape ma torche ! lui lance Bessim déterminé. Je vais avoir l'occasion de me servir de mon nouveau marteau !

L'Élémentaire de pierre se déplace d'abord gauchement faisant des gestes vifs avec ses bras. Une fois bien constitué il se dirige vers vous ! Il ne manque pas au passage, de balayer violemment Anor avec son bras gauche. Le malheureux tente de bloquer avec ses avant bras mais cela ne l'empêche pas de se faire expédier à cinq mètres de là pour bouler sur le sol inconscient.

Comme l'a dit Anor, les lames ne seront d'aucune aide face à cet adversaire. Vous pouvez affronter l'Élémentaire de pierre avec une *Masse d'arme*. Si vous n'en avez pas, l'Élémentaire de pierre se rue sur le voleur que vous êtes pour lui et vous écrase de son poing. Votre aventure se termine ici.

Si vous avez une *Masse d'arme*, vous pouvez le combattre aux côtés de Bessim. Majorez vos POINTS D'HABILETÉ de 10 points pour la durée de ce combat pour représenter l'aide de Bessim.

Aussi, à chaque frappe de l'Élémentaire de pierre lancez un dé. Si vous faites un chiffre pair, Bessim recevra les coups. Si vous faites un chiffre impair, vous recevez les dégâts comme à l'ordinaire. Votre adversaire frappe en premier.

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au 295.***

348

- C'est peut être plus prudent de rester à l'écart de la route si Bessim connait un endroit où passer la nuit. Surtout si on peut y être abrité dites vous. Et puis ce ne sont pas quelques centaines de mètres qui vont nous retarder. Moi je te suis Bessim.

Anor fait une moue :

- Ouais si tu le dis Diesmer. Nous ne sommes plus à ça près après tout.
- Parfait ! reprend Bessim. Allez suivez moi !

Vous quittez la route principale et suivez un chemin annexe. Au bout de quelques centaines de mètres, vous arrivez à un corps de ferme qui borde l'Avnel comme l'avait dit Bessim.

- Regardez ! Je vous l'avais dit !

En effet après un virage, l'Avnel se montre avec un petit corps de ferme le longeant. Il est composé d'un bâtiment principal d'habitation, d'une étable et de multiples petits espaces enclosés vides qui devaient servir de porcherie, de poulailler ou d'espace de paie.

Vous amenez vos chevaux au bord de l'Avnel pour qu'ils s'abreuvent et mettez pied à terre. Il vous faut un peu de temps avant de vous défaire de la sensation d'avoir toujours la selle du cheval entre les jambes après avoir passé la journée dessus. Cela n'est pas arrangé par le fait qu'avec la chaleur, vous avez beaucoup transpiré. Vos braies vous collent aux cuisses et aux fesses et vous sentez que vos pieds macèrent dans vos chausses. Justement Bessim prend la parole :

- Bon les gars je sais pas vous mais je suis tout transpirant. Je vais piquer une tête dans l'Avnel. Elle doit être bonne ça va me revigorer !
- Je te suis Bessim ça me fera du bien aussi ! Tu viens Diesmer ?

« *Oui je vous suis !* ». **Rendez-vous au 304.**

« *Merci les gars mais je préfère d'abord voir si l'étable peut renfermer quelque chose d'intéressant* ». **Rendez-vous au 477.**

« *Merci les gars mais je préfère d'abord voir si le lieu d'habitation peut renfermer quelque chose d'intéressant* ». **Rendez-vous au 316.**

349

- S'il le faut oui. Même si Bessim connaît la route, Evaere n'est plus très loin et est bien indiquée sur la route. Et puis vous l'avez vu, je sais me procurer à manger tout seul. Navré les amis mais je n'irai pas risquer ma peau là-bas avec vous.

[Persuasion -5 P.R] « Et que vas-tu faire ? Continuer la route tout seul ? » rendez-vous au [333](#).

Si Anor vous a convaincu ou que vous ne souhaitez pas utiliser la magie runique sur lui rendez-vous au [355](#).

350

Une grande bousculade a lieu. Des orques de toutes les tribus vont s'isoler pour jouir de leur butin pendant que d'autres ramènent les loraniens à leur campement. Dans ce marasme, vos yeux rencontrent ceux d'Anor ! Vous vous étreignez tout de suite.

- Diesmer tu es vivant ! Que je suis heureux de te voir !
- Et moi donc ! Que t'es-t-il arrivé à Evaere ?
- Pas ici il y a trop de monde.

Vous profitez de l'agitation pour vous isoler à l'étage d'une grange.

- Nous serons tranquilles ici. Je ne pensais pas te revoir, ni m'en sortir moi même.
- Tu as survécu à la bataille Anor ? Tu as été enrôlé ?
- Oui, comme toi je crois. Mais après ce qu'il c'était passé je pensais qu'on allait m'exécuter. Mais finalement, je n'ai passé que quelques heures enfermé. On m'a sorti, équipé comme on a pu et envoyé en pâture aux orques comme de nombreux autres... Mais je m'en suis sorti... comme toi ! Tu t'es servi de tes pouvoirs ?
- Je crois que c'est à eux que je dois ma survie... Sinon il m'est arrivé la même chose que toi à peu près.

Vous vous reposez sur la paille tous deux et continuez d'échanger. Au bout d'un moment, Anor se tait et vous scrute de haut en bas, l'œil pétillant.

- Dis-donc Diesmer, je ne me souvenais pas que tu étais aussi bien équipé dit-il avec un sourire en coin.
- C'est vrai que je suis mieux doté que toi répondez-vous.
- Je peux voir ton arme ?

Vous la lui tendez. Il la tâte, la soupèse et finit par la prendre à pleine main. Ensuite, il la lève droite devant vous et s'entraîne à faire quelques moulinets. Vous êtes admiratif devant son aisance qu'il cachait bien. Cela doit le changer de la petite épée à demi rouillée qui pend à sa taille. À votre tour, vous lui proposez d'essayer son arme. Vous la dressez ferme devant vous et échangez quelques passes amicales. Dans vos mains, son épée misérable devient un dard vigoureux. Fort de votre nouvelle expérience des armes, vous lui montrez comment un instrument d'apparence ridicule peut se trouver redoutable entre des mains expertes.

Vidés par vos échanges et les événements du jour, vous vous rallongez pour vous reposer. En fin d'après-midi, l'agitation dehors s'est calmée et vous devez chacun retrouver votre campement sous peine d'être accusés de désertion. Vous vous embrassez une dernière fois en vous souhaitant le meilleur puis vous vous quittez.

*Si vous avez mené l'attaque avec Toruk retournez à son campement **au 619.***

*Sinon vous devez retrouver Khemarrek **au 611.***

351

Après plusieurs semaines de chevauchée et de périls, vous voici enfin sur le point d'atteindre la cité salvatrice, celle que tous les loraniens cherchent à rallier. Quelques kilomètres vous en séparent encore mais justement, au loin, vos yeux ont le loisir de s'émerveiller de sa splendeur. Le capitaine remarque votre éblouissement et vous fait un bref résumé de l'histoire de la cité.

Evaere. Ancienne cité elfique réapproprié par Loran Ier, fondateur de la dynastie éponyme après la Grande Peste elfique. L'importance de cette cité du temps des elfes en faisait une capitale toute désignée pour le nouveau royaume. La partie la plus vieille de la ville (appelée Ville Haute) se situe

sur un large plateau rocheux complètement aplani pour y bâtir ce qui en occupe l'essentiel de la surface : le corps principal du château. Car si le château a été construit ici, c'est d'abord pour son panorama plutôt que pour sa position défensive. Mais différentes ailes et annexes s'y sont greffées au fil du temps à chaque fois entourées de remparts, nouvel élément architectural étranger aux elfes. Autour de ce château monumental, quelques habitations cossues ont été construites. Les habitants de la Ville Haute (des nobles ou riches marchands) pratiquent essentiellement des activités spéculatives sur les marchandises qui transitent dans la cité.

Mais le coeur se situe en contrebas de la Ville-Haute, au pied du plateau rocheux. Suite à l'expansion de la ville, les nouveaux habitants se sont étendus autour du plateau sur toute la plaine environnante et y ont construit et développé la partie d'Evaere appelée Ville-Neuve et les faubourgs. La quasi totalité des habitants y réside. On y trouve de tout à n'importe quelle période de l'année grâce à son port.

Ce dernier se trouve à un kilomètre à l'ouest de la Ville Haute. L'essentiel de l'activité économique d'Evaere et de toute la Loranie en dépend. Ç'en est presque une ville à part entière. Il a une très large autonomie administrative et judiciaire.

Pour y accéder, on emprunte une voie spécialement construite d'une quinzaine de mètres de large et d'un kilomètre de long : la Voie Céleste. De tout son long, on y trouve des boutiques et échoppes de toutes activités. Une antichambre de la Ville-Neuve entièrement pavée et aménagée. On s'y rend aussi bien pour des affaires commerciales que de badinage.

Le capitaine termine son exposé quand vous atteignez les faubourgs.

Rendez-vous au [468](#).

352

- Le capitaine Pegaya est un être exceptionnel dans tous les sens du terme. Déjà, il ne vous aura pas échappé que c'est une elfe de sang pur. Ce qui veut dire qu'elle est née de deux parents eux mêmes elfes. Mais impossible de vous dire quand. Ce que je sais, c'est quelle sert la dynastie des loran depuis au moins 150 ans. Je crois qu'un aïeul de notre roi Loran XXIII

avait recueilli ses parents martyrisés en échange du serment de leur jeune fille de servir la couronne. Peut-être l'ancêtre de notre roi avait-il compris l'intérêt d'avoir près de soi un être aux compétences supérieures aux hommes. Il faut dire en tant qu'immortelle, elle a eu le temps d'accumuler une connaissance exceptionnelle en bien des domaines. Jamais elle n'a failli à ses obligations. Pourtant, je suis sûr qu'aujourd'hui avec ses compétences, elle pourrait s'y soustraire et se refaire une nouvelle vie ailleurs. Mais à quoi bon ? Elle a un poste des plus prestigieux. Et pour une elfe en plus, quelle fierté pour elle et sa race ! Les loran l'ont récompensée à la hauteur de ses mérites.

- Le fait qu'une elfe dirige la Garde Cendrée ne fait pas de jaloux ?
- La Garde Cendrée est composée de soldats d'élites intègres et probes. Pour eux, seul le mérite compte. Au contraire, ils sont heureux de servir sous les ordres d'un capitaine aussi expérimenté, valeureux, loyal et noble d'esprit.

« *Que trouverais-je dans les endroits que vous avez mentionné* » **Rendez-vous au [498](#).**

« *Que pouvez-vous me dire sur vous sénéchal ?* » **Rendez-vous au [276](#).**

« *Que se passe-t-il dans la Ville-Neuve en bas ?* » **Rendez-vous au [364](#).**

« *Je vais voir la Place des Chasseurs.* » **Rendez-vous au [504](#).**

« *Je vais continuer rue de la Lanterne* » **Rendez-vous au [377](#).**

353

- Pousse toi Bessim tu ne vas rien arranger comme ça ! J'espère qu'il n'a rien de cassé. Tiens, il doit y avoir du bois dans le coin. Arrache ta deuxième manche je vais lui faire une atèle de fortune. Je ne peux rien faire d'autre.

Vous vous mettez à l'œuvre mais Anor reste toujours inconscient.

- Ça alors ! Six-cents ans plus tard, les elfes ont toujours de la ressource ! dit Bessim. Mais comme il y a six-cents ans, les hommes s'en sont encore sortis !

- On va rester là un moment à attendre qu'il se réveille. Si dans une demi-heure il est toujours dans cet état, nous aviserons. Je ne sais pas ce que

signifient le symbole sur ces pierre ou le sens de cet espèce de portail, mais les elfes, même six-cents ans après comme tu dis, voulaient le protéger. Reste près d'Anor, je vais voir ce tas de cailloux d'un peu plus près.

Vous vous approchez du cadavre (si l'on peut dire) de l'Élémentaire de pierre. Le gros bloc central émet encore une timide lueur roussâtre.

- Bessim, viens par ici avec ton marteau.

- Que veux-tu que je fasse ?

- Tape dans le roc jusqu'à ce qu'on puisse atteindre la source de la lueur.

- Tu es sûr de ça ?

- Oui. J'aimerais l'extraire voir ce que c'est exactement. Et puis tu ne voudrais pas que ce zombie pierreux reprenne forme.

- Tu as raison.

Il martèle à grand bruit jusqu'à ce que vous puissiez accéder à la pierre d'où émane la lueur (qui n'était pas très enfoncée). C'est une pierre semblable à celle que vous avez ramassé dans ce qui composait le cercle. Une rune est gravée dessus et la pierre brille toujours. Vous venez d'acquérir un *Cœur d'Élémentaire de pierre*. Il vous sera indiqué plus tard dans l'aventure quand et comment vous en servir.

Vous vous dirigez ensuite là où était auparavant l'Élémentaire. C'est en vous rapprochant que vous voyez qu'il reposait sur un cadavre squelettique. Impossible de savoir si c'est celui d'un elfe ou d'un homme. En tout cas, ses os sont broyés à l'exception de sa tête qui n'était pas écrasée sous le poids des rochers et qui est encore ornée d'un beau *Casque elfique*. C'est un élément d'armure qui vous donnera +2 P.D ; +5 P.R si vous vous en équipez.

- Diesmer ! Anor se réveille. Tout va bien Anor ? C'est Diesmer qui a soigné ton bras.

Il grogne péniblement.

- Oui merci. Vous en êtes venu à bout ? Bravo ! Et merci Diesmer.

- J'espère que tu n'as rien de cassé.

- Non je ne crois pas. Mais je ne pense pas pouvoir me battre de sitôt.

Anor est blessé. Notez cette phrase, cela aura peut-être des conséquences par la suite.

- Je pense que nous avons fait le tour dites vous. Il n'y a plus qu'à partir.

Pour une fois, vous êtes tous d'accord. Vous reprenez le chemin inverse et sortez facilement de la grotte. Vous retrouvez vos chevaux et quittez la clairière par où vous êtes arrivé pour être sûr de retomber sur vos pas et ne pas vous égarer davantage. Anor est devant.

À la fin de votre aventure, quand vous trouverez « *une arche de pierre noire de facture elfe* », rendez-vous tout de suite au paragraphe **300**.

Rendez-vous au [478](#).

354

Devant votre choix, Bessim dis d'un ton sec :

- Comme je suis moi-même complètement perdu je ne dis rien et je vous suis. Mais c'est vous deux qui nous avez entraînés aussi profondément là-dedans. J'espère que vous ne vous êtes pas encore trompés.

Aucun de vous ne répond et vous empruntez le chemin de droite.

Le chemin suit son cours tout droit sans embranchement. Comme dans la matinée, vous avancez à cheval pendant plusieurs heures dans un silence morne. Seul le léger bruit du vent dans les feuilles se fait entendre ; sans en voir, vous entendez des oiseaux pépier. Vous vous laissez bercer par cette douce mélodie sylvestre. De plus, les épaisses ramures vous protègent du soleil et leur ombre vous permet d'évoluer dans des températures idéales. Tout cela vous rappelle que la belle saison n'est pas encore terminée. Vous vous sentez apaisé et reposé.

Enfin, plusieurs heures après que le soleil ait dépassé son zénith, vous rencontrez un écart sur le chemin. Il est bien tracé comme le chemin principal mais s'enfonce encore plus dans la forêt. Des oiseaux que vous apercevez enfin, suivent la brise qui s'y engouffre. Ce chemin vous inspire, vous vous y sentez appelé. Bessim devine vos pensées.

- Non Diesmer je sais à quoi tu penses mais je vous ai assez écouté Anor et toi aujourd'hui. On ne s'enfonce pas plus et on suit le chemin principal. Allez Anor, c'est toi qui était censé connaître cette foutue forêt. Passe devant !

*Si vous ne dites rien, Anor passe devant vous. **Rendez-vous au [443](#)***

*Si vous prenez malgré tout à droite, **rendez-vous au [420](#)**.*

355

- Bessim, est-ce si nécessaire de devoir risquer nos vies pour un hypothétique butin ?

- Hypothétique ? S'ils sont là avec des chevaux c'est de leur plein gré. Ça veut dire qu'ils ont de l'équipement et des vivres j'en suis sûr !

- Et après ? Tu as dit toi même qu'Evaere n'est plus loin. Anor arrive à nous rapporter de quoi nous sustenter pour l'instant. Ce serait prendre trop de risques à partir de maintenant.

- Je suis de l'avis de Diesmer Bessim. J'ai eu mon comptant d'émotions depuis Siranque. Contournons la station et continuons la route.

Vous voyez la surprise et la déception dans les yeux de Bessim quand Anor a appuyé vos propos.

- Puisque c'est comme ça... Je ne vais pas y aller tout seul. Continuons alors maugrée-t-il.

Vous quittez la route en faisant un crochet afin de ne pas vous faire apercevoir avant de reprendre plus loin.

Rendez-vous au [387](#).

356

Comme vos ennemis sont pris par surprise, vous pouvez tenter d'en tuer un à distance avec un arc ou une arme de jet. Votre *Lancer de Précision* doit être de 13.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [474](#).***

*Si vous échouez **rendez-vous au [342](#).***

357

Ingmar s'avance décidé mais il serait suicidaire de foncer tête baissée dans

le groupe qui a la force du nombre. Vous encochez une flèche de votre arc et la tirez sur le meneur qui allait croiser le fer avec Ingmar (rayez une flèche de votre *Feuille d'Aventure*). Sans perturber ce dernier, il donne un coup de sa masse à un autre passager dissident puis la mêlée s'engage.

Vous pouvez décocher une autre flèche sur le premier passager qui s'avance vers vous. Votre Lancer de Précision doit être de 14. Si vous réussissez, il est tué sur le coup. Ils frappent en premier.

| | | |
|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| | PREMIER PASSAGER | |
| POINTS D'HABILETÉ : 7 | POINTS DE DÉFENSE : 1 | POINTS D'ENDURANCE : 22 |

| | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------------|
| | SECOND PASSAGER | |
| POINTS D'HABILETÉ : 8 | POINTS DE DÉFENSE : 2 | POINTS D'ENDURANCE : 28 |

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au [403](#)**.*

358

Vous vous dirigez vers le ravin dans lequel se trouve la diligence complètement hors d'usage. Les chevaux sont morts écrasés. Seul un agonisant s'agite. Il hennit et secoue dangereusement sa patte arrière gauche. Par miracle, tous les passagers ont survécu. Ils sont quittes pour une grosse frayeur et quelques légères blessures. Le cocher qui avait été projeté au loin (qu'Ingmar appelle Ferold) n'a rien non plus. Les voyageurs quittent le coche par la porte arrière pour éviter le cheval agonisant. Mais votre attention est attirée par la voiture écrasée par l'arbre.

***Rendez-vous au [299](#)**.*

359

Le combat commence. Vous frappez en premier.

| | | |
|-----------------------|-----------------------|-------------------------|
| | LOUP SAUVAGE | |
| POINTS D'HABILETÉ : 9 | POINTS DE DÉFENSE : 1 | POINTS D'ENDURANCE : 40 |

*Si vous remportez le combat, **rendez-vous au [383](#)**.*

360

À peine votre adversaire reçoit votre ultime coup que le reste du groupe dépose les armes et demande grâce auprès des cochers. Férold et vous devez calmer Ingmar et Soval qui ont du mal à retenir leurs coups.

- Salopards ! Ordures ! Ça fait les forts à bras mais ça se calme devant une goutte de sang !

Soval réquisitionne leurs armes et commence à dépouiller les révoltés imité par Ingmar. Les deux cochers se partagent le maigre butin avant de vous présenter les restes à vous et à Férold. Vous pouvez récupérer des *Gantelets de cuir renforcé* (+2 P.D ; élément d'armure à inscrire dans la case « Gantelets ») ainsi qu'une *Gemme runique renforcée*. C'est un artefact à graver sur une arme ou un élément d'armure. Vous pourrez le faire si vous trouvez un forgeron. Cela vous donnera +4 P.R tant que vous garderez l'objet gravé avec vous. Enfin, Soval vous tend 12 couronnes loraniennes.

- Qu'allons-nous faire d'eux ? demandez-vous.

- On va les exécuter répond Soval.

- Certainement pas reprend Ingmar. Il y a eu assez de sang de coulé depuis le début de ce voyage. Nous allons les attacher pour le reste de la nuit. Demain, nous les laisseront là. Nous ne sommes plus qu'à une journée d'Evaere. Ils pourront toujours rallier la cité par leurs propres moyens.

L'avis d'Ingmar est partagé par Férold et les 3 voyageurs qui vous ont prêté main forte. Les supplications des survivants n'y font rien. Ils sont attachés et surveillés jusqu'au matin. Au moment de partir, vous les laissez avant de reprendre la route, encore un peu plus légère d'hommes.

Rendez-vous au [496](#).

361

Vous avez réussi à descendre la butte mais au moment de faire virer votre cheval sur la route, la selle se défait et vous entraîne dans une chute

retentissante. Anor vous entend, s'arrête et fait volte face. Il rattrape votre cheval par le licol et le ramène vers vous. Il est malheureusement trop agité et transmet sa panique à celui d'Anor. Bessim qui ne s'était pas arrêté est revenu.

- Qu'est-ce que vous foutez ? Ils arrivent il faut partir !

Mais même lui n'arrive plus à dominer son cheval. Il tourne en rond l'écume de la panique aux babines. Le bruit des sabots se rapproche vite, le nuage laisse voir la première diligence du convoi. Finalement, votre lamentable troupe lui bloque la route. À peine arrêté, le cocher ouvre de grands yeux tout comme vous.

- Les chevaux d'Ingmar ! C'est vous qui l'avez tué salauds ! Même avec de si bonnes montures vous n'avez pas réussi à nous distancer ! Vous êtes pitoyables attendez que les autres arrivent.

Ce disant, il ne bouge pas de son banc attendant ses compagnons qui ne tarderont plus. Vos chevaux sont toujours excités et ne vous répondent plus. Il faut vous décider en vitesse.

C'est alors que de façon inattendue, Bessim lance son arme en plein sur la tête du cocher. Tout le monde reste figé stupéfait devant cet acte. Il court vers la diligence, ramasse son arme et grimpe de façon leste sur le banc dégageant le cadavre du conducteur et hurle en faisant claquer les rênes.

- Grimpez ! Vite !

La voiture démarre en trombe. Anor grimpe à son tour sur le banc de devant tandis que vous saisissez la poignée de la portière et vous maintenez sur le marchepied. Un des voyageurs sort un poignard et tente de vous faire lâcher prise. Vous arrivez à le maintenir à distance grâce à la plus grande allonge de votre arme.

- Arrêtez nous ne vous voulons pas de mal ! criez vous.

- Tu parles ! Ils viennent de tuer notre conducteur !

À cela, s'ajoute les autres diligences qui commencent à vous poursuivre.

- Ils ont récupéré leur ami et ils nous talonnent ! Ils vont nous rattraper !

- J'ai une idée ! crie Anor. Ralentis les chevaux, laisse les se rapprocher !

- Quoi ? dit Bessim. Tu es malade ?

- Fais ce que je te dis !

Bessim ralentit la voiture. Les voyageurs se sont calmés en entendant Anor curieux de voir ce qu'il va se passer. Tout le convoi s'est rapproché. Vous

voyez le cocher de la seconde voiture et entendez ces invectives. Il vous somme de vous arrêter. Vous levez la tête, Anor a monté sur le toit de la carriole. Il défait les sangles qui tenaient une lourde malle en métal et la fait glisser pour qu'elle tombe aux pieds des chevaux. Ces derniers se prennent les sabots dedans et trébuchent ce qui stoppe les autres chevaux harnachés et finalement, tout le reste du convoi derrière.

- C'est bon Bessim accélère !

Bessim refait claquer les rênes et hurle à tue tête pour motiver les bêtes pendant que vous tenez en respect les voyageurs de votre arme. Vous finissez par distancer pour de bon le convoi. Après avoir parcouru 4 ou 5 kilomètres, vous vous arrêtez en bordure de route. Anor et Bessim se dépêchent de défaire les sangles de l'attelage. En même temps, les voyageurs sortent. Ils sont huit. Aucun n'a d'armes apparentes. Leurs mines sont désespérées. Les cochers ont voulu empocher le plus d'argent qu'il soit en transportant le maximum de personnes que le permettait leur voiture.

- Et maintenant qu'allez-vous faire ? Vous allez nous laisser là ?

- Nous allons prendre trois chevaux et continuer répond Bessim. Le reste du convoi reprendra nos anciens chevaux effrayés, se remettra en route et vous trouvera ici. Pour le reste, vous vous débrouillerez avec eux.

- Parce qu'avoir volé des chevaux une première fois ne vous a pas suffit reprend l'homme qui vous avait menacé de son poignard. Il faut que vous recommenciez ! Suite à votre forfait, toute une diligence s'est retrouvée paralysée. Le cocher qui devait la conduire s'est fait embarquer par ses pairs mais une dizaine de personnes qui avaient payé leur place se sont retrouvées lésées. Vous les avez condamnées et vous réitérez avec nous !

- Vous croyez que ça nous fait plaisir d'en arriver là ? Avec mes amis nous nous sommes donnés les moyens de quitter la ville sans quoi, nous nous étions condamnés. Tandis que vous regardez vous ! Vous avez attendu qu'on vous fasse partir, qu'on agisse à votre place. Alors venez ! Empêchez-nous ! Mais vous restez passifs. Lâches !

- Où est la lâcheté à refuser d'affronter trois bandits armés ? Même poussés aux dernières extrémités du désespoir, nous avons choisi de rester honnêtes et de ne pas nuire. Nous n'avons que faire des leçons de morale d'un petit voyou tombé dans le déshonneur du vol et du meurtre.

Bessim s'avance son arme à la main.

Si vous intervenez **rendez-vous au [323](#)**.

Si vous en faites rien **rendez-vous au [336](#)**.

362

Vous bandez votre arc et cherchez une cible. Ce n'est pas ce qui manque mais le tumulte est tel qu'ajouté à l'environnement boisé, il vous est difficile de viser. Votre *Lancer de Précision* doit être de 17. Si vous réussissez, **notez que vous avez tué un malandrin**. Si vous échouez, il est intercepté par l'un de vos compagnons. Dans tous les cas, vous n'avez pas le temps d'encocher un autre trait car un ultime adversaire s'avance vers vous. Il est plus robuste et mieux équipé que les autres. Il vous crie :

- Allez magicien approche ! Je pourrais me targuer de t'avoir tué auprès de mes hommes !

Il vous laisse frapper en premier.

CHEF DES MALANDRINS

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 30

Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [372](#)**.

363

« Au voleur ! On me vole ! »

Il n'en faut pas plus pour que se ruent sur vous les autres commerçants. Heureusement, les gardes interviennent. Mais ils sont là non pas pour s'interposer, mais pour encourager la foule à vous lyncher.

Personne ne veut s'encombrer d'un voleur en période de guerre. Vous êtes battu à mort sur la Place des Chasseurs.

364

- Je ne vais pas pouvoir vous le cacher, il est arrivé trop de monde pour que nous organisions la défense de toute la ville. C'est pourquoi le roi a concentré les efforts sur la Ville Haute. Les gens le savent et se sentent lésés et trahis. Je les comprends c'est un choix difficile mais assumé. Mais nous n'avons pas pu faire autrement. Nous sommes en guerre et les simples civils en paient toujours le plus les conséquences. Mais lorsque les hordes seront là, les résidents de la Ville-Neuve pourront partir vers le nord et revenir aussitôt que les vagues orques se seront brisées sur le rocher sur lequel nous sommes. La Ville Haute est là où réside le pouvoir. C'est cette partie de la ville qu'ils devront prendre pour faire tomber la cité. C'est donc là que doivent se concentrer nos efforts.

Le conseil de tout à l'heure doit fixer les modalités de défense de la Ville Haute.

« *Que trouverais-je dans les endroits que vous avez mentionné* » **Rendez-vous au [498](#).**

« *Que pouvez-vous me dire sur vous sénéchal ?* » **Rendez-vous au [276](#).**

« *Que pouvez-vous me dire sur le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [352](#).**

« *Non je vais voir la Place des Chasseurs.* » **Rendez-vous au [504](#).**

« *Non je vais continuer rue de la Lanterne* » **Rendez-vous au [377](#).**

365

Vous avez le loisir durant les longues journées à cheval qui suivent, d'admirer tout le paysage lorain. Les vastes champs de blé qui semblent s'étendre à l'infini, les imposants corps de ferme plantés au milieu, les arbres fruitiers généreusement garnis... Le paysage vous imprime la vision d'un royaume prospère aux ressources florissantes ; le tout magnifié par le soleil d'été. La catastrophe qui s'annonce doit être telle pour que les aubergistes quittent leur taverne, les palefreniers leurs maîtres et les propriétaires terriens leur domaine ? Depuis votre rencontre avec le marchand Nain, les animaux sont les seules âmes vivantes que vous ayez croisées. Il reste que la route garde le souvenir d'un exode massif et précipité. Des sillons prononcés y sont encore imprimés. Elle garde aussi le souvenir de nombreuses traces de pas que le temps n'a pas encore

effacé. De-ci de-là, des charrettes sont renversées, des monticules de crottin la jalonnent entre divers détritrus sur le bas côté.

Au fil des jours, vous discutez avec vos deux amis et apprenez à mieux les cerner. Ils se connaissent depuis longtemps et travaillaient pour le même métayer. Ils sont issus d'une basse extraction mais avaient réussi à se frayer une bonne place chez leur employeur. Des deux, Bessim est celui qui garde le plus de rancœur contre son sort ; convaincu de se faire exploiter impunément, il juge injuste que ses maîtres profitent des fruits tirés de sa basse besogne. Sa rémunération ne lui faisait pas démordre que sa condition le rapprochait de celle d'un esclave. Et pour ne pas en devenir un effectivement avec les orques, il se devait de tout tenter pour quitter Siranque avec son ami.

Au fil des jours, vous vous rapprochez d'Evaere. À la fin d'une énième journée de chevauchée, la route vous a fait gravir une colline. De son sommet, vous avez une belle vue sur le paysage environnant. Soudain, Bessim attire votre attention. La cheminée d'une chaumière fume à un peu plus d'un kilomètre de là !

- Regardez ! Quelqu'un vit là-bas.

- Oui et il n'est pas seul répondez-vous. Voyez les chevaux attachés dans le corral à côté.

- J'en vois six dit Anor. Sans doute autant d'hommes.

- Et d'ici reprenez vous, on voit bien que ce ne sont pas des voyageurs égarés. Regardez l'état du logis, les détritrus amoncelés autour. D'ici on voit qu'il est occupé par des types qui sont là depuis un certain temps.

- J'ai une idée ! s'exclame Bessim. On s'approche d'eux, on les descend et on se sert de tout ce qu'ils peuvent avoir ! Ils sont plus nombreux certes mais nous aurons l'effet de surprise. Qu'en dites-vous ?

*Anor est-il blessé ? Si oui **rendez-vous immédiatement au [434](#)**.*

*Si Anor n'a rien et que vous approuvez la décision de Bessim **rendez-vous au [268](#)**.*

*Si vous lui faites savoir votre opposition **rendez-vous au [355](#)**.*

net sans un rôle. Vous récupérez votre trait et vous approchez tous les trois de la porte.

- Bon dit Bessim tout bas, ils n'ont rien entendu ils sont sûrement tous avinés. On continue discrètement ou on enfonce la porte ? Je suis pour y aller franco !

« Tu as raison Bessim fonçons ! » **Rendez-vous au [487](#).**

« Restons discrets ça sera plus prudent » **Rendez-vous au [473](#).**

367

Testez votre agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [397](#).***

*Si vous échouez **rendez-vous au [289](#).***

368

Le cocher qui a été désigné comme Ingmar et qui a reconnu ses chevaux descend sans plus attendre et tire son arme pour se diriger vers vous. Son compagnon, qui ne veut pas laisser son ami seul contre trois le rejoint face à Anor et Bessim.

Si vous avez une *Dague de lancer*, vous pouvez l'utiliser contre le cocher. Votre *Lancer de Précision* doit être de 11. Si vous réussissez, il est tué net. Sinon, vous aurez à le combattre.

INGMAR

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 35

*Si vous gagnez **rendez-vous au [257](#).***

- Ah ! Tu veux parler de la taverne de d'Anidran. Un vétéran de l'armée loraniennne comme moi. Nous nous sommes établis presque en même temps et sans nous concerter ! Un curieux hasard. Mais étrangement, nous ne nous sommes jamais vraiment fait concurrence. Très vite, nos deux établissements ont trouvé leur public respectif. La taverne d'Anidran réunissait surtout des soldats loraniens (réformés, en permission ou en service qui passaient quelquefois). Il s'y trouvait aussi des mercenaires et des chasseurs. On pouvait y entendre les soldats parler de leurs faits d'armes et les mercenaires énoncer leurs aventures vécues. Mais pour moi tout ça c'est du passé. La nostalgie n'apporte plus rien que des regrets, je suis passé à autre chose. C'est pourquoi on trouvait plus chez moi des marchands en itinérance ou des fermiers venus vendre leur surplus à Siranque. Et même des bardes qui, après avoir écouté les clients d'Anidran, venaient coucher leur inspiration ici (en y rajoutant moult détails sans doute). Ils se faisaient compétition et chaque année, élisaient leurs meilleurs lais. Regarde, j'ai accroché ceux des vainqueurs. Ils m'en faisaient don afin qu'ils puissent être lus par tous.

- Et qu'est devenu Anidran ? demandez-vous.

- Il est parti comme tout le monde. Tu peux aller faire un tour dans sa taverne si ça te dit. Je sais qu'il avait l'habitude d'exposer des objets que ses clients ramenaient de leurs aventures. Mais je doute qu'aucun n'ai la moindre valeur.

*Si vous souhaitez faire un tour à la taverne d'Anidran **rendez-vous au [404](#)**.
Si vous allez vous coucher tout de suite **rendez-vous au [315](#)**.*

Bréнал vous fixe des yeux un moment avant de reprendre la parole.

- Je repense à ce que tu viens de me dire. Je suis navré pour ton père et je ne sais pas dans quel état il était mais... je doute que tu ne le revoies de sitôt.

- Je sais répondez-vous après un silence.
- Je ne voulais pas te blesser Diesmer. Juste te dire que si tu tiens toujours à trouver Arnal, c'est à Evaere qu'il faut aller à présent. Il avait des relations, il aura su trouver quelqu'un qui le mettra à l'abri là-bas. Mais dis moi, pourquoi traverser la moitié du royaume pour chercher un herboriste ? N'y en a-t-il pas d'autres d'où tu viens ?

« *Les collègues de mon père connaissaient Arnal et souhaitaient traiter avec le meilleur herboriste du royaume pour soigner mon père. Pour lui, j'étais prêt à faire tout ce trajet.* » **Rendez-vous au [426](#).**

« *D'après les herboristes de l'université qui soignaient mon père, seul Arnal était en possession de la plante capable de sauver mon père, la racine d'Auris.* » **Rendez-vous au [408](#).**

*Si vous cessez la discussion **rendez-vous au [467](#).***

371

Votre flèche et celle de Brénal touchent au but ce qui calme un instant vos envahisseurs. **Notez que vous avez tué un orque à l'arc.**

- Joli coup Diesmer continue ! On peut encore en abattre !

Faites encore 2 *Lancers de Précision* de 18 chacun. À chaque fois que vous faites mouche, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Si vous n'avez plus de flèches, votre *Lancer de Précision* échoue.

Une fois vos flèches décochées, tous les orques ont atteint la salle du bas et montent quatre à quatre les escaliers vers l'étage intermédiaire. Mais soudain, vous apercevez un orque isolé qui bande un petit arc et qui vise Brénal. Vous n'avez pas le temps de le prévenir que la flèche s'est envolée et effleure la peau de Brénal lui arrachant un filet de sang.

- L'enfoiré ! Ça n'arrête pas de couler. En plus c'est mon bras droit. Je ne peux plus combattre.

*Si vous voulez utiliser la magie runique pour soigner Brénal **rendez-vous au [380](#)** (exceptionnellement cela ne vous coûtera aucun POINT DE RUNE). Si vous ne prenez pas ce risque ou pensez pouvoir repousser l'assaut tout seul **rendez-vous au [458](#).***

372

Notez que vous avez tué un malandrin. Combien de malandrins avez-vous tué depuis que vous avez atteint leur repaire ?

*Si vous en avez tué 2 **rendez-vous au [459](#)**.*

*Si vous en avez tué 3 ou plus **rendez-vous au [413](#)**.*

373

Vous continuez tous les trois vos ablutions. Anor et Bessim se chamaillent en pataugeant et s'éclaboussant mutuellement. Vous souriez de les voir ainsi. Vous réalisez que c'est la première fois que vous vous sentez détendu depuis votre arrivée à Siranque. Vous restez encore un moment à profiter de l'eau et du doux massage que le courant léger fait glisser sur votre dos. Puis, quand le soleil se ternit et que ses rayons se détache de l'eau, vous sortez. Vous vous allongez tous les trois contre un arbre. La chaleur est encore bien présente, vous serez sec rapidement. Épuisé par la journée et vos activités nautiques, vous vous endormez sans faire attention à vos compagnons. Quand vous vous réveillez, il fait nuit.

Rendez-vous au [331](#).

374

En confiance auprès de Brénal après tout ce que vous avez vécu, vous lui racontez comment votre naissance et les relations de votre père vous ont permis d'entrer à l'Académie des mages. Il vous écoute avec beaucoup d'intérêt.

- En réalité continuez vous, la maîtrise des runes est beaucoup moins ésotérique qu'on ne le croit. N'importe qui, avec il est vrai beaucoup d'entraînement, peut acquérir ce savoir.

- Sans vouloir te contredire Diesmer, si n'importe qui pouvait maîtriser les runes, nous aurions des soldats et même des voyous mages ! Non je maintiens, tu as des dons.

- Des compétences plutôt le reprenez vous. Si le savoir arcanique est si peu répandu c'est que les mages en font la rétention de sa connaissance. Ma naissance m'a permis d'être désigné mais je vous assure (et les érudits de l'Académie l'ont bien compris), tout le monde peut posséder ce savoir. Mais tout le monde ne le doit pas.

- Je comprends... Ce que tu maîtrises est un savoir ancien qui a été grandement amputé par les siècles de domination humaine. Mais je ne doute pas que tu sois digne de posséder de tels talents. J'espère juste que nous aurons à nous en servir le moins possible !

Brénal vous a vu vous servir de la magie. Notez cette phrase. Cela aura une incidence sur la suite de votre aventure.

Rendez-vous au [416](#).

375

- Je vous déconseille de me mentir. Regardez votre accoutrement, vos armes, votre état. Combiné à ce que m'a dit le capitaine Pegaya, vous ne pouvez pas être un simple journalier. Vous avez fait de la route et vous vous êtes battu. Comment en êtes-vous arrivé là ?

*« Je viens de Siranque. J'ai dû fuir sous la pression des hordes. J'y cherchais un herboriste. Arnal. » **Rendez-vous au [402](#).***

*« Je suis un mercenaire. Je vais là où je peux empocher de l'or. Et Evaere est l'endroit tout trouvé. » **Rendez-vous au [445](#).***

*« Vous n'avez rien à savoir de moi. Je ne suis pas un sujet et refuse de vous aider dans votre guerre. Je veux partir. » **Rendez-vous au [491](#).***

376

- Je viens d'une petite famille de vilains de la République d'Alanne. Notre maigre exploitation n'a jamais été florissante. L'année dernière, suite aux mauvaises récoltes, nous avons été contraints de vendre. Je suis descendu depuis jusqu'à Siranque afin de retrouver du travail.

- Notre frontière avec la République d'Alanne est à près de mille kilomètres au nord-est. En un an tu n'as pas réussi à trouver un emploi stable sur tout ce parcours ? Allez je veux bien croire que tu es plus habitué à manier la houe que le glaive, mais je sens que tu ne me dis pas tout. D'ailleurs tu m'as surpris aujourd'hui. Pour un prétendu paysan tu sais bien manier les armes. Qui t'a appris à te battre ?

« Notre ferme était petite mais faisait des envieux. Mon père m'a appris très tôt à me défendre contre des rôdeurs inopportuns. » **Rendez-vous au [433](#).**

« Croyez-le si vous voulez mais personne. C'est la première fois que je me suis battu à mort aujourd'hui. » **Rendez-vous au [317](#).**

Si vous lui faites comprendre qu'il est trop curieux **rendez-vous au [467](#).**

377

- Très bien vous répond le sénéchal Gévelin. Surveillez l'heure, c'est facile à Evaere. Rendez-vous devant l'aile royale. Commencez par vous diriger vers la Tour Royale, la plus haute. Lorsque vous serez intercepté annoncez-vous. Cela devrait suffire si le capitaine Pegaya vous attend. Je vous déconseille de vous dérober. À tout à l'heure.

Sur quoi il vous salue et s'en va. Il vous reste quelques heures pour profiter de cette partie d'Evaere. À cause de cette convocation, vous n'aurez le temps de visiter qu'un de ses quartiers. Quelle ironie de savoir tous ces gens à l'extérieur alors que vous y êtes presque prisonnier !

La rue de la Lanterne est une large et longue avenue pavée bordée de chaque côté par des commerces les plus divers. Leur particularité est qu'ils sont abrités sous des arcades formées de fines colonnes de pierre blanche gravées de motifs en forme de lacis. Vous reconnaissez là encore un vestige elfique direct. Malheureusement, les affres de la guerre se font sentir jusque dans cette partie de la cité. Bon nombre des commerces ont leur devanture fermée. Vous ne pouvez que vous imaginer l'activité commerciale et sociale qu'il devait y avoir en temps normal dans cette rue. Au fil de votre remontée, vous relevez quelques boutiques ouvertes qui pourraient être intéressantes à visiter en prévision du siège orque.

*Allez-vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [455](#)**.*
*Si vous commencez plutôt par l'armurerie **rendez-vous au [332](#)**.*
*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [326](#)**.*
*Si vous avez faim une auberge est ouverte **au [454](#)**.*
*Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)**.*

378

- Puni de quoi ? Pour quel larcin ? Il n'a pas porté outrage à votre dame noble !
- Mais il n'a rien fait pour l'empêcher. Puis nous sommes en guerre. Le vol de chevaux de cette qualité à l'heure de la réquisition des ressources est bien malvenu.
- Il ne faisait que suivre. Il était tétanisé par ma maîtrise des runes ! Écoutez je n'ai rien à voir avec la Loranie mais j'accepte de vous accompagner et de me mettre à votre disposition. En contrepartie je vous demande de le laisser partir.
- Comme si vous étiez en position de négociier ! Ce qu'il se passe en Loranie vous concernera bientôt. Tout de même vous ne manquez pas de culot. Mais cela prouve que vous vous engagez pour votre ami. J'aime ça. J'espère que vous nous serez aussi fidèle face aux orques. Très bien, pour vous montrer ma bonne foi, je vous donne ma parole d'officier que votre ami ne sera pas exécuté. Mais il ne pourra pas rester libre dans les rues d'Evaere. Allez en avant !

Vous ne pouvez plus ni voir, ni parler à Anor, mais vous venez de lui sauver la vie ! Qui sait, peut être vous reverrez vous à l'avenir... Si plus tard, au cours de votre aventure, « *les pauvres maisons terminent de se consumer* », rendez-vous immédiatement au paragraphe **350**.

Au reste, vous êtes amené en tête de peloton avec le commandant et terminez le voyage à ses côtés sans mot dire, jusqu'à atteindre les faubourgs d'Evaere.

Rendez-vous au [351](#).

À cran comme tout le monde, vous ne réfléchissez pas et sortez votre arme prêt à en découdre. Sans attendre, les cochers et les voyageurs vous retiennent tous deux.

- On a eu assez de morts comme ça ! intervient Ingmar. Nous ferions mieux de rester unis pour trouver un moyen de dégager la voie avant qu'ils ne reviennent.

Le frère, au reste désarmé, est impuissant. Il fond en larme devant vous tous.

- Il faut au moins l'enterrer dit-il.

- Navré là encore répondez-vous mais Ingmar a raison, ils ont fui mais peuvent revenir. Il serait trop risqué de s'attarder trop longtemps.

Le reste de l'assemblée approuve. Les cochers restants se réunissent pour tenir un plan d'action. Pendant ce temps, vous fouillez les cadavres des malandrins. Vous y trouvez un *Arc composite* (+ 10 POINTS DE PRÉCISION) et cinq flèches ainsi qu'un *Bouclier léger* qui vous donnera +1 POINT DE DÉFENSE (élément d'armure dans la case « Bouclier » de votre *Feuille d'Aventure*) et 40 couronnes loraniennes.

Après votre démonstration de force, vous avez montré que vous ne plaisantez pas et êtes aussi déterminés que les autres. Désormais, **les passagers vous craignent**. Notez cette phrase, cela aura une incidence sur la suite de votre voyage.

Les cochers vous appellent tous. Ingmar présente Férold qui conduisait la diligence tombée dans le fossé et Soval, qui terminait le convoi. Leur plan est d'utiliser la force des hommes valides pour saisir la base sciée du tronc et le soulever jusqu'à le faire glisser dans le ravin. Vous vous exécutez avec difficulté. Il fait chaud et vous transpirez beaucoup. Ajouté aux événements que vous venez de vivre vous terminez la besogne tous épuisés. Néanmoins, la route est libre. Soudain, sans vous laisser le temps de souffler, une flèche vient se planter dans le torse de l'homme endeuillé.

- Les voyous reviennent ! crie Ingmar ! Aux diligences fuyons ! Diesmer, monte avec moi !

Tous se dépêchent de regagner une diligence. Vous suivez Ingmar et montez sur le banc de conduite à côté de lui. Comme ses collègues, il

n'attend pas que les autres voyageurs qui ont échappé aux flèches aient fini de monter pour partir en trombe. Le convoi amputé repart et ne s'arrête que plusieurs kilomètres plus loin, une fois hors de danger des malandrins. Laisant bon nombre de personnes derrière lui...

Rendez-vous au [485](#).

380

Vous vous approchez de Bréнал et apposez ses mains sur sa blessure.

- Que fais-tu Diesmer ?

- Taisez-vous et laissez moi faire !

Vous vous concentrez avec force difficulté mais parvenez à dessiner la rune de soin juste avant de prononcer son nom « *Asfilath* ». De suite, la plaie se referme et le saignement s'arrête.

*Si Bréнал vous a déjà vu vous servir de la magie **rendez-vous au [422](#)**.*
Sinon continuez la lecture.

- Diesmer ! C'était la magie des elfes ? Tu maîtrises ça ? Tu me caches bien des choses !

- Vous me remercirez plus tard, nous avons un assaut à repousser !

Vous n'avez pas fini votre phrase qu'il est déjà debout à vous enjoindre de vous poster avec lui au sommet de l'escalier qui donne sur la porte de l'étage en contrebas.

- Ils la défoncent ! Prépare ton arc et vise les trous fais par leurs armes dans la porte. Ça touchera forcément derrière !

Faites à nouveau 2 Lancers de Précision. Le premier doit être de 18 et le second de 17 (les trous faits par les orques sont plus grands il est plus facile de viser). À chaque *Lancer* réussi, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Après tous ces *Lancers*, combien d'orques avez vous tué à l'arc au total ?

*2 ou moins ? **Rendez-vous au [rendez-vous au \[495\]\(#\)](#)**.*

*3 ou plus ? **Rendez-vous au [302](#)**.*

Le voyage se suit, morne. Néanmoins, au fil des jours, l'air se rafraîchit. Les journées sont plus respirables dans l'habitacle de la diligence et les nuits sont plus fraîches. En parallèle, vous sentez vis à vis de vos voisins une défiance qui s'installe à votre rencontre. Les échanges n'ont jamais été très fourni entre vous mais ici, vous sentez que l'atmosphère se tend.

Un soir, Ingmar annonce à tous que vous êtes au dernier relais avant Evaere. Un soupir de soulagement est prononcé par tous. Puis, au moment de prendre possession de vos quartiers, Ingmar vous fait un signe insistant et vous prend à part avec ses collègues :

- Diesmer il faut que je te dise, il y a 4 jours, des passagers sont allés voir Soval afin de faire pression sur lui et nous pour nous enjoindre à t'abandonner en route. Je ne sais pas pourquoi mais ils te tiennent responsable de ce qu'il s'est passé à la sortie de Siranque. Ils pensent que tu es dangereux.

- C'est ridicule ! vous exclamez vous. Je me suis battu à vos côtés face aux malandrins. Ce n'est pas ma faute s'ils sont revenus par surprise !

- Je sais et nous sommes d'accord avec toi. Mais va expliquer ça aux autres. Et puis entre nous... je crois que le problème pour eux est ailleurs... dit il en vous toisant de la tête au pied. Je pense que c'est pour ça qu'ils sont allés voir Soval. Ton état devait être un argument qui aurait dû le convaincre selon eux. Tu vas dormir avec nous ce soir ça vaudra mieux.

La nuit se passe sans incident. Le lendemain, au moment de repartir, vous regroupez vos affaires avec six voyageurs et les cochers. Le reste du groupe a disparu. C'est en sortant que la dizaine des voyageurs restants fait bloc devant la diligence de Soval. Ils portent les armes trouvées sur le lieu de l'embuscade. La tension est palpable. Soval approche de sa voiture :

- Allez tout le monde en route ! Il nous reste peu de trajet avant notre but.

- Justement reprend l'un des passagers, si nous rallions Evaere nous ne voulons pas que ça soit avec un agent de l'ennemi ! dit-il en vous désignant.

- Quel agent de l'ennemi ? s'énerve Soval. Il a été pris à partie avec nous je vous rappelle.

- Les malandrins aussi se battent contre les orques ! Nous ne savons rien de lui. Un orque sorti de nulle part et magicien avec ça qui s'infiltré dans la place forte loranienne. Sa magie n'a servi qu'à le sauver, pas à sauver les

autres passagers. On va avoir fait une offre Soval. Maintenant soit vous le laissez là, soit vous restez là avec lui. Nous ne prenons pas le risque de ramener un orque à Siranque.

En entendant ses paroles Ingmar s'énerve :

- Salopards ! Diesmer a autant sa place que vous ici ! Il s'est montré bien plus capable et utile que vous tous. Quitte à choisir, je préfère m'enticher de lui plutôt que de passagers mutins !

Ceci dit, Ingmar et ses compagnons sortent leurs armes prêts à reprendre leurs voitures.

*Les voyageurs sont nombreux mais si vous avez 12 POINTS DE RUNE vous pouvez utiliser la Persuasion sur eux pour les calmer. **Rendez-vous au 309.***

*Si vous n'avez pas assez de POINTS DE RUNE vous pouvez tempérer la situation en dialoguant. **Rendez-vous au 344.***

*Si au contraire vous les menacez oralement **rendez-vous au 386.***

*Si vous pensez que dialoguer est peine perdue vous pouvez engager le combat tout de suite. **Rendez-vous au 357.***

382

Les événements du matin sont encore dans tous les esprits. Pour autant, malgré les pertes fracassantes de l'assaut de la futaie, les voyageurs vont se réjouir et partagent avec vous leur eau, pain, vin, fruits et autres aliments de leurs bagages. En même temps, certains vous assaillent de questions alors que d'autres reprennent les curieux. Leurs questions portent surtout sur l'origine de votre maîtrise des runes, votre passé et ce que vous faisiez à Siranque.

*Allez-vous expliquer votre histoire sur votre apprentissage de la magie runique ? **Rendez-vous au 461.***

*Préférez-vous vous inventer un passé glorieux de mercenaire pour expliquer vos compétences martiales ? **Rendez-vous au 415.***

*Si vous leur dites que vous ne maniez le fer qu'en raison des circonstances **rendez-vous au 488.***

*Si vous choisissez de leur révéler le vrai but de votre visite à Siranque et leur parler d'Arnal **rendez-vous au 254.***

Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher rendez-vous au [390](#).

383

Bessim revient au trot son arme en sang quand vous finissez votre combat et c'est comme un seul homme que vous abattez vos deux armes sur le loup qui s'acharnait sur Anor. Ce dernier s'est débattu sans pouvoir sortir son arme durant votre combat. Sa jambe est entaillée par les crocs mais sa botte haute l'a protégé. En revanche, son bras droit est ensanglanté et il a perdu connaissance. Bessim le secoue et crie son nom craignant d'avoir perdu son ami.

Si vous souhaitez recourir à la magie runique pour soulager Anor devant Bessim (- 7 P.R) rendez-vous au [502](#).

Si vous n'avez pas assez de P.R. ou ne souhaitez pas montrer vos talents devant Bessim rendez-vous au [345](#).

384

Vous vous retrouvez tous les deux.

- Alors Diesmer la chasse a été bonne ? Déjà qu'en temps normal il n'y a pas grand chose ici, je doute que tu aies pu trouver ton bonheur aujourd'hui. Allez en route!

Rendez-vous au [428](#).

385

Vous vous rendez discrètement au cimetière et y apercevez Bréal accroupi devant une pierre tombale. Vous restez en retrait à l'observer sur une petite butte cachée par un arbuste.

Vous êtes concentré et inconsciemment, vous vous penchez pour voir au mieux la tombe sur laquelle Bréal se recueille. Mais votre pied glisse sur

la poussière au bord de la butte. Vous êtes pris de court et dévalez la petite butte pour retomber par delà les pieux qui délimitent le cimetière en manquant de vous y empaler dessus. Bréнал se retourne de façon subite un poignard en main prêt à le lancer dans votre direction. Lorsqu'il vous voit, il n'est pas soulagé mais enrage encore plus.

- Tu doutais encore assez de moi pour me suivre malgré mes volontés qui étaient claires ! Je t'ai fait confiance jusqu'alors. À toi de savoir faire de même. Mais puisque tu veux tout savoir regarde !

Ce disant, il s'écarte pour vous laisser voir la tombe devant laquelle il se recueillait. Quelle n'est pas votre surprise d'y voir écrit :

Jistya FELGUEN 558-586
Déoline FELGUEN 578-586

Son ton d'abord péremptoire se calme au fur et à mesure.

- Ma femme était originaire de ce village et était venue trouver du travail à Siranque en tant que lingère. Mais l'épidémie de choléra qui a frappé Siranque il y a quinze ans l'a emportée avec ma fille. Il a fallu que la maladie emporte le neveu de Lord Fedelmund pour que ces derniers commencent à réagir. Même comme ça, l'épidémie a mis du temps à se résorber.

Alors, tes doutes sont-ils levés ? Ta curiosité est-elle satisfaite ?

Vous ne savez quoi répondre.

- Allez va-t-en et laisse moi maintenant.

Vous ne demandez pas votre reste et laissez Bréнал à la compagnie de ses souvenirs.

Penaud, vous l'attendez à la sortie du hameau. Il vous rejoint sans vous dire un mot et vous reprenez la route ensemble.

Rendez-vous au [428](#).

- Alors quoi ? Me voir à l'œuvre près de la forêt ne vous a pas suffi ? Vous

pensez vraiment avoir une chance contre les cochers et moi ?

- À l'œuvre on aurait voulu t'y voir davantage ! éructe un des révoltés. Tu n'as fait que sauver ta peau alors que tes pouvoirs auraient pu occire les malandrins qui revenaient.

- Ce ne sont pas des pouvoirs ! N'importe qui peut les maîtriser pour peu qu'on les étudie.

La situation est critique. Il est clair que pour éviter le combat il va vous falloir faire usage de la magie runique auprès d'eux.

*Vous pouvez utiliser la même formule d'Onde de choc que sur les malandrins (- 5 P.R.). **Rendez-vous au 486.***

*Si vous n'avez pas assez de POINTS DE RUNE il ne vous reste plus qu'à engager le combat tout de suite. **Rendez-vous au 357.***

387

Depuis quelques jours, à mesure que vous remontez vers le nord et que l'été file, les températures ont bien descendu. Les journées à cheval sont supportables. L'air est moins suffocant et le soleil vous caresse sans vous taper comme il le faisait à Siranque. Et forcément, les nuits se sont rafraîchies et il devient difficile de dormir dehors. De plus, vous n'avez pas changé de vêtements depuis longtemps. Ils vous collent à la peau et la barbe hirsute sur vos visages donne de vous trois un triste portrait. Tout cela constitue votre sujet de discussion du jour.

- Rassurez vous dit Bessim, Evaere n'est plus qu'à deux jours si on traîne. L'idéal serait de trouver un toit pour cette nuit et demain soir, nous serons à Evaere.

- Justement rétorquez-vous, regardez là-bas.

Vous montrez à vos amis ce que vous avez aperçu au loin. Un formidable manoir en pierre de taille blanche de forme rectangulaire composé de deux ailes.

- Je sais que le soleil n'est pas encore prêt de se coucher dites vous. Mais ça serait l'endroit idéal pour se reposer cette nuit dans un cadre confortable. Quitte à accélérer la cadence demain. Qu'en dites-vous ?

- Je suis d'accord ! s'écrie Bessim. À nous la vie de château ! Ça va me faire drôle de jouer le baron d'un jour sourit-il.

À votre grande surprise, Anor s'accorde avec son ami. Vous rejoignez le lieu qui est construit au milieu d'un petit domaine cossu, entre un champ de blé non fauché desséché par le soleil sur son aile gauche et des arbres fruitiers à côté de son aile droite. Les espaces devaient être agréables à regarder lorsqu'ils étaient travaillés et entretenus. De l'extérieur, le manoir ne déparait pas. La porte principale n'est curieusement pas enfoncée. Elle est fermée mais pas à clef.

Vous pénétrez dans l'entrée qui a bien sûr été mise à sac. Vous fouillez ensemble toutes les pièces. Rien de valeur n'a été laissé à part un lot de couverts en argent.

Alors que vous êtes tous les trois dans l'aile gauche à vous approprier les chambres, vous entendez un cri féminin. Il vient de la chambre que voulait prendre Bessim. Vous vous y précipitez avec Anor pour y retrouver un Bessim surpris. En effet, il y a à l'intérieur, une jeune femme élégamment vêtue au chevet d'un vieil homme recouvert de couvertures, blême, mal rasé et inconscient. Elle s'écrie en s'interposant entre vous et le lit sans vous laisser le temps de prendre la parole :

- Pitié ! Mon mari est malade ! Il n'y a rien de valeur qui ait déjà été pris par nos gens lorsqu'ils sont partis ! Nous n'avons plus rien à vous offrir. Je vous en prie, prenez ce que vous voulez s'il y a encore quelque chose qui peut vous intéresser mais laissez nous !

Son imploration est sincère et vous touche.

« *Comment se fait-il que vous soyez encore ici ?* ». **Rendez-vous au [256](#).**

« *Nous ne pensions pas que la demeure était encore habitée. Rassurez-vous nous ne cherchons pas à mal. Seulement un lieu où dormir cette nuit* ». **Rendez-vous au [298](#).**

« *Les amis je pense que nous devrions les laisser ils ont assez souffert. Au pire nous pouvons dormir dans l'aile opposée.* » **Rendez-vous au [270](#).**

Bessim vous regarde d'un œil sévère.

- Comme tu dis Diesmer la journée n'est pas encore finie. Pourvu que nous voyions son bout après avoir vu celui de cette foutue forêt.

Vous passez une grande partie de la matinée à progresser bon an mal an dans la forêt touffue. Le temps s'écoule lentement d'autant plus que les branches qui arrivent à votre hauteur à cheval gênent de plus en plus votre avancée. Vous n'avez d'ailleurs pas aperçu le moindre animal, pas même un simple rongeur. Comme par une transmission de pensée, Bessim prend la parole :

- Bien joué Anor, ils sont où tes renards et tes cerfs en rut ?

- Je n'en sais rien. Et je t'avoue que cela me surprend. La forêt est réputée giboyeuse malgré sa fréquentation.

- Oui d'ailleurs nous n'avons pas rencontré d'hommes non plus. Mais là-dessus, ce n'est peut être pas plus mal.

- Regardez ! On va enfin pouvoir avancer plus vite !

En effet, deux chemins se dessinent grossièrement devant vous et partent à l'opposé l'un de l'autre. Bessim peste :

- Elle est belle ta forêt Anor ! Je suis sûr que dès que nous y sommes entrés tu ne savais pas où tu allais ! Et maintenant que fait-on ? À droite, à gauche ? Il n'y a plus que le hasard pour nous guider. Je ne sais pas vous mais moi, le chemin de gauche m'inspire.

Anor lui répond calmement :

- Tu sais, je voulais juste nous assurer la meilleure subsistance possible.

Comment pouvais-je deviner que la forêt serait si vide ? Et puis au moins, nous sommes à l'abri de la chaleur sous ces ramures. Le soleil tape encore beaucoup en cette fin de saison. Mais puisque c'est comme ça je ne décide plus de rien. Diesmer, rallie toi à Bessim ou choisis le chemin de droite.

Dans tous les cas, je m'alignerai sur ta décision. Comme tu auras choisi, on ne pourra plus rien me reprocher.

Allez-vous suivre l'avis de Bessim et prendre le chemin de gauche ?

Rendez-vous au [314](#).

*Où bien encore aller à l'encontre de son choix et choisir le chemin de droite ? **Rendez-vous au [354](#).***

La peur vous pousse dans vos derniers retranchements mais l'adrénaline du combat vous fait surmonter cette épreuve. Vous profitez de l'instant où vos deux armes s'entrechoquent pour donner un coup de poing à votre dernier adversaire qui le fait reculer en demi tour sur lui même. Vous ne réfléchissez pas lorsqu'il vous présente son dos pour le lui entailler de haut en bas. Tout en se mettant à genoux, l'orque cherche à atteindre sa plaie béante au dos comme si ces mains pouvaient la colmater. Il finit vite par s'effondrer en gémissant.

Brénal a une fois encore réussi à se débarrasser de ses assaillants sans votre aide. C'est vraiment un épéiste hors pair sur lequel l'âge n'a pas d'effet si ce n'est le cumul de l'expérience.

- Diesmer nous venons d'accomplir l'impensable ! Je ne pensais pas qu'on pourrait y arriver bravo ! Tu as manqué ta vocation de soldat. De soldat ou de mage royal. Tu m'as sauvé la vie. Sans tes soins, la victoire aurait été impossible. Tu devrais te signaler une fois à Evaere. Allez fouillons ces pourritures voir s'ils ont des missives qui pourraient nous en apprendre plus sur eux.

Si Brénal ne trouve pas son bonheur parmi les cadavres, il faut dire que pour vous c'est un véritable trésor ! Pour commencer vous ramassez 12 flèches. Ensuite à eux tous, ils transportaient 23 couronnes loraniennes. Vous pouvez aussi prendre un *Casque orque* (+2 P.D ; +5 P.E). Enfin, l'archer qui a blessé Brénal avait une épée à la taille. Elle est en très bon état. Vous pouvez vous équiper de cette *Épée acérée orque*. C'est une arme à une main qui vous donnera +3 P.H).

Une fois que vous aurez modifié en conséquence votre Feuille d'Aventure rendez-vous au [409](#).

390

Vous remerciez votre auditoire pour l'intérêt qu'il vous porte mais faites valoir les émotions de la journée et la fatigue du voyage pour aller dormir. Vous sentez l'assemblée déçue mais respectueuse de votre décision, consciente de ce qu'elle vous doit... et vous devra peut être encore.

Rendez-vous au [481](#).

Vous n'avez pas le temps de reprendre votre souffle. Le voyou s'écroule à peine que vous songez à vous diriger vers Bessim qui est en très mauvaise prise. Il est au sol en train de se débattre avec le voyou sur lui, tentant de l'étrangler. Il arrive malgré tout à glisser sa jambe contre le voyou et à s'en défaire en le repoussant d'un coup. C'est là qu'arrive Anor d'une manière aussi bruyante qu'inattendue. Criant comme les deux bandits, il avance au galop vers le voyou qu'il percute du poitrail de son cheval. Il est projeté à quatre ou cinq mètres de là. Anor arrive à arrêter son cheval avant qu'il ne le piétine. Il met pied à terre et s'avance suivi de Bessim, d'un pas vif vers le voyou sonné, mais toujours vivant. Anor le relève et l'empoigne par le col.

- Salauds ! Qu'est-ce que vous attendiez en nous attaquant ? Que faisiez-vous dans la forêt ?

Le voyou répond tout de suite sans chercher à se dérober.

- On fait partie de ceux qui n'ont pas pu quitter Siranque. Et comme on connaît bien la forêt, on avait décidé de s'y cacher en pensant pouvoir échapper aux orques. Et quand on vous a vu avec vos chevaux, même si vous étiez trois, on s'est dit qu'il fallait quand même tenter notre chance. On a déboulé en criant pour effrayer vos bêtes et les faire fuir pour vous disperser et vous affronter plus facilement. Pitié ! Vous êtes tous vivants et mon ami est mort. Prenez nos armes et nos sous c'est tout ce qu'on possède mais par pitié ne me tuez pas !

Anor le fouille et extrait de ses effets une bourse sonnante qu'il envoie à Bessim ainsi qu'une fiole qu'il vous tend pensant qu'elle peut vous intéresser. C'est une *potion d'écorce de chêne*. Bue avant un combat, elle vous octroiera +2 P.D pour toute la durée d'un combat.

- C'est bon dit Anor, allez dégage.

- Qu'est-ce que tu fous ? répond Bessim. Il a voulu nous tuer et toi tu le laisses partir ?

- C'est bon il a eu son compte il a compris. Pas la peine d'aller plus loin.

- Jamais ! Après ce qu'il m'a fait manger je ne vais pas le laisser partir !

Il écarte Anor d'un geste violent. Un coup de poing en plein visage jette le voyou au sol. Les rôles sont à présent inversés et Bessim frappe son agresseur avec une violence inouïe. Anor essaie de les séparer.

*Si vous aidez Anor à faire lâcher prise à Bessim **rendez-vous au 451.**
Si au contraire vous retenez Anor et laissez Bessim se faire justice **rendez-vous au 260.***

392

- Bessim je ne sais pas si c'est raisonnable de s'éloigner de la route dites vous. Il n'y a personne sur la route on ne risque rien à passer la nuit en bordure de route. Et puis avec la canicule, même en dormant à la belle étoile nous n'auront pas froid.

- À votre aise tous les deux. Mais pour manger on va faire comment ?

- Sois tranquille lui répond Anor. Voyez l'arbre sur la butte là-bas, posez-y vous et laissez moi faire. Je vais vous ramener du gibier.

Vous vous rendez sur la butte avec Bessim. Vous dressez un campement rudimentaire tandis que Bessim prépare un feu avec son briquet à amadou. L'obscurité commence à se faire quand Anor arrive avec un lièvre en main.

- Regardez je vous l'avais dit ! Même si je vous avoue, je pensais en attraper au moins deux !

Il n'empêche, cette maigre pitance vous suffit. Vous vous partagez une gourde avant de dormir épuisé par cette journée et abruti par la chaleur que la nuit peine à dissiper.

Vous vous éveillez aux aurores. Bessim reconnaît que la nuit a été très calme. Pendant vos préparatifs, vous ne faites pas attention à ce qu'ils se passe autour de vous. En tournant la tête, *vous apercevez un nuage de poussière au loin sur la route.*

En fonction de ce qu'il s'est passé à Siranque, vous savez à quel paragraphe vous rendre à présent.

393

Les orques ne sont pas à la hauteur face au contingent loranien et se font rapidement décimer sans même avoir le temps de fuir. Et pour cause ! Ils sont huit mais deux d'entre eux auraient suffi pour occire le groupe d'orque. Car à la couleur de leur uniforme il n'y a pas de doute : vous êtes en face de la légendaire Garde Cendrée ! La Garde Cendrée est la garde personnelle des rois de Loranie. Des soldats d'élite triés sur le volet ayant fait leurs preuves. Leur nom viendrait d'une légende qui dit que les membres de cette unité brûleraient les cadavres de leurs ennemis avant de se recouvrir le corps de leurs cendres. De là leur uniforme, tout de gris composé. De leur tabard décoré de leurs armoiries qui recouvre leur cote, à leur culotte à damier gris et blanc, jusqu'à leurs bottes ferrées. Leur renommée est répandue dans toute Astria.

Le commandant, rappelle ses hommes d'une voix claire. Pendant que chacun reprend ses esprits, vous regardez le cadavre de l'orque que vous venez de tuer. Il est d'une morphologie mince, comme ses comparses avec très peu d'armure. Vous remarquez qu'il tient toujours dans sa main crispée son *Fendoir*. Vous pouvez le lui prendre. C'est une arme à une main qui vous donnera +2 à vos POINTS D'HABILETÉ et - 1 aux POINTS DE DÉFENSE des adversaires que vous combattrez.

En regardant autour de vous, vous voyez que les soldats de la Garde Cendrée se sont reformés. Le commandant de l'unité s'entretient avec Ingmar. Les deux vous jettent plusieurs regards. Finalement, le commandant s'avance vers vous. Son casque laisse apparaître des joues roses lisses et de fines lèvres rouges. En le retirant, de longs cheveux bouclés restent collés sur son front par la sueur. Le reste retombe sur ses épaules. C'est une femme ! À mesure qu'elle s'approche de vous, une aura de splendeur ineffable, un charisme mystique émane d'elle. Son maintien, sa taille haute, son port altier, sa grâce naturelle... En rejetant ses cheveux en arrière, elle laisse découvrir ses oreilles, ce qui vous confirme votre intuition : c'est une elfe de sang pur ! Une elfe capitaine du plus prestigieux corps militaire de toute la Loranie ! Mais elle ne vous laisse pas le temps de lui parler.

- Voilà que je me retrouve en face d'un personnage bien intrigant vous déclare-t-elle. Votre ami le cocher m'a confirmé vos talents de combattant que j'ai pu voir. Mais il m'a aussi appris que vous maîtrisez la magie runique ? Voilà bien quelque chose que personne n'aurait pu deviner en vous voyant. Quoi qu'il en soit vous restez avec moi désormais. Vous allez

avoir des choses à m'expliquer. Si votre maîtrise est réelle, vous allez nous être un sérieux atout pour les événements à venir.

- Quels événements ? demandez-vous.

- N'avez-vous pas vu les orques qui viennent de vous attaquer ? Nous les traquions depuis qu'on nous les avait signalés. Regardez les. Ils sont petits, avec un armement léger. C'étaient des éclaireurs. Et des voleurs avec ça. Ces chevaux sont de Loranie. Le fait que nous les ayons attrapés si proche d'Evaere montre bien qu'elle est la cible de leur dessein.

Son ton est ferme et n'appelle pas de réponse. Elle vous emmène avec elle en tête de peloton. Vous terminez le voyage à ses côtés sans mot dire, jusqu'à atteindre les faubourgs d'Evaere.

Rendez-vous au [351](#).

394

- Je ne pense pas qu'il soit utile de risquer encore plus nos vies Ingmar dites-vous. Mieux vaut profiter de la surprise pour dégager la route et fuir tant que nous le pouvons.

- Quelle surprise tu nous as faite en effet...

- Assez ! dit l'autre cocher. Nous en reparlerons plus tard. Ton ami Diesmer a raison et on a besoin de notre aide.

Allez-vous aider les passagers de la diligence tombée dans le fossé ?

Rendez-vous au [358](#).

*Ou bien aider ceux de la diligence écrasée par le tronc d'arbre ? **Rendez-vous au [299](#).***

395

En confiance auprès de Brénal après tout ce que vous avez vécu, vous lui racontez votre histoire et comment vous en êtes venu à apprendre la maîtrise des runes. Il vous écoute avec beaucoup d'intérêt.

« Ce que tu maîtrises est un savoir ancien qui a été grandement amputé par les siècles de domination humaine. Mais je ne doute pas que tu sois digne de posséder de tels talents. J'espère juste que nous aurons à nous en servir le moins possible ! »

Brénal vous a vu vous servir de la magie. Notez cette phrase. Cela aura une incidence sur la suite de votre aventure.

Rendez-vous au [416](#).

396

Les voyageurs s'attablent à une grande table au milieu de la pièce principale et font tourner une outre d'eau. Pour la première fois depuis ce matin vous buvez et cela vous fait grand bien. En dehors de cette eau, vous ne pouvez vous mettre qu'un maigre quignon de pain sous la dent. L'assemblée est silencieuse. Nul doute que chacun ressasse les tristes événements du jour. Au milieu des voyageurs, vous sentez une défiance vis à vis des autres à votre égard. Le silence qui plane autour de la table n'est dû qu'à votre seule présence. Le malaise est palpable. Vous quittez rapidement la table pour aller vous coucher.

Rendez-vous au [481](#).

397

Contre toute attente, vous arrivez en jouant avec les rênes et les talons à calmer votre cheval et lui donner la direction souhaitée. Vous allez pouvoir affronter le loup en étant monté. Pour cela, augmentez vos P.H de 2 points pour toute la durée du combat. Vous frappez en premier.

LOUP SAUVAGE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 40

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [383](#).

398

La halle est sans prétention et complètement vide. Vous vous demandez ce qui peut justifier sa présence dans un si petit village. Vous fouillez sous tous les étals et presque par miracle, vous mettez la main sur deux potions ! Une *Potion de promptitude* qui vous donnera +2 P.H pour toute la durée d'un combat et une *Potion d'écorce de chêne* (+2 P.D si bue avant un combat). Vous trouvez même un sac de pois chiches. Vous pouvez les manger n'importe quand, il vous rendront 5 POINTS D'ENDURANCE. Inscrivez ces trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure* si vous les gardez.

*Si vous rejoignez discrètement Brénal vers le cimetière **rendez-vous au 452.***

*Enfin, si tout ceci ne vous intéresse pas vous pouvez l'attendre à la sortie du hameau. **Rendez-vous au 384.***

399

En confiance auprès de Brénal après tout ce que vous avez vécu, vous lui racontez le parcours de votre père, comment il a essayé de vous inculquer son savoir, avant de revenir sur sa maladie et le lien de votre quête avec Arnal. Il vous écoute avec beaucoup d'intérêt.

- Tu veux me dire que ton père fait partie de ces orques exilés pour des raisons religieuses ?

- Oui dites vous. Mon père faisait partie des réformistes qui revêtaient une bure brune par opposition à ses coreligionnaires plus conservateurs qui étaient en gris. Il a quitté La Griffe avant ma naissance. Je n'ai connu que la Loranie.

- Et toi même Diesmer, où te situes-tu sur ce point ?

- Je ne sais pas. Tout ceci reste assez abscons pour moi. Je n'ai connu que la version de mon père alors je me garde de juger.

- Je vois tu as choisi de t'en distancer. Ne dénigre pas trop la spiritualité. C'est peut être ce qu'il manque à la Loranie. J'en profite pour te dire qu'une fois à Evaere, tu auras sans doute besoin d'aller voir un forgeron pour te refaire un nouvel équipement avec le siège qui se prépare. En tant

qu'orque, ne va surtout pas voir le forgeron Théros rue de la Lanterne. Pour lui, un orque en bure grise ou brune reste un orque et il refusera de traiter avec toi.

- Merci répondez-vous. Je m'en souviendrai.

Après une pause, Bréнал reprend :

- Ce que tu maîtrises est un savoir ancien qui a été grandement amputé par les siècles de domination humaine. Mais je ne doute pas que tu sois digne de posséder de tels talents. J'espère juste que nous aurons à nous en servir le moins possible !

Bréнал vous a vu vous servir de la magie. Notez cette phrase. Cela aura une incidence sur la suite de votre aventure.

Rendez-vous au [370](#).

400

Il hésite un instant avant de prononcer dans un marmonnement « Oui allons-y. »

Vous arrivez rapidement au village en question. Ce n'est en fait qu'un petit pâté de maison qui sont séparées les unes des autres par des ruelles n'excédant pas trois mètres de large. Le soleil de l'après-midi tape sur les volets clos et se reflète sur les murs blancs. En d'autres circonstances, vous pourriez très bien croire que les habitants se sont isolés pour la sieste. Bréнал vous guide jusqu'à ce qu'il appelle la grand-place qui n'est en réalité qu'une placette ornée d'une statue d'un cavalier que vous dépassez du haut de votre cheval.

- Je te laisse visiter l'endroit et ramasser ce que tu peux si tu trouves quoi que ce soit d'utile. J'aimerais que tu me laisses un instant. Retrouve moi à l'extérieur lorsque tu auras fini.

Il vous fait bien comprendre qu'il ne souhaite pas que vous l'accompagniez pour le moment. Mais le hameau est si petit que c'est sans peine que vous le voyez se diriger vers le cimetière.

*Si vous cherchez à suivre Bréнал discrètement. **Rendez-vous au [385](#).***

*À moins que vous ne préfériez visiter le hameau en l'attendant **rendez-vous au [493](#).***

*Si vous n'attendez rien de cet endroit vous pouvez attendre tout de suite Brénal à la sortie du hameau. **Rendez-vous au [384](#)**.*

401

- Ravi de te retrouver raisonnable Diesmer. Allez.

Cette fois, Bessim regarde Anor d'un air triomphateur. Vous suivez le sentier mais il est sinueux. Certaines branches des arbres ont bien poussé et à cheval, vous êtes trop haut et devez baisser la tête pour les éviter. Vous continuez jusqu'au milieu d'après-midi sans trop savoir si vous suivez le sentier tracé par la main de l'homme ou un chemin naturellement fait par le passage des animaux sauvages. Au final, bien que vous ne voulez pas vous l'avouer, vous êtes perdus. Bessim éructe.

- Vous faites chier tous les deux ! On avait un chemin tout tracé avec le soleil pour nous chauffer la nuque mais vous avez préféré vous enfoncer dans ce borbier !

- Calme toi Bessim. Regarde, le sentier reprend. Par trois chemins. Vas-y Diesmer, Bessim était content de ta dernière décision alors recommence sinon il va nous faire une crise.

Depuis votre route, trois biais se dessinent. Ils sont similaires et ne comportent aucune indication.

*Allez-vous prendre le biais à votre gauche ? **Rendez-vous au [343](#)**.*

*Celui en face de vous ? **Rendez-vous au [501](#)**.*

*À votre droite ? **Rendez-vous au [273](#)**.*

402

- Comment quelqu'un comme vous peut-il connaître Arnal ? C'est dommage que vous l'ayez raté. Il était ici il y a encore quelques jours. Je comprends sa volonté de fuir face aux orques, mais il n'aurait rien eu à craindre ici. Vous pourrez remonter sa trace après le siège. Pour votre

sécurité, il vaut mieux que vous restiez dans l'enceinte de la Ville Haute. Capitaine vous y veillerez. Vous nous montrerez l'étendue de votre talent lors du siège. En attendant vous pouvez disposer. Le capitaine va vous montrer un endroit où vous rafraîchir. Vous en avez bien besoin.

Sur ce, il vous congédie sans plus de cérémonie. Une fois dehors, le capitaine se rapproche de votre oreille.

- Diesmer vous cherchez Arnal ? Le roi vous a dit vrai il était bien ici il y a peu. Il ne voulait même pas le laisser partir pensant que ses compétences en herboristerie pourraient être utiles lors du siège. Au final, le roi Loran a concédé au départ d'Arnal. Je ne sais pas ce que ce dernier lui a dit pour le convaincre, mais je sais qu'il se rendait à l'Académie des mages justement. Peut-être pour appuyer la demande de Wildred... Le roi a décidé de vous taire tout cela je ne sais pas pourquoi. Mais vous me semblez quelqu'un de digne de confiance. Et comme nous allons sûrement devoir nous battre ensemble, j'aime autant que la confiance soit établie entre nous. Et pour continuer dans la franchise, le roi avait raison : vous avez cruellement besoin d'un bain. Suivez moi.

Rendez-vous au [484](#).

403

À peine avez vous porté l'ultime coup à votre adversaire que le reste du groupe dépose les armes et demande grâce auprès des cochers. Férold et vous devez calmer Ingmar et Soval qui ont du mal à retenir leurs coups.

- Salopards ! Ordures ! C'est trop fort ! Ils veulent organiser une mutinerie et maintenant ils demandent grâce !

Soval réquisitionne leurs armes et les place sur son banc de conducteur.

- Tous les autres remontez ! On a assez perdu de temps !

- Vous n'allez pas nous laisser là ! crie un des passagers blessés.

- Et vous n'êtes pas encore contents ! Après ce que vous venez de faire on devrait vous exécuter !

Ce disant, il se met à dépouiller les révoltés imité par Ingmar. Les deux cochers se partagent le maigre butin avant de vous présenter les restes à

vous et à Férold. Vous pouvez récupérer des *Gantelets de cuir renforcé* (+2P.D ; élément d'armure à inscrire dans la case « Gantelets ») ainsi qu'une *gemme runique renforcée*. C'est un artefact à graver sur une arme ou un élément d'armure. Vous pourrez le faire si vous trouvez un forgeron. Cela vous donnera +4 P.R tant que vous garderez l'objet gravé avec vous. Enfin, Soval vous tend 12 couronnes loraniennes.

Les passagers protestent de ce racket.

- Taisez vous ! hurle Soval. Estimez vous heureux d'être toujours en vie. Evaere n'est plus qu'à une journée de route. Si vous avez de la chance, vous l'atteindrez avant les orques. Le reste remontez. On part.

Les passagers qui ne s'étaient pas révoltés embarquent et vous de même. Vous pouvez laisser aux passagers qui restent l'équipement que vous a proposé Soval. Ensuite, le triste convoi repart.

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au 496.***

404

Il fait nuit mais la lune éclaire bien le chemin que vous n'avez qu'à remonter pour atteindre la taverne d'Anidran. Vous allumez la chandelle qu'Héjim vous a donné. La salle principale est plus grande encore que celle d'Héjim. Nul doute qu'elle devait accueillir une clientèle plus nombreuse et moins tranquille que celle d'Héjim. Vous voyez comme il vous l'avait dit, de nombreux objets accrochés aux murs. Témoins plus ou moins véridiques des aventures de feu la clientèle d'Anidran. Votre regard est attiré par un jeu de carte disposé en éventail et mis sous cloche derrière le bar. Au dessus de ce dernier, sont placées des « *Authentiques dents de dragon en or* ». Curieux car aucun dragon n'a jamais été aperçu en Astria. D'autant plus curieux que sur chacune des dents est gravé un numéro différent...

Vous montez flâner à l'étage. Contre le mur du fond, sous verre encore, vos yeux attrapent la lueur d'une pierre qui vous renvoie la faible lueur de votre chandelle. Il y est écrit sur l'écriteau « Pierre de la Sagesse ». Vous la prenez intrigué et ne vous sentez pas plus sage pour autant. Cette pierre est en fait une *Gemme runique renforcée* ! C'est un artefact à graver sur une

arme ou un élément d'armure. Vous pourrez le faire si vous trouvez un forgeron. Cela vous donnera +4 POINTS DE RUNE tant que vous garderez l'objet gravé avec vous.

Il est bien curieux que des objets prétendument rapportés de si loin et de si grande valeur n'aient pas été emportés. Vous vous sentez au milieu d'eux, comme emporté et vous en imaginez l'histoire de chacun. Vous n'avez cure de leur véracité. Seul compte le rêve qu'ils vous apportent. C'est cela que les soldats et les bardes venaient chercher ici. De l'évasion et de l'inspiration.

Au moment de quitter la taverne, vos yeux accrochent un dernier objet qui vous avait échappé et qui pourrait vous être utile. Une *Ceste en métal*. Vous pouvez la prendre et l'inscrire comme un élément d'armure dans la case « gantelet » sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle vous donnera +1 POINT D'HABILETÉ et +1 POINT DE DÉFENSE.

À votre retour chez Héjim, tout le monde dort et vous partez faire de même.

Rendez-vous au [427](#).

405

- Je suis resté car je ne peux plus partir ! Regarde moi, regarde ma jambe. J'ai vécu assez d'aventures dans ma vie pour ne pas en recommencer une nouvelle. Ma fille Frilhem a accepté de partir c'est tout ce qui compte. Elle voulait rester avec nous mais la foule sur la route l'a impressionnée et lui a fait comprendre la gravité du problème. Heureusement j'ai pu lui faire entendre raison et l'ai convaincu de rejoindre son frère Yésik à Evaere. Tiens d'ailleurs, quand vous y serez, allez à la Place des Chasseurs et rendez-vous à la forge des Deux Enclumes. Vous y trouverez mes enfants. Dites leur que vous venez de ma part.

*Une fois à Evaere, si vous avez l'occasion d'être devant la forge des Deux Enclumes, rendez-vous immédiatement au paragraphe **469**.*

- Enfin bref maintenant, il n'y a que cette vieille carne de Farna pour vouloir rester avec moi ! termine-t-il le regard amusé.

- Nous nous sommes promis assistance lors de l'échange de nos vœux Héjim. Si j'ai tenu ce serment toute ma vie, ce n'est pas pour l'abandonner

maintenant. Partout où tu vas je vais.

Elle lui a répondu d'un ton tendre. Une complicité évidente unit le couple. Comment allez-vous continuer la discussion ?

« Elle reste accueillante malgré les circonstances et je vous en remercie. Mais j'ai cru voir que vous aviez de la concurrence juste en face ».

Rendez-vous au [438](#).

« Vous savez, Bréнал m'a parlé de vous. Vous avez été soldat auparavant ? » **Rendez-vous au [479](#).**

« Merci pour votre accueil. Mais je ne voudrais pas interrompre de si heureuses retrouvailles. Le trajet m'a fatigué je vais me coucher. Bonne nuit. » **Rendez-vous au [315](#).**

406

Vous rejoignez votre allié en criant. Le voyou est déstabilisé par cet assaut inattendu de votre part. À deux, vous en venez rapidement à bout. **Notez que vous avez tué un malandrin.** Votre compagnon n'a pas le temps de vous remercier car si quelques malandrins ont été interceptés par des voyageurs, d'autres se dirigent vers vous. Vous frappez en premier.

MALANDRIN

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 26

Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [372](#).**

407

Bréнал vous fixe des yeux un moment avant de reprendre la parole.

- Je repense à ce que tu m'as dit dans les cellules. Je suis navré pour ton père et je ne sais pas dans quel état il était mais... je doute que tu ne le revoies de sitôt.

- Je sais répondez-vous après un silence.

- Je ne voulais pas te blesser Diesmer. Juste te dire que si tu tiens toujours à trouver Arnal, c'est à Evaere qu'il faut aller à présent. Il avait des relations, il aura su trouver quelqu'un qui le mettra à l'abri là-bas. Mais dis moi, pourquoi traverser la moitié du royaume pour chercher un herboriste ? N'y en a-t-il pas d'autres d'où tu viens ?

*Les collègues de mon père connaissaient Arnal et souhaitaient traiter avec le meilleur herboriste du royaume pour soigner mon père. Pour lui, j'étais prêt à faire tout ce trajet. » **Rendez-vous au [339](#)**.*

*D'après les herboristes de l'université qui soignaient mon père, seul Arnal était en possession de la plante capable de sauver mon père, la racine d'Auris. » **Rendez-vous au [408](#)**.*

*Si vous cessez la discussion **rendez-vous au [467](#)**.*

408

Brénal vous regarde avec des yeux ronds avant de s'esclaffer :

- Allons Diesmer pas avec moi ! Je ne doute pas qu'Arnal cachait des trésors dans ses placards mais certainement pas une plante mythique. Mais en plus tu voudrais me faire croire que des érudits d'un des plus hauts lieux de connaissance de la Loranie accordent du crédit à ces fadaïses ! Je respecte ta pudeur mais tu pourrais au moins trouver une autre façon de me dire que tu ne veux pas en discuter avec moi plutôt que de me raconter un mensonge. N'oublie pas que je t'ai accordé ma confiance, et que si tu veux arriver à Evaere, tu vas devoir m'accorder la tienne. Allez bonne nuit.

Sur ces mots, il vous tourne le dos, s'étend sur sa couverture et s'endort. Vous l'imitiez.

Rendez-vous au [436](#).

409

- Je n'ai rien trouvé d'intéressant sur eux vous dit Brénal. Mais le fait d'avoir des orques si près d'ici n'est pas rassurant. Attends ! Écoute il en arrive d'autre ! Nous ne pourrions pas tenir un nouvel assaut mais

qu'importe, nous nous battons quand même ! Tiens toi prêt Diesmer !

En effet vous entendez des bruits de sabot au loin. Mais alors que les chevaux approchent, vous distinguez comme une armature qui se reflète sur les chevaux et surtout, une oriflamme qui claque. Qu'elle n'est pas votre surprise et votre soulagement de reconnaître l'oriflamme loranienne. Et pas n'importe laquelle, c'est celle de la légendaire Garde Cendrée ! La Garde Cendrée est la garde personnelle des rois de Loranie. Des soldats d'élite triés sur le volet ayant fait leurs preuves. Leur nom viendrait d'une légende qui dit que les membres de cette unité brûleraient les cadavres de leurs ennemis avant de se recouvrir le corps de leurs cendres. De là leur uniforme, tout de gris composé. De leur tabard décoré de leurs armoiries qui recouvre leur cotte, à leur culotte à damier gris et blanc jusqu'à leurs bottes ferrées. Leur renommée est répandue dans toute Astria.

La troupe est composée de 8 soldats. Arrivée à votre hauteur, le commandant s'en détache. Son casque laisse apparaître des joues roses lisses et de fines lèvres rouges. En le retirant, de longs cheveux bouclés restent collés sur son front par la sueur. Le reste retombe sur ses épaules. C'est une femme ! À mesure qu'elle s'approche de vous, une aura de splendeur ineffable, un charisme mystique émane d'elle. Son maintien, sa taille haute, son port altier, sa grâce naturelle... En rejetant ses cheveux en arrière, elle laisse découvrir ses oreilles, ce qui vous confirme votre intuition : c'est une elfe de sang pur ! Une elfe capitaine du plus prestigieux corps militaire de toute la Loranie ! Ses paroles vous sortent de vos pensées :

- Mes yeux vous ont aperçus au loin en bien mauvaise posture. Nous avons fait notre possible pour vous rattraper au plus vite mais il est heureux (et incroyable) que vous ayez pu vous débarrasser de ce groupe à vous seuls. Qui êtes vous ?

- Je suis Bréнал Felguen, adjoint au capitaine de la garde de Siranque. Je suis resté fidèle à mon serment en accomplissant mon devoir jusqu'au bout. Mon ami Diesmer m'a aidé et accompagné jusqu'ici.

- Ainsi il reste au moins un gradé probe à Siranque. C'est tout à votre honneur. Je mentionnerai votre attitude.

- Capitaine ! s'écrie un des soldats. Nous avons trouvé leurs chevaux. Ils étaient attachés dans le bois plus loin.

- Nous pourchassions ces orques depuis deux jours. Regardez les. Ils sont petits, avec un armement léger. C'étaient des éclaireurs. Et des voleurs avec ça. Ces chevaux sont de Loranie. Le fait que nous les ayons attrapés

si proche d'Evaere montre bien qu'elle est la cible de leur dessein. Soldats pied à terre ! Inspectez les cadavres.

- Capitaine. Puis-je vous parler en privé ? demande Bréнал.

Vous laissez les soldats de la Garde Cendrée inspecter les cadavres pendant que Bréнал s'entretient avec le capitaine. Après quoi, elle vous fait signe de venir.

- Diesmer des talents comme les vôtres ne devraient pas être cachés en pareille heure. Nous allons avoir besoin de toutes les ressources possibles pour les jours qui s'annoncent. Mais je ne vous cache pas mon étonnement. Vous allez avoir des choses à dire à Evaere. Soldats rassemblement !

La Garde Cendrée se rassemble. Bréнал est mis en queue de peloton. Vous êtes séparés mais qui sait, peut-être le reverrez vous à l'avenir... Si plus tard, au cours de votre aventure, *vos yeux parcourent la lande désolée* rendez-vous immédiatement au paragraphe **470**.

Tandis que vous, c'est avec le capitaine que vous terminez votre voyage et atteignez les faubourgs d'Evaere.

Rendez-vous au [351](#).

410

- Avec plaisir Héjim !

Bréнал et Héjim sont ravis de votre enthousiasme. Ce dernier vous emmène tous deux au champ de tir derrière l'auberge. Bréнал reste en retrait pour vous regarder.

- Alors Diesmer, on reste sur une rencontre amicale ou tu veux un véritable enjeu ?

Vous pouvez miser autant de couronnes loraniennes que vous voulez (à condition d'en avoir). Si vous remportez la victoire, vos gains seront multipliés par 2 (arrondis à l'inférieur en cas de chiffre impair). Vous devez effectuer 5 *Lancers de Précision* qui doivent chacun être de 19. Si vous en réussissez 4 sur 5, vous remportez la joute. Ne déduisez aucune flèche de votre carquois pour les cinq tirs.

*Si vous gagnez **rendez-vous au [489](#).***

*Sinon, Brénal applaudit et Héjim se vante de ne pas avoir perdu la main. Il vous raccompagne ensuite à l'intérieur. Vous pouvez lui demander pourquoi est-il resté. **Rendez-vous au [320](#)**.
Si vous lui parlez de la taverne d'en face **rendez-vous au [369](#)**.
Enfin si vous prenez congé **rendez-vous au [315](#)**.*

411

Vous n'avez plus rien à faire à part attendre que la nuit tombe pour l'instant. Le soleil se couche et son teint orangé se reflète sur l'Avnel donnant au lieu qui vous entoure un cadre idéal de flânerie de fin d'été. De plus, la température est toujours très élevée malgré l'heure ce qui vous incite d'autant plus à la baignade. Vous vous déshabillez avec difficulté. Vos vêtements glissent mal le long de vos jambes collantes. Votre haut lui, pourrait tenir tout seul par votre sueur séchée.

Une fois nu, vous rejoignez vos compères. Aucun choc thermique ne se fait sentir au contraire. L'eau, chauffée toute la journée par le soleil, est bonne et vous vous délectez de cette baignade improvisée. L'eau pure ruisselle le long de votre corps et sur celui de vos compagnons. Anor est un jeune homme bien bâti dont le corps est naturellement sculpté par son travail aux champs. Bessim lui, est un peu plus potelé.

Vous plongez dans la rivière et vous frottez pour vous défaire de la sueur et de la poussière accumulée le long de la journée.

- Vous avez vu l'état dans lequel nous sommes ? Et ce n'est que la première journée de chevauchée dites vous.

- C'est vrai rebondit Bessim, qu'il fait chaud. Mais nous nous dirigeons vers le nord et c'est la fin de la saison. Arrivé à Evaere, tu verras que tu regretteras ce moment !

*Si vous êtes un nain ou un orque **rendez-vous immédiatement au [373](#)**.
Sinon, continuez la lecture.*

Vous pataugez encore un moment. Bessim s'est rapproché d'Anor et lui parle à voix basse près de l'oreille en vous regardant d'un sourire taquin qu'Anor lui renvoie. D'un coup, comme un seul homme, ils se ruent sur vous. « Diesmer la tête sous l'eau ! »

Testez votre agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [324](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [444](#)**.*

412

Vous quittez la clairière par où vous êtes arrivé pour être sûr de retomber sur vos pas et ne pas vous égarer davantage. Anor est devant.

Rendez-vous au [443](#).

413

Ce combat fût de longue haleine pour votre ennemi et vous même. Vous ne le laissez pas entrevoir mais vous êtes exténué. Et il faut croire que vos nouveaux talents de bretteurs et d'archer ont fait leur effet. Vous et vos hommes sentez que les voyous commencent à douter, bien qu'ils soient toujours supérieurs en nombre. Ingmar (courageux ou inconscient) se jette dans un groupe faisant tournoyer sa masse autour de lui. Vous le rejoignez en criant aussi suivi des survivants de votre groupe. C'est le point de bascule. Les malandrins restants fuient et se dispersent dans la forêt.

Vous avez la victoire mais votre tribut est lourd. Nombre des passagers sont morts durant l'escarmouche. Vous fouillez le campement et y trouvez une *Potion de rune* (1 dose, elle restaurera vos POINTS DE RUNE à leur *Total de départ*). Vous trouvez également force victuailles que les voyous avaient amassé. Notamment des fruits et de la viande séchée. Vous profitez de cette nourriture pour vous restaurer car vous aviez grand faim. Remettez vos POINTS D'ENDURANCE à leur *Total de départ*. Enfin au milieu des décombres, vous dénicher une corde tressée pour *Arc courbé*. Si vous avez déjà un manche d'*Arc courbé*, vous pouvez confectionner ce dernier. L'*Arc courbé* remplacera votre arc actuel et vous octroie 12 POINTS DE PRÉCISION. Enfin, vous vous partagez le joli pécule trouvé sur les malandrins. Vous gardez 60 couronnes loraniennes.

Ingmar s'approche de vous :

- Je n'en reviens pas de ce que nous venons de faire Diesmer.

- Moi non plus répondez-vous. Mais je ne sais pas si nous avons bien fait. Beaucoup sont mort dans cette escarmouche.

- Regarde les Diesmer. Personne ne t'en veut. Ils nous ont suivi en connaissant les risques. En plus, nous avons maintenant de l'équipement et surtout de la nourriture pour tout le reste du voyage.

Avant de rajouter tout bas :

- Et puis tu as vu... nous allons manquer de moyen de transport. Ces morts, ce n'est peut être pas plus mal. Sans ça, nous n'aurions pas eu la place pour embarquer tout le monde...

*Vous retournez au lieu de l'embuscade sur la route. **Rendez-vous au [442](#)**.*

414

Vous suivez Ingmar et ses collègues dans une pièce qui leur est réservée. Il se trouve au milieu une table et des lits sur les côtés. Là, ils sortent leur réserve de nourriture et la partage avec vous. Vous n'êtes pas mécontents de vous restaurer et surtout de boire après une pareille journée. Ingmar vous tape sur le dos.

- Diesmer j'avais des doutes de prime abord mais je crois que t'embarquer a été la meilleure chose que nous ayons faite ! Il était à prévoir que nous rencontrions des désespérés sur la route mais je ne pensais pas les voir si loin de Siranque. En tout cas tu es un sacré personnage ! Nous caches-tu autre chose ? Où as-tu appris la magie runique disparue ?

- Ingmar ! le réprimande Soval. Diesmer nous a montré qu'il saurait se rendre utile et cela me suffit. Je n'ai pas et ne veux pas en savoir davantage. D'ordinaire tu ne questionnes pas tous tes voyageurs de la sorte.

- Je sais mais avec les circonstances...

- Elles sont exceptionnelles certes, mais notre mission n'en reste pas moins qu'un convoi classique de personnes où les règles de la compagnie s'applique. Mais allez, nous n'allons pas manger en silence. Peut-être Diesmer aimerait-il mieux connaître ses compagnons de voyage ?

Les trois cochers se tournent vers vous le regard curieux.

« *Que nous préparez-vous pour la suite du voyage* » ? **Rendez-vous au [446](#).**

Comment se fait-il que nous ayons rencontré des bandits si loin de Siranque » ? **Rendez-vous au [419](#).**

« *L'argent vous manque-t-il tant pour prendre le risque de quitter Siranque si tard* » ? **Rendez-vous au [258](#).**

Si vous souhaitez leur demander des informations sur Arnal **rendez-vous au [423](#).**

Enfin, si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#).**

415

Poussé par l'intérêt des voyageurs et votre orgueil, vous vous inventez une vie de mercenaire au service des multiples royaumes de la Loranie. Vous leur expliquez avoir beaucoup voyagé, partagé les us et coutumes de nombre de locaux d'Astria et avoir participé à de vastes batailles pour le compte de grands seigneurs de notables comtés. Tous sont dupes de vos élucubrations. Il vous est simple d'amadouer ces gens dont l'horizon ne se limite qu'aux champs bordant Siranque. Vous même vous laissez prendre à votre jeu emphatique alors qu'à part votre trajet qui vous a mené à Siranque, vous n'avez pas plus voyagé qu'eux.

Lorsque vous sentez votre imagination se tarir, vous clôturez votre récit. L'un des voyageurs rebondit sur votre histoire :

« Vos propos me rappellent ceux d'un marchand baroudeur que j'avais côtoyé à Siranque il y a longtemps. Il s'était vanté d'être allé jusqu'à Kagemushi, le continent d'extrême orient situé par delà l'océan.

Apparemment là-bas, les elfes vivent presque à l'égal des hommes et leur savoir millénaire à pu se conserver mieux qu'ici. L'océan qui nous sépare du continent de Kagemushi est mal connu et dangereux. C'est pourquoi les rapports avec Astria sont peu nombreux. C'est de là-bas qu'on importe la poudre noire que nous n'avons jamais réussi à fabriquer ici. Tout cela est passionnant ! »

Allez-vous expliquer votre histoire sur votre apprentissage de la magie runique (si vous ne l'avez pas déjà fait) ? **Rendez-vous au [480](#).**

Si vous enchaînez sur le vrai but de votre visite à Siranque pour leur

*parler d'Arnal (si là encore, vous ne l'avez pas fait) **rendez-vous au [476](#)**. Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#)**.*

416

« Je vais être honnête avec toi Diesmer, tu m'intrigues. On ne vient pas à Siranque pour faire du tourisme mais pour faire des affaires. Et tu n'étais pas sans savoir en venant, que les affaires ne sont pas bonnes ces temps-ci. Je n'ai jamais quitté Siranque mais je sais reconnaître un loranien. Et tu n'en es pas un. N'y vois aucune malice de ma part juste de la curiosité. Qu'es-tu venu faire à Siranque ? »

*Si vous souhaitez lui mentir et vous inventer un passé de journaliste itinérant à la recherche d'un travail, **rendez-vous au [376](#)**.*

*Si vous maintenez être un habitant de Siranque **rendez-vous au [307](#)**.*

*Si au contraire vous lui racontez la vérité et lui parlez d'Arnal, **rendez-vous au [330](#)**.*

*Si vous lui faites comprendre que cela ne le regarde pas **rendez-vous au [467](#)**.*

417

« Diesmer, je voulais que nous soyons au calme avant de t'en parler mais... je t'ai vu. Tu maîtrises la magie runique ? Où as-tu appris cela ? D'ordinaire ceux qui connaissent cet art sont liés à l'Académie des mages de Loranie. »

*Si vous souhaitez raconter votre histoire à Bréнал **rendez-vous au [395](#)**.*

*Si vous êtes un apprenti mage et que vous souhaitez raconter votre histoire à Bréнал **rendez-vous au [374](#)**.*

*Si vous lui faites comprendre que cela ne le regarde pas **rendez-vous au [467](#)**. Auparavant, notez que Bréнал vous a vu vous servir de la magie. Cela aura une incidence sur la suite de votre aventure.*

En sueur et le cœur battant, c'est en voyant la carcasse de l'ours que vous réalisez le combat de titan (à votre échelle) que vous venez de mener. Cet ours n'avait rien à envier à une créature légendaire ! Vous reprenez encore votre souffle que vous entendez Bessim crier le prénom d'Anor et se précipiter sur lui. Le malheureux est vivant mais mal en point. Il a le visage recouvert de sang et a du mal à lever son bras droit.

- Vous inquiétez pas les gars ça va aller. J'aurais juste besoin d'aide pour monter à cheval. Par contre, je ne suis pas sûr de pouvoir encore me battre. **Anor est blessé.** Notez cette phrase, cela aura peut-être des conséquences par la suite.

Il tourne la tête vers l'ours.

- Dis donc Diesmer je suis bien content de t'avoir ! T'as vu Bessim, on va l'avoir notre charcutaille !

Bessim et vous dépecez l'ours pour en tirer le maximum de viande à cuisiner pour ce soir. Bessim est plus à l'aise que vous. Lors de son dépeçage, il vous montre sa découverte.

- Regarde Diesmer tu sais ce que c'est ça ? Tiens tu l'as mérité. De toute façon moi je n'en ferais rien.

Bessim vient de vous donner une *gemme runique renforcée* ! Si vous trouvez un forgeron pour vous la graver sur une arme ou un élément d'équipement, elle vous donnera +4 P.R tant que vous garderez l'objet gravé avec vous.

Une fois remis de vos émotions, vous vous remettez en route. Vous retrouvez facilement le cheval d'Anor plus loin et continuez.

*Si vous avez utilisé des formules runiques lors de votre combat contre l'ours **rendez-vous au 262.***

*Sinon **rendez-vous au 443.***

- En vérité répond Soval, nous n'étions pas si loin. Les malandrins n'étaient sans doute que de pauvres hères qui au lieu de rester en ville, ont préféré se

réfugier en forêt. Soit pour trouver plus facilement de la nourriture, soit pour se protéger des orques.

- Ou les deux intervient Férold. Ils ont raison de se sentir en sécurité en forêt. Elle est grande et les orques n'ont rien à y piller. C'est un bon refuge.

- Oui mais dénué de tout confort matériel. C'est sans doute pour ça qu'ils nous ont attaqué. Ils ne devaient plus s'attendre à voir un autre convoi alors ils ont sauté sur l'occasion.

- Et ils ne nous ont pas raté ! Mais le pire c'est quand je pense à Parrick. L'enfoiré il a continué sa route sans avoir fait demi tour pour nous aider et sans même nous attendre plus loin sur la route ! Je peux vous garantir que la compagnie sera mise au courant à Evaere.

« *Que nous préparez-vous pour la suite du voyage* » ? **Rendez-vous au [446](#).**

« *L'argent vous manque-t-il tant pour prendre le risque de quitter Siranque si tard* » ? **Rendez-vous au [258](#).**

Si vous souhaitez leur demander des informations sur Arnal **rendez-vous au [423](#).**

Si vous estimez avoir assez discuté vous allez vous coucher **rendez-vous au [390](#).**

420

Sans rien dire, vous éperonnez votre cheval sur le chemin. Anor suit votre exemple et vous talonne.

- Qu'est-ce que vous faites tous les deux ? s'écrie Bessim. Revenez !

Après une courte attente, pour ne pas rester seul, vous entendez les sabots de son cheval vous emboîter le pas.

À mesure que vous avancez, le chemin s'évase comme à l'inverse d'un entonnoir. La brise devient un souffle qui vous pousse dans le dos, le pépiement des oiseaux va croissant. D'abord au trot, votre cheval est lui aussi poussé et favorisé par l'élargissement de la route ; il se lance au galop. Vos amis vous suivent de loin. Finalement, vous débouchez sur une vaste clairière. Elle est illuminée d'une belle teinte orange par le jour descendant. Vous vous arrêtez subjugué par la beauté de l'endroit.

La clairière est un cercle parfait d'une quarantaine de mètres de diamètre. Elle est parsemée de ruines dont la plus haute fait près de 8 mètres de haut (vraisemblablement le reste d'une porte). Le reste est recouvert de mousse. Vous descendez de cheval et vous dirigez vers un muret recouvert de mousse. Mû par une intuition inexplicable, vous en grattez la paroi. Il se découvre un pan de mur de pierre blanche toujours immaculé. Les briques sont encore parfaitement jointes. Vous ne distinguez pas le mortier qui les lie. Elles sont comme posées les unes sur les autres et la plus fine des lames ne saurait passer entre elles. Vous parcourez le muret de votre main ; il est entièrement lisse. Vous regardez autour de vous pour vous rendre compte que ces ruines ont été construites de la même façon. Face à ce que vous venez de voir et toucher aucun doute, vous êtes au milieu de ruines elfiques !

Vos deux compagnons vous ont rejoint. Vous lisez sur leurs visages qu'ils partagent votre émerveillement. Même Bessim ne dit plus rien. En vous approchant du reste de la grande porte, vous y voyez des moulures taillées dans la pierre. Elles représentent des visages elfiques. Tous les détails de la figure y sont encore intacts. L'érosion n'a pas eu de prise dessus. Au milieu de la clairière, trois grands chênes ont poussé à distance équivalente les uns des autres. Ils ont poussé sur les ruines qu'ils ont recouvert à moitié. Pour autant, leur développement semble s'être fait en osmose avec les décombres qu'ils occupent. Comme si les bâtiments avaient été construits après et délaissés ensuite. Quelle devait être la perfection atteinte par les elfes dans l'architecture pour que leurs constructions paraissent datées de la veille 600 ans après leur abandon ! Vous vous baladez tous les trois dans les ruines sans autre but que la contemplation. Après un temps indéfini, vous reprenez vos esprits. Il vous faut plus explorer cet endroit !

*Allez-vous vous diriger vers la ruine à votre droite ? **Rendez-vous au [482](#)***
*Celle à votre gauche ? **Rendez-vous au [293](#)**.*
*Ou bien vous rapprocher de chacun des grands chênes ? **Rendez-vous au [441](#)**.*

vous en dessinant la rune devant lui et de prononcer son nom « *Elmareth* ! ».

Anor reste sur place le regard vide.

- Diesmer ? Tu as recommencé ! Pourquoi l'as-tu ensorcelé ?

- Je ne l'ai pas ensorcelé calme toi ! Il fera ce qu'on lui dira pendant un court laps de temps c'est tout, il retrouvera ses esprits ensuite. Je l'ai fait pour nous rendre service comme tu le voulais non ? Il va nous suivre maintenant alors allons-y !

Souvenez vous que **Bessim vous a vu vous servir de la magie**. Car vous devrez peut être y avoir à nouveau recours devant lui plus tard.

- Bon, regarde Diesmer il y a six chevaux donc au moins six hommes à l'intérieur. La discrétion est de mise. On pourrait soit se faufiler et les éliminer en silence un par un, soit s'approcher et débouler en trombe à l'intérieur pour les attaquer par surprise.

- On verra, dites-vous. Pour l'instant avançons. Attachons nos bêtes à cet arbre et descendons la colline à couvert. Les herbes sont hautes et les champs non fauchés. Nous pourrions nous approcher facilement sans nous faire apercevoir.

Vous vous mettez à l'œuvre tous les trois et avancez prudemment à couvert sans voir personne sortir de la chaumière. En approchant, Anor chancelle puis ouvre de grands yeux. La *Persuasion* a cessé.

- Mais que se passe-t-il ? Comment nous sommes-nous retrouvés là ?

- Tu as accepté de nous suivre Anor ne t'en rappelles-tu pas ? lui répond Bessim.

- Hein ? Quoi ? Impossible je ne me souviens de rien ? Que m'avez-vous fait ?

- Bessim t'as répondu Anor. Tu as accepté de nous suivre de ton plein gré. Et maintenant que tu y es tu ne peux plus reculer alors avançons.

Anor vous suit en ruminant conscient que quelque chose lui échappe. Vous arrivez à une vingtaine de mètres d'une clôture qui délimite la cour intérieure et sur laquelle sont attachés les chevaux. À ce moment, un homme au visage rustre sort et va au côté opposé au vôtre pour uriner.

- C'est le moment, chuchote Bessim. On le prend par derrière et on débouline en trombe à l'intérieur pour s'occuper de ses petits copains.

*Si vous avez un arc ou une arme de jet et souhaitez l'utiliser **rendez-vous au 325.***

*Sinon il va falloir vous occuper du rustre à mains nues. **Rendez-vous au [290](#)**.*

*Si vous préférez envoyer un de vos amis **rendez-vous au [311](#)**.*

422

- Diesmer tu as utilisé ta magie ! Tu viens de me sauver la vie... Merci !
- Vous me remercieriez plus tard, nous avons un assaut à repousser !

Vous n'avez pas fini votre phrase qu'il est déjà debout à vous enjoindre de vous poster avec lui au sommet de l'escalier qui donne sur la porte de l'étage en contrebas.

- Ils la défoncent ! Prépare ton arc et vise les trous fais par leurs armes dans la porte. Ça touchera forcément derrière !

Faites à nouveau 2 Lancers de Précision. Le premier doit être de 18 et le second de 17 (les trous faits par les orques sont plus grands il est plus facile de viser). À chaque *Lancer* réussi, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Après tous ces *Lancers*, combien d'orques avez vous tué à l'arc au total ?

*2 ou moins ? **Rendez-vous au rendez-vous au [495](#)**.*

*3 ou plus ? **Rendez-vous au [302](#)**.*

423

*Si vous êtes un Nain **rendez-vous au [285](#)**. Sinon, continuez la lecture.*

- Vous savez -et cela va faire plaisir à Ingmar- je peux vous parler un peu de moi cela ne me dérange pas. Pour tout vous dire, je n'étais que de passage à Siranque. Je cherchais un herboriste du nom d'Arnal. Cela vous dit-il quelque chose ?

Tous vous répondent par la négative.

- Tu sais Diesmer vous répond Ingmar, nous n'avons pas l'habitude de nous renseigner sur nos voyageurs et nous ne connaissons pas Siranque. Mais qu'allais-tu chercher de si spécifique chez lui ? N'y a-t-il pas un herboriste

d'où tu viens ?

- Apparemment, lui seul avait ce que je cherchais. Il s'agit de la racine d'Auris.

- La racine d'Auris ! s'esclaffe Férold qui était resté silencieux. Pitié Diesmer ne me dis pas que tu crois à ces histoires d'écoliers !

- Qu'est-ce que la racine d'Auris demande Ingmar éberlué ?

- Une plante légendaire qui pousserait au niveau des montagnes de la Yokura. Ça serait une sorte de panacée, grand fantasme des alchimistes. Navré Diesmer, mais tu as perdu ton temps en allant là-bas. Ton Arnal est un charlatan s'il t'as dit posséder pareille plante.

Vous ne rebondissez pas sur ses propos. Vous pouvez continuer à bavarder avec les cochers.

« *Que nous préparez-vous pour la suite du voyage* » ? **Rendez-vous au [446](#).**

« *Comment se fait-il que nous ayons rencontré des bandits si loin de Siranque* » ? **Rendez-vous au [419](#).**

« *L'argent vous manque-t-il tant pour prendre le risque de quitter Siranque si tard* » ? **Rendez-vous au [258](#).**

Si vous jugez avoir assez discuté vous pouvez aller vous coucher. **Rendez-vous au [390](#).**

424

- Oh un frère ! Comme c'est curieux je ne m'y attendais pas. Enfin mieux vaut un Nain qu'un orque ! Tu es à Evaere depuis peu ?

- Bonjour. Oui je viens à peine d'arriver.

- Ah et je suppose que tu viens ici pour te préparer au siège. Tu as raison ! J'ai moi même mis mon équipement de côté. Nous saurons les renvoyer ces ordures ! Entre Nains il faut s'entraider. Tiens je te fais un prix d'ami choisis !

Armure matelassée (+2 P.D)
(Élément d'armure de plastron)

12 couronnes loraniennes

Armure de plates partielle (+3 P.D)

14 couronnes loraniennes

(Élément d'armure de plastron)

Casque à oreillettes (+2 P.D)

6 couronnes loraniennes

(Élément d'armure de casque)

Bouclier large (+3 P.D)

7 couronnes loraniennes

(Élément d'armure de bouclier)

5 flèches (achetables en illimité)

2 couronnes loraniennes

Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir. Notez le numéro de ce paragraphe pour pouvoir profiter des réductions du Nain.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. ***Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#).***

Si vous avez une *Gemme runique* (ou plusieurs), vous pouvez la faire graver sur une arme ou un Élément d'armure que vous portez. Vous en gagnerez le bonus tant que l'objet restera en votre possession. Si vous vous en débarrassez, vous perdrez le bonus en POINTS DE RUNE.

*Si vous continuez avec l'armurerie **rendez-vous au [332](#).***

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [326](#).***

*Si vous avez faim une auberge est ouverte **au [454](#).***

*Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#).***

425

La scierie devait être très prospère pour que le contremaître ait assez de papier pour tenir un journal des activités de l'exploitation. Ce dernier est épais car tenu depuis longtemps. Aussi, vous choisissez de le lire depuis la date de votre départ pour Siranque qui correspond à peu près au moment où l'évacuation de la ville a commencé. Les circonstances dans lesquelles

elle a été faite a peut être eu un impact ici.

30ème jour après le solstice d'été

Les rumeurs comme quoi les orques ont franchi la frontière sud par l'avant poste de Péranche agitent fortement les esprits et impactent négativement la production. Rappel à l'ordre nécessaire.

31ème jour après le solstice d'été

De nombreux groupes de gens sont aperçus sur la grand-route ralliant Siranque à Evaere. Les rumeurs d'invasion ont provoqué un grand mouvement de population dans la ville. Cela crée des émules parmi les employés et il devient difficile de les retenir. Envoi d'une missive à Lord Fedelmund afin de demander mes instructions.

32ème jour après le solstice d'été

Malgré mes menaces, un quart de mes journaliers est parti ce jour sans même demander leur solde. Je vois l'hésitation chez ceux qui restent. En attente d'une réponse de Lord Fedelmund.

33ème jour après le solstice d'été

D'autres journaliers veulent partir. Ils sont cette fois soutenus par mes bûcherons de métier. Ce n'est pas tout ; ensemble, ils me réclament leur solde. Je refuse. S'ils partent, l'exploitation ne tournera plus. Toujours en attente d'une réponse de Lord Fedelmund.

34ème jour après le solstice d'été

Devant l'absence de réponse de Lord Fedelmund, j'ai pris la liberté de doubler la solde des chefs de chantier afin de les inciter à me rester fidèles. C'est à croire que Siranque vomit toute sa population. Les mouvements de population sur la grand-route s'intensifient tout comme les revendications des bûcherons. Ils ne partiront pas sans leur argent. Les événements en ville doivent retarder la réponse de Monseigneur. La scierie continuera de fonctionner selon ses instructions. Même au ralenti.

35ème jour après le solstice d'été

Apparemment, le chaos à Siranque est indescriptible. Cela semble malheureusement correspondre à ce que je vois sur la grand-route. Ici, la situation est intenable. Les bûcherons et journaliers mutins ne tiennent plus. Hier soir, il y a eu une rixe entre eux et mes chefs de chantier. Ce matin, les mutins se sont armés avec ce qu'ils ont pu trouver dans la

scierie. Grâce à la force du nombre, ils ont massacré mes hommes derrière l'entrepôt à stères. Les survivants sont venus se réfugier ici non pas pour me protéger, mais pour voler toutes les paies que je gardais avant de s'enfuir. Je n'ai rien eu le temps de faire avant que les journaliers ne viennent, furieux de s'être fait devancer et d'avoir trop attendu pour agir. Pressés de retrouver les traîtres, ils m'ont quand même brisé les jambes avant de partir.

37ème ? 38ème ? jour après le solstice d'été

Je n'ai plus de nourriture. Mes jambes me font souffrir. Je crois qu'elles commencent à se gangrener. Je vais essayer de ramper jusqu'en bas et de trouver de quoi partir. Si Monseigneur trouve ce journal, qu'il sache que conformément à Sa volonté, j'ai tenu mon poste jusqu'au bout.

L'entrepôt derrière lequel a eu lieu la rixe doit être celui que vous avez vu où sont empilés les troncs. Peut être des armes sont elles encore récupérables ?

Vous pouvez vous y rendre **au 465**.

Mais avant, vous pouvez fouiller le reste de la mezzanine si ce n'est pas déjà fait. **Rendez-vous au 456**.

Enfin, si tout cela ne vous intéresse pas, vous rejoignez Bréнал pour dormir. **Rendez-vous au 494**.

426

- Tu as un cœur noble Diesmer ton attitude t'honore. Je ne veux pas te faire peur mais tu sais qu'il est fort probable que tu n'arrives pas à mettre la main sur ce que tu cherches. Admettons que tu trouves Arnal à Evaere, rien ne dit qu'il ait encore ce qu'il te faut en sa possession. Enfin, quand bien même il te donnerait le nécessaire, tu devrais encore rallier l'université de Loranie. Dans la situation actuelle, cela te sera compliqué.

- Je sais répondez-vous. Mais j'en suis là maintenant alors je vais tout faire pour continuer et voir comment je peux me sortir de ce borborygme. Nous avons quitté Siranque, c'est un bon début.

- En effet. Mais dis moi une dernière chose Diesmer. Tu m'as surpris aujourd'hui. Je m'attendais -comme beaucoup de loraniens- à ne voir en toi que de la force brute mais tu as montré que tu savais te battre. Qui t'a

appris à manier l'épée ? Ton père ?

« Non plutôt les gens qu'il fréquentait. Je préférais la pratique aux bouquins qu'il me forçait à potasser ! » **Rendez-vous au 466.**

« Croyez-le si vous voulez mais non, personne. C'est la première fois que je me suis battu à mort aujourd'hui. » **Rendez-vous au 463.**

Si vous lui répondez que tout cela ne le regarde pas **rendez-vous au 467.**

427

Vous vous réveillez ragaillardi, paré pour la dernière partie de votre périple à Siranque. Brénal et Héjim se saluent une dernière fois. Héjim persistant à vouloir rester malgré l'insistance de Brénal. Héjim vous adresse ces derniers mots :

- Diesmer et toi vous risquez d'affronter de grands périls. Je ne me fais pas de souci pour toi Brénal. Tu tiendrais cent hommes en respect avec une épée en bois. Mais toi Diesmer, tu ne connais pas le métier des armes et tu auras besoin d'être protégé. Tiens, mets ça sur ta tête. C'est mon casque de l'armée. Il ne me servira plus maintenant alors autant qu'il te revienne.

Vous recevez le *Casque à oreillettes* d'Héjim. Inscrivez le sur votre Feuille d'Aventure. Il vous donne 2 POINTS DE DÉFENSE. Héjim et Farna vous font leurs adieux depuis le seuil de leur taverne, puis vous leur tournez le dos pour avancer vers Evaere.

Rendez-vous au 428.

428

Deux jours plus tard, Brénal vous annonce que vous atteindrez Evaere le lendemain. Il vous propose de passer la nuit dans une tour de garde sur une colline. Elle est bien entendu déserte et tout le matériel d'importance a été emporté. La tour n'est pas très haute car déjà bien perchée sur son promontoire. C'est là encore, un reliquat elfique. Une ancienne tour circulaire érigée pour admirer le panorama environnant reconvertie en tour de garde, sur laquelle ont été greffés des mâchicoulis au sommet. Après

tout ce temps, aucune érosion ne se fait sentir sur les pierres. Vous retrouvez la blancheur immaculée des pierres elfiques à la jointure parfaite. Aucune lame ne saurait passer entre les blocs. Du sommet de la tour, vous voyez Evaere au loin. Vous distinguez sans peine le château royal qui s'élève sur l'à-pic du plateau avec en contrebas, ses faubourgs foisonnants.

- Tu vois Diesmer, pour cette dernière nuit, non seulement nous sommes protégés mais en plus, nous avons une belle vue ! Allez bonne nuit.

Heureusement les lits ne font pas défaut et c'est avec une certaine appréhension que vous passez votre dernière nuit avec Bréнал. Vous ne cessez de ressasser dans votre esprit l'histoire de votre odyssée depuis Siranque. Votre destin est assombri par les incertitudes présentes et vous passez la nuit à explorer les options qui s'offriraient à vous dans la cité. Allez-vous continuer à chercher Bréнал ? Ou au contraire trouver un moyen de quitter la Loranie pour tenter de rentrer chez vous ? Vous êtes tiré de vos réflexions par Bréнал qui vous secoue violemment en vous hurlant dessus :

- Diesmer debout ! On nous attaque ! J'ai surpris un orque trop bruyant tapis dans les fourrés. Il a fui mais il va revenir avec ses copains. Il faut nous barricader dans la tour !

D'un bond vous sortez du lit et avez tout juste le temps de revêtir vos éléments d'armure. Au rez-de-chaussée de la tour se trouve le dortoir relié à la salle commune. De là, un escalier serpentant tout le long du rempart intérieur de la tour permet d'accéder à un étage intermédiaire dont Bréнал en verrouille la porte. L'escalier continue jusqu'au pinacle à ciel ouvert. Là, vous vous rendez compte que le soleil se lève. Vos pensées étaient en fait vos rêves. Vous avez dormi pendant tout ce temps !

- Regarde en bas ils arrivent ! Prends ton arc et tirens les d'ici !

Vous êtes haut par rapport aux orques et ils sont mobiles. Votre *Lancer de Précision* doit être de 16.

Si vous réussissez rendez-vous au [371](#).

Si vous échouez rendez-vous au [439](#).

- Ingmar a raison ! dites vous. Profitons de leur désarroi pour leur donner la chasse. Nul besoin d'être si nombreux pour sortir les survivants du fossé. La diligence est perdue dans tous les cas. Ramassez des armes et en avant !

Personne ne pense à vous contredire après votre démonstration. Au contraire, les armes disponibles au sol et votre emphase galvanise les voyageurs. Surtout, eux comme les malandrins pensent votre maîtrise des runes plus élevée qu'elle ne l'est en réalité. C'est là votre plus gros atout qu'il va falloir conserver.

Vous fouillez les cadavres des quelques malandrins tués. L'un d'eux porte un *Arc composite* (+10 POINTS DE PRÉCISION) et cinq flèches. Sur un autre, un *Bouclier léger* qui vous donnera +1 POINT DE DÉFENSE (élément d'armure dans la case « Bouclier » de votre *Feuille d'Aventure*) ainsi que 16 couronnes loraniennes.

Votre troupe se compose d'une douzaine d'hommes en comptant les rares qui avaient déjà une arme.

- Bien dit Ingmar. Nous sommes presque aussi nombreux qu'eux. Avec Diesmer et l'effet de surprise, cela nous sera aisé. En avant.

Vous vous enfoncez tous dans la forêt au pas de course. Les fuyards ont laissé des traces bien visibles. Ingmar crie des jurons et vous encourage tous. La peur a changé de camp. Vous atteignez vite le campement des malandrins. Il est sommairement constitué de quelques abris en bois dans une futaie. Ils se remettent comme vous de l'attaque. Avant de chercher le corps à corps, vous décochez une flèche sur un voyou esseulé et en évidence (rayez 1 flèche de votre *Feuille d'Aventure*). Il faut vous assurer d'en éliminer d'autres à distance afin de garder l'avantage.

Faites un *Lancer de Précision*. Il doit être de 15. Si vous réussissez, **notez que vous avez tué un malandrin**. Sinon, votre cible part affronter un voyageur. Alors que vous encochez une seconde flèche, un des malandrins vient vous plaquer au sol. Vous vous débattez et vous relevez pour l'affronter. Il frappe en premier.

MALANDRIN

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 22

Si vous sortez vainqueur rendez-vous au [277](#).

Vous reconnaissez d'emblée la personne qui occupe le fauteuil en face de vous : c'est le Vénérable Wildred ! Un ancien professeur de l'Académie connu pour l'avoir quitté et être devenu mage attitré du roi à la cour loraniennne. Il vous parle avec dédain :

- Alors comme ça vous êtes Diesmer, celui qui maîtrise la puissance des runes elfiques ? Je suis très intrigué. Tenez prenez ce verre sur la table. Je veux dire, prenez ce verre en vous servant des runes.

Vous dessinez la rune de traction devant le verre avant de prononcer son nom : « *Ugnamal* ! ». Aussitôt, le verre rejoint votre main. Wildred est stupéfait. Vous surprenez un bref haussement de sourcil du capitaine Pegaya qui trahit son impassibilité.

- Ça alors ! dit Wildred. Qui vous a appris cela ?

- Usmar à l'Académie des mages.

- Comment vous êtes un membre de l'Académie ? Forcément, vous n'avez pas pu inventer le nom d'Usmar. Vu votre âge, vous avez dû y entrer peu de temps avant que je m'y en aille. Capitaine vous aviez raison voilà un formidable atout ! Vous avez toute votre place au conseil qui va suivre.

- En effet, le coupe le capitaine. Pour autant Diesmer, tâchez de rester à votre place. J'ai annoncé votre présence et le Vénérable Wildred tenait absolument à voir une démonstration. Mais n'allez pas croire que vous êtes le bienvenu. Les ministres du roi et tous les notables du royaume seront là et voient d'un mauvais œil la présence d'un étranger parvenu. Vous êtes là en tant que spectateur pour savoir ce qu'on attend de vous, pas pour donner votre avis.

- Et qu'attend-on de moi ?

- Une attitude digne du savoir que vous possédez face aux envahisseurs. Ils seront bientôt là. Le but est de faire un point sur la marche à suivre désormais. Maintenant suivez moi tous les deux. Et Diesmer n'oubliez pas : taisez-vous.

Rendez-vous au [288](#).

- Croyez-le si vous voulez mais personne ne m'a vraiment appris à me battre. C'est la première fois que je me suis battu à mort aujourd'hui.

- Je te crois Diesmer. Mais il est fort imprudent pour toi de porter une arme sans savoir t'en servir. Elle pourrait se retourner contre toi. En de pareils temps, je crains que tu ne sois amené malgré toi à perfectionner tes talents de bretteur. De bretteur et d'archer. Maintenant que tu as un arc, tu dois apprendre à t'en servir. Tu as été honnête avec moi. Pour t'en remercier je vais te donner un conseil. Lorsque tu bandes ton arc, tends bien le bras qui tiens le manche et attends que la corde frise la commissure de tes lèvres avant de tout relâcher.

Vous remerciez Brénal pour ses précieux conseils. Désormais si vous devez tirer à l'arc, vous pourrez majorer de 2 le résultat aux dés lorsque vous ferez un *Lancer de Précision*.

Ensuite, chacun de vous s'étend sur sa couverture avant de s'endormir dans la chaleur de la nuit.

Rendez-vous au [436](#).

432

Votre lanterne de fortune ne parvient pas à éclairer toute la pièce centrale. Il vous faut vous déplacer pour en apercevoir tous les recoins. Au final, le rez-de-chaussée n'est qu'une unique grande pièce vide. Il y a au fond toutefois, un bureau qui délimite un petit espace fermé par le mur porteur du fond. En vous rendant derrière vous ne trouvez que des liasses de parchemins de comptabilité inintéressants. En voulant les ranger tous dans un des tiroirs, le tas de papier butte contre un obstacle au fond. Vous le retirez et voyez qu'il s'agit d'une bourse contenant 12 couronnes loraniennes ! Ce n'est pas grand-chose mais cela est toujours ça de pris.

En ayant terminé, vous montez à l'étage. Rendez-vous au [475](#).

433

« Là Diesmer je sais que tu me mens. La République alannaise est l'endroit le plus sûr d'Astria. La garde républicaine est très présente. Les vilains comme les serfs n'y ont à craindre que les renards et les loups. Tu veux garder ton secret ? Soit, je le respecte. Je le redis, si Mivul t'a enfermé c'est que tu ne dois pas avoir mauvais fond. Mais ton silence m'interpelle d'autant plus. N'oublie pas que je t'ai accordé ma confiance, et que si tu veux arriver à Evaere, tu vas devoir m'accorder la tienne. Allez bonne nuit. »

Sur ces mots, il vous tourne le dos, s'étend sur sa couverture et s'endort. Vous l'imitiez.

Rendez-vous au [436](#).

434

- Désolé Bessim mais ce n'est pas possible pour moi. Avec mon bras je serai plus un poids qu'une aide pour vous énonce Anor.

- Mais tu n'es pas encore remis depuis ce temps ?

- Ça va mieux mais je ne me sens pas de prendre un tel risque dans mon état. Et puis j'ai eu ma dose d'émotions depuis que nous avons quitté Siranque.

- Très bien je comprends. Continuons alors.

Vous quittez la route en faisant un crochet afin de ne pas vous faire apercevoir avant de reprendre plus loin.

Rendez-vous au [387](#).

435

Vous vous approchez à pas de loup en espérant qu'un autre des congénères de votre cible ne sorte pas à ce moment-là. Cette dernière est trop

concentrée sur sa tâche (ou trop ivre) pour vous entendre. Vous la saisissez par le cou et l'étouffez avec grand mal jusqu'à ce que mort s'en suive. Cela vous déplaît mais la peur de revivre l'incident des granges de Siranque vous donne de la force. Vous cachez le corps dans les herbes, vos amis arrivent ensuite. Vous trouvez sur le cadavre une *Dague de lancer* (+8 P.P).

- Bravo Diesmer ! Tu as de sacrés bras on dirait ! dit Bessim tout bas. Bon, ils n'ont rien entendu ils sont sûrement tous avinés. On continue discrètement ou on enfonce la porte ? Je suis pour y aller franco !

*Tu as raison Bessim fonçons ! » **Rendez-vous au [487](#)**.*

*Restons discrets ça sera plus prudent » **Rendez-vous au [473](#)**.*

436

Vous vous éveillez frais et dispos. La nuit de sommeil et le repas partagé par Bréнал vous font regagner 15 POINTS D'ENDURANCE. Ce dernier est déjà debout et apprête vos montures. Après un rapide en-cas, vous commencez votre chemin sur la grand-route qui mène à Evaere. Bréнал dit bien la connaître, mais un voyageur de passage ne pourrait s'y perdre. Elle est toute tracée et très bien entretenue. Sa largeur, ses sillons marqués et les nombreuses indications qui la jalonnent montrent bien que la route doit être en temps normal fort fréquentée. Mais dernièrement, en lieu et place des convois de bétail, biens manufacturés et autres vêtements ou fourrures ; la grande route d'Evaere a plutôt charrié des colonnes de réfugiés, n'apportant vers la capitale que des familles transportant quelques rares biens familiaux rassemblés à la hâte.

La chaleur est toujours présente et vous tape sur la nuque. Bréнал est beaucoup moins bavard que la veille ce qui rend le trajet plus monotone. Cette dernière couplée à l'écrasante chaleur et au claquement régulier des sabots de votre cheval vous abrutit et favorise vos rêveries. Vous avez l'impression d'être ailleurs, de vous laisser balloter sur on ne sait quoi vers on ne sait où. Votre état de somnolence vous fait vous pencher dangereusement de votre cheval. Vous vous éveillez d'un coup en vous rattrapant au pommeau, à deux doigts de tomber à la renverse. Comme s'il avait lu dans votre esprit, Bréнал vous parle enfin :

- Nous allons sortir par ce chemin. Il nous conduira à un affluent de l'Avnel, nous pourrons nous rafraîchir là-bas. Nous en avons tous les deux grand besoin.

En effet, vous ne vous avez fait aucune ablution depuis votre départ pour Siranque. Le cas de Brénal semble pire encore à en juger son état. Le chemin débouche bien sur un fleuve d'une dizaine de mètres de large. Une scierie y est bâtie à côté.

- Regarde, nous allons nous baigner ici et dormir dans la scierie ce soir.

C'est en vous disant cela que vous vous apercevez que le soleil est déjà bas dans la ciel. Vous avez somnolé toute la journée ! Mais votre bain vous fait du bien et réveille vos sens. Le soleil a chauffé l'eau toute la journée. Sa température est idéale. Après votre bain, vous endossez les vêtements de change que Brénal a emporté. Ensuite, il vous fait partager une collation.

- Ne peut-il rien y avoir d'intéressant ici ? lui demandez-vous.

- J'en doute. Comme ailleurs, tout a déjà dû être emporté. Et puis, que t'attends-tu à trouver pour nous dans une scierie ? Moi je me couche, cette journée sous le soleil m'a épuisé.

Il est vrai que le bain dans l'Avnel vous a fait du bien mais votre tête reste lourde du soleil qui s'est trouvé dessus toute la journée.

*Si vous voulez visiter la scierie plus en avant **rendez-vous au [261](#)**.*

*Si vous vous endormez tout de suite **rendez-vous au [494](#)**.*

437

- Oui dites vous. Mon père faisait partie des réformistes qui revêtaient une bure brune par opposition à ses coreligionnaires plus conservateurs qui étaient en gris. Il a quitté La Griffe avant ma naissance. Je n'ai connu que la Loranie.

- Et toi même Diesmer, où te situes-tu sur ce point ?

- Je ne sais pas. Tout ceci reste assez abscons pour moi. Je n'ai connu que la version de mon père alors je me garde de juger.

- Je vois tu as choisi de t'en distancer. Ne dénigre pas trop la spiritualité. C'est peut être ce qu'il manque à la Loranie. J'en profite pour te dire qu'une

fois à Evaere, tu auras sans doute besoin d'aller voir un forgeron pour te refaire un nouvel équipement avec le siège qui se prépare. En tant qu'orque, ne va surtout pas voir le forgeron Théros rue de la Lanterne. C'est un Nain et pour lui, un orque en bure grise ou brune reste un orque et il refusera de traiter avec toi.

- Merci répondez-vous. Je m'en souviendrai.

Une dernière chose Diesmer, tu m'as surpris aujourd'hui. Je m'attendais - comme beaucoup de loraniens- à ne voir en toi que de la force brute mais tu as montré que tu savais te battre. Qui t'a appris à manier l'épée ? Ton père ?

*« Non plutôt les gens qu'il fréquentait. Je préférais la pratique aux bouquins qu'il me forçait à potasser ! » **Rendez-vous au 466.***

*« Croyez-le si vous voulez mais non, personne. C'est la première fois que je me suis battu à mort aujourd'hui. » **Rendez-vous au 463.***

*Si vous lui répondez que tout cela ne le regarde pas **rendez-vous au 467.***

438

- Ah ! Tu veux parler de la taverne de d'Anidran. Un vétéran de l'armée loranienne comme moi. Nous nous sommes établis presque en même temps et sans nous concerter ! Un curieux hasard. Mais étrangement, nous ne nous sommes jamais vraiment fait concurrence. Très vite, nos deux établissements ont trouvé leur public respectif. La taverne d'Anidran réunissait surtout des soldats loraniens (réformés, en permission ou en service qui passaient quelquefois). Il s'y trouvait aussi des mercenaires et des chasseurs. On pouvait y entendre les soldats parler de leurs faits d'armes et les mercenaires énoncer leurs aventures vécues. Mais pour moi tout ça c'est du passé. La nostalgie n'apporte plus rien que des regrets, je suis passé à autre chose. C'est pourquoi on trouvait plus chez moi des marchands en itinérance ou des fermiers venus vendre leur surplus à Siranque. Et même des bardes qui, après avoir écouté les clients d'Anidran, venaient coucher leur inspiration ici (en y rajoutant moult détails sans doute). Regarde sur mon mur, j'ai accroché plusieurs de leurs lais dont ils me faisaient don afin qu'ils puissent être lus par tous.

- Et qu'est devenu Anidran ? demandez-vous.

- Il est parti comme tout le monde. Tu peux aller faire un tour dans sa

taverne si ça te dit. Je sais qu'il avait l'habitude d'exposer des objets que ses clients ramenaient de leurs aventures. Mais je doute qu'aucun n'ait la moindre valeur.

*Si vous souhaitez faire un tour à la taverne d'Anidran **rendez-vous au [404](#)**. Attention si vous choisissez cette option, Héjim n'attendra pas votre retour et ira se coucher. Vous pouvez toujours continuer la discussion et visiter la taverne plus tard.*

*« Merci. Il est vrai que cet endroit devait être agréable il y a encore peu. Vous même pourquoi êtes-vous resté ? » **Rendez-vous au [405](#)**.*

*« Vous savez, Brénal m'a parlé de vous. Vous avez été soldat auparavant ? » **Rendez-vous au [479](#)**.*

*« Merci pour votre accueil. Mais je ne voudrais pas interrompre de si heureuses retrouvailles. Le trajet m'a fatigué je vais me coucher. Bonne nuit. » **Rendez-vous au [315](#)**.*

439

- Diesmer mais tu ne sais donc plus tirer ? Rends toi à l'étage et trouve tout ce que tu peux pour consolider la porte. Tu seras plus utile là-bas.

Vous descendez à l'étage du dessous et les orques s'affairent déjà sur la porte. Vous ne trouvez pas grand-chose que Brénal n'a pas déjà utilisé pour la renforcer. Déjà, des lames et des bras sortent du panneau supérieur. Vous entendez leurs vociférations. Il serait trop dangereux de vous approcher de la porte, mais vous pouvez utiliser votre arc pour envoyer des flèches dans les trous naissants !

Faites deux *Lancer de Précision* de 14. Si vous réussissez, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Vos traits tout juste tirés, vous entendez un cri déchirant au sommet. Vous montez en vitesse et voyez Brénal se tenir l'épaule droite.

- Diesmer, une foutue flèche orque m'a fait cette entaille. Ça a l'air sévère. En plus c'est mon bras droit. Je ne peux plus combattre.

*Si vous voulez utiliser la magie runique pour soigner Brénal **rendez-vous au [267](#)** (exceptionnellement cela ne vous coûtera aucun POINT DE*

RUNE).

Si vous ne prenez pas ce risque ou pensez pouvoir repousser l'assaut tout seul rendez-vous au [458](#).

440

Vous êtes surpris de voir un autre Nain voyager en sens inverse. Lui vous fait un grand sourire en vous voyant tous les trois.

- Tiens ! Bonjour messieurs. Heureux et surpris de vous voir sur cette route.

- Bonjour répond Bessim sans plus de cérémonie. Que fait un Nain dans ces contrées de surcroît en direction de Siranque ? Vous n'êtes pas au courant de ce qu'il se passe ?

- Bien au contraire très cher. C'est parce que je sais ce qui m'attend que je me rends là-bas. Vous me demandez les motifs de ma présence mais j'avoue être étonné de voir un de mes frères de race parmi vous. Que fais-tu ici mon ami ?

- J'avais une tâche à accomplir pour le bien de mon père à Siranque que la situation actuelle a rendu impossible. J'ai néanmoins pu quitter la ville avec l'aide de ces deux hommes.

- Et comment s'appelait ton père ?

- Vamek le forgeron.

- Vamek ? Celui qui maîtrise la forge des runes ? Serais-je en face de la descendance d'un Nain aussi prestigieux ? Quoi qu'il en soit, fils de Vamek ou pas, nous restons frères. Je te fais moitié prix ! Entre Nains nous devons nous entraider. Tiens, regarde mes marchandises et prends ce qui te fais envie.

Il enlève la bâche qui couvre sa carriole et qui recouvrait un amas de bric à brac. Vous avez peine à croire que tant de fourbi peut tenir dans une si petite charrette. Il vous montre divers articles et relevez ceux qui vous intéressent :

| | |
|--|-------------------------|
| <i>Arc composite + 5 flèches (+10 P.P)</i> | 4 couronnes loraniennes |
| <i>Jaque (+ 1P.D)</i> | 3 couronnes loraniennes |
| <i>Bouclier léger (+ 1P.D)</i> | 3 couronnes loraniennes |

(élément d'armure dans la case « Bouclier »
de votre *Feuille d'Aventure*)

Dague de lancer (+8 P.P)

2 couronnes loraniennes

Potion de rune

2 couronnes loraniennes

(Usage unique.

Restaure vos P.R à leur *Total de départ*)

Potion de vigueur

2 couronnes loraniennes

(Usage unique.

Restaure vos P.E à leur *Total de départ*)

Vos compagnons ne sont pas intéressés par les articles du Nain. Une fois vos achats faits, vous remerciez le Nain :

- Merci mon ami mais tu es sûr de ta destination ? Ce n'est qu'une question de temps avant que les orques n'arrivent.

- Oui car j'ai de précieuses marchandises qui pourraient les intéresser. Si les orques sont des rustres imbéciles ainsi que des abrutis illettrés complets, ils sont respectueux de leurs traditions militaires et ne dévaliseront pas un marchand. Je le sais car j'ai déjà eu l'occasion de commercer avec eux à La Griffes. Malgré tout, ça reste une race que je méprise et toute leur culture me dégoûte. Mais l'argent n'a pas d'odeur. Tiens, si tu vas à Evaere cherche la rue de la Lanterne tu y trouveras le forgeron Théros. C'est un Nain et il te fera un prix aussi !

- Très bien merci ! Alors bonne chance et adieu.

Vous quittez le Nain et reprenez votre route.

Rendez-vous au [365](#).

441

Il est fou de voir comment la nature est en harmonie avec les ruines elfiques. Même abandonnées, elles gardent leur majesté et sont presque sublimées par ces nobles feuillus qui s'élèvent et s'étendent aussi dignes que les anciennes constructions qu'ils épousent.

- Eh les gars ! Venez voir ça !

Anor vient de crier. Vous les aviez oubliés, mais vos compagnons s'intéressent aussi à ces arbres. Vous le retrouvez avec Bessim sur le chêne du milieu. Ses racines sont noueuses et très épaisses. Anor vous les montre du doigt.

- Regardez là ! Il y a un trou au niveau de cet entremêlement ! Je ne sais pas si ça cache une cavité naturelle ou bien un passage vers un intérieur plus ouvragé. Avec ce qu'on vient de voir, tout me paraît possible !

Vous devinez la pensée qu'Anor n'ose pas formuler devant Bessim. Vous vous tournez tous les deux vers lui d'un regard qui lui fait tout comprendre.

- Je vais vous dire les gars. Vous me saoulez depuis le début à vouloir toujours pousser plus loin dans la forêt sans aucune justification. Normalement je vous aurais dit d'aller vous faire foutre. Mais là... J'avoue être très intrigué. Surtout après ce que j'ai trouvé regardez !

Il vous expose alors fièrement le fruit de sa prospection des ruines. Un magnifique marteau de guerre elfe de couleur mordorée.

- Vous avez vu ! Sa taille fait que je suis obligé de la manier à deux mains mais il est léger comme une plume. Je peux le faire tourner très facilement !

Notez que Bessim a trouvé un *Marteau de guerre elfique* ainsi que son bonus (arme à deux mains qui vous donnera +4 P.H ; +2 P.R). Cela pourra vous être utile si vous veniez à le récupérer un jour...

- Pour revenir à ce trou dans les racines je peux prendre une grosse branche et nouer ma manche au bout. Avec mon briquet à amadou ça fera une torche. Mais je ne sais pas si c'est très prudent de descendre là-dedans.

« Tu as raison Bessim, je pense qu'on en a tous assez vu. Moi ça me suffit partons ». **Rendez-vous au [412](#)**.

« C'est vrai que si ces ruines ne sont que la partie immergée, imaginez ce qu'il peut y avoir à l'intérieur ». **Rendez-vous au [297](#)**.

442

Au retour sur les lieux de l'embuscade, vous constatez que ceux qui n'ont pas pu vous suivre ont pu faire sortir les survivants des diligences tombées dans le ravin bordant la route. Votre regard se porte sur la route bloquée

par le tronc tombé sur la deuxième diligence. Un homme pleure sa sœur décédée juste après en avoir été extraite. La violence du choc par l'épais tronc a été telle, qu'elle a projeté la voiture sur le côté. La route étant étroite, il n'en fallait pas plus pour la précipiter dans le ravin. Le conducteur a lui aussi été projeté dans le fossé avant de se faire écraser par ses propres bêtes entraînées par le poids de la voiture. Les chevaux survivants sont paniqués. Et il vous est impossible en l'état actuel, de les libérer sans risquer un fatal coup de sabot.

Les trois cochers survivants se réunissent en conciliabule. Peu de temps après, ils vous appellent tous. Ingmar présente Férold qui conduisait la troisième diligence et Soval, qui terminait le convoi. Leur plan est d'utiliser la force des hommes valides pour saisir la base sciée du tronc et le soulever jusqu'à le faire glisser dans le ravin. Vous vous exécutez avec difficulté. Il fait chaud et vous transpirez beaucoup. Ajouté aux événements que vous venez de vivre vous terminez la besogne tous épuisés. Néanmoins, la route est libre. Vos exploits vous ont valu la sympathie de tout le groupe. Désormais, **les passagers vous admirent**. Notez cette phrase. Cela aura une incidence sur la suite de votre voyage. Après tout cela, chacun s'approche des deux dernières diligences restantes. Ingmar vous souffle à l'oreille : « Regarde Diesmer j'avais raison. Les hommes perdus dans l'assaut de la futaie permettent de libérer la place pour les survivants des diligences hors d'usage. Ça va te permettre cynique mais crois moi, on évite ainsi un sérieux dilemme ».

Comme si chacun se faisait la même réflexion qu'Ingmar, les passagers survivants des diligences hors d'état prennent place dans ce qu'il reste de place dans els voiture d'Ingmar et Soval. Férold est assis sur la banquette avec Ingmar. Trois voyageurs doivent toutefois se trouver une place sur le toit des voitures et un doit s'asseoir à côté de Soval. Cependant, après ces événements, personne ne se plaint. Tous trop heureux de pouvoir continuer le voyage. Le cortège reprend sa route dans le calme.

Rendez-vous au [485](#).

où il va, vous avancez dans la forêt sans mot dire. Le soleil avance et il va soit vous falloir trouver une sortie ou un endroit où camper. Mais tandis que vous vous perdez dans ces considérations Anor crie :

- Regardez là ! Le chemin devient plus large il reprend !

Vous le suivez et après une vingtaine de minutes, trouvez un embranchement qui vous mène enfin hors de la forêt. Bessim rumine.

- Nous sommes sortis c'est bien, mais nous avons perdu une journée à errer là-dedans pour rien. Maintenant ne vous en déplaît, c'est moi qui vais prendre les décisions.

Au crépuscule, vous montez un camp en bordure de route pour passer la nuit pour reprendre la route le lendemain.

Rendez-vous au [335](#).

444

Vos compagnons se jettent sur vous avec de grands éclats de rire. Ils vous saisissent et vous vous débattez. Mais ils sont deux, leur étreinte est trop puissante et ils vous ont pris par surprise. Bessim vous saisi par les aisselles et Anor par les mollets. Ils entament un décompte en faisant un mouvement de balancier avec votre corps. À trois, ils vous jettent aussi loin qu'ils le peuvent vous faisant boire la tasse. Vous refaites surface pour les voir hilares, satisfaits de leur farce.

- Ne le prends pas mal Diesmer ! Mais on te voyait seul et perdu dans tes pensées. C'était trop tentant !

Ils repartent alors dans un fou rire.

Pour vous venger, vous avancez vers eux en les éclaboussant et cherchant à votre tour à les submerger. Une joyeuse bagarre s'en suit où vous vous trouvez tous les trois entremêlés les uns sur les autres au milieu de l'Avnel. Vous riez de bon cœur ensemble. Vous réalisez que c'est la première fois que vous vous sentez détendu depuis votre arrivée à Siranque. Vous restez encore un moment à profiter de l'eau et du doux massage que le courant léger fait glisser sur votre dos. Puis, quand le soleil se ternit et que ses

rayons se détachent de l'eau, vous sortez. Les derniers rayons chauds du soleil vous feront sécher rapidement. En attendant de vous rhabiller, vous vous asseyez tous les trois contre un arbre ; Anor à votre droite, Bessim à votre gauche. De fins brins d'herbes se collent du bas de votre dos jusqu'au haut de vos cuisses encore mouillées et vous picotent agréablement. Abruti par le soleil de la journée, épuisé par vos jeux dans l'Avnel, vous reposez votre tête contre l'arbre en fermant les yeux. Entre vos deux compagnons, vous vous sentez serein et en sécurité.

Sans que vous ne vous en rendiez compte, la somnolence se penche sur vous et vous enlace. Vous luttez mais son étreinte est trop forte et vous êtes trop fatigué pour vous débattre. Impuissant, vous laissez le sommeil vous prendre. Et là quelle joie ! Pourquoi avoir voulu vous en extraire ? Qu'il est bon de vous abandonner complètement et de jouir de ce doux repos ! Vous déchargez votre pression et en même temps, vous sentez le bonheur et la félicité emplir tout votre être.

Quand vous rouvrez les yeux vous êtes tout revigoré. Il fait nuit, vous n'avez aucune idée du temps que ce moment a duré.

Rendez-vous au [331](#).

445

- Ah oui votre équipement atteste d'une certaine maîtrise des armes. Vous maniez l'épée et les runes vous avez tous les talents. Soit. Je suis prêt à engager vos services. Vous aurez une récompense substantielle au lever du siège. D'ici là, vous pourrez profiter de votre temps pour vous entraîner avec le capitaine... et prendre un bain. Capitaine, emmenez le se débarbouiller. Il en a bien besoin.

Vous sortez suivi du capitaine qui vous confirme qu'un bain s'impose.

Rendez-vous au [484](#).

446

- C'est simple répond Ingmar. On suit la route jusqu'à Evaere en s'arrêtant aux relais prévus à cet effet ; le tout en priant de ne pas rencontrer d'autres déconvenues comme aujourd'hui.

Personne ne rajoute rien d'autre.

Vous pouvez continuer à converser avec les cochers.

*« Comment se fait-il que nous ayons rencontré des bandits si loin de Siranque » ? **Rendez-vous au [419](#)**.*

*« L'argent vous manque-t-il tant pour prendre le risque de quitter Siranque si tard » ? **Rendez-vous au [258](#)**.*

*« Si vous souhaitez leur demander des informations sur Arnal **rendez-vous au [423](#)**.*

*Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#)**.*

447

- Un orque qui croise le fer avec ses congénères est toujours quelqu'un de spécial. Vous êtes sans doute un de ses exilés de La Griffes pour raisons religieuses. Comment vous définit-on déjà ? Un « brun » ? Un « gris » ? Je n'ai jamais su faire la différence. Bref si vous savez vous servir d'une arme c'est tout ce qui compte. Nous aurons besoin de vous et de tous les hommes valides dans la cité. Personne n'aura son mot à dire. Nous aurons besoin de tous les bras disponibles pour venir à bout des orques. Mais tout cela vous sera expliqué plus clairement tout à l'heure au conseil. En attendant, vous pouvez visiter la partie ouest de la Ville Haute. À gauche vous tomberez sur la Place des Chasseurs qui vaut le coup d'œil. À droite vous êtes directement dans la rue de la Lanterne. N'allez pas plus loin ou vous risqueriez de manquer le rendez-vous de 17 heures. Vous avez des questions ?

*« Que trouverais-je dans les endroits que vous avez mentionné » **Rendez-vous au [498](#)**.*

*« Que pouvez-vous me dire sur vous sénéchal ? » **Rendez-vous au [276](#)**.*

*« Que pouvez-vous me dire sur le capitaine Pegaya ? » **Rendez-vous au***

352.

« *Que se passe-t-il dans la Ville-Neuve en bas ?* » **Rendez-vous au 364.**

« *Non je vais voir la Place des Chasseurs.* » **Rendez-vous au 504.**

« *Non je vais continuer rue de la Lanterne* » **Rendez-vous au 377.**

448

Le voyage se suit, morne. Néanmoins, au fil des jours, l'air se rafraîchit. Les journées sont plus respirables dans l'habitacle de la diligence et les nuits sont plus fraîches.

Au long des journées, les passagers discutent avec vous. L'un d'eux, qui connaît bien Evaere, vous recommande de passer par la Place des Chasseurs. Il dit que vous y trouverez des choses intéressantes vu votre profil et pour le siège qui s'annonce.

À part cela, rien de notable se passe de plus.

Un soir, Ingmar annonce à tous que vous êtes au dernier relais avant Evaere. Un soupir de soulagement est prononcé par tous. Chacun prend possession de ses quartiers. Après un maigre repas, vous vous endormez comme tous les soirs : complètement fourbu ; avant de repartir le lendemain.

Rendez-vous au 496.

449

Le vieil homme est décontenancé. Il ne s'attendait pas à pareille action de votre part. Vous frappez en premier.

VIEUX PAYSAN

POINTS D'HABILETÉ : 2

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 12

L'affrontement fût bref (si vous avez gagné). Mais il a fait assez de tumulte pour alerter Brénal.

- Diesmer j'ai entendu du raffut. Que s'est-il passé ?

- J'ai été pris par surprise il a voulu m'attaquer sans me laisser le temps de m'expliquer.

- Un mort de plus dit-il après un silence. Quel gâchis. Moi qui pensait ne

plus trouver âme qui vive ici. Les gens qui partaient étaient à cran. Ceux qui restent le sont encore plus. Allez nous n'avons plus rien à faire ici partons.

Rendez-vous au [428](#).

450

- Désolé Anor mais Diesmer est quelqu'un de censé. J'avais de la famille à Evaere avant. J'y suis allé plusieurs fois et je connais bien la route. Elle est longue mais directe. De toute façon aucun risque de se perdre. Tout a été pensé pour qu'on s'y dirige facilement. C'est tout le centre commercial et politique du royaume c'est pour ça que les orques vont sûrement s'y précipiter.

- Alors précipitions nous-y aussi rumine Anor.

Vous chevauchez calmement toute la journée afin de ménager vos chevaux. Bessim avait raison. La route est toute tracée et très bien entretenue. Sa largeur, ses sillons marqués et les nombreuses indications qui la jalonnent montrent bien que la route doit être en temps normal fort fréquentée. Mais dernièrement, en lieu et place des convois de bétail, biens manufacturés et autres vêtements ou fourrures ; la grande route d'Evaere a plutôt charrié des colonnes de réfugiés, n'apportant vers la capitale que des familles transportant quelques rares biens familiaux rassemblés à la hâte. La matinée puis l'après-midi se passent chaudement. Vous ne portez aucune protection et vous sentez le soleil vous taper sur la nuque et les bras toute la journée. Au final, le soleil descend. Vous profitez du calme qui contraste avec l'activité habituelle de la route pour vous perdre dans vos pensées. Vous admirez les nombreux champs de blé qui s'étendent tout autour de vous parfois jusqu'à l'horizon. Le soleil qui se reflète dessus en donne une magnifique couleur. Aucun souffle de vent ne vient les faire onduler. Ils sont raides et secs. Tous n'ont pas pu être moissonnés ce qui témoigne de la précipitation avec laquelle les fermiers et paysans sont partis.

- Les gars, le soleil va se coucher et je vous suggère qu'on s'arrête. Je suis abruti par le soleil, j'ai mal aux fesses et -ça va te faire plaisir Anor- je

commence à avoir faim.

C'est Bessim qui vient de parler. Vous réalisez alors qu'aucune parole n'a été échangée entre vous depuis la fin de la matinée.

- Je t'avais prévenu Bessim mais ce que tu dis ne me fais pas plaisir. J'ai faim aussi et soif. Que proposes-tu ?

- Ce que je vous ai dit ce matin. Vous avez compté le nombre de petites fermes et de hameaux devant lesquels nous sommes passés ? Des habitations aussi proches de la route devaient voir passer du monde. Ils ont forcément gardé de la bouffe ! Et voyez comme les gens sont partis rapidement. Ils n'ont pas pu tout emporter. Si on bifurque à droite on tombera sur l'Avnel. C'est sûr qu'un corps de ferme se trouve près de cette rivière ! On pourra y passer la nuit.

- Je ne sais pas si c'est très raisonnable dit Anor. Nous sommes déjà partis très tard de Siranque. Les orques se rapprochent. Faire un détour n'est peut être pas des plus judicieux.

*Si vous vous rangez à l'avis de Bessim **rendez-vous au [348](#)**.*

*Si vous préférez ne pas quitter la route principale et appuyer Anor **rendez-vous au [392](#)**.*

451

Vous prenez chacun un bras de Bessim et l'écartez avec difficulté du voyou. Ce dernier ne demande pas son reste et détail le visage ensanglanté entre les arbres. Une fois que vous ne le voyez plus, vous relâchez Bessim qui se débattait avec force.

- Abrutis ! Connards ! Mais qu'est-ce qu'il vous arrive ! D'abord vous nous enfoncez dans une forêt où l'on se perd et ensuite vous laissez la vie à ceux qui veulent nous la prendre ? C'est quoi votre plan ?

Vous restez silencieux tous les deux. Bessim écume de rage et ne sais plus quoi rajouter lui non plus.

- On remonte les chevaux et toi Anor, qui prétendait connaître la forêt, tu nous sors d'ici. Tous les deux je ne veux plus vous entendre !

Vous réunissez vos chevaux et examinez le votre. La flèche qui s'était encastrée dans les sacoches de selle s'est brisée. Vous calmez votre cheval avant de la retirer d'un coup sec. Il hennit mais sans plus. La flèche était mal tirée et les sacoches ont bien amorti le choc de la pointe. Presque par

miracle, la blessure de votre cheval est superficielle. Avant de remonter en selle, votre œil tombe sur le cadavre du voyou que vous avez tué. Vous remarquez l'arc dans son dos avec lequel il vous a visé. Il vous sera sans doute utile. Vous avez désormais un *Arc composite* (+10 P.P) et 2 flèches. Vous reprenez la route en silence.

*Avez-vous utilisé la formule runique d'Instinct animal avant de combattre le voyou des bois ? Si oui, rendez-vous au [262](#).
Rendez-vous au [443](#).*

452

En approchant du cimetière, vous faites en sorte d'alléger vos pas pour ne pas l'alerter. Vous vous cachez à peine derrière un arbuste sur une petite butte que vous le voyez se lever de devant une pierre tombale et quitter le cimetière. Intrigué, vous vous approchez de la tombe en question. Et votre surprise est grande lorsque vous y voyez écrit dessus :

*Jistya FELGUEN 558-586
Déoline FELGUEN 578-586*

Vous craignez de comprendre la chose et vous mettez à vous en vouloir d'avoir été trop curieux. Vous vous dépêchez de chercher votre cheval pour retrouver Bréнал à la sortie du hameau.

Rendez-vous au [384](#).

453

Bessim vous a-t-il déjà vu vous servir de la magie ? Si oui, rendez-vous immédiatement au [280](#). Sinon, poursuivez la lecture.

Vous appelez Bessim d'un ton ferme avant de dessiner devant ses yeux la rune de *Persuasion* en lui disant « Laisse cette femme elle est notre amie ». Vous prononcez alors le nom de la rune « *Elmareth* » ! Bessim s'arrête net avec un regard vide. Dame Vilesi s'extrait de sa poigne et va se réfugier aux côtés de son mari amorphe. Vous agissez vite. Vous désarmez Bessim et l'attachez solidement avant qu'il ne reprenne ses esprits. Si Bessim avait un *Marteau de guerre elfique*, vous pouvez le lui prendre. Vous en connaissez ses bonus sur vos compétences.

- Diesmer ! Qu'as-tu fait ? C'était de la magie, la magie des elfes ? Tu sais corrompre les esprits avec ? Et tu maîtrises ça depuis tout ce temps ?

Un éclair surgit dans ses yeux.

- Ça alors ! Mais oui je comprends mieux bien des choses maintenant ! dit il sans plus s'épancher.

Dame Vilesi est encore plus étonnée. Elle est en larme et ne dit rien. Vous même ne savez pas quoi lui dire.

- Je pense qu'il vaut mieux partir dites vous enfin.

Vous emportez Bessim encore attaché. Les effets de la rune s'estompent. Il reprend ses esprits.

Rendez-vous au [278](#).

454

Ce que vous pensiez une simple auberge tient plus d'un vrai restaurant. L'intérieur est spacieux et lumineux. Les circonstances n'empêchent pas nombre de clients de venir s'y encailler. Vous vous approchez du comptoir et surprenez l'aubergiste en train de discuter avec un client sur l'état actuel d'Evaere ; l'impact des réfugiées, le climat qui y règne et les conséquences sur ces affaires.

- Tiens une nouvelle recrue ! Je vous sers quelque chose ? Je vends aussi des bouteilles que vous pouvez emporter. Et s'il vous manque des couronnes, vous pouvez aller parier à la table là-bas. Mais attention, le type est fort.

Peut-être que la table des paris vous intéresse ? *Vous pouvez vous y **rendre au [460](#)** avant ou après vos emplettes.*

Bouteille de bière de Biévert
Vous redonne 4 P.E

2 couronnes loraniennes

Bouteille de vin de Siranque
Vous redonne 6 P.E

4 couronnes loraniennes

Liqueur d'Evaere
Vous redonne 8 P.E

6 couronnes loraniennes

Fiole de saké de Kagemushi
Vous redonne 12 P.E

9 couronnes loraniennes

Vous pouvez acheter en illimité tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. *Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#)*.

*Sinon allez vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [455](#)***.

*Si vous vous tournez vers l'armurerie **rendez-vous au [332](#)***.

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [326](#)***.

*Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)***

455

Contrairement à la rue, cette forge est tout à fait banale. En revanche celui qui vous accueille l'est moins, c'est un Nain. Il vous accueille sans cérémonie et vous propose ses articles. *Si vous êtes un Orque **rendez-vous au [319](#)***. *Si vous êtes un Nain **au [424](#)***.

*Armure matelassée (+2 P.D)
(Élément d'armure de plastron)*

20 couronnes loraniennes

*Armure de plates partielle (+3 P.D)
(Élément d'armure de plastron)*

22 couronnes loraniennes

*Casque à oreillettes (+2 P.D)
(Élément d'armure de casque)*

12 couronnes loraniennes

Bouclier large (+3 P.D)
(Élément d'armure de bouclier)

14 couronnes loraniennes

5 flèches (achetables en illimité)

3 couronnes loraniennes

Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. *Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#)*.

Si vous avez une *Gemme runique* (ou plusieurs), vous pouvez la faire graver sur une arme ou un Élément d'armure que vous portez. Vous en gagnerez le bonus tant que l'objet restera en votre possession. Si vous vous en débarrassez, vous perdrez le bonus en POINTS DE RUNE.

Si vous commencez plutôt par l'armurerie rendez-vous au [332](#).

Ou bien la boutique de l'apothicaire ? Rendez-vous au [326](#).

Si vous avez faim (ou soif) une auberge est ouverte au [454](#).

Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. Rendez-vous au [264](#).

456

Vous fouillez les placards, dessous le lit... Mais rien d'intéressant ne se trouve ici. Toutefois, vous ouvrez une malle au pied du lit et en extrayez un matériel composé surtout de diverses lames nues de toutes tailles et de toutes formes. Au fond, se trouvent des sangles et liants divers. Votre regard s'arrête sur une série de cordage de différentes épaisseurs. Une idée vous vient à l'esprit. Si vous possédez un *manche d'arc courbé*, vous pouvez utiliser une des cordes pour vous fabriquer un nouvel *Arc courbé* ! Il vous donnera +12 POINTS DE PRÉCISION et remplacera votre *Arc composite* actuel.

*Si vous ne l'avez pas lu vous pouvez lire le journal. **Rendez-vous au [425](#)***.

Enfin, si vous préférez rejoindre Brénal pour dormir **rendez-vous au [494](#)**.

457

Vous êtes surpris tous les trois de voir quelqu'un (surtout un Nain) voyager en sens inverse. Lui vous fait un grand sourire en vous voyant.

- Tiens ! Bonjour messieurs. Heureux et surpris de vous voir sur cette route.

- Bonjour répond Bessim sans plus de cérémonie. Que fait un Nain dans ces contrées de surcroît en direction de Siranque ? Vous n'êtes pas au courant de ce qu'il se passe ?

Il est vrai que les rares nains qui quittent leurs montagnes natales sont généralement des marchands pourvoyeurs de marchandises exotiques, précieuses ou inhabituelles qu'ils vendent aux quatre coins de toute Astria. Le Nain répond :

- Bien au contraire très cher. C'est parce que je sais ce qui m'attend que je me rends là-bas. J'ai de précieuses marchandises qui pourraient les intéresser. D'ailleurs, je vois que j'ai peut être pris du retard. Avez-vous déjà fait un prisonnier ? dit-il en vous regardant.

- Je ne suis pas prisonnier répondez-vous. Et je n'ai rien à voir avec les orques de La Griffes. Je devais me rendre à Siranque afin d'accomplir une tâche pour mon père. Mais les événements ne m'en ont pas laissé le temps. Heureusement, nous avons pu partir de justesse. Êtes-vous sûr d'où vous allez ?

- Parfaitement répond-il d'un sourire malicieux. Je sais que les orques savent se montrer respectueux de leurs traditions guerrières et ne dévaliseraient pas un marchand. Et puis, ils vont avoir besoin de matériel pour faire la guerre. Il faut bien quelqu'un pour leur en procurer. Tenez vous même aurez-vous sans doute besoin de quelques uns de mes articles ?

Il enlève la bâche qui couvre sa carriole et qui recouvrait un amas de bric à brac. Vous avez peine à croire que tant de fourbi peut tenir dans une si petite charrette. Il vous montre divers articles et relevez ceux qui vous intéressent :

Arc composite + 5 flèches (+10 P.P)

12 couronnes loraniennes

| | |
|---|-------------------------|
| <i>Jaque (+ 1P.D)</i> | 9 couronnes loraniennes |
| <i>Bouclier léger (+ 1P.D)</i> (élément d'armure dans la case « Bouclier » de votre <i>Feuille d'Aventure</i>) | 9 couronnes loraniennes |
| <i>Dague de lancer (+8 P.P)</i> | 8 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de rune</i> (Usage unique. Restaure vos P.R à leur <i>Total de départ</i>) | 8 couronnes loraniennes |
| <i>Potion de vigueur</i> (Usage unique. Restaure vos P.E à leur <i>Total de départ</i>) | 8 couronnes loraniennes |

Vos compagnons ne sont pas intéressés par les articles du Nain. Une fois vos achats faits, vous le saluez et continuez la route.

Rendez-vous au [365](#).

458

- Navré Diesmer, tu vas devoir te débrouiller seul.

Les orques s'acharnent avec une grande violence sur la porte barricadée avec les moyens de fortune qu'avaient Brénal. Il leur faut peu de temps avant de l'enfoncer. Plus rien ne les retient vers le pinacle. Vous n'avez le temps d'en compter que 7 ou 8. Qu'importe, c'est bien assez pour vous surmener.

459

Malgré vos efforts et la bonne volonté de vos hommes, votre groupe est très mal engagé. Beaucoup ont péri par rapport à vos adversaire toujours supérieurs en nombre. Mais le plus important est que ces derniers ont repris conscience, percevant ce moment de flottement. À nouveau les rôles

s'inversent et cette fois, ni vous ni vos hommes ne pourront reprendre le dessus.

460

L'ambiance est très calme près de la table des paris. Il n'y a qu'une personne qui vous adresse la parole dès qu'elle vous voit arriver.

- Alors on a un nouveau qui veut tenter sa chance ? Je parie sur l'agilité et l'adresse. Si tu penses avoir l'un, l'autre ou les deux tu peux me défier. Pose 12 couronnes ici. Si tu gagnes, tu auras le double.

- Très bien je suis plus à l'aise...

- Taratata tu n'as pas ton mot à dire. Les dés choisiront pour nous. Ici on joue jusqu'au bout.

Lancez un dé.

Si le résultat est pair, ça sera un exercice d'adresse. Vous êtes tous les deux sur une planche qui repose sur un ballon et devez rester en équilibre le plus longtemps possible.

Testez votre Agilité deux fois de suite. Si vous réussissez les deux fois, vous empochez 24 couronnes loraniennes car vous gardez l'équilibre plus longtemps que le parieur.

Si le résultat est impair, vous devrez lancer une dague sur une cible.

Faites deux *Lancers de Précision* qui doivent être de 15. Vos POINTS DE PRÉCISION sont de 8 pour ce *Lancer*. Si vous réussissez les deux fois, vous empochez 24 couronnes loraniennes.

Tant que vous perdez, vous pouvez retenter votre chance en remisant à chaque fois 12 couronnes. En revanche si vous gagnez, le parieur sera énervé et ne voudra plus jouer avec vous.

*Une fois vos poches pleines (ou vides !) allez vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [455](#)**.*

*Si vous commencez plutôt par l'armurerie **rendez-vous au [332](#)**.*

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [326](#)**.*

*Si vous en avez fini vous pouvez vous asseoir sur un banc et attendre l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)**.*

461

Vous vous sentez en confiance face à ces gens qui vous admirent. Ainsi, vous choisissez de leur expliquer brièvement les origines de votre vie et sur ce qui vous a amené à maîtriser la magie runique elfique, aujourd'hui quasi disparue. Tous vous écoutent avec la plus grande attention. À les voir, vous avez l'impression d'être considéré comme un natif qu'on aurait ramené d'une tribu inconnue perdue au fin fond d'Astria. À la fin de votre récit, vous sentez que les voyageurs vous respectent d'autant plus.

*Préférez-vous maintenant vous inventer un passé glorieux de mercenaire pour expliquer vos compétences martiales ? **Rendez-vous au [415](#)**.*

*Si vous leur dites que vous ne maniez le fer qu'en raison des circonstances **rendez-vous au [488](#)**.*

*Si vous enchaînez sur le vrai but de votre visite à Siranque pour leur parler d'Arnal **rendez-vous au [254](#)**.*

*Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#)**.*

462

Les maisons sont verrouillées mais les portes ne sont pas résistantes. Vous les défoncez aisément. Brénal n'avait pas tout à fait raison. Au fil de vos recherches, vous arrivez à mettre la main sur plusieurs couronnes ici et là jusqu'à en obtenir 15 (notez le sur votre *Feuille d'Aventure*).

En sortant de l'une d'elle, vous vous retrouvez nez à nez avec un vieux paysan au corps usé par le travail au champ et à la peau rougie par le soleil. Il brandit de façon mal assurée une fourche face à vous.

« Toi là, tu n'as rien à faire ici ! Ya rien pour toi ici va-t-en ! »

*Si vous levez les mains et vous en allez vers la halle marchande vue tout à l'heure **rendez-vous au [398](#)**.*

*Si vous préférez ne pas laisser Brénal seul plus longtemps **rendez-vous au [385](#)**.*

*Vous pouvez aussi directement rejoindre la sortie du hameau. **Rendez-***

vous au [384](#).

*Enfin, vous pouvez attaquer directement le vieil homme. **Rendez-vous au [449](#).***

463

- Je te crois Diesmer. Mais il est fort imprudent pour toi de porter une arme sans savoir t'en servir. Elle pourrait se retourner contre toi. En de pareils temps, je crains que tu ne sois amené malgré toi à perfectionner tes talents de bretteur. De bretteur et d'archer. Maintenant que tu as un arc, tu dois apprendre à t'en servir. Tu as été honnête avec moi. Pour t'en remercier je vais te donner un conseil. Lorsque tu bandes ton arc, tends bien le bras qui tiens le manche et attends que la corde frise la commissure de tes lèvres avant de tout relâcher.

Vous remerciez Brénal pour ses précieux conseils. Désormais si vous devez tirer à l'arc, vous pourrez majorer de 2 le résultat aux dés lorsque vous ferez un *Lancer de Précision*.

Ensuite, chacun de vous s'étend sur sa couverture avant de s'endormir dans la chaleur de la nuit.

Rendez-vous au [436](#).

464

Votre trait vient s'encastrent dans le poitrail d'un des hommes en train de boire. Suite à cela, Anor lance à son tour son poignard qui touche au but. Bessim qui a tout entendu derrière la porte hurle :

- Rendez-vous vous êtes pris au pièges ! Lâchez vos armes et mettez vos mains sur la tête.

Les trois hommes restants sont désemparés. N'ayant pas eu le temps de comprendre ce qu'il s'est passé et vous voyant avec Anor aux fenêtres sur les côtés de la bâtisse, ils s'exécutent.

- Bien dites vous. Maintenant avancez vers la porte.

Bessim ouvre la porte d'un grand coup et les fait s'asseoir au milieu de la petite cour. Ils sont dépités de voir que vous n'êtes que trois. Mais maintenant désarmés, ils sont impuissants.

- Que faisiez-vous là leur demande-t-il ? Répondez.

- Rien du tout ! Comme tout le monde on voulait rallier Evaere mais c'est le bazar là-bas ! La cité ne peut plus accueillir tout le monde les gens sont refoulés et se tassent dans les faubourgs. Alors nous en sommes partis et avons atterri ici en prenant ce que les gens avaient laissé par-ci par-là. Qu'allez-vous faire de nous ?

Bessim ne leur répond pas. Vous attachez les trois malheureux à la clôture avant de fouiller leur repaire qui n'est en fait qu'une petite salle unique. Ils ont accumulé beaucoup de nourriture. Vous pouvez prendre 2 morceaux de fromage qui vous redonneront 8 P.E chacun lorsque vous les mangerez. Soudain, Bessim pousse un cri qui vous fait accourir. Il a trouvé une cassette contenant 96 couronnes lorianiennes. Une petite fortune ! Vous décidez de vous la partager équitablement (vous recevez 32 couronnes). Dans le fatras, vous découvrez des armes et éléments d'armure. Chacun de vous se sert. Vous recevez une *Armure matelassée* (élément d'armure de plastron qui vous donnera +2 P.D). En sortant, Bessim interroge à nouveau les trois hommes :

- Et cette somme, vous l'avez récupérée ici et là aussi ? Que comptiez vous faire avec ? Acheter les orques ? Vous êtes des voleurs !

- Et vous vous êtes des assassins répond l'un avec aplomb. Et vous, que comptez-vous faire avec cet argent alors ? Nous n'avons rien volé c'était nos économies à tous les six. Les voleurs c'est vous !

Bessim fulmine, s'avance vers l'impudent et le frappe au ventre et à la tête avec violence.

- Ne m'insulte pas ! C'est nous qui vous dominons maintenant !

- Bessim arrête ! lui crie Anor. Ces types ne sont pas plus dangereux que nous et tout aussi perdus. Regardez les risques que nous avons pris. Pourquoi ? De la monnaie même pas reconnue par les orques ? Un misérable casque, un gambison rapiécé ? Je ne sais pas ce que vous m'avez fait tous les deux pour que je me retrouve ici mais j'en ai marre ! Gardez votre argent après tout dit-il en s'adressant aux prisonniers. Accumulez en autant que vous pourrez. Ce n'est pas ça qui va nous sauver. Avec un peu d'énergie vous arriverez à vous défaire de vos liens. Nous ça nous laisse le temps de filer. Partons.

Anor s'en va sans attendre de réponse. Bessim donne un dernier coup à celui qui l'avait interpellé et rejoint son ami. Vous pouvez vous aussi rendre vos couronnes aux trois survivants. Modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence.

Rendez-vous au [387](#).

465

En sortant, votre lanterne s'éteint faute de combustible. Qu'à cela ne tienne. Maintenant dehors, la seule lumière de la lune vous suffit. Des os blanchis et des lambeaux de vêtements se trouvent derrière le bâtiment. C'est là le malheureux contremaître dévoré par les loups. Derrière l'entrepôt, vous découvrez en effet ce qu'il reste des victimes de l'escarmouche. Mais cette fois, même les vêtements ont disparu. Les loups se sont régalez depuis longtemps. Il ne reste que des os blanchis éparés au milieu de ferraille. Ce spectacle vous retourne. Parmi cet amas, vous récupérez tout de même une *Hache* (+1 P.H ; +10 P.P) non rouillée et en bon état. Cette *Hache* est une arme de lancer et de corps à corps à une main. Si un *Lancer de Précision* vous est demandé avant un combat, vous pourrez vous servir de cette arme.

Vous estimez en avoir assez vu et partez vous coucher. Mais ce que vous avez vu et lu vous perturbe. Les orques sont-ils si puissants et cruels pour que se justifie un tel chaos dans un des royaumes les plus prospères d'Astria ? La Loranie n'est-elle pas capable de faire front devant une armée composée de tribus si disparates aux intérêts divergents ? Vous trouvez le sommeil avec difficulté mais regagnez tout de même 7 POINTS D'ENDURANCE. Au matin, Brénal vous réveille et vous repartez.

Rendez-vous au [338](#).

466

- Décidément entre des herboristes qui le recommandent à Arnal et des gens qui t'apprennent le maniement des armes, ton père a des fréquentations très éclectiques ! Je t'ai vu te battre aujourd'hui. Tu t'es bien débrouillé mais il te reste encore à apprendre. Tiens je vais te donner un conseil. Lorsque tu tiens ta garde, prends là toujours haute et regarde ton adversaire dans les yeux. Ils t'indiqueront où il souhaite porter son coup.

Vous remerciez Bréнал pour ses précieux conseils. Vous pouvez augmenter vos POINTS DE DÉFENSE DE 1.

Là-dessus, il vous souhaite bonne nuit et se couche. Vous l'imitiez et vous endormez tous deux dans la chaleur de la nuit.

Rendez-vous au [436](#).

467

- Écoutez je sais que vous m'avez sorti de prison et aidé à quitter Siranque, mais nous avons tous nos secrets. Je vous demanderai de respecter cela et ne pas chercher à en savoir plus ce n'est pas nécessaire. Sachez juste que je ne cherche pas à mal.

- Très bien répond il piqué par votre réponse. Je respecte ton choix. Dans ce cas bonne nuit Diesmer.

Il se couche mettant fin à la discussion.

Rendez-vous au [436](#).

468

Malheureusement, la ville dépeinte par le capitaine ne correspond plus à sa description. Tout la Ville-Neuve est surpeuplée. Il s'y entasse tous les réfugiés venus de tout le sud de la Loranie. L'affluence est telle que beaucoup sont forcés à rester en périphérie, à devoir dormir dehors et à vivre dans des conditions sanitaires très précaires.

- Je suis navrée que l'image qui vous restera d'Evaere soit celle-ci, vous dit le capitaine. Mais nous avons trop de réfugiés et avons déjà accueilli le maximum dans la Ville Haute. Je crains que pour tous ceux qui se trouvent en bas, la sécurité à Evaere ne soit qu'une illusion.

Elle congédie ses soldats en leur marmonnant un ordre bref avant de reprendre :

- Au fait, avec tout ce tohu-bohu j'en ai oublié de me présenter. Je suis le capitaine Pegaya, dirigeante de la Garde Cendrée au service de la dynastie loranienne. Nous allons traverser en vitesse la Ville-Neuve. Une fois à la Ville Haute, nous aurons beaucoup à nous dire.

Vous comprenez pourquoi le capitaine Pegaya presse sa monture. Tout au long de votre chemin dans la Ville-Neuve, elle a à souffrir de quémantes, supplications, imprécations, menaces et insultes.

Les boutiques les plus diverses, les ateliers, les manufactures ou les estaminets donnaient une vie foisonnante et unique à Evaere. Vous ne pouvez plus qu'admirer des rues où domine la misère, la crasse, la peur et le désespoir. Le capitaine Pegaya connaît parfaitement la ville et vous arrivez à éviter la plupart des grandes artères et atteindre la base du plateau où se juche la Ville Haute.

Après avoir gravi une route en lacet, vous atteignez la monumentale porte à double battant qui marque l'entrée dans l'enceinte de la Ville Haute. Vous y êtes accueilli par un homme. Le capitaine Pegaya et lui même se saluent en s'empoignant l'avant-bras.

- Capitaine nous attendions votre retour. Avez-vous fait bonne chasse ?

- Oubliez la piétaille orque sénéchal, j'ai trouvé bien plus intéressant dit-elle en vous désignant. Diesmer je vous présente le sénéchal Gévelin en charge de la sécurité à Evaere. Je vous laisse entre ses mains je dois faire mon rapport au roi. Vous êtes attendus tous les deux à 17 heures dans la salle du conseil de la Tour Royale. À tout à l'heure.

Elle fait un dernier salut et s'en va. Le sénéchal Gévelin vous regarde d'un œil circonspect.

- Un instant j'ai cru que vous étiez prisonnier. Mais le capitaine a l'air de vous estimer assez pour vous convoquer à la réunion de crise tout à l'heure qui réunira toutes les huiles du royaume. C'est curieux car elle ne doit pas vous connaître depuis 24 heures. Qui êtes vous ?

« *Un simple étranger parti faire une course chez un herboriste.* » **Rendez-vous au [286](#).**

« Quelqu'un qui maîtrise la magie runique. Je crois que le capitaine Pegaya veut m'intégrer de force dans votre armée. » **Rendez-vous au 472.**
« Personne de spécial. Le capitaine Pegaya m'a vu croiser le fer avec des orques et s'est convaincue que je ferai un bon soldat. » **Rendez-vous au 483. Ou au 447 si vous êtes un orque.**

469

C'est une belle forge avec un atelier visible de la rue qui s'étend en profondeur. Vous y voyez travailler 3 personnes. Une femme vous accueille.

- Bonjour et bienvenue dans notre forge. Vous cherchez quelque chose ?
- Oui pourrais-je voir Yésik s'il vous plait ?
- Vous connaissez mon frère ? Qui le demande ?
- Un ami d'Héjim, votre père.

La femme fait de grands yeux.

- C'est étrange que vous le connaissiez je ne vous ai jamais vu.
- Je l'ai rencontré il y a peu en revenant de Siranque. Il m'a dit de passer vous voir et de vous dire qu'il va bien.
- Je vous remercie. Il n'a pas voulu m'accompagner malgré toutes mes demandes. J'ai compris qu'il en avait assez de crapahuter et qu'il voulait finir sa vie tranquillement avec ma mère. Je l'ai accepté. Yésik viens voir, monsieur à rencontré notre père !

Un homme ressemblant trait pour trait à Héjim arrive et vous salue. Frilhem lui résume votre entretien.

- C'est gentil à vous de nous avoir trouvé pour nous apporter de ses nouvelles. Mais je ne me fais pas d'illusion sur ce qu'il l'attend avec notre mère. Et il ne faudra pas qu'il nous arrive la même chose. Vous aurez ici de quoi vous équiper pour le siège à venir. Comme vous venez de la part de mon père, on vous fait une ristourne.

Armure matelassée (+2 P.D)
(Élément d'armure de plastron)

15 couronnes loraniennes

Cotte de mailles : +2 P.D ; +6 P.E

18 couronnes loraniennes

(Élément d'armure de plastron)

Casque à oreillettes 12 couronnes loraniennes
et couvre-nuque (+3 P.D)
(Élément d'armure de casque)

Bouclier en fer renforcé (+2 P.D) z 7 couronnes loraniennes
(Élément d'armure de bouclier)

5 flèches 2 couronnes loraniennes

Vous pouvez acheter tous les articles que vous voulez tant que vos finances vous le permettent. Il vous est possible de simplement jeter un œil et de voir ce que les autres commerces proposent avant de revenir. Notez le numéro du paragraphe pour pouvoir profiter des réductions.

Vous pouvez profiter d'un moment de distraction du propriétaire pour voler une seule fois un seul article listé ci-dessus. Pour cela *Testez votre Agilité*. Attention si vous vous faites prendre. Les gens sont à cran en ce moment et les conséquences pour vous pourraient être désastreuses. Si vous réussissez l'article que vous visez est à vous. ***Sinon, rendez-vous tout de suite au [363](#)***.

Si vous avez une Gemme runique (ou plusieurs), vous pouvez la faire graver sur une arme ou un Élément d'armure que vous portez. Vous en gagnerez le bonus tant que l'objet restera en votre possession. Si vous vous en débarrassez, vous perdrez le bonus en POINTS DE RUNE.

*Si vous vous rendez à l'armurerie **rendez-vous au [274](#)**.*

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [265](#)**.*

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

Rendez-vous au [263](#).

*Si cela vous suffit asseyez vous au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)**.*

têtes d'hommes sont empalées sur des piques. Vous reconnaissez celles de Bréнал et du sénéchal Gévelin ! Ainsi Bréнал était resté se battre et vous ne l'avez même pas vu !

- Ces tumulus recouvrent nos morts vous dit Toruk. Ces soldats sont ceux qui ont refusé de nous suivre. Il fallait faire un exemple et les disposer là pour montrer aux loraniens ce qui les attends en cas de désertion.
- Où sont les cadavres des autres loraniens tués lors du siège ?
- Ils ont été incinérés. Seuls les orques peuvent reposer en terre orque.
- Vous dites chercher des soldats mais avez tué les plus braves d'entre eux !
- J'aurais préféré qu'ils nous rallient d'eux même nous avons tout fait pour ! Mais ils ont préféré garder leur intégrité jusqu'au bout et c'est tout à leur honneur. Là où je te rejoins, c'est que des hommes comme eux auraient mérité d'être enterrés auprès des nôtres. Mais les autres généraux et surtout nos orques auraient vécu cela comme un affront.

Vous commencez votre voyage vers le nord de la Loranie. Au soir, l'armée s'arrête. Il lui faut une bonne heure pour organiser tout le campement.
« Diesmer, suis moi. Araphrès veut te parler. »

*Si vous êtes un apprenti mage **rendez-vous au [652](#)**.
Sinon **rendez-vous au [645](#)**.*

471

Les passagers qui n'avaient pas rejoint la révolte, les cochers et vous remontez en voiture. Les autres passagers, impressionnés par votre démonstration n'osent plus agir.

- Et encore dit Soval, nous sommes généreux. Nous vous laissons vos armes et Evaere n'est plus qu'à un jour de marche. Vous n'êtes pas totalement perdus. Adieu !

Suite à ses paroles, le triste convoi se remet en route.

Rendez-vous au [496](#).

Le regard circonspect du sénéchal Gévelin est devenu inquisiteur.

- Je ne sais pas si vous vous payez ma tête ou si vous dites vrai. Même si vous mentez, il faut que vous possédiez une compétence au moins égale à la maîtrise des runes, pour que le capitaine Pegaya conduise un parvenu devant les plus hauts notables du royaume. Je verrai ce qu'on dira de vous tout à l'heure. Par contre, vous avez raison sur un point. Le capitaine Pegaya veut vous enrôler dans l'armée. Vous et tous les hommes valides dans la cité, personne n'aura son mot à dire. Nous aurons besoin de tous les bras disponibles pour venir à bout des orques. Mais cela vous sera expliqué plus clairement tout à l'heure, au conseil. En attendant, vous pouvez visiter la partie ouest de la Ville Haute. À gauche vous tomberez sur la Place des Chasseurs qui vaut le coup d'œil. À droite vous êtes directement dans la rue de la Lanterne. N'allez pas plus loin ou vous risqueriez de manquer le rendez-vous de 17 heures. Vous avez des questions ?

« *Que trouverais-je dans les endroits que vous avez mentionné* » **Rendez-vous au [498](#).**

« *Que pouvez-vous me dire sur vous sénéchal ?* » **Rendez-vous au [276](#).**

« *Que pouvez-vous me dire sur le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [352](#).**

« *Que se passe-t-il dans la Ville-Neuve en bas ?* » **Rendez-vous au [364](#).**

« *Non je vais voir la Place des Chasseurs.* » **Rendez-vous au [504](#).**

« *Non je vais continuer rue de la Lanterne* » **Rendez-vous au [377](#).**

- D'accord Diesmer. Mais qu'as-tu en tête ?

- Voyez, il y a une fenêtre de chaque côté de la chaumière. Je suis sûr que je peux en avoir un à distance. Toi Anor, tu les héleras de l'autre côté. Toi Bessim, tu leur crieras de se rendre de dehors. Il faut qu'ils nous croient plus nombreux que nous ne le sommes.

- Attends Diesmer chuchote à son tour Anor, j'ai un poignard, je peux le lancer moi aussi.

Vous vous mettez en place. À cette température, les fenêtres sont ouvertes. Vous vous collez contre le mur en dessous de la fenêtre du mur gauche. Anor est sur le droit. Vous avez perdu de vue vos compagnons. Vous risquez un œil. Vous avez affaire à cinq hommes oisifs dans une petite salle unique qui ne s'inquiètent pas de l'absence prolongée de leur partenaire.

Vous pouvez utiliser une arme de jet ou un arc. Votre *Lancer de Précision* doit être de 15.

Si vous réussissez **rendez-vous au [464](#)**.

Si vous échouez **rendez-vous au [342](#)**.

474

Votre projectile vient se loger en plein cœur de votre ennemi. Ses amis sont éberlués et ne s'attendaient pas à un tel coup de votre part. Deux des hommes qui ont compris d'où venait le danger s'avancent vers vous. Anor et Bessim affrontent chacun les autres en un contre un. Dans le feu de l'action, Anor et Bessim sont entraînés dehors pour le combat. Vous restez seul avec vos adversaires.

Devant leur hésitation, vous pouvez en profiter pour en abattre un deuxième (s'il vous reste une flèche, votre *Dague de lancer* ou une autre arme de jet). Votre *Lancer de Précision* doit être de 15. Si vous réussissez, vous avez tué le PREMIER INCONNU. Sinon, vous aurez deux adversaires à affronter. Vous frappez en premier.

| | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| | PREMIER INCONNU | |
| POINTS D'HABILETÉ : 9 | POINTS DE DÉFENSE : 0 | POINTS D'ENDURANCE : 30 |
| | SECOND INCONNU | |
| POINTS D'HABILETÉ : 10 | POINTS DE DÉFENSE : 1 | POINTS D'ENDURANCE : 38 |

Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [328](#)**.

475

Le faible éclairage de votre lampe ne vous a pas permis de voir que l'étage n'est en fait qu'une mezzanine. Une seule pièce qui vu son état, servait à la fois de cabinet de travail et de chambre au contremaître ou au gestionnaire de l'exploitation. Vous fouillez négligemment le bureau et en sortez plusieurs registres. L'un d'eux, quand vous le feuillotez à la volée, vous interpelle par sa mise en page. C'est en fait une sorte de journal de bord. Le lire pourrait vous apprendre ce qu'il s'est passé ici mais la lecture s'annonce longue de part l'épaisseur du journal.

*Si vous vous arrêtez sur le journal **rendez-vous au [425](#)**.*

*Si vous fouillez le reste de la mezzanine **rendez-vous au [456](#)**.*

*Enfin, si vous préférez rejoindre Bréнал pour dormir **rendez-vous au [494](#)**.*

476

- Contrairement à ce que vous pensez je ne résidais pas à Siranque dites vous. Je n'étais que de passage. Pour tout vous dire, j'y cherchais un herboriste du nom d'Arnal. Cela parle-t-il à quelqu'un ?

Une petite femme sursaute en entendant ce nom :

- Oui ! Je l'ai vu plusieurs fois. Je travaillais aux maisons de guérison de Siranque et nous passions régulièrement commande à Arnal d'herbes curatives comme L'Eboneth. Un matin, il est venu nous dire qu'il quittait la ville pour une durée indéterminée et qu'il devrait passer par Evaere. C'était juste avant l'ordre d'évacuation. Je ne sais pas si c'était une coïncidence ou bien s'il avait eu vent de ce qu'il se tramait. Arnal était dans les petits papiers des notables de la ville. Avec tout le capharnaüm qui a suivi dans toute la Loranie, il n'est pas impossible qu'il soit resté bloqué à Evaere et qu'il y soit encore.

Vous remerciez la dame pour ces informations.

*Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez expliquer votre histoire sur votre apprentissage de la magie runique. **Rendez-vous au [480](#)**.*

*Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#)**.*

« Comme tu voudras Diesmer, nous on y va ! »

Pendant que vos compagnons se déshabillent, vous vous avancez vers l'étable. À mesure que vous en approchez, une odeur repoussante se fait sentir. L'étable est fermée par une porte à double battants barrée par une grosse poutre. Elle retombe avec un bruit sourd lorsque vous l'enlevez. Alors, en ouvrant les battants, un haut le coeur vous prend. Voilà la source de puanteur ! Ce sont plusieurs cadavres de vaches qui sont réunis au milieu. Éviscérés, elles baignent dans leur sang qui n'est toujours pas sec.

- Anor ! Bessim ! Venez voir ça !

Les deux compères arrivent en précipitation inquiets et à moitié nus.

- Diesmer ! Qu'est-ce qu'il se passe ?

À leur tour, ils ont la même réaction que vous.

- Mais c'est quoi ça ? dit Anor stupéfait.

- Ça Anor, c'est un charnier de vaches répond Bessim avec sarcasme. En réalité ce n'est pas très surprenant. Les gens qui sont partis ne voulaient rien laisser aux orques. Des poules ça se transporte facilement, des cochons ça peut se transporter dans une charrette. Mais emmener autant de vache, ça les auraient retardé. Ils ont dû les réunir là pour les abattre. Et comme rien ne se perd, ils ont extrait ce qu'ils pouvaient de leurs entrailles avant de partir. Voyez le sang par terre, les fermiers sont partis il y a peu.

- Si ça se trouve on aurait eu droit à des spectacles similaires avec les fermes alentours. Elle est belle ta bouffe Bessim.

- Arrête Anor ! Je ne pensais pas trouver ça ! Et même s'ils les avaient juste tuées, la température les auraient déjà fait pourrir. Allez refermons ça. Il n'y a rien pour nous ici.

Pour une fois, Anor ne conteste pas les propos de Bessim. Vous refermez en vitesse les portes de l'étable. Puis, les deux retournent se baigner.

*Si vous voulez les rejoindre **rendez-vous au [411](#)**.*

*Si vous vous rendez au lieu d'habitation **rendez-vous au [322](#)**.*

478

*Si vous avez utilisé la formule runique de Soins sur le bras d'Anor **ou** si vous vous êtes servi de formules runiques en combattant l'Élémentaire de pierre, **rendez-vous au [262](#)**.*

*Sinon **rendez-vous au [443](#)**.*

479

- Comment mais tu ne nous écoutais pas ? On a parlé de ça ! C'est comme ça que j'ai connu Bréal, lors de mes multiples passages à Siranque. Et encore là nous n'avons parlé que de ce que nous avons vécu ensemble ! Je me suis toujours dit que j'aurais dû faire comme ces bardes qui couchaient les racontars les plus divers sur leurs parchemins et écrire moi-même mes propres aventures. Au moins je sais qu'elles sont véridiques ! Mais oui j'ai longtemps servi dans l'avant-garde loraniennne comme éclaireur. C'est là-bas que j'ai développé mes compétences pour le tir à l'arc. Un goût qui ne m'a jamais quitté. J'ai d'ailleurs un champ de tir dans l'arrière-cour où j'organise des tournois amicaux de temps en temps. Je vois que tu as un arc Diesmer. Tu sais t'en servir ? Ça te dirait qu'on tire quelques flèches ensemble ?

*Si vous relevez le défi d'Héjím **rendez-vous au [410](#)**.*

Sinon vous pouvez toujours continuer la discussion.

*« C'est vrai que cet endroit devait être agréable il y a encore peu. Vous même pourquoi êtes-vous resté ? ». **Rendez-vous au [405](#)**.*

*« Votre auberge reste accueillante malgré les circonstances. Mais j'ai cru voir que vous aviez de la concurrence juste en face ». **Rendez-vous au [438](#)**.*

*« Merci pour la proposition mais le trajet m'a fatigué je vais me coucher. Bonne nuit. » **Rendez-vous au [315](#)**.*

480

Vous vous sentez en confiance face à ces gens qui vous admirent. Ainsi, vous choisissez de leur expliquer brièvement les origines de votre vie et sur ce qui vous a amené à maîtriser la magie runique elfique, aujourd'hui quasi disparue. Tous vous écoutent avec la plus grande attention. À les voir, vous avez l'impression d'être considéré comme un natif qu'on aurait ramené d'une tribu inconnue perdue au fin fond d'Astria. À la fin de votre récit, vous sentez que les voyageurs vous respectent d'autant plus.

*Si ce n'est déjà fait vous pouvez exposer le vrai but de votre visite à Siranque pour leur parler d'Arnal **rendez-vous au [476](#)**.*

*Enfin si vous préférez couper court aux discussions et aller vous coucher **rendez-vous au [390](#)**.*

481

La nuit a été réparatrice pour vous et le reste du groupe. Au matin, les cochers vous montrent un endroit qui leur est normalement réservé où chacun peut faire ses ablutions. D'un commun accord, vous décidez de retarder le départ pour vous rafraîchir et vous débarbouiller. Après quoi, vous vous préparez tous et rembarquez.

Le soleil frappe encore fort à cette période de l'été. L'habitable vous protège des rayons mais pas des effets de la chaleur. Tassés ensemble dans un si petit espace, l'air devient étouffant et vos suées sont à nouveau abondantes. Malgré votre toilette du matin, vous vous sentez en quelques heures aussi crasseux que la veille ! Le voyage est encore plus suffocant que pour votre aller à Siranque. Vous avez toujours le luxe d'être près de la fenêtre et d'admirer le paysage loranien. Les champs de blé n'ont pas eu le temps d'être tous fauchés. Ils sont nombreux à être encore hauts avec tous leurs épis. Le soleil se reflète sur les champs leur donnant une magnifique couleur dorée. De la route, vous pouvez voir de formidables domaines d'origine elfique qui administreraient de généreuses terres. À l'instar des Fedelmund de Siranque, même les grands propriétaires terriens ont fui. Vous n'avez d'ailleurs croisé que deux petits groupe depuis ce matin. Tout

le reste de la route et ses alentours sont déserts.

*Si les passagers vous admirent **rendez-vous au [448](#)**.*

*Si les passagers vous craignent **rendez-vous au [296](#)**.*

*Si les passagers vous craignent et que vous êtes un orque **rendez-vous au [381](#)**.*

482

Vous pénétrez à coup sûr dans ce qui était autrefois un bâtiment fermé. Seulement, il est aujourd'hui à ciel ouvert et il vous est impossible de déterminer quelle fonction il avait. Vous arrachez la mousse des murs qui n'habillait rien d'autre que les lisses pierres blanches vues en arrivant.

*Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez aller voir le bâtiment de gauche. **Rendez-vous au [293](#)**.*

*Ou bien vous rapprocher de chacun des grands chênes ? **Rendez-vous au [441](#)**.*

483

- Il faut que vos compétences martiales soient exceptionnelles pour impressionner le capitaine Pegaya. Enfin bref nous verrons ce qu'on dira de vous tout à l'heure. Quoi qu'il en soit bon bretteur ou pas, nous aurons besoin de vous et de tous les hommes valides dans la cité. Personne n'aura son mot à dire. Nous aurons besoin de tous les bras disponibles pour venir à bout des orques. Mais tout cela vous sera expliqué plus clairement tout à l'heure au conseil. En attendant, vous pouvez visiter la partie ouest de la Ville Haute. À gauche vous tomberez sur la Place des Chasseurs qui vaut le coup d'œil. À droite vous êtes directement dans la rue de la Lanterne. N'allez pas plus loin ou vous risqueriez de manquer le rendez-vous de 17 heures. Vous avez des questions ?

*« Que trouverais-je dans les endroits que vous avez mentionné » **Rendez-vous au [498](#)**.*

*« Que pouvez-vous me dire sur vous sénéchal ? » **Rendez-vous au [276](#)**.*

*Que pouvez-vous me dire sur le capitaine Pegaya ? » **Rendez-vous au [352](#)**.*

*« Que se passe-t-il dans la Ville-Neuve en bas ? » **Rendez-vous au [364](#)**.*

« *Non je vais voir la Place des Chasseurs.* » **Rendez-vous au [504](#).**
« *Non je vais continuer rue de la Lanterne* » **Rendez-vous au [377](#).**

484

Il faut dire que les événements de ces dernières 24 heures n'ont pas dû arranger votre état. Vous êtes couvert d'un agrégat de sang, de sueur et de poussière. Une présentation indigne pour échanger avec le souverain d'un des royaumes les plus puissants d'Astria.

- Je vais vous conduire aux baraquements des soldats loranien. Vous avez de la chance, les soldats doivent finir leur entraînement. Vous aurez donc les bains douches pour vous tout seul. Mais ne traînez pas trop.

Le capitaine vous conduit dans un fortin (toujours dans l'enceinte de la Ville Haute). Même s'il ne paie pas de mine de l'extérieur, l'intérieur est loin du cadre austère de ce que renvoie d'ordinaire la vie militaire. Il y a dans l'enceinte de ce fortin un bâtiment dédié aux cuisines, un autre aux dortoirs et enfin, un vers lequel vous vous dirigez : les bains douches. Le capitaine s'adresse au soldat de faction lui disant de prendre soin de votre équipement et de le remettre à neuf.

- Une fois propre, adressez-vous au soldat qui vous conduira à vos quartiers. Retrouvez moi demain à la première heure à la haute cour.

Elle vous salue et s'en va. Le soldat de faction vous adresse la parole.

- Bonjour, je suis *Hector Fedelmund*. Ravi de voir un volontaire nous prêter main forte. Suivez ce couloir et vous tomberez sur une cuve qui vous sera préparée. Je m'occupe de vos effets pendant ce temps.

Vous suivez ses indications et au bout du couloir, trouvez votre cuve remplie d'eau fumante, avec sur une petite table tenue par un bras au bord de la cuve, tout le nécessaire pour vous rendre propre. L'eau chaude et le savon vous revigorent et vous détendent. Vous finissez par vous endormir dans votre bain. Remettez vos POINTS D'ENDURANCE et vos POINTS DE RUNE à leurs *Totaux de départ*.

Au bout d'un temps indéfini, l'eau tiède vous réveille. Vous sortez de votre cuve et regagnez les vestiaires. Seulement, la pièce exigüe est maintenant pleine de jeunes recrues venues se rafraîchir après leur entraînement. Ces jeunes hommes en train de se déshabiller n'ont rien de la figure du militaire

de carrière. Leurs visages d'adolescents les trahit, ils ont du mal à retirer leur équipement et certains ont le regard perdu. Ils ont ce quelque chose d'attendrissant de l'apprenti maladroit qu'un maître doit former.

Vous n'avez d'autre choix que de jouer des coudes pour rallier la sortie. De douces effluves mâles viennent vous caresser les narines quand vous vous frottez contre les corps transpirants. À plusieurs reprises, vous devez vous servir de vos bras pour vous frayer un chemin. Vos mains glissent un coup sur un dos, un coup sur un torse de ces jeunes conscrits déjà bien façonnés par les corvées agricoles.

Vous sortez des vestiaires pour retrouver *Hector Fedelmund* à sa faction. Il vous remet votre équipement lustré à neuf et vous indique vos quartiers. Vous vous endormez après une brève collation.

Le lendemain matin, vous êtes réveillé par le sénéchal Gévelin qui vous épargne les corvées réservées aux autres conscrits. Sans doute est-il au courant du rendez-vous fixé par le capitaine Pegaya.

Mais alors que vous vous rendez à la haute cour, vous retrouvez Wildred sur le chemin.

- Diesmer justement j'allais vous chercher ! J'aimerais profiter du peu de temps que nous avons afin de parfaire votre éducation aux runes. Je vous en prie suivez moi.

« Avec plaisir allons-y » **Rendez-vous au [321](#).**

« Navré Vénérable mais le capitaine Pegaya m'a déjà donné rendez-vous dans la haute cour. » **Rendez-vous au [284](#).**

485

La course continue tout le long du jour. Le silence pesant n'est perturbé que par le bruit des voitures qui glissent sur la route. Le trajet continue de la sorte jusqu'au soir où les cochers s'arrêtent à un relais désert. Soval, le cocher de la dernière diligence prend la parole :

« Nous connaissons bien la route. Chaque soir nous nous arrêterons dans un des relais mis en place par notre compagnie et qui jalonnent la route. Nous pourrons nous y reposer nous et les bêtes. Les lieux sont prévus pour

ça et en plus, ils sont déserts. Donc autant en profiter ! »
Les cochers ont leur propres quartiers de prévus et Ingmar vous fait signe de venir avec eux.

*Si vous acceptez son invitation **rendez-vous au [414](#)**.*

*Si vous préférez passer la soirée avec les autres passagers **rendez-vous au [305](#)**.*

486

Vous recommencez la formule comme lors de l'embuscade en prononçant son nom « *Evis* » ! Une puissante onde de choc envoie par terre le révolté qui s'était avancé. En même temps, vous tirez votre arme pour montrer que vous ne plaisantez pas. Ingmar ne laisse pas les autres se reprendre :

- Dites-vous qu'il ne faisait que s'échauffer. Abandonnez les gars et nous éviterons un massacre inutile.

Votre démonstration a fait son effet et les voyageurs dissidents relâchent leurs armes se confondant en excuses. Les cochers -et Ingmar en particulier- semblent jouir de la situation.

- Nous sommes là pour vous rendre service et vous transporter en sécurité et vous, vous vous révoltez contre nous ! C'est inadmissible ! Pour la peine vous resterez ici. Nous ne prendrons pas le risque de vous rembarquer.

En entendant cela les passagers révoltés s'indignent. Certains qui ne devait être que simples suiveurs, commencent à pleurer.

*Si vous rejoignez l'avis des cochers **rendez-vous au [471](#)**.*

*Si vous intervenez en faveur des passagers **rendez-vous au [340](#)**.*

487

Bessim pousse un grand coup de pied dans la porte et hurle de tous ces poumons. Il avait raison : cinq hommes sont là oisifs et sûrement éméchés dans une petite salle unique. Ils sont tous très surpris de vous voir. Ils sont trop loin de la porte pour que vous ne les atteignez avant qu'ils ne se saisissent de leurs armes. Ils sont maintenant réunis pour vous affronter.

Si vous disposez d'un arc ou d'une arme de jet et que vous souhaitez

*l'utiliser **rendez-vous au [356](#)**.*

*Si vous n'avez pas d'arme de ce type ou de flèches affrontez les directement. **Rendez-vous au [342](#)**.*

488

Vous préférez ne pas trop mentir à ceux qui vous font face et calmer leur considération à votre égard, de peur de ne pas être à la hauteur du rôle qu'ils pourraient par la suite attendre de vous. Vous leur expliquez en termes brefs que comme eux, vous avez été poussé aux dernières nécessités par ce qu'il se passait à Siranque et que vous avez dû vous adapter pour survivre et être là avec eux. En somme, que l'image que votre auditoire a de vous n'est dû qu'à ces malheureuses circonstances et qu'un autre ici aurait tout aussi bien pu endosser votre rôle.

Votre déclaration a fait retomber l'émoi autour de vous et les questions de fusent plus. Vous finissez votre pitance et allez vous coucher.

Rendez-vous au [390](#).

489

Bréнал applaudit votre exploit.

- Bravo Diesmer tu as vaincu Héjim. Tu peux être fier c'est un des meilleurs archers de la Loranie.

- C'était. Répond Héjim beau joueur. Je vois qu'avec toi Diesmer la relève est assurée bravo !

Si vous avez misé des couronnes, vous empochez le double de votre mise (arrondie à l'inférieur en cas de chiffre impair). Héjim continue :

- Tu es un bon tireur Diesmer et sans doute devras-tu solliciter tes compétences sous peu. Mais cela ne fera pas tout. Une fois au corps à corps, l'arc ne sert plus à rien. Tiens, je te donne ma masse d'arme récupérée de mon service. Elle te sera plus utile qu'à moi désormais. Je sais que tu en fera bon usage.

Héjim vous a légué sa *Masse d'arme*. C'est une arme à 1 main qui vous donnera + 2 POINTS D'HABILETÉ si vous la prenez. Après quoi, Héjim vous raccompagne à l'intérieur où vous pouvez continuer à discuter.

*Vous pouvez lui demander pourquoi est-il resté. **Rendez-vous au [320](#)**.*

*Si vous lui parlez de la taverne d'en face **rendez-vous au [369](#)**.*

*Enfin si vous prenez congé **rendez-vous au [315](#)**.*

490

Bessim fait de son mieux et arrive à arrêter hémorragie. En réalité, la blessure n'était pas très profonde, vous êtes arrivés juste à temps.

Vous patientez un moment avant qu'Anor se réveille. Bessim est tout joyeux de le retrouver sain et sauf.

- Anor j'ai eu peur ! T'as pas eu de chance à affronter deux de ces bêtes ! Mais tu t'en es bien tiré.

- Ah ouais ? Tu parles je peux à peine bouger mon bras. Mais je peux toujours monter à cheval s'est déjà ça. Merci Bessim.

Anor est blessé ! Noté cette phrase. Cela aura peut être des conséquences pour la suite.

- Pour que les loups s'aventurent jusqu'ici, c'est qu'ils devaient être vraiment affamés dites vous.

- Oui rebondit Anor et regardez les ! Même pour des loups qui n'ont pas mangé depuis des lunes ils sont énormes !

- Énormes et très agressifs. Les loups même en meute craignent l'homme. Leur assurance de ce soir est inhabituelle et ne présage rien de bon.

- Au moins dit Bessim, on l'a notre bouffe maintenant !

En dépeçant un loup, Bessim extrait une pierre.

- Non mais regardez ça. Ses saloperies bouffent vraiment n'importe quoi !

Il la jette et vous la récupérez. C'est une *Pierre à aiguiser* ! À usage unique, elle vous conférera +2 P.H pour tout un combat.

Une fois la besogne effectuée, vous essayez de vous rendormir.

Rendez-vous au [287](#).

491

Le roi s'empourpre et s'emporte.

- Que vous soyez mon sujet ou non vous êtes sur mes terres et donc sous mon autorité. Vous avez un privilège immense d'être en sécurité dans la partie la plus sûre du royaume et vous souhaitez la quitter ? Si vos compétences ne vous avaient pas amené à la Ville Haute vous geindriez pour y rentrer ! Le Vénérable Wildred me dira ce que je veux savoir. Vous, vous resterez dans la ville. Capitaine vous y veillerez. Et vous vous battrez le moment venu. Allez disposez. Capitaine, emmenez cet impudent se débarbouiller, qu'il me soit présentable la prochaine fois.

Vous quittez la salle du conseil avec précipitation.

- Diesmer que vous a-t-il pris de parler au roi de la sorte ? Je vais devoir vous surveiller maintenant. Cela dit le roi a raison, vous faites peine à voir. Suivez moi nous allons vous remettre à neuf.

Rendez-vous au [484](#).

492

La halle est sans prétention et complètement vide. Vous vous demandez ce qui peut justifier sa présence dans un si petit village. Vous fouillez sous tous les étals et presque par miracle, vous mettez la main sur deux potions ! Une *Potion de promptitude* qui vous donnera +2 POINTS D'HABILETÉ pour toute la durée d'un combat et une *Potion d'écorce de chêne* (+2 P.D si bue avant un combat). Vous trouvez même un sac de pois chiches. Vous pouvez les manger n'importe quand, il vous rendront 5 POINTS D'ENDURANCE. Inscrivez ces trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure* si vous les gardez.

*Si à présent vous désirez regarder si les habitants n'ont rien laissé d'intérêt chez eux **rendez-vous au [255](#)**.*

*Si vous préférez ne pas laisser Brénal seul plus longtemps **rendez-vous au***

385.

*Enfin, si tout ceci ne vous intéresse pas vous pouvez l'attendre à la sortie du hameau. **Rendez-vous au 384.***

493

De façon curieuse, la placette est excentrée et ne constitue pas le centre du hameau. Hameau dont vous avez vite fait le tour. C'est un petit amas de maison de paysans. Il y a tout de même une petite halle couverte. Contrairement à Siranque, ni les boutiques, ni les maisons n'ont été forcées.

*Si vous voulez voir du côté de la halle couverte **rendez-vous au 492.***

*Si vous voulez voir ce que peuvent renfermer les maisons **rendez-vous au 462.***

*Enfin, si tout ceci ne vous intéresse pas vous pouvez l'attendre à la sortie du hameau. **Rendez-vous au 384.***

494

La fatigue est plus forte que votre curiosité. Vous ne trouverez sans doute rien de bien utile ici. La nuit de repos chasse vos maux de tête et vous fait regagner à nouveau 15 POINTS D'ENDURANCE. Au matin, vous repartez avec Bréнал.

Rendez-vous au 338.

495

Les orques défoncent la porte et dévalent dans l'étage et sur les escaliers menant au pinacle où vous êtes. Ils ont subi des pertes mais sont encore nombreux. Trop nombreux pour vous. Vous finissez massacrés au sommet

de l'ancienne tour elfique.

496

Pour la dernière partie du trajet, Ingmar vous propose de terminer le dernier bout de route à ses côtés, sur le banc du conducteur. Vous acceptez. À la mi-journée, vous apercevez à l'horizon, un pic sur un promontoire rocheux avec à sa base, d'autres constructions grandiloquentes qui se dessinent à mesure que vous avancez.

- La grande tour du donjon royal d'Evaere dit Ingmar. Nous y sommes.

Les passagers sortent leur tête pour voir le but de leur voyage, censé leur apporter tranquillité et protection. À ce moment, l'un d'eux vous signale un petit groupe à cheval qui arrive à grande vitesse sur votre gauche à travers champ.

- Sûrement des soldats à cette distance de la cité dit Ingmar. Ralentissons et voyons s'ils peuvent nous accompagner jusqu'à Siranque.

Mais au fur et à mesure que le groupe se rapproche, chacun se rend compte que les chevaux sont montés par des orques ! Orques qui sont eux même poursuivis par un détachement de soldats loraniens que vous reconnaissez à l'oriflamme levée par un cavalier. Tout va alors très vite. Le petit groupe d'orque composé d'une huitaine individus se fait rattraper par le contingent loranien pile à la hauteur de votre diligence. Vous vous retrouvez alors au milieu de la mêlée exposé aux coups sur le banc du conducteur. Un orque malingre brandit son fendoir face à vous.

Ici la meilleure défense est l'attaque. Vous pouvez utiliser votre arc et une flèche s'il vous en reste. En raison de l'incommodité de votre position, votre *Lancer de Précision* doit être de 19. Si vous réussissez, la flèche atteint l'épaule de l'orque et le désarçonne. Il combattra avec 0 P.H ; 2 P.D et 10 P.E. Dans tous les cas, vous devez l'affronter. Vous frappez en premier.

ÉCLAIREUR ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 48

Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [393](#)**.

497

- Arnal bien sûr ! Il n'y a pas qu'à Siranque qu'il est connu ! Figurez vous qu'il était encore là il n'y a pas deux semaines. Son passage était éclair. Alors que toute la Loranie affluait dans la cité, c'est le seul qui voulait en partir ! Il a été reçu par le roi lui même qui voulait empêcher son départ prétextant que sa science nous serait utile pour le siège qui s'annonce. Finalement, au cours d'un entretien, Arnal a dû se montrer convaincant puisqu'il est parti on ne sait où. Enfin bref tout ça ne me dit pas qui vous êtes.

« *Quelqu'un qui maîtrise la magie runique. Je crois que le capitaine Pegaya veut m'intégrer de force dans votre armée.* » **Rendez-vous au [472](#).**
« *Personne de spécial. Le capitaine Pegaya m'a vu croiser le fer avec des orques et s'est convaincue que je ferai un bon soldat.* » **Rendez-vous au [483](#). Ou au [447](#) si vous êtes un orque.**

498

- Vous trouverez tout ou presque ! Vous êtes à Evaere capitale du royaume !

« *Que pouvez-vous me dire sur vous sénéchal ?* » **Rendez-vous au [276](#).**
« *Que pouvez-vous me dire sur le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [352](#).**
« *Que se passe-t-il dans la Ville-Neuve en bas ?* » **Rendez-vous au [364](#).**
« *Je vais voir la Place des Chasseurs.* » **Rendez-vous au [504](#).**
« *Je vais continuer rue de la Lanterne* » **Rendez-vous au [377](#).**

499

- Diesmer tu as utilisé ta magie ! Tu viens de me sauver la vie... Merci !
- Vous me remercieriez plus tard, nous avons un assaut à repousser !

Vous n'avez pas fini votre phrase qu'il est déjà debout à vous enjoindre de vous poster avec lui au sommet de l'escalier qui donne sur la porte de l'étage en contrebas. Les orques sont nombreux et la porte gardienne très entamée. Les trous sont assez larges pour laisser s'en faufiler plusieurs.

- Ces imbéciles veulent passer à travers alors qu'elle n'est pas encore dégonnée ! Ça nous laisse le temps de les viser transperce les !

Faites 2 *Lancers de Précision*. Ils doivent être de 15 chacun. À chaque *Lancer* réussi, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Si vous n'avez plus de flèches, votre lancer est un échec. Après tous ces *Lancers*, combien d'orques avez vous tué à l'arc au total ?

2 ou moins ? **Rendez-vous au [495](#)**.

3 ou plus ? **Rendez-vous au [302](#)**.

500

Il n'a pas le temps de réagir lorsque vous lui dessinez la rune devant lui avant de prononcer son nom elfique pour qu'elle fasse effet. Il cesse de suite de s'avancer vers vous pour aller vers sa sœur mourante et l'accompagner dans ses derniers instants.

Cette autre démonstration du pouvoir des runes a fini d'impressionner l'assemblée immobile qui vous regarde avec de grands yeux sans rien dire ou faire.

- Ressaisissez-vous ! leur criez vous en rompant le silence. Il faut dégager le passage et partir.

- Et les morts ? dit un des passagers.

- Navré interrompt le cocher qui était tombé dans le fossé, mais nous n'en avons pas le temps. Il serait trop risqué de s'attarder trop longtemps je rejoins Diesmer.

Ses collègues approuvent. Le reste des voyageurs qui ne veut pas se mettre à dos les cochers et vous vous rejoint. Votre démonstration de la magie arcanique a fait forte impression e peut être pas de la meilleure des manières... Après ce que vous avez fait, **les passagers vous craignent**. Notez cette phrase, cela aura une incidence sur la suite de votre voyage. Pendant que les cochers restants établissent un plan d'action, vous fouillez

les cadavres des malandrins. Vous y trouvez un *Arc composite* (+ 10 POINTS DE PRÉCISION) et cinq flèches ainsi qu'un *Bouclier léger* qui vous donnera +1 POINT DE DÉFENSE (élément d'armure dans la case « Bouclier » de votre *Feuille d'Aventure*) et un total de 40 couronnes loraniennes.

Les cochers vous appellent tous. Ingmar présente Férold qui conduisait la diligence tombée dans le fossé et Soval, qui terminait le convoi. Leur plan est d'utiliser la force des hommes valides pour saisir la base sciée du tronc et le soulever jusqu'à le faire glisser dans le ravin. Vous vous exécutez avec difficulté. Il fait chaud et vous transpirez beaucoup. Ajouté aux événements que vous venez de vivre vous terminez la besogne tous épuisés. Néanmoins, la route est libre. Soudain, sans vous laisser le temps de souffler, une flèche vient se planter dans le torse de l'homme que vous avez *persuadé*.

- Les voyous reviennent ! Aux diligences fuyons ! Diesmer, monte avec moi !

Tous se dépêchent de regagner une diligence. Vous suivez Ingmar et montez sur le banc de conduite à côté de lui. Comme ses collègues, il n'attend pas que les autres voyageurs qui ont échappé aux flèches aient fini de monter pour partir en trombe. Le convoi amputé repart et ne s'arrête que plusieurs kilomètres plus loin, une fois hors de danger des malandrins. Laissant bon nombre de personnes derrière lui...

Rendez-vous au [485](#).

501

Sans aucune indication vous décidez de suivre le chemin qui continue devant vous. Il est étroit et vous êtes forcé d'avancer en file indienne. Vous êtes entre Bessim et Anor qui ouvre la marche. Vous êtes enchevêtré au milieu des arbres depuis une bonne partie de la journée. Au moins, les ramures des arbres vous procurent elles de l'ombre et vous permettent d'évoluer dans des températures supportables. Si Anor reste détaché de tout cela, vous sentez Bessim excédé et stressé par le temps perdu depuis ce matin.

Soudain, vos chevaux s'agitent simultanément. Vous les maintenez dans le

chemin qu'à grand-peine. Un rugissement monstrueux surgit de votre gauche. Vous comprenez alors l'énervement des chevaux. Un ours surgit d'entre les arbres à côté d'Anor, son cheval se cabre et le désarçonne. L'ours commence à abattre ses pattes sur Anor qui se roule en boule sans pouvoir se défendre plus.

- Allez Diesmer ! vous crie Bessim. Tu es devant, attaque le !
Vous frappez en premier.

OURS SAUVAGE

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 35

*Si vous remportez le combat **rendez-vous au 418.***

502

Sans réfléchir, vous intervenez en repoussant vivement Bessim.

- Arrête Bessim tu vas aggraver son cas en le secouant ! Laisse moi faire. Vous prenez le bras ensanglanté d'Anor et dessinez la rune de soin avant de prononcer son nom « *Asfilath !* » (-7 P.R). Les blessures d'Anor se referment d'elles-mêmes. Vous n'avez qu'à essuyer son bras qui ne porte désormais que des cicatrices.

Bessim est interloqué et ne dit rien. Vous ne lui laissez pas le temps de dire quoi que soit et reprenez :

- Aide moi à le caler contre un arbre. Il va se réveiller bientôt.

Bessim s'exécute à nouveau sans rien dire. Il ne pipe mot mais ne vous y trompez point : **Bessim vous a vu vous servir de la magie !** Notez cette phrase. Peut-être vous le fera-t-il remarquer en temps venu.

En attendant le réveil d'Anor, Bessim commence à dépecer les loups pour en extraire de la viande.

- Bon dit-il, ce ne sont ni des cerfs ni des renards mais on l'aura bien mérité. Tiens ? C'est quoi ça ?

Il extrait de l'estomac du loup une pierre qu'il jette aussitôt. Vous la ramassez et l'essuyez. C'est une *Pierre à aiguiser !* À usage unique, elle vous donnera +2 P.H si vous l'utilisez avant un combat.

Après une heure, Anor se réveille. Il vous remercie vivement tous les deux

de lui avoir sauvé la vie. Bessim ne dit rien de vos actes. Anor n'est plus blessé. Vous remontez en selle, Anor en tête et requinqué.

Rendez-vous au [443](#).

503

Des cris et aboiements se font entendre dans toute la maisonnée. Sans reprendre votre souffle, vous sortez en trombe de votre chambre et vous télescopez à Bessim.

- Diemser ! Tu vas bien ? Tes cris m'ont réveillé ça m'a sauvé la vie ! J'ai pu tuer le loup avant qu'il ne me bouffe !

- Anor a pris la chambre de l'autre côté ! Il y en a peut être d'autre là-bas !

Vous courez ventre à terre vers sa chambre dont la port est ouverte. Vous entrez en trombe pour voir un cadavre de loup aux pieds d'Anor. Un deuxième s'acharne sur son bras. Bessim et vous assénez vos armes comme un seul homme sur l'animal ce qui le tue net. Malheureusement, Anor est mal en point et s'est évanoui. Bessim s'attelle de suite à soigner son ami.

*Si vous souhaitez utiliser la formule runique de soin devant Bessim pour soigner Anor **rendez-vous au [306](#)**.*

*Si vous ne le pouvez ou ne voulez pas **rendez-vous au [490](#)**.*

504

- Très bien vous répond le sénéchal Gévelin. Surveillez l'heure, c'est facile à Evaere. Rendez-vous devant l'aile royale. Commencez par vous diriger vers la Tour Royale, la plus haute. Lorsque vous serez intercepté annoncez-vous. Cela devrait suffire si le capitaine Pegaya vous attend. Je vous déconseille de vous dérober. À tout à l'heure.

Sur quoi il vous salue et s'en va. Il vous reste quelques heures pour profiter de cette partie d'Evaere. À cause de cette convocation, vous n'aurez le

temps de visiter qu'un de ses quartiers. Quelle ironie de savoir tous ces gens à l'extérieur alors que vous y êtes presque prisonnier !

La Place des Chasseurs est la plus grande de la Ville Haute. C'est une belle place pavée flanquée d'ornements divers avec en son centre une formidable fontaine de pierre blanche, inactive malheureusement. La place est entourée de boutiques toutes plus diverses les unes que les autres aux devantures travaillées et colorées. Au premier coup d'œil, il vous est facile de voir qu'il y a encore peu, on devait en effet trouver tout et n'importe quoi ici. Malheureusement, les conséquences de la guerre se font sentir. Tout ce qui n'est pas en lien avec l'industrie militaire est fermé. Tous les artisans et commerçants qui entourent la place ont porte close, excepté quelques commerces alimentaires et un apothicaire. En revanche, les forgerons, tailleurs de pierre, armuriers exposent fièrement leur devanture. Quelle atmosphère il devait y avoir les jours de marché avec toutes les boutiques d'ouvertes !

Alors que vos yeux errent de boutique en boutique sur la place, vous surprenez un petit homme, une sorte de camelot, qui s'agite et essaie de vendre à tout prix ses colifichets.

« Approchez ! Approchez ! Venez acheter les merveilleuses marchandises de *Timeron* ! ».

*Allez-vous voir ce que la forge a à vous proposer ? **Rendez-vous au [327](#)**.*

*Si vous commencez plutôt par l'armurerie **rendez-vous au [274](#)**.*

*Ou bien la boutique de l'apothicaire ? **Rendez-vous au [265](#)**.*

Si vous avez faim vous pouvez aller voir ce que la boucherie propose.

Rendez-vous au [263](#).

*Si tout cela ne vous intéresse pas vous vous asseyez au bord de la fontaine et attendez l'heure de la réunion. **Rendez-vous au [264](#)**.*

505

FIN DE LA DEUXIÈME PARTIE

Si jamais vous venez désormais à mourir, vous pourrez reprendre l'aventure à ce paragraphe avec l'équipement que vous aviez lorsque vous avez péri.

Rendez-vous au [506](#).

TROISIÈME PARTIE

Vous avez suivi machinalement le capitaine Pegaya jusqu'à la salle du conseil de la Tour Royale où vous étiez hier. Un nouveau conseil extraordinaire s'y est réuni en catastrophe. Le roi prend la parole.

- Messieurs, nous y sommes. Sénéchal, toutes les défenses sont-elles prêtes comme convenu ?

- Oui sire, les orques n'ont plus qu'à venir s'écraser contre nos défenses en attendant les renforts alannais et les mages de l'Académie. Le siège nous empêchera de recevoir une réponse mais pas de les voir arriver.

- Bien. Et à propos de la Ville-Neuve ?

- Cela ne change rien. Les habitants et réfugiés ont déjà commencé à fuir vers le nord. Nous les entendions d'où nous étions tout à l'heure. C'est un sacré capharnaüm. Pour eux, un nouvel exode commence.

- C'est regrettable mais que chacun sache que nous ne pouvons faire autrement. Puisque c'est ainsi que chacun aille à son poste. Le conseil est levé.

Le conseil se termine aussi vite qu'il a commencé. Certains nobles dont le Lord Cigilas Fedelmund, veulent s'entretenir avec le roi. Vous suivez à nouveau le capitaine Pegaya dans les escaliers.

- Cet imbécile de Fedelmund ! Qu'est-il encore allé quémander au roi en pareil moment ? Quand je pense que son titre de noblesse a été acheté avec son argent sale. L'une des personnes les plus influentes auprès du roi en est la plus illégitime.

Elle continue à vitupérer et au final, vous conduit à une courtine qui vous offre une vue imprenable sur la Ville-Neuve. Vous êtes trop loin pour voir avec précision mais vous entendez la cohue indescriptible qui règne en bas.

- Défendre la Ville-Neuve même avec la Garde Cendrée aurait été impossible. Cela aurait entraîné des combats urbains et un bilan trop lourd pour les civils. Nous n'avons cessé de leur dire de fuir au nord. Très peu nous ont écouté. Et maintenant...

Vous ne pouvez trouver le sommeil. La masse orque se rapproche à une

folle vitesse lors de la nuit. Elle occupe au matin, toute la Ville-Neuve. Vous entendez encore de nombreux cris et pleurs. Mais rien de ce qui peut ressembler à un massacre ou un pillage.

- Que voient vos yeux d'elfe capitaine ? Qu'entendent vos oreilles ? demandez-vous.

- L'urbanisme est trop concentré pour que mes yeux voient quoi que ce soit de précis. Mais ils ont bien tout investi. Il n'y a aucun cadavre dans les rues. En revanche, je les ai vus emmener des hommes hors de la ville. Leurs premiers esclaves. Et pas besoin de mes oreilles d'elfes pour entendre les cris et les pleurs. Mais aucun bruit qui ne ressemble à un pillage ou un massacre. Étrange.

Le dernier jour de l'été se passe et vous regagnez vos quartiers pour essayer de vous reposer. À la fin de la nuit, vous êtes réveillé par un cor retentissant. Le sénéchal Gévelin appelle tous les soldats à s'habiller et à se préparer.

« Diesmer ! Suivez-moi à la muraille ouest ! »

Vous y retrouvez le capitaine Pegaya et le roi. Leurs regards sont tournés vers la mer. Au loin, plusieurs voiles se dessinent à l'horizon.

- Capitaine ? Vos yeux nous confirment...

- Oui... Ce sont des orques.

- C'est impossible hurle le roi ! Les orques n'ont jamais su naviguer ! Comment auraient-ils pu remonter la côte jusqu'ici sans qu'on les aperçoive ?

Au même moment, comme une réponse au cor du sénéchal, plusieurs cors de guerre au son grave se font entendre depuis la Ville-Neuve.

- C'est habile de leur part dit le capitaine Pegaya. Ils arrivent par là où on ne les attendait pas. Les troupes terrestres attendaient leurs renforts côtiers. Et nous allons devoir mener la défense sur deux fronts. Sénéchal ! Vous savez quoi faire. Avec vos effectifs, votre équipement et vos hommes, vous pouvez tenir l'assaut sur les murailles. Je vais emmener mes hommes au port repousser l'assaut marin. Il ne leur sera pas aisé de débarquer en masse dans un port aussi urbanisé que celui d'Evaere. Avec la Garde Cendrée, nous pourrons les coincer. Le port a été évacué et nous n'avons pas à craindre les conséquences d'une guérilla dans un endroit que nous connaissons. Diesmer vous venez avec moi.

- Capitaine ! objectionne le sénéchal Gévelin. Sauf votre respect je ne crois pas qu'il soit prudent de délaisser la cité de toute la Garde Cendrée. Comment quelques centaines d'hommes pourraient venir à bout de milliers

d'orques ? Et que vient faire Diesmer avec vous ?

- Sans vouloir vous offenser sénéchal, un de mes hommes vaut dix des vôtres. Le roi est en sécurité ici. Et pour Diesmer, sa connaissance des runes pourrait nous être utile. Vous avez déjà le Vénérable Wildred.

Les deux plus grands officiers du roi vous réclament. Qui allez-vous suivre ?

Allez-vous vivre la bataille d'Evaere aux côtés du capitaine Pegaya ?

Rendez-vous au [584](#).

*Ou bien aux côtés du Sénéchal Gévelin ? **Rendez-vous au [588](#).***

507

Comme de nombreux hommes autour de vous, vous déposez les armes épuisé, exténué, résigné. Evaere est tombée et la Lorianie est perdue. Quand à vous, vous finirez vos jours comme esclave en attendant la mort dans les mines orques.

Rendez-vous au [599](#).

508

La distance qui vous sépare de votre cible est trop longue et la flèche vient se planter dans le sable le tout à moins d'un mètre d'un homme de la Garde Cendrée ! Votre honte est d'autant plus forte qu'alors que vous visiez et décochez votre trait, vos comparses en ont tiré trois. Pétri de honte, vous rangez votre arc et courez sur la plage l'arme au poing.

Rendez-vous au [514](#).

509

Il vous revient soudain en esprit les petits sacs de poix que Wildred vous

avait donné. Voilà l'occasion pour vous en servir !

Vous jetez tous les petits sacs et criez le nom de la rune de flammèche « *Denforth* ! ». D'un coup, les runes peintes sur les sacs s'embrasent alors qu'ils sont encore en l'air. La poix s'enflamme de suite et sa viscosité fait que des vagues de flammes tombent sur les trolls et les orques autour. Ceux qui ne sont pas touchés par les flammes battent en retraite effrayés. Les trolls courent partout et balaient les orques de leurs bras avant de tomber calcinés. La Garde Cendrée arrive à éliminer les orques restants.

- Diesmer vous avez été épatant ! Mais ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

510

Le sergent Monfeld mène un groupe de soldats disparates dont les mines vous laissent voir qu'il ne s'agit pas de soldats de métier. Après un parcours au pas de course, vous arrivez à l'esplanade des peintres où vous attend un autre contingent. Comme son nom l'indique, cette esplanade carrée entourée de hauts bâtiments cossus voyait se retrouver des artistes qui s'y installaient afin de capturer le décor fleuri ou le portrait des aristocrates locaux qui sollicitaient leurs services.

Aujourd'hui, toutes les rues qui y mènent -excepté celle par où vous arrivez- sont bloquées par les soldats.

- Écoutez tous ! Nous sommes chargés par le sénéchal Gévelin de défendre cette partie de la Ville Haute. Pour arriver à la Tour Royale, les orques seront obligés d'arriver par la rue d'où nous venons. À nous de les accueillir !

Le sergent Monfeld harangue les conscrits qui composent son contingent comme il peut. Mais ses paroles ont peu d'effet sur ces garçons de fermes et artisans qui ne se sont jamais battus. Eux comme vous sentez monter les battements de cœur à mesure que vous entendez les orques dans les rues adjacentes. Avec d'autres, vous bandez votre arc derrière une barricade prêt à tirer. D'un coup, un tombereau débarque sur la place.

Vous avez droit à deux *Lancers de Précision* qui doivent être de 22. Si vous les réussissez, vos adversaires mourront sur le coup. Si vous les manquez, vous aurez à affronter l'un (ou les deux) orques restants. Ils frappent en premier.

SOLDAT ORQUE

POINTS D'HABILITÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 27

ENVAHISSEUR ORQUE

POINTS D'HABILITÉ : 10

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 31

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [558](#)**.*

511

Les orques sont chargés de front par le capitaine Pegaya et ses hommes. Dans le même temps, les autres membres de la Garde Cendrée restés en arrière continuent de décocher leurs flèches qui font mouche. Malgré la cohue provoquée par le corps à corps, la Garde Cendrée vise juste et vous sentez que ni le capitaine, ni les hommes sur la plage ne craignent une flèche perdue. Désireux de rattraper votre manque d'adresse et de prouver votre valeur, vous chargez à votre tour un orque au hasard. Vous frappez en premier.

MARAUDEUR ORQUE

POINTS D'HABILITÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 24

Si vous venez à bout de ce maraudeur, vous n'avez pas le temps de souffler qu'un second orque vient pour venger son camarade. Il frappe en premier.

SOLDAT ORQUE

POINTS D'HABILITÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 21

*Si vous sortez vainqueur de ces deux combats **rendez-vous au [578](#)**.*

512

Vous vous élancez à la rescousse de Wildred. Vous frappez en premier.

ORQUE BLESSÉ

POINTS D'HABILETÉ : 10

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 23

Si vous vainquez rendez-vous au [515](#).

513

Le soldat de la Garde Cendrée ne se laisse pas perturber par les boulets qui entament la stabilité du phare. Sur vos indications, son tir embroche trois servants de la catapulte. Les orques sont très perturbés ce qui laisse le temps de recommencer le tir qui cette fois atteint la catapulte rendant l'engin inopérable. Vous exultez tous les deux car vous venez de sauver le phare ! Alors que vous finissez de vous étreindre, le soldat remarque trois petits navires fendre la rade à vive allure vers les débarcadères commerciaux où se trouvent un autre corps de la Garde Cendrée. Ses navires sont en feu à leur proue ! Ils viennent s'encaster avec force dans les débarcadères. À cet instant, une formidable explosion retentit balayant une bonne partie des docks commerciaux. La concentration urbaine à cet endroit est telle que le feu va rapidement se propager.

Et votre joie disparaît complètement quand vous comprenez que la galère ne servait qu'à couvrir les plus petites embarcations bourrées d'orques qui approchent du rivage.

Vous redescendez les marches du phare pour prêter main fortes aux soldats restés sur la grève. D'où vous êtes, vous pouvez tirer à l'arc autant de fois que vous avez de flèches pour occire vos adversaire. Vos *Lancers de Précision* doivent être de 17. Si vous les manquez tous ou ne souhaitez pas tirer à l'arc, vous devrez les affronter au corps à corps. Vous frapperez en premier.

ORQUE LANCIER

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 28

SOLDAT ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 33

Si vous vainquez rendez-vous au [541](#).

514

Les orques sont chargés de front par le capitaine Pegaya et ses hommes. Dans le même temps, les autres membres de la Garde Cendrée restés en arrière continuent de décocher leurs flèches qui font mouche. Malgré la cohue provoquée par le corps à corps, la Garde Cendrée vise juste et vous sentez que ni le capitaine, ni les hommes sur la plage ne craignent une flèche perdue. Vous-même devez affronter un des orques débarqués. Vous frappez en premier.

MARAUDEUR ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 24

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au 578.***

515

- Diesmer vous venez de me sauver la vie merci ! Votre maîtrise des arcanes égale celle de l'épée. Vous auriez fait un bon soldat loranien !

Ses remerciements vous paraissent bien anodins. Tout autour de vous, les orques affluent de par les rues alentours. Le sénéchal et ses hommes sont surmenés et contraints de se replier. Les orques ont libre court pour pénétrer dans la brèche que vous avez vous même créée. Au moins, **Wildred est-il en vie.**

Rendez-vous au 575.

516

Vous vous maintenez en selle avec force difficultés. Vos coups de talons et la peur doivent donner des ailes à votre cheval qui bouscule les orques devant lui. Certains arrivent tout de même à vous porter des éraflures aux jambes et vous perdez 3 P.E. Au moins vous rattrapez les autres et

atteignez le bout de la rue qui se termine par une muraille avec des soldats loraniens derrière les créneaux. Ils vous font de grands signes d'encouragement et vous ouvrent les portes.

« Ne vous réjouissez pas trop ! crie Gévelin. Ce n'est pas bon que les orques soient si proches de la haute cour ! ».

Rendez-vous au [529](#).

517

- Attendez Wildred ! vous exclamez vous. Est-ce que votre cœur ressemble à cela ?

- Ça alors ? Mais comment vous êtes vous procuré pareil artefact ?

- Plus tard les questions Wildred interrompt le capitaine. Si vous pouvez donner corps à ces choses, faites le !

- Nous allons attendre que les trolls soient bien entrés. Diesmer donnez moi le cœur.

Puis le capitaine se retourne vers la Garde Cendrée, les soldats loraniens et les harangue.

- Fiers soldats de Loranie ! Vous êtes le dernier espoir de vos femmes, de vos fils, de votre royaume ! Quoi que franchisse cette porte, vous saurez lui faire face !

Les portes branlent de plus en plus, puis cèdent d'un coup. Les deux trolls débarquent en trombe balayant de leurs bras quatre ou cinq soldats. La vermine orque les suit derrière. C'est là que Wildred trace une rune au sol et prononce des mots inintelligibles. Les deux cœurs se développent et prennent forme. Ils en viennent à former deux sortes de golems semblables à celui que vous avez combattu dans les ruines elfiques. Les trolls trouvent là des adversaires à leur mesure. Si bien qu'ils en viennent à être défaits.

Les orques restent perturbés par cet événement inattendu.

Malheureusement, la balance repèse en votre défaveur. Alors que les Élémentaires commencent à se retourner contre les orques, ils s'effondrent devant vous (vous pouvez récupérer le *Cœur d'Élémentaire de pierre*). Ces derniers reprennent du poil de la bête et les cadavres des leurs semblent les

enrager encore plus. Finalement, vous êtes contraints avec les derniers survivants de vous réfugier à l'intérieur de la Tour Royale.

Rendez-vous au [590](#).

518

Le trajet depuis Siranque ne vous a pas suffi pour être à l'aise à cheval. Les orques contrent vos coups et vous n'en blessez aucun. Alors que le reste des hommes fend la masse sans soucis, vous vous trouvez ralenti et isolé en queue de peloton. Comme si cela ne suffisait pas, votre cheval qui sent le danger s'accroître commence à paniquer. Vous le frappez de coups de talons pour le forcer à rattraper les autres.

Testez votre Agilité. Vous pouvez utiliser la rune d'*Instinct Animal* à la place contre 7 POINTS DE RUNE. Considérez alors que vous avez réussi votre test.

*Si vous réussissez ou utilisez l'Instinct Animal **rendez-vous au [516](#).***

*Si vous échouez **rendez-vous au [560](#).***

519

Vous profitez d'un contre rapproché pour donner un coup de pied au genou droit de l'orque ce qui le fait vaciller. Vous le frappez de votre arme en plein dans sa gorge. Son armure travaillée et son décès frappe de stupeur les autres orques, ce qui vous fait penser que vous venez de tuer un de leurs gradés.

« Soldats, profitons en pour fuir ! »

Monfeld court à vive allure suivi de ses hommes et vous même. Il connaît bien les rues de sa ville mais vous le suivez avec peine. Les multiples ruelles et passages que vous empruntez vous permettent d'échapper aux orques. Le chahut qui parvient à vos oreilles vous montre qu'ils sont en train d'investir toute la Ville Haute et qu'ils sont sur vos talons. Vous

finissez par atteindre un mur d'enceinte.

« Nous y sommes ! Mais c'est là l'ultime muraille avant la haute cour ! »

Rendez-vous au [566](#).

520

Vous suivez le capitaine qui ne paraît plus se soucier de votre présence. Même après leur rude combat sur la plage, ses hommes gardent un pas vif et vous peinez à les suivre. Il vous faut traverser tout le port car le phare se trouve sur la pointe du demi-cercle de la rade, à l'exact opposé de la plage. Pendant votre marche forcée, vous assistez impuissant à la progression du feu provoqué par les brûlots. Tous les quais sont déjà submergés par les flammes qui se répandent sur les autres bâtiments plus en arrière.

Lorsque vous atteignez enfin le phare, vous êtes essoufflé et démoralisé. Le phare n'est plus qu'un tas de pierre informe qui a écrasé de nombreux soldats de la Garde Cendrée qui se trouvaient à ses pieds. Sans compter ceux encore présents à l'intérieur lors de son effondrement. Mais l'arrivée du capitaine redonne de la force aux survivants qui se démènent contre une vague d'assaut orque. Vous aidez vos alliés arme au poing. Vous pouvez faire un *Lancer de Précision* qui doit être de 20. Si vous réussissez, l'ORQUE MARIN perdra 18 POINTS D'ENDURANCE. Vous frappez en premier.

ORQUE MARIN

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 26

L'arrivée inespérée des renforts pousse les orques à se retirer. Vous ne soufflez pas pour autant et à l'appel du capitaine, courez vers la Voie Céleste pour fuir le port devenu un immense brasier indéfendable.

Rendez-vous au [559](#).

521

Le général orque accepte votre attitude et vous sentez presque du regret dans son geste lorsqu'il vous transperce de part en part. Vous êtes mort en

héros au service d'une cause qui n'était pas la votre. Est-ce là un choix à regretter ?

522

Trois centaines de traits tirés en même temps font entendre un seul sifflement sec. Chacune des flèches décochées vient rencontrer dans une synchronicité parfaite la tête d'un orque. Même la vôtre ! Vous n'avez pas sorti une deuxième flèche de votre carquois que la Garde Cendrée est à nouveau en joue et ne vous attend pas pour envoyer une deuxième volée avec le même résultat que la précédente. Vous-même avec un peu de retard, envoyez votre deuxième flèche avec succès (rayez deux flèches de votre *Feuille d'Aventure* et **notez que vous avez tué deux orques à l'arc**). Les orques réduisent leur course et cherchent à se cacher derrière n'importe quel relief pour se couvrir et avancer prudemment.

« Première ligne ! En avant ! »

Le capitaine Pegaya dégaine son arme et va à la rencontre des orques survivants sur la plage. Elle est suivie par une grosse partie de ses hommes. Une autre reste en arrière pour les couvrir à l'arc.

*Allez vous rejoindre le capitaine Pegaya pour combattre les orques sur le sable ? **Rendez-vous au [514](#)**.*

*Ou pensez-vous plus prudent de rester en ligne de soutien avec votre arc ? **Rendez-vous au [524](#)**.*

523

La composition de votre escadron qui mélange conscrits et soldats ne joue pas en votre faveur. Vous même vous révélez assez maladroit dans vos tirs.

« Non ! s'écrie Tralond. Il ne faut pas qu'ils passent ! »

Ce disant, il saute du balcon sur un orque en contrebas et se bat avec toute

sa hargne. Plusieurs de ses hommes l'imitent.

*Si vous sautez à votre tour du haut de votre terrasse sur les orques **rendez-vous au [530](#)**.*

*Si vous préférez continuer du haut de votre surplomb (à condition d'avoir encore des flèches) **rendez-vous au [567](#)**.*

524

En confiance après votre précédent tir, vous choisissez de rester en arrière couvrir le capitaine. Elle et ses hommes chargent les orques de front. La cohue qui s'en suit rend très difficile de tirer une flèche sans prendre le risque de toucher un des membres de la Garde Cendrée. Mais cela n'effraie pas ceux qui sont restés en arrière qui décochent flèche sur flèche faisant mouche à chaque tir. Les hommes sur la plage évoluent sans se soucier de subir un tir ami. Comme vous n'avez pas l'expérience pour viser les orques qui affrontent le capitaine et ses hommes, vous préférez vous concentrer sur les orques restés près des dromons échoués. Ils sont plus loin mais ainsi, vous ne courez pas le risque de toucher vos alliés. En raison de la distance, votre *Lancer de Précision* doit être de 24.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [565](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [508](#)**.*

525

Un bras en plus n'est pas de trop pour venir à bout des orques qui entourent le sénéchal et ses hommes. Mais pour un orque abattu, un autre prend sa place. Tout autour de vous, ils affluent de par les rues alentours. Le sénéchal et ses hommes sont surmenés.

« Repliez vous ! Abandonnez l'enceinte, regagnez la haute cour ! »

De nombreux soldats trébuchent sur les corps des cadavres orques et loraniens. Les orques eux, n'auront plus qu'à s'engouffrer dans la brèche

provoquée par Wildred. Dans votre retraite, vous le voyez succomber sous les coups de massues orques.

Rendez-vous au [575](#).

526

Trois centaines de traits tirés en même temps font entendre un seul sifflement sec. Chacune des flèches décochées vient rencontrer dans une synchronicité parfaite la tête d'un orque. Sauf la vôtre ! Vous n'avez pas sorti une deuxième flèche de votre carquois que la Garde Cendrée est à nouveau en joue et ne vous attend pas pour envoyer une deuxième volée avec le même résultat que la précédente. Vous même avec un peu de retard, envoyez votre deuxième flèche. Mais perturbé par votre précédent échec, vous vous sentez en décalage et ratez votre second tir (rayez deux flèches de votre *Feuille d'Aventure*). Malgré tout, les orques réduisent leur course et cherchent à se cacher derrière n'importe quel relief pour se couvrir et avancer prudemment.

« Diesmer je m'attendais à mieux de votre part ! Venez, j'espère que vous êtes plus à l'aise au corps à corps. Première ligne, en avant ! »

Le capitaine Pegaya dégaine son arme et va à la rencontre des orques survivants sur la plage. Elle est suivie par une grosse partie de ses hommes. Une autre reste en arrière pour les couvrir à l'arc.

Rendez-vous au [511](#).

527

Le grand phare d'Evaere est construit légèrement en retrait en bout du cercle formé par la rade. Il est dressé depuis un tertre rocheux lui même situé au bout d'une digue constituée de gros rochers de basalte. Le phare en lui même resplendit sur les premiers rayons du soleil en ce jour d'équinoxe d'automne. Large, construit en pierre blanche sur le modèle elfique, il est pourtant postérieur à leur chute.

Les bateaux orques sont entrés dans la rade et d'où ils sont, vous pouvez voir à quoi ils ressemblent. Ce sont de petits dromons mal agencés juste conçus pour longer la côte de La Griffes jusqu'au port d'Evaere. C'est déjà

un petit miracle qu'ils aient tenu jusque là. Mais alors qu'ils manœuvrent dans un temps qui vous semble infini, les navires présents se dirigent tous vers la plage ou les embarcadères commerciaux.

« C'est étrange dit le sergent nommé par le capitaine Pegaya. Le phare est certes excentré mais sa prise assurerait un panorama total sur tout le port. Pourquoi ne viennent-ils pas ? »

Il ne faut pas attendre longtemps au sergent pour avoir sa réponse. Un navire plus grand que les autres entre dans la rade et s'y arrête en plein milieu. C'est une galère avec un château monté sur sa poupe. Dessus se trouve une catapulte et celle-ci ne tarde pas à jeter ses premiers boulets sur le phare ! Le splendide fanal réceptionne de plein fouet le premier boulet. Mais sa structure cylindrique et ses fondations solides font que plusieurs tirs seront nécessaires avant sa destruction.

« Vous là ! vous hurle le sergent en vous montrant du doigt. Le capitaine Pegaya nous a vanté vos mérites. Pensez-vous être capable de guider le tir de mes hommes sur le phare ? »

« *Bien sûr sergent, je les suis !* » **Rendez-vous au [540](#).**

« *Je suis plus à l'aise au sol avec mon arc.* » **Rendez-vous au [534](#).**

528

Vous faites confiance au sergent et vous vous barricadez dans l'entrepôt pendant que d'autres soldats choisissent de fuir invectivés par le sergent. Il faut peu de temps au navire pour venir s'écraser contre les quai. Vous avez tout juste le temps d'entendre une puissante explosion suivie d'une onde de choc qui balaie tout l'entrepôt. Il vous est difficile de savoir si vous avez été tué par l'explosion même ou les débris de l'entrepôt qui tombent sur vous.

529

Vous vous trouvez dans la dernière enceinte avant la haute cour où se

trouve la Tour Royale et le roi. Le sénéchal Gévelin regroupe ses hommes et s'enquiert de la situation auprès de Wildred.

- Je ne vais pas vous mentir sénéchal, malgré vos efforts, la situation est très délicate. Les orques ont investi presque tous les quartiers de la Ville Haute excepté celui-ci qui mène au port où se trouve le capitaine Pegaya.

- Le capitaine Pegaya... Pourquoi s'est-elle mis en tête d'emmener toute la Garde Cendrée au port ? Elle nous serait bien plus utile ici ! Cette enceinte ne les retardera plus longtemps !

Comme pour lui répondre, une explosion tonitruante retentit du côté du port d'Evaere. Il vous faut peu de temps avant que vous ne voyiez d'épaisses volutes de fumée noire s'en élever.

- Qu'était-cela sénéchal ? demandez vous.

- Rien de bon.

- Sénéchal, reprend Wildred je dois vous dire... Il y a plusieurs années, j'ai gravé à la demande du roi, une rune d'*Onde de choc* sur toute une partie du mur de cette enceinte. Elle est aujourd'hui cachée par la mousse. Mais son effet restera intact. En prononçant son nom en elfique, elle soufflera les envahisseurs et vos hommes pourront profiter de la cohue pour faire des dégâts !

- C'est très risqué Vénérable. Je ne suis pas sûr de vouloir tout risquer.

- Sauf votre respect sénéchal, la situation est critique. Nous n'avons plus rien à perdre à jouer notre va-tout.

- Cela m'ennuie de l'admettre... mais vous avez raison. Et le capitaine Pegaya qui ne revient pas. Soit ! Allons à votre muraille. Je resterai en arrière pour repousser l'assaut.

- J'aimerais en cette occasion, être assisté par Diesmer. Nous prononcerons la rune ensemble.

*Allez-vous accepter l'offre de Wildred ? **Rendez-vous au [576](#).***

Ou bien vous sentez-vous plus en sécurité auprès du sénéchal Gévelin ?

Rendez-vous au [574](#).

chute. *Testez votre Agilité.* Si vous réussissez, vous tombez en plein sur le gros orques et pourrez lui soustraire 10 POINTS D'ENDURANCE et vous frapperez en premier. Sinon, vous perdrez 5 POINTS D'ENDURANCE et c'est lui qui mènera le premier assaut.

ORQUE CORPULENT

POINTS D'HABILETÉ : 9 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 33

Si vous vainquez, un autre adversaire prend le relais. Il frappe en premier.

ORQUE FRÊLE

POINTS D'HABILETÉ : 7 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 24

Si vous sortez vainqueur rendez-vous au [568](#).

531

Monfeld ne cache pas son heureuse surprise lorsque vous accourez à sa rescousse. Il vous faut croiser le fer. Vous frapperez en premier.

ORQUE À ARMURE LOURDE

POINTS D'HABILETÉ : 10 POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 33

Si vous vainquez rendez-vous au [519](#).

532

Vous devez puiser dans vos dernières forces pour frapper en plein front l'orque et le tuer net. La Garde Cendrée, même après ses très lourdes pertes arrive à gérer l'envahisseur. Mais la seconde vague orque débarque et vous vous retrouvez à en combattre trois à la fois. Submergé par le nombre, vous entendez un sifflet qui annonce une aide inespérée : le capitaine Pegaya et ses hommes arrivent et se placent sur la digue. Ils bandent leurs arcs... et vous visent ! Au signal du capitaine, les cordes sont relâchées. En un seul bruit sec, toutes les flèches viennent se planter simultanément dans la tête des orques que vous affrontez avec vos alliés. Avec les survivants de la Garde Cendrée, vous profitez de la confusion provoquée

pour regagner la digue où se trouve le capitaine. À nouveau, ils bandent leurs arcs sur vous mais chaque flèche décochée vous frôle et vient se loger dans le crâne de vos poursuivants. La réputation de ce corps d'élite n'est vraiment pas usurpée.

L'arrivée inespérée de vos renforts pousse les orques à se retirer. Malheureusement, la véritable victoire est du côté orque. L'assaut sur le port est repoussé mais les flammes issues de l'explosion aux docks commerciaux se répandent à une vitesse faramineuse. À l'appel du capitaine, vous courez vers la Voie Céleste pour fuir le port devenu un immense brasier indéfendable.

Rendez-vous au [559](#).

533

- Je vous fais confiance Wildred dit le capitaine. Si vous pouvez donner corps à cette chose, faites le. Mais je ne sais pas si cela va suffire pour combattre ces atrocités. Piquiers, allez chercher les sarisses ! Garde Cendrée, parez le mur de bouclier ! Les autres, en formation ! Fiers soldats de Lorianie, vous êtes le dernier espoir de vos femmes, de vos fils, de votre royaume ! Quoi que franchisse cette porte, vous saurez lui faire face !

Les portes branlent de plus en plus, puis cèdent d'un coup. Les deux trolls débarquent en trombe et la vermine orque suit derrière. Wildred trace une rune au sol et prononce des mots inintelligibles. Son cœur se développe et prend forme. Il en vient à former une sorte de golem en mesure d'affronter les trolls. Si bien qu'un des deux est défait. Mais le sort ne dure pas et l'Élémentaire s'effondre. Le deuxième troll continue de balayer les loraniens avec les orques derrière lui. Quels soldats allez-vous rallier ?

*Les piquiers avec leurs sarisses ? **Rendez-vous au [562](#).***

*La Garde Cendrée ? **Rendez-vous au [535](#).***

*Si vous restez avec les autres soldats loraniens **rendez-vous au [587](#).***

534

« J'espère que vous dites vrai et que le capitaine Pegaya ne vous a pas surestimé. »

Il envoie deux hommes à l'intérieur du phare. Votre regard les suit et vous voyez alors qu'à sa mi-hauteur, se situe une plateforme avec une baliste dessus. Vous comprenez mieux le propos du sergent.

Quoi qu'il en soit, il vous faut repousser les frêles embarcations bourrées d'orques qui approchent. Vous tirez deux flèches (à rayer de votre *Feuille d'Aventure*) qui ne changent rien à la situation. Le sergent s'inquiète de ne pas voir la baliste tirer alors que le phare essuie une sévère dégradation. Soudain, c'est le coup de trop. La précision des orques envoie un ultime boulet sur le phare qui s'effondre dans un fracas assourdissant. Seulement, vous êtes à ses pieds ; et sur la digue de roche de basalte ce qui ne facilite pas votre fuite !

*Testez votre Agilité et ajoutez 3 aux dés vu les circonstances. Il va s'en dire que si vous échouez, vous ne parvenez pas à esquiver les blocs massifs qui s'effondrent sur vous et vous périssez écrasé. Si vous réussissez **rendez-vous au [544](#)**.*

535

L'infanterie à sarisse se met en place faisant barrière d'un mur de piques impénétrable. C'est là que le troll survivant, bavant de rage et comme possédé, se jette en plein sur le mur hérissé ! Il s'empale de lui même et la violence du choc est telle que des lances se brisent et des soldats en ont le souffle coupé. La perte des trolls a déstabilisé les orques et vous en profitez avec la Garde Cendrée pour les attaquer. Vous frappez en premier.

ORQUE EN CUIRASSE

POINTS D'HABILETÉ : 11

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 36

Si vous sortez vainqueur, vous voyez que la Garde Cendrée s'est encore illustrée en tuant au moins deux orques par homme alors que vous aviez du mal avec le votre. Cela n'empêche pas le capitaine Pegaya de vous

féliciter.

- Wildred, Diesmer, vous avez été épatants ! Mais ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

536

Le sergent Gonfald vous explique son plan :

« Le débarcadère donne directement sur l'entrepôt. Ils seront forcés d'y passer après avoir débarqué. Nous laissons les portes ouvertes pour qu'ils y rentrent et là, nous les arrosons de nos flèches sur les hauteurs ! »

L'entrepôt est assez grand pour y loger deux grands navires de commerce. Plusieurs plateformes et poulies sont disposées de part et d'autre afin de déplacer les marchandises. Ici, se sont essentiellement des barriques de vin. Les soldats ferment toutes les ouvertures sauf les deux principales qui vous offrent une vision sur le débarcadère. Les orques y débarquent et se dirigent avec furie vers vous. Le sergent Gonfald les attend seul en bas. Tout le reste du groupe est placé en hauteur les arcs bandés. Quand les orques entrent, une grêle meurtrière frappe la vague d'assaut. Le sergent Gonfald arrive à occire seul les survivants.

Lorsque la seconde vague arrive, il vous vient une idée. De grosses barriques de vin sont superposées sur un étage au dessus à gauche de l'entrée. Si vous arriviez à attirer une barrique vers vous, le reste suivrait et viendrait écraser la deuxième vague qui approche.

*Si vous vous servez de la rune de traction il vous en coûtera 10 POINTS DE RUNE. **Rendez-vous au [572](#).***

La Garde Cendrée a une meilleure cadence et précision que vous et arrive à occire les orques sans que votre rôle ne compte trop. Vous devez rayer 3 flèches de votre *Feuille d'Aventure* que vous avez décoché durant l'assaut.

Rendez-vous au [546](#).

537

Vous vous souvenez de vos cours à l'Académie. Les brûlots explosifs ne constituent pas une tactique de guerre orque habituelle. Ils sont cependant connus pour être remplis de poudre et provoqué une explosion gigantesque. Et ce sont trois navires qui arrivent vers vous. Vous prenez les jambes à votre cou.

Rendez-vous au [554](#).

538

Toute votre concentration ne vous permet pas de toucher vos cibles. Autour de vous, les hommes restés aux balcons ne parviennent pas à faire la différence. En bas, Talrond et ses hommes sont surmenés et périssent. Les orques se fauillent dans les appartements par les portes que vous aviez défoncées. Vous êtes pris au piège et finissez le visage écrabouillé par une masse d'arme orque.

539

Les orques qui atteignent les murailles par les échelles sont opiniâtres et ni vous, ni la garde loranienne ne les éliminez assez rapidement. Mais alors que vous aidez un soldat, un ultime boulet tiré des mangonneaux vient faire s'effondrer la muraille à gauche de la grande porte. L'effondrement est tel qu'il entame une partie du chemin de ronde situé juste au dessus de la porte. Paniqués, les soldats survivants et vous même profitez de la confusion pour regagner le sol et rejoindre la première barricade.

Rendez-vous au [595](#).

540

Vous suivez deux hommes dans le phare. Soudain, un boulet vient

traverser le mur et emporter l'un des soldats devant vous ! Vous restez avec l'autre survivant tétanisés le cœur battant un instant puis vous décidez de continuer vers l'ouverture à mi-chemin du sommet. Vous sortez sur une terrasse qui vous avait échappé du bas. Donnant sur la rade, il s'y trouve dessus une baliste ! Vous comprenez mieux les propos du sergent. Le soldat s'installe et vous demande de guider ses tirs sur la galère. Le phare continue d'essuyer les tirs précis des orques et il vous faut choisir vite avant qu'il ne s'effondre.

*Allez-vous lui dire de viser vers la proue ? **Rendez-vous au [543](#)**.*

*Dirigerez-vous ses tirs vers le grand-mât ? **Rendez-vous au [564](#)**.*

*Ou bien directement sur la catapulte à la poupe ? **Rendez-vous au [513](#)**.*

541

Votre affrontement fût éprouvant mais vous vous enorgueillissez de vos compétences qui ne départissent pas face à celles de la Garde Cendrée.

Mais la seconde vague orque débarque et vous vous retrouvez à en combattre trois à la fois. Submergé par le nombre, vous entendez un sifflet qui annonce une aide inespérée : le capitaine Pegaya et ses hommes arrivent et se placent sur la digue. Ils bandent leurs arcs... et vous visent ! Au signal du capitaine, les cordes sont relâchées. En un seul bruit sec, toutes les flèches viennent se planter simultanément dans la tête des orques que vous affrontez avec vos alliés. Vous profitez de la confusion provoquée pour regagner la digue où se trouve le capitaine. À nouveau, ils bandent leurs arcs sur vous mais chaque flèche décochée vous frôle et vient se loger dans le crâne de vos poursuivants. La réputation de ce corps d'élite n'est vraiment pas usurpée.

L'arrivée inespérée de vos renforts pousse les orques à se retirer. Les hommes vantent au capitaine Pegaya votre haut fait avec la baliste.

« Vous pouvez être fier Diesmer. Grâce à vous, le phare d'Evaere pourra continuer à briller même après la bataille. La Loranie vous doit un grand service. Mais je n'en attendais pas moins de vous. Allez ! Vous allez avoir encore l'occasion de démontrer vos talents. »

Il faut dire que la véritable victoire est du côté orque. L'assaut sur le port est repoussé mais les flammes venues des brûlots se répandent à une

vitesse faramineuse. À l'appel du capitaine, vous courez vers la Voie Céleste pour fuir le port devenu un immense brasier indéfendable.

Rendez-vous au [559](#).

542

Les visages burinés et les uniformes travaillés montrent que le sénéchal s'est entouré de ses meilleurs hommes. À tel point que vous dénotez négativement parmi eux.

« Diesmer ? Je ne vous avais pas dit de me suivre. Tant pis maintenant que vous êtes là... J'espère que vous savez monter. »

Vous suivez les hommes d'un pas vif jusqu'à une belle et grande liste de joute. Le sénéchal voit votre émerveillement.

« Impressionnant n'est-ce pas ? Mais sachez qu'elle sert plus pour l'entraînement que pour les tournois d'agrément. »

Vous continuez jusqu'aux écuries derrière. Ce sont de belles bêtes dont les selles et harnais ont beaucoup servi. Le sénéchal Gévelin vous indique un cheval puis la troupe sort au galop et cavale dans les larges allées de la Ville Haute. Vous les suivez difficilement.

« Nous allons remonter la rue d'Erechmond. C'est la plus large rue d'Evaere et les orques doivent déjà y être. Nous allons les prendre à revers ! »

Après trois minutes, vous débouchez dans la rue d'Erechmond. Le sénéchal sonne la charge et vous tailladez sans réfléchir la masse orque surprise en remontant la rue au galop. Vous frappez en premier et votre position vous permet de majorer de 2 vos POINTS D'HABILETÉ. Menez seulement le premier assaut contre chacun des trois orques et notez les POINTS D'ENDURANCE que vous leur enlevez. Eux n'auront pas le temps de vous frapper.

PREMIER SOLDAT ORQUE

POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 30

DEUXIÈME SOLDAT ORQUE

POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 30

TROISIÈME SOLDAT ORQUE

POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 30

*Si vous avez ôté au moins 12 POINTS D'ENDURANCE à chaque orque à chaque assaut **rendez-vous au [569](#)**.*

*Si non **rendez-vous au [518](#)**.*

543

Le tir vient transpercer la paroi externe de la proue du navire juste au dessus de la ligne de flottaison. Comme le navire est grossièrement construit, le trait continue de s'enfoncer plus en avant provoquant de gros dégâts sur son devant. L'eau s'y engouffre vite. Les orques sautent à l'eau ou refluent à l'arrière. Mais la catapulte tient toujours bon et les servants s'affairent à envoyer l'ultime boulet qui précipitera la chute du phare. Il va vous falloir être plus rapide.

*Allez-vous cette fois tirer vers le grand-mât ? **Rendez-vous au [564](#)**.*

*Ou bien dire de viser la catapulte à la poupe ? **Rendez-vous au [513](#)**.*

544

C'est par miracle que vous esquivez les blocs du phare tout en sautillant sur les rochers de la digue pour rejoindre la plage. Nombre de soldats de la Garde Cendrée n'ont pas cette chance et sont ensevelis sous les décombres. Mais à peine remis de vos émotions, une formidable explosion retentit du côté des docks commerciaux. La concentration urbaine à cet endroit est telle que le feu va rapidement se propager.

Complètement perdu au milieu de ce capharnaüm, vous avez juste conscience de n'être plus qu'une poignée sur la grève pour accueillir les barges orques. Votre adversaire frappe en premier.

ORQUE LANCIER

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 28

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [532](#)**.*

545

- Je vous fais confiance Wildred dis le capitaine. Si vous pouvez donner corps à cette chose, faites le.

- Attendez, ce n'est pas tout. Diesmer, avez-vous toujours les sacs de poix que je vous avais donné ? J'ai déjà utilisé les miens.

- Bien sûr Wildred.

- Excellent ! Attendez mon signal et vous leur jetterez aux pieds en scandant le nom de la rune de flammèche que vous connaissez. Elle fera s'embraser les sacs et les dégâts seront considérables.

- Je vous fais confiance tous les deux vous dit le capitaine Pegaya. Puissiez vous renverser l'issue de cette bataille. Fiers soldats de Loranie, vous êtes le dernier espoir de vos femmes, de vos fils, de votre royaume ! Quoi que franchisse cette porte, vous saurez lui faire face !

Les portes branlent de plus en plus, puis cèdent d'un coup. Les deux trolls débarquent en trombe et la vermine orque suit derrière. Wildred trace une rune au sol et prononce des mots inintelligibles. Son cœur se développe et prend forme. Il en vient à former une sorte de golem en mesure d'affronter les trolls, si bien qu'un des deux est défait. Mais le sort ne dure pas et l'Élémentaire s'effondre. Le deuxième troll continue de balayer les loraniens avec les orques derrière lui.

« Maintenant ! vous hurle Wildred. Lancez les sacs ! »

Vous jetez tous les petits sacs et criez le nom de la rune de flammèche « *Denforth* ! ». D'un coup, les runes peintes sur les sacs s'embrasent alors qu'ils sont encore en l'air. La poix s'enflamme de suite et sa viscosité fait que des vagues de flammes tombent sur le troll et les orques autour. La vague orque est complètement recouverte par les flammes. La Garde Cendrée n'a aucune difficulté à s'en débarrasser et le troll court partout avant de tomber calciné.

- Wildred, Diesmer, vous avez été épatants ! Mais ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

546

C'est avec une grande facilité que les hommes de la Garde Cendrée sont venus à bout des orques des deux bateaux. Vous les avez vus à l'œuvre au combat et ils méritent clairement leur réputation.

« C'est étrange qu'ils en aient envoyé si peu » dit le sergent Gonfald.

Il termine sa phrase que ses hommes pointent trois navires à la proue en feu qui glissent sur la mer à vive allure dans votre direction ! Vous étiez trop occupé par le combat pour les voir arriver !

- Soldats abritez-vous dans l'entrepôt ! Nous les cueillerons lorsqu'ils s'écraseront sur les quais.

- Sauf votre respect sergent reprend un soldat, je pense que nous devrions marquer plus de distance avec les brûlots.

- Gardez votre avis soldats et barricadez vous dans l'entrepôt !

*Allez-vous suivre les ordres du sergent Gonfald ? **Rendez-vous au [528](#)**.*

*Peut être que ces navires vous effraient et allez vous fuir comme le soldat ? **Rendez-vous au [554](#)**.*

*Si vous êtes un apprenti mage **rendez-vous au [537](#)**.*

547

Le quartier des échanges commerciaux est le plus dense d'Evaere. C'est pourquoi vous n'êtes qu'une petite cohorte de moins de cent hommes à vous y rendre. Vous êtes dirigé par le sergent Gonfald auquel le capitaine Pegaya a délégué le commandement. Vous atteignez les docks bien avant les navires qui manoeuvrent encore dans la rade. Les premiers rayons de soleil de l'équinoxe d'automne se reflètent sur la mer mais ils sont maintenant assez proches pour que vous les distinguiez bien. Ce sont de petits dromons mal agencés juste conçus pour longer la côte de La Griffe jusqu'au port d'Evaere. C'est déjà un petit miracle qu'ils aient tenu jusque là. Vous apercevez une masse grouillante sur le pont qui s'agite tel une colonie de cafards qui se marchent les uns sur les autres dans un endroit trop petit pour tous les contenir. Seuls deux navires s'avancent vers les débarcadères commerciaux. L'un vers un emplacement de cale sèche,

l'autre vers un quai donnant sur un entrepôt de déchargement. Le sergent Gonfald répartit ses hommes sur ces deux points.

Allez vous suivre le sergent Gonfald vers le quai de déchargement ?

Rendez-vous au [536](#).

*Ou alors accueillir les orques dans la cale sèche ? **Rendez-vous au [573](#).***

548

- Parfait. Mais vous aurez besoin d'un autre arc que celui-ci. Allez dans la tour de garde à gauche de la grande porte, vous y trouverez un râtelier. Prenez un des arcs de disponibles et gagnez les remparts.

Vous montez selon ses indications et en effet, il y a un râtelier avec plusieurs arcs identiques de bien meilleure facture que le votre ! Vous prenez un *Arc long loranien* qui vous donne 14 POINTS DE PRÉCISION. Vous suivez les hommes sur les remparts à droite de la grande porte. Les orques sont bien avancés. Vous êtes exposé plein est et le soleil levant de cette journée d'équinoxe d'automne vous éblouit. Vous pouvez faire autant de *Lancers de Précision* que vous avez de flèches. Chacun doit être de 22. Vous vous devez d'en réussir au moins 4.

Si vous y arrivez rendez-vous au [583](#).

Si vous échouez ou venez à manquer de flèches, ou si encore vous ne prenez pas le risque de tout décocher rendez-vous au [563](#).

549

Vous vous enfuyez dans la débandade générale au hasard des rues. Tous les conscrits s'enfuient dans toutes les directions possibles. Vous remontez les rues sans savoir où elles vont déboucher. Vous finissez par perdre tout le monde et évoluez par rapport au bruit ambiant des combats dans les rues annexes. Au détour d'un croisement, vous remontez une rue déserte sans autre échappatoire que son autre extrémité. C'est justement là qu'arrive une troupe d'orques qui courent vers vous lorsqu'ils vous aperçoivent. Vous

vous pensez condamné et regardez le ciel acceptant votre destin. C'est là que vos yeux rencontrent un toit pentu en pleins travaux. Un échafaudage y est accolé. Si vous utilisez la formule runique de Traction, vous pourrez faire tomber l'échafaudage, les tuiles du toit et ainsi bloquer la rue ce qui vous donnera du temps pour vous enfuir.

Si vous ne pouvez pas dépenser 15 POINTS DE RUNE, votre aventure se termine ici. Sinon, vous concentrez tout votre savoir dans la rune de traction et prononcez son nom : « *Ugnamal* » ! Tout un pan du toit s'effondre entraînant avec lui l'échafaudage. La rue est bloquée et de nombreux orques sont écrasés. Vous tournez les talons et courez dans les rues à en perdre haleine. Vous remerciez votre bonne étoile lorsque vous débouchez sur une muraille avec des soldats loraniens derrière les créneaux !

Rendez-vous au [566](#).

550

Épuisé par votre combat au port et accablé par ces nouvelles, vous trouvez tout de même la force de suivre le pas décidé de la Garde Cendrée. Le son strident du tocsin résonne de la seule enceinte de la cité encore en place : celle qui entoure la haute cour et la Tour Royale. Le quartier que vous traversez avant la haute cour est le plus riche d'Evaere. De magnifiques maisons à colombage sur plusieurs étages se dessinent autour de places pavées décorées de statues, fontaines ou ornements floraux. Vous retrouvez justement le sénéchal Gévelin sur l'une d'elle avec plusieurs de ses hommes.

- Sénéchal au rapport ! Nous avons repoussé l'assaut orque sur le port mais ce dernier est perdu, en feu à cause d'une explosion dont je n'explique pas l'origine. Qu'en est-il de votre côté ?
- Comme vous le voyez capitaine, notre situation n'est guère plus réjouissante. Nous nous sommes battus avec toute notre hargne et chacun des camps paie un lourd tribut. Nombre de mes hommes *sont tombés dont le Vénérable Wildred*. Tout ceux qui n'ont pas encore atteint la haute cour sont là. Il faut le reconnaître : la Ville Haute est perdue.
- Ne dites pas de sottises ! Elle ne le sera pas tant que nous serons encore

debout !

Soudain, un bruit inédit parvient à vos oreilles. D'abord lointain, il se fait de plus audible et pressant. Différent des cris orques, le grognement se veut plus animal, plus bestial. D'abord uni, il vous parvient maintenant diffus et semble pouvoir venir de n'importe quelle rue bordant la place où vous êtes. Vous faites corps et vous préparez à affronter cette nouvelle menace. Simultanément, de nombreux chiens de guerre surgissent des allées. Leurs gueules dégoulinent de bave et découvrent des crocs saillants. Ils sont véloces et sautent sur vous. Ils frappent en premier.

MOLOSSES DE GUERRE

POINTS D'HABILETÉ : 13

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 34

*Si vous en venez à bout **rendez-vous au 580.***

551

Le soldat qui renseignait le capitaine Pegaya continue :

- Et vous-même capitaine, sauf votre respect, je vois que vous n'avez pas pu empêcher l'embrasement de notre port et la destruction du phare. Voilà une augure bien funeste.

- En effet soldat nous avons été pris de court par des brûlots mais je puis vous garantir que les pertes orques sont lourdes. Le peu qu'il reste à débarquer va s'empaler sur nos flèches pour peu que vos hommes se joignent aux miens.

- Navré capitaine mais avec ce qui se passe dans la cité et surtout la perte du phare, je ne vois plus l'intérêt avec mes hommes de défendre cette partie de la Ville Haute. Elle est perdue, nous rejoignons le sénéchal Gévelin.

Les imprécations du capitaine n'y font rien et le soldat et ses hommes s'en retournent vers le gros des troupes loraniennes.

- Tant pis nous saurons repousser ceux qui restent. Soldats en position !

Les orques arrivent fatigués par la marche depuis le port. Bien qu'en nombre réduit, ils sont encore trop nombreux pour tous tomber sous les traits des survivants de la Garde Cendrée. Les orques passés entre les

flèches s'entassent contre la grande porte. Dans une manœuvre audacieuse, le capitaine Pegaya ordonne de l'ouvrir. Les orques sont accueillis par des volées en face d'eux. Vous-même y participez. Ensuite, le capitaine ordonne de terminer le nettoyage au corps à corps. Vous pouvez tuer vos deux adversaires à l'arc tant que vous avez des flèches. Vos *Lancers de Précision* doivent être de 19. Vous pouvez tout aussi bien les combattre au corps-à-corps. Vous frapperez alors en premier.

ORQUE ENRAGÉ

POINTS D'HABILETÉ : 10

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 28

SPADASSIN ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 26

Si vous sortez vainqueur, vous trouvez sur le spadassin orque une *Huile empoisonnée* (lancez 2d6 au lieu d'1 pour toute la durée d'un combat) et surtout un *Arc orque* qui vous donnera 14 POINTS DE PRÉCISION. Chacun se congratule d'avoir repoussé tout l'assaut depuis le port, mais tout ceci n'était qu'une diversion. Le cœur de l'attaque a eu lieu sous les remparts.

Rendez-vous au [550](#).

552

Vous suivez le dénommé Tralond avec son ensemble hétéroclite d'hommes composé aussi bien de conscrits que de soldats de métier. Vous arrivez à une rue surplombée de balcons et corniches rivés à des bâtiments cossus.

« Écoutez-moi tous ! Cette rue est un des points de passage les plus rapides pour rallier la haute cour où se dresse la Tour Royale. Voyez les grands balcons qui la recouvrent. Nous allons les gagner et de ce plafond, vider nos carquois sur les envahisseurs. »

L'escadron se divise en deux groupe qui se rend dans les appartements des deux côtés de la rue. Vous suivez Tralond qui prend celui de droite. Les hommes défoncent les portes des logements dans lesquels certaines familles se trouvent encore. Aucune ne manifeste une quelconque opposition. Tous les balcons des premiers et deuxième étages sont occupés. Les battements de votre cœur augmentent à mesure que se

rapproche le brouhaha des hordes. Ils arrivent au pas de course et s'engouffrent dans la rue inconscient. Vous vous découvrez au signal de Tralon et tirez. Faites cinq *Lancers de Précision* successifs qui doivent être de 19.

Si vous en réussissez au moins 4 rendez-vous au [592](#).

Sinon rendez-vous au [523](#).

553

- Capitaine laissez moi venir avec vous !

- Ne vous inquiétez pas Diesmer, j'avais prévu de vous garder avec moi.

Après avoir donné des ordres brefs aux deux autres groupes, chacun s'avance vers son objectif. Les bateaux orques sont entrés dans la rade et s'apprêtent à débarquer aux points stratégiques prévus par le capitaine Pegaya. D'où ils sont, vous pouvez voir à quoi ils ressemblent. Ce sont de petits dromons mal agencés juste conçus pour longer la côte de La Griffe jusqu'au port d'Evaere. C'est déjà un petit miracle qu'ils aient tenu jusque là. Vous apercevez une masse grouillante sur le pont qui s'agite tel une colonie de cafards qui se marchent les uns sur les autres dans un endroit trop petit pour tous les contenir.

Le capitaine Pegaya dispose ses hommes en petits groupes d'une dizaine d'unités répartis à intervalles réguliers de façon à ce qu'ils couvrent la large bande de sable qui constitue la plage.

« Diesmer, avant de vous servir des runes, vous devrez vous servir de votre arc. Tenez, prenez celui-ci. Il est d'une autre teneur que celui que vous avez. »

Vous recevez un *Arc long* qui vous donne 14 POINTS DE PRÉCISION et remplace votre arc actuel.

Les embarcations manœuvrent dans la rade dans un temps qui vous semble infini. Les premiers rayons du soleil se lèvent en ce jour d'équinoxe d'automne et ses reflets sur la mer vous masquent les navires de fortune. Finalement, ils se dirigent vers la plage. Quatre dromons débordant d'orques s'échouent en même temps sur le sable. Les navires vomissent leurs hordes déchaînées qui courent vers vous à vive allure sur le sable

mouillé.

« Nobles Archers de la Garde Cendrée ! »

À l'appel du capitaine Pegaya, tous ses hommes bandent leurs arcs en un clin d'œil et sont prêts à décocher. Vous faites de même. Aucun ne bouge. Leur volonté est d'acier, leur moral inébranlable.

« Tirez ! »

Votre Lancer de Précision doit être de 22.

*Si vous le réussissez **rendez-vous au [522](#)**.*

*Si vous le manquez **rendez-vous au [526](#)**.*

554

Peu rassuré par ce qui se profile, vous préférez fuir vers des bâtiments plus en retrait avec quelques rares membres de la Garde Cendrée. Le sergent Gonfald se barricade tout en vous promettant un jugement en cour martiale. Le soldat qui a repris le sergent insiste pour que vous continuez à courir encore plus loin. Ce qui suit dépasse tout votre entendement.

Un bruit retentissant explose derrière vous. Vous n'avez pas le temps de vous retourner qu'une onde de choc vous projette à terre. Vous perdez 10 POINTS D'ENDURANCE. L'onde de choc a soufflé des maisons dont certains pans de mur vont écraser des membres de la Garde Cendrée. Vous vous relevez et comptez moins de dix soldats restants. Derrière vous, ce sont tous les docks commerciaux qui sont en feu. Feu qui se répand à une vitesse folle. Vous suivez les survivants à travers le dédale des rues pour quitter le quartier commercial, conscient de perdre la vie si vous perdez leur trace. Après un moment, vous voici sur un boulevard. Les vapeurs viciées de l'incendie sont soufflées par le vent du port et rend l'air irrespirable. C'est à ce moment que vous rencontrez un autre détachement de la Garde Cendrée. Ils reviennent de la plage où ils vous apprennent avoir repoussé le débarquement. Mais ils vous apprennent aussi que le phare d'Evaere s'est effondré sous le coup de catapultes montées sur une galère orque.

Le soldat qui vous a guidé parle à son homologue :

« Sergent Avilène ! Quelques orques ont tenté de débarquer. Nous les avons contenu mais ce n'était qu'une diversion pour nous empêcher de voir

arriver les brûlots. Nous avons tous été surpris. L'essentiel de nos hommes a péri dans l'explosion. Il n'y a plus que nous. »

Un sifflet retentit à l'est du port.

« Le sifflet du capitaine ! s'écrie le sergent Avilène. Il vient du départ de la Voie Céleste allons-y ! »

Rendez-vous au [559](#).

555

La Garde Cendrée se rassemble de la même façon qu'avant le débarquement. Et pour cause, vous voyez qu'une deuxième vague de navire s'apprête à débarquer. Seulement, ils sont cette fois gênés par ceux de la première vague déjà échoués. De plus, les nombreux cadavres de leurs congénères et le sable mouillé ralentissent leur progression. Vous avez là des cibles faciles à viser. Faites un *Lancer de Précision* qui doit être de 21. Si vous réussissez, **notez que vous avez tué un orque à l'arc**. Au total, combien d'orques avez vous **tué à l'arc** en repoussant le débarquement ?

Quatre ? **rendez-vous au [596](#).**

Trois ? **rendez-vous au [597](#).**

Moins de trois ou aucun ? **Rendez-vous au [598](#).**

556

Vous esquiverez habilement les blocs de pierre en vous faufilant entre les autres soldats et les marmites délestées. L'effondrement de la muraille entame l'arche où vous vous trouvez mais s'arrête à quelques centimètres de vos pieds. Votre prouesse acrobatique vous permet d'augmenter vos POINTS D'AGILITÉ de 2.

De nombreux hommes ont été précipités avec la chute de la muraille. L'ouverture permet aux orques de s'engouffrer dans la Ville Haute. Les murs sont perdus. Vous vous hâtez de rejoindre la première barricade avec

les survivants.

Si vous réussissez rendez-vous au [595](#).

557

Le soleil de ce premier jour d'automne se retire laissant derrière lui un nombre incalculable de cadavres des deux côtés. Mais c'est du votre que se trouve le désespoir en cette heure. Les survivants comme vous sont exsangues et auront du mal à supporter un ultime assaut. À sa demande, vous avez rejoint le capitaine Pegaya avec Wildred et le sénéchal Gévelin sur le parapet au dessus de la grande porte barricadée.

- Vous vous êtes vaillamment battu Diesmer, vous pouvez être fier de vous.

Wildred et le sénéchal approuvent. Ce dernier continue.

- Et vous allez pouvoir continuer avant ce soir je le crains. Écoutez.

Le silence qui régnait se brise soudain. Une forte agitation se fait derrière les immeubles cossus. D'un coup, les vagues orques reprennent et sont suivies de deux trolls de plus de 4 mètres de haut ! Ils sont aussi costauds que difformes et sont enragés.

- Ils ont des trolls ? Comment ont-ils pu dresser de telles créatures ? La Griffes n'est même pas censée en abriter !

- Vous vous poserez ces questions plus tard sénéchal. Ce n'est pas la première fois qu'ils nous surprennent aujourd'hui. Soldats aux armes ! La bataille reprend !

La muraille de la haute cour dépasse les trolls de quelques têtes et leur aspect pataud les empêchera de grimper, mais ils s'attellent avec force à enfoncer la grande porte. Les frondeurs orques en contrebas empêchent vos archers de les harceler. Wildred vient vous trouver.

- Capitaine ! Il est évident que les portes ne les retiendront pas, il va nous falloir combattre !

- Quelle perspicacité Wildred ! Mais ce n'est pas le moment !

- Non, je veux dire que nous pouvons les combattre à armes égales !

Regardez j'ai sur moi le cœur d'un élémentaire de pierre. Avec le pouvoir des runes, je peux lui donner vie et il affrontera les trolls.

*Peut être avez-vous pu vous aussi vous procurer le Cœur d'un élémentaire de pierre lors de votre aventure ? Si oui **rendez-vous au [517](#)**. Si vous n'en avez pas mais possédez des sacs de poix **rendez-vous au [545](#)**. Dans tous les autres cas **rendez-vous au [533](#)**.*

558

Vous commencez à maîtriser les armes depuis votre voyage à Siranque mais ce n'est pas le cas de vos congénères. Beaucoup sont tués par les orques et les seuls qui arrivent à tenir tête sont les soldats de métier.

« Ils sont trop nombreux repliez vous ! »

Les conscrits survivants n'ont pas attendu les ordres de Monfeld pour s'éparpiller dans toutes les rues alentours. Le sergent et ses hommes sont encore aux prises avec des orques.

*Voulez-vous venir en aide à Monfeld ? **Rendez-vous au [531](#)**.*

*Si vous jugez plus prudent de fuir à votre tour **rendez-vous au [549](#)**.*

559

Vous remontez la Voie Céleste vers Evaere avec le capitaine Pegaya au milieu des rangs clairsemés de la Garde Cendrée et de leur mine dépitée. Derrière vous, le feu s'est étendu à tout le port et a pour seul avantage de ralentir le débarquement orque. Vous êtes accueilli dans la cité et le capitaine Pegaya s'enquiert de la situation.

« Elle est très mauvaise lui répond-on. Les orques nous ont surmené à la porte principale. Ils sont bien mieux préparés que nous ne le pensions. Le mage Wildred a fait sauter un pan de mur sur lequel il avait gravé une rune explosive. Mais cela n'a pas arrêté les orques et ils se sont engouffrés dans la brèche. Presque toute la Ville Haute est perdue. »

*Le phare du port est-il toujours debout ? Si oui **rendez-vous au [586](#)**.*

*S'il s'est effondré **rendez-vous au [551](#)**.*

560

Votre cheval panique de trop et votre adresse ne suffit pas à vous maintenir. Un orque parvient à attraper votre cheval par le licol ce qui l'arrête. Vous êtes jeté à terre et massacré sans ménagement.

561

Vous vous retrouvez pris de court entre les marmites et les autres soldats. Au final, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes entraîné avec les blocs de pierre pour finir écrasé par eux.

562

Vous suivez les hommes sans réfléchir vers un râtelier où chacun s'équipe d'une de ces longues lances puis vous suivez leur formation.

Le capitaine Pegaya hurle :

- Infanterie à sarisse !
- Infanterie à sarisse ! lui répond le capitaine de l'unité.

L'unité se met en position sur deux rangs. Le premier où vous êtes, genou à terre et sarisse relevée, le second debout, arme à l'horizontale. Le troll survivant, bavant de rage et comme possédé, se jette sur les pointes acérées juste dans votre direction. Il s'empale lui même mais le choc est tel que la hampe vous rentre dans le thorax. Vous perdez 15 POINTS D'ENDURANCE. Vous reprenez votre respiration avec beaucoup de mal. Votre Élément d'armure de plastron a encaissé tout le choc et est maintenant inutilisable. Rayez le de votre *Feuille d'Aventure* (vous perdez tous les bonus qu'il vous apportait). Au moins êtes vous en vie. La perte

des trolls a déstabilisé les orques et la Garde Cendrée n'a aucune difficulté à se débarrasser de cette vague d'assaut.

- Wildred, Diesmer, vous avez été épatants ! Mais ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

563

À l'instar des autres soldats, vos tirs ricochent sur les boucliers levés. La colonne atteint la porte et le bélier caché dans la masse fait son œuvre. Des échelles surgissent des flancs de la colonne d'assaut. Elles sont munies de crochets qui viennent s'encaster dans les créneaux. Aucun des hommes avec vous ne peut arrêter l'ascension orque. Il va vous falloir combattre les assaillants. Votre position défensive sur la muraille vous permet de frapper en premier.

PREMIER ORQUE ASSAILLANT

POINTS D'HABILETÉ : 10 POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE :
29

SECOND ORQUE ASSAILLANT

POINTS D'HABILETÉ : 9 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 31

Contre 5 POINTS DE RUNE, vous pouvez utiliser la formule d'*Onde de choc* sur le PREMIER ORQUE ASSAILLANT. Cela le propulsera par dessus les remparts et le fera s'écraser en contrebas. Vous aurez dans tous les cas à affronter le deuxième.

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [539](#)**.*

564

Le soldat s'exécute et la flèche percute le milieu du pont embrochant nombre d'orques au passage. Malheureusement, la catapulte est toujours opérationnelle et les servants sont très efficaces. La perte du deuxième

soldat vous est préjudiciable car vous même n'êtes pas habitué à recharger ce genre de machine de guerre. Vous n'avez pas le temps de tirer une seconde fois que le phare reçoit le boulet de trop le faisant s'effondrer sur lui même et vous ensevelissant dans ses décombres.

565

Votre flèche fuse au dessus de la mêlée et vient atteindre un orque se pensant à l'abri près des embarcations (rayez une flèche de votre *Feuille d'Aventure* et **notez que vous avez tué un troisième orque à l'arc**). Vous jubilez d'avoir réussi votre coup mais réfrénez votre joie quand vous voyez que lorsque vous avez tiré une flèche, vos comparses en ont tiré trois. Sur la plage, le capitaine Pegaya et ses hommes se battent comme des lions. Ils gèrent sans difficulté deux orques à la fois alternant passes, moulinets et bottes des plus techniques. La réputation de ce corps d'armée n'est vraiment pas usurpée. Ainsi, sous le coup des flèches et des lames, les orques refluent vers la mer. Les hommes sur la plage reviennent mais le capitaine Pegaya enjoint ses hommes à ne pas crier victoire trop vite.

Rendez-vous au [555](#).

566

Vous courez aussi vite que vous le pouvez talonné par les orques qui vous rattrapent. Leurs cris se rapprochent et leur détermination leur donne l'énergie qui vous manque. Vos jambes vous brûlent, vous ne pourrez pas tenir la course. C'est alors que la sonnerie d'un cor retentit derrière vous. Vous vous retournez et voyez le sénéchal Gévelin et ses hommes galoper à travers la masse orque en tailladant tout ce qui se trouve autour d'eux. La maîtrise de leurs chevaux et l'effet de surprise leur donne un avantage et c'est sans peine qu'ils atteignent l'entrée de la muraille. Cette charge salutaire vous permet de gagner du répit et de rentrer dans l'enceinte à leur suite avec d'autres soldats survivants.

« Ne vous réjouissez pas trop ! crie Gévelin. Ce n'est pas bon que les orques soient si proches de la haute cour ! ».

Rendez-vous au [529](#).

567

Vous allez devoir continuer à tirer alors même que vous ne vous êtes pas illustré par vos talents pour l'instant ! De plus votre tâche se trouve compliquée par vos alliés en contrebas qu'il ne va pas falloir toucher. Refaites autant de Lancers de Précision qu'il vous reste de flèches jusqu'à ce que vous en réussissiez 4. Ils doivent être de 22.

*Si vous parvenez à réussir 4 tirs **rendez-vous au [594](#)**.*

*Si non ou si vous venez à manquer de flèches **rendez-vous au [538](#)**.*

568

Contre toute attente et grâce aux archers restés en hauteur, vous arrivez à renverser l'escarmouche en votre faveur. Le passage est sauvé. Votre déchaînement a été remarqué par Tralond.

« Diesmer je vous ai vu, vous vous êtes battu comme un lion ! Le capitaine Pegaya vous avait bien jugé, nul doute que le succès de notre embuscade vous est en partie due ! Allez, le sénéchal Gévelin nous a donné rendez-vous à l'ultime muraille qui nous sépare de la haute cour. »

À peine vous mettez vous en route que déjà, d'autres vagues d'orques arrivent sur vos talons.

Rendez-vous au [566](#).

569

Vous tailladez avec force et sans relâche. Le sang gicle et les membres volent. Votre cavalcade traverse la masse comme la proue d'un navire fend

les flots. Vous laissez dans votre sillage une armée dégarnie et déstabilisée. C'est sans peine que vous atteignez le bout de la rue qui se termine par une muraille avec des soldats loraniens derrière les créneaux. Ils vous font de grands signes d'encouragement et vous ouvrent les portes.

« Ne vous réjouissez pas trop ! crie Gévelin. Ce n'est pas bon que les orques soient si proches de la haute cour ! ».

Rendez-vous au [529](#).

570

Le soleil de ce premier jour d'automne se retire laissant derrière lui un nombre incalculable de cadavres des deux côtés. Mais c'est du vôtre que se trouve le désespoir en cette heure. Les survivants comme vous sont exsangues et auront du mal à supporter un ultime assaut. À sa demande, vous avez rejoint le capitaine Pegaya et le sénéchal Gévelin sur le parapet au-dessus de la grande porte barricadée.

- Vous vous êtes vaillamment battu Diesmer, vous pouvez être fier de vous.

Le sénéchal approuve. Ce dernier continue.

- Et vous allez pouvoir continuer avant ce soir je le crains. Écoutez.

Le silence qui régnait se brise soudain. Une forte agitation se fait derrière les immeubles cossus. D'un coup, les vagues orques reprennent et sont suivies de deux trolls de plus de 4 mètres de haut ! Ils sont aussi costauds que difformes et sont enragés.

- Ils ont des trolls ? Comment ont-ils pu dresser de telles créatures ? La Griffe n'est même pas censée en abriter !

- Vous vous poserez ces questions plus tard sénéchal. Ce n'est pas la première fois qu'ils nous surprennent aujourd'hui. Soldats aux armes ! La bataille reprend !

La muraille de la haute cour dépasse les trolls de quelques têtes et leur aspect pataud les empêchera de grimper, mais ils s'attellent avec force à enfoncer la grande porte. Les frondeurs orques en contrebas empêchent vos archers de les harceler.

- Il va nous falloir trouver un moyen de combattre ces atrocités. Piquiers, allez chercher les sarisses ! Garde Cendrée, parez le mur de bouclier ! Les autres, en formation ! Fiers soldats de Loranie, vous êtes le dernier espoir de vos femmes, de vos fils, de votre royaume ! Quoi que franchisse cette porte, vous saurez lui faire face !

Les portes branlent de plus en plus, puis cèdent d'un coup. Les deux trolls débarquent en trombe et la vermine orque suit derrière. Les loraniens sont prêts. Lesquels allez-vous assister ?

*Les piquiers avec leurs sarisses pour affronter le premier troll ? **Rendez-vous au [582](#)**.*

*La Garde Cendrée pour faire face au second ? **Rendez-vous au [579](#)**.*

*Si vous restez avec les autres soldats pour affronter la masse orque **rendez-vous au [593](#)**.*

*Enfin si vous avez des sacs de poix **rendez-vous immédiatement au [509](#)**.*

571

Vous laissez la Garde Cendrée s'occuper du troll et reprenez le combat contre les orques. Votre adversaire frappe en premier.

ORQUE ENRAGÉ

POINTS D'HABILETÉ : 10 POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 34

Si vous gagnez, la Garde Cendrée vient à votre secours. Elle vous aide à faire fuir les derniers orques.

- Ne vous leurrez pas. C'était un repli pas une fuite. Ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

572

Vous attendez que la deuxième vague entre. Elle est comme la première accueillie sous les traits de la Garde Cendrée. Mais alors que les hommes rebandent leurs arcs, vous vous concentrez sur la dernière barrique du bas qui retient toutes les autres et dessinez la rune de traction en prononçant son nom « *Ugnamal* ! ». La barrique ciblée est attirée vers vous mais retombe aussitôt avec la gravité. S'en suit de ce support retiré, la dégringolade de toutes les autres en plein sur les orques qui franchissent la grande porte. Ils périssent écrasés sous les barriques encore emplies de vins qui éclatent à l'impact. Un doux effluve inédite composée de vin et de sang orque vous donne une agréable exaltation.

« Diesmer ! s'écrie Gonfald. Vous êtes à la hauteur de nos espérances. Bravo ! »

Rendez-vous au [546](#).

573

Vous avez le temps de vous placer dans la grande cale sèche. C'est un bâtiment couvert composé de six emplacements chacun pouvant accueillir un navire. Vous profitez des infrastructures pour vous mettre en hauteur et décocher vos flèches sur les envahisseurs. Le dromon s'encastre à vive allure dans un des emplacements. Les orques n'ont pas le temps d'en descendre que la Garde Cendrée fait pleuvoir leurs traits. Chacun de leur tir fait mouche. Vous allez à votre tour devoir vous montrer digne de la confiance qu'on vous accorde. Faites 3 *Lancers de Précision* qui doivent être de 15. Chacun de ces *Lancers* réussi tuera un orque. Vous devrez affronter ceux que vous aurez manqué au corps à corps. Vous frapperez en premier.

SOLDAT ORQUE

POINTS D'HABILITÉ : 8

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

SOLDAT ORQUE

POINTS D'HABILITÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 20

SOLDAT ORQUE

*Si vous vous en sortez, tous les autres orques on été mis hors de combat par la Garde Cendrée. Vous allez retrouver le sergent Gonfald à l'entrepôt de débarquement. **Rendez-vous au [546](#)**.*

574

- Je regrette votre choix Diesmer. Ç'aurait été un honneur pour vous que de m'assister. Enfin soit.

Wildred s'installe devant la muraille en question.

« Sénéchal ! Ils sont encore en train de se préparer mais les flèches ne les arrêterons pas. Attendons qu'ils soient assez près. »

Le sénéchal ordonne de tirer des flèches par dessus l'enceinte mais vous les entendez ricocher presque toutes. Vous n'entendez pas Wildred prononcer le nom de la rune mais en appréciez l'effet de suite. Les pierres sont soufflées en direction des orques balayant leurs rangs avec une violence inouïe. L'effet est tel que le sénéchal n'a personne sur qui tirer dans le trou béant provoqué par l'onde de choc. Il ordonne alors à ses hommes de se ruer dans la brèche pour occire les survivants. Vous tuez sans peine les orques déboussolés par cette explosion inattendue. Malheureusement, votre succès est de courte durée et de nouveaux renforts arrivent comme issus d'une source intarissable. Vous devez combattre. Votre ennemi frappe en premier.

ORQUE SAUVAGE

*Si vous vainquez **rendez-vous au [585](#)**.*

575

La retraite est catastrophique. Le son strident du tocsin suffit pour déstabiliser les soldats restants et les pousser à courir vers la seule enceinte

de la cité encore en place : celle qui entoure la haute cour et la Tour Royale. Le quartier que vous traversez avant la haute cour est le plus riche d'Evaere. De magnifiques maisons à colombage sur plusieurs étages se dessinent autour de places pavées décorées de statues, fontaines ou ornements floraux. D'une façon curieuse, les orques semblent avoir arrêté leur poursuite. Ce qui fait que vous pouvez vous regrouper sur l'une des grandes places avec les soldats survivants. À ce moment, vous voyez le capitaine Pegaya revenir du port avec ses effectifs eux aussi clairsemés.

- Sénéchal ! Pitié dites moi que votre rapport est meilleur que le mien. Le phare d'Evaere s'est effondré, le port est perdu, en feu à cause d'une explosion dont je n'explique pas l'origine.

- Comme vous le voyez capitaine, notre situation n'est guère plus réjouissante. Nous nous sommes battus avec toute notre hargne et leur avons infligé de lourdes pertes. Diesmer qui est encore là n'a pas démérité. Mais tout cela n'a pas suffi. La Ville Haute est perdue.

- Ne dites pas de sottises ! Elle ne le sera pas tant que nous serons encore debout !

Soudain, un bruit inédit parvient à vos oreilles. D'abord lointain, il se fait de plus audible et pressant. Différent des cris orques, le grognement se veut plus animal, plus bestial. D'abord uni, il vous parvient maintenant diffus et semble pouvoir venir de n'importe quelle rue bordant la place où vous êtes. Vous faites corps et vous préparez à affronter cette nouvelle menace. Simultanément, de nombreux chiens de guerre surgissent des allées. Leurs gueulent dégoulinent de bave et découvrent des crocs saillants. Ils sont véloce et sautent sur vous. Ils frappent en premier.

MOLOSSES DE GUERRE

POINTS D'HABILETÉ : 13

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 34

*Si vous en venez à bout **rendez-vous au 580.***

576

- Avec plaisir Vénérable répondez-vous.

- Très bien Diesmer reprend le sénéchal. Que chacun se mette en place !

Vous suivez Wildred jusqu'au pan de la muraille en question. Sur le chemin de ronde, vous remarquez que ses propos n'étaient pas exagérés. Une masse d'orques s'organise pour s'avancer dans votre direction.

« Ils sont encore en train de se préparer mais les flèches ne les arrêterons pas. Attendons qu'ils soient assez près. »

Les orques finissent par s'avancer en formation compacte bouclier vers l'avant. Les flèches tirées de derrière la muraille ricochent presque toutes. Wildred et vous descendez en vitesse et vous mettez en position. À son signal, vous prononcez en même temps le nom elfique de la rune « *Evis* ! ». Aussitôt, les pierres sont soufflées en direction des orques balayant leurs rangs avec une violence inouïe. L'effet est tel que le sénéchal n'a personne sur qui tirer dans le trou béant provoqué par l'onde de choc. Il ordonne alors à ses hommes de se ruer dans la brèche pour occire les survivants. Wildred et vous les accompagnez. Malheureusement, votre succès est de courte durée et de nouveaux renforts arrivent comme issus d'une source intarissable. Wildred se trouve en difficulté et réclame votre aide. Vous frappez en premier.

ORQUE BLESSÉ

POINTS D'HABILETÉ : 10
23

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE :

Si vous vainquez rendez-vous au [515](#).

577

La Garde Cendrée et le capitaine Pegaya harcèlent le second troll en lui portant de petits coups secs avant de s'esquiver avec adresse. En tentant de faire de même, vous vous prenez de plein fouet l'un des bras du troll qui balaie l'air avec. Si vous n'avez pas de *Bouclier* en Élément d'armure, vous mourrez sur le coup. Sinon, vous perdez 8 POINTS D'ENDURANCE mais votre bouclier absorbe l'essentiel du choc. Néanmoins, il est trop cabossé pour être utilisé de nouveau. Rayez le de votre *Feuille d'Aventure*.

La Garde Cendrée parvient à éliminer le second troll ce qui perturbe les orques restants. Cela ne suffit pas pour autant pour que les soldats les

refoulent et vous allez bientôt être surmenés.

« Tous dans le hall de la Tour Royale ! s'écrie le capitaine Pegaya. C'est notre dernier bastion ! »

Rendez-vous au [590](#).

578

Vous avez le loisir au milieu de la mêlée, d'apprécier le talent au combat du capitaine et de ses hommes. Ils gèrent sans difficulté deux orques à la fois alternant passes, moulinets et bottes des plus techniques. La réputation de ce corps d'armée n'est vraiment pas usurpée. L'appui des archers de l'arrière garde finit de démoraliser les orques qui refluent vers leurs navires échoués. Mais plutôt que de les poursuivre, le capitaine Pegaya sonne le rassemblement et vous enjoint de ne pas crier victoire trop vite.

Rendez-vous au [555](#).

579

Le capitaine Pegaya hurle :

- Infanterie à sarisse !
- Infanterie à sarisse ! lui répond le chef d'unité.

Ils sont en position sur deux rangs. L'un avec la sarisse relevée, l'autre à l'horizontale. Les trolls bavent de rage et sont comme possédés.

L'un d'eux se jette sur les pointes acérées du mur de piques et s'empale lui même. Le second est intercepté par la Garde Cendrée et le capitaine Pegaya. Vous faites bien piètre figure face à ces soldats d'exception qui arrivent à lui porter de petits coups secs avant de s'esquiver avec adresse. En tentant de faire de même, vous vous prenez de plein fouet l'un des bras du troll qui balaie l'air avec. Si vous n'avez pas de *Bouclier* en Élément d'armure, vous mourrez sur le coup. Sinon, vous perdez 8 POINTS D'ENDURANCE mais votre bouclier absorbe l'essentiel du choc. Néanmoins, il est trop cabossé pour être utilisé de nouveau. Rayez le de votre *Feuille d'Aventure*.

La Garde Cendrée parvient à éliminer le second troll ce qui perturbe les orques restants. Cela ne suffit pas pour autant pour les refouler et vous allez bientôt être surmenés.

« Tous dans le hall de la Tour Royale ! s'écrie le capitaine Pegaya. C'est notre dernier bastion ! »

Rendez-vous au [590](#).

580

« Allez tous à la haute cour avant qu'il n'en arrive d'autre ! »

Votre groupe retrouve tous les survivants qui ont pu atteindre la dernière enceinte dans la haute cour. Elle se situe au sommet du plateau rocheux où est bâtie la Ville Haute. Sa taille est celle d'un autre quartier d'Evaere mais son urbanisme est beaucoup moins dense car tous les bâtiments sont à l'usage exclusif du roi, de sa famille et de ses conseillers.

Un calme inopiné survient. L'assaut semble s'être arrêté d'un coup.

« Sénéchal, faites un bilan des effectifs qu'il nous reste. Les orques doivent se réorganiser, à nous d'en faire autant. »

La grande porte à double battant est barricadée en son milieu avec deux poutres en fer. La défense de fortune est complétée par tous les objets que les soldats ont sous la main. Vous en profitez pour vous reposer quand un soldat vient vous tapoter l'épaule. Vous reconnaissez Fenmon, le soldat qui était avec vous dans la diligence lors de votre voyage vers Siranque !

- Diesmer si je m'attendais à te retrouver ici ! Tu as réussi à quitter Siranque ? Tu as dû vivre de sacrées aventures !

- Fenmon ! Je suis moi-même surpris (mais heureux) de te revoir. Il m'est arrivé quelques péripéties en effet.

- Je ne me doutais pas que le péril serait tel lorsque nous étions dans la diligence ! Nous allons avoir une grosse épreuve à affronter. Tiens prends ça.

Il vous tend une fiole que vous buvez. Ce breuvage au goût agréable vous revigore. Remettez vos P.E et P.R à leurs *Totaux de départ*.

Il est déjà midi passé et la bataille ne reprend pas. Les orques n'ont pas pénétré dans le dernier bastion malgré le trou béant laissé par Wildred.

Cela laisse au moins à chacun le temps de se reposer jusqu'au coucher du soleil.

*Si le Vénérable Wildred est encore en vie **rendez-vous au [557](#)**.*

*S'il est mort **rendez-vous au [570](#)**.*

581

Vous suivez le sergent Avilène vers les embarcadères commerciaux que lui et ses hommes semblent parfaitement connaître. Mais le feu se répand à une vitesse folle à travers tout le port et lorsque vous vous approchez enfin des docks, les vapeurs toxiques soufflées par le vent marin vous empêchent d'aller plus loin. Vous retrouvez une dizaine de survivants à la déflagration qui ont réussi à échapper aux flammes et sortir de la fournaise.

« Sergent Avilène ! Quelques orques ont tenté de débarquer. Nous les avons contenu mais ce n'était qu'une diversion pour nous empêcher de voir arriver les brûlots. Nous avons tous été surpris. L'essentiel de nos hommes a péri dans l'explosion. Il n'y a plus que nous. »

Un sifflet retentit à l'est du port.

« Le sifflet du capitaine ! s'écrie le sergent Avilène. Il vient du départ de la Voie Céleste allons-y ! »

Rendez-vous au [559](#).

582

Vous allez sans réfléchir vers un râtelier où chacun s'est équipé d'une de ces longues lances puis rejoignez leur formation.

Le capitaine Pegaya hurle :

- Infanterie à sarisse !

- Infanterie à sarisse ! lui répond le capitaine de l'unité.

L'unité est en position sur deux rangs. Vous vous mettez au premier. Vous êtes genou à terre et sarisse relevée, le second rang a ses hommes debout, arme à l'horizontale. Les trolls bavent de rage et sont comme possédés.

L'un d'eux se jette sur les pointes acérées juste dans votre direction. Il s'empale lui même mais le choc est tel que la hampe vous rentre dans le thorax. Vous perdez 15 POINTS D'ENDURANCE. Vous reprenez votre respiration avec beaucoup de mal. Votre Élément d'armure de plastron a encaissé tout le choc et est maintenant inutilisable. Rayez le de votre *Feuille d'Aventure* (vous perdez tous les bonus qu'il vous apportait).

Votre respiration redevient tout juste normale qu'il vous faut regagner la bataille.

*Allez vous rejoindre la Garde Cendrée qui fait face au second troll ? **Rendez-vous au 577.***

*Ou vous en tenir éloigné pour affronter les orques avec les autres soldats ? **Rendez-vous au 571.***

583

Votre nouvel arc vous permet de faire montre de vos talents d'archer. La précision de vos tirs inspire les hommes et la colonne orque doit se resserrer pour compenser ses pertes. Pour autant, elle réussit à atteindre la porte et le bélier caché dans la masse fait son œuvre. Des échelles surgissent des flancs de la colonne d'assaut. Les crochets à leurs extrémités viennent se fixer sur les créneaux mais sous les tirs nourris, peu d'orques arrivent à atteindre le haut de la muraille. Désormais, vous pourrez augmenter vos futurs *Lancers de Précision* de 2 points.

Alors que vous pensez pouvoir contenir les orques facilement, un ultime boulet tiré des mangonneaux vient faire s'effondrer la muraille à gauche de la grande porte. L'effondrement est tel qu'il entame une partie du chemin de ronde situé juste au dessus de la porte. Paniqués, les soldats survivants profitent de la confusion pour regagner le sol et rejoindre la première barricade. Vous les suivez pour ne pas rester seul.

Rendez-vous au 595.

- Je suis prêt à vous suivre capitaine, répondez-vous d'une voix affirmée.
- Je n'en attendais pas moins Diesmer. Sénéchal, je compte sur vous. Nous nous raconterons nos prouesses à mon retour.
- Fort bien capitaine. Je reste confiant quand à vos choix. Et vous Diesmer, j'espère pouvoir partager une pinte avec vous après tout ça !

Ils se serrent une dernière fois l'avant bras avant de se quitter. Le capitaine Pegaya rassemble ses hommes déjà prêts. Les navires orques sont encore au bord de l'horizon et vous avez le temps de rejoindre le port par la Voie Céleste avant leur débarquement. La cavalerie ne pouvant pas évoluer sur un terrain comme le port d'Evaere, vous irez à pied. C'est ainsi que vous vous trouvez aux côtés du capitaine Pegaya en train de descendre la plus renommée des voies de la Loranie suivi de son plus prestigieux corps militaire. Vous passez devant de nombreux étals voilés et emplacements déserts. Vos devinez ici un ancien lieu d'échange d'épices, là un marchand de verre et plus loin, un stand de drapier. La Voie Céleste était une vraie antichambre de ce qui se trouverait ensuite à Evaere même.

Quand vous arrivez au port, les bateaux n'y sont plus qu'à quelques centaines de mètres. Le tout est très urbanisé. On y trouve aussi bien des immeubles d'habitation que des ateliers et même un tribunal. Mais l'heure n'est pas à la visite ou à l'émerveillement. La rade du port est un demi-cercle long de près d'un kilomètre de diamètre. L'espace à couvrir est considérable. Mais le capitaine Pegaya qui connaît parfaitement la moindre ruelle envoie ses hommes se placer à divers points stratégiques pour intercepter les embarcations.

Elle a divisé la Garde Cendrée en trois groupes. Le plus gros de ses hommes ira avec elle du côté gauche, le moins urbanisé. Il y a là quelques étendues de sable propices à un débarquement.

Le second groupe est envoyé au centre du port, dans les débarcadères commerciaux.

Enfin, le dernier tiers et le moins nombreux en hommes, est dirigé le plus à droite, vers le grand phare d'Evaere construit sur un tertre rocheux. Son emplacement en surplomb revêt un avantage stratégique important. Le capitaine Pegaya ne vous a pas attribué de groupe précis.

*Vivrez vous le débarquement avec elle sur la plage ? Rendez-vous au [553](#).
Suivrez vous le second groupe vers le quartier des échanges
commerciaux ? Rendez-vous au [547](#).
Ou bien insisterez-vous pour garder le phare ? Rendez-vous au [527](#).*

585

Vos compétences martiales et celles des soldats ne suffisent pas, les orques sont trop nombreux. Le stratagème de Wildred a échoué. Dans le chaos de la bataille, vos yeux tombent sur ce dernier. Il est en grave difficulté. En même temps à votre droite, le sénéchal est lui même en bien mauvaise posture avec ses hommes.

*Allez-vous assister Wildred ? **Rendez-vous au [512](#)**.
Ou bien le sénéchal Gévelin ? **Rendez-vous au [525](#)**.*

586

Le soldat qui renseignait le capitaine Pegaya continue :

- Malheureusement capitaine sauf votre respect, je vois que vous n'avez pas pu empêcher l'embrasement du port.
- En effet soldat nous avons été pris de court par des brûlots mais je puis vous garantir que les pertes orques sont lourdes. Le peu qu'il reste à débarquer va s'empaler sur nos flèches pour peu que vos hommes se joignent aux miens.
- Bien sûr capitaine c'est un honneur. Vous avez malgré tout réussi à préserver le phare. C'est notre fierté, il nous guide toujours !

Le capitaine Pegaya dispose ses hommes et les gardes de la porte de la Voie Céleste. Les orques arrivent fatigués par la marche depuis le port. Ils sont en nombre réduit et tombent en masse sous les traits des survivants de la Garde Cendrée et des autres gardes. Ceux passés entre les flèches s'entassent contre la grande porte. Dans une manœuvre audacieuse, le capitaine Pegaya ordonne de l'ouvrir. Les orques sont accueillis par des

volées en face d'eux. Vous même y participez. Ceux qui s'enfuient se comptent sur les doigts d'une main. Vous trouvez sur des cadavres une *Huile empoisonnée* (lancez 2d6 au lieu d'1 pour toute la durée d'un combat) et surtout un *Arc orque* qui vous donnera 14 POINTS DE PRÉCISION.

L'assaut depuis le port est entièrement repoussé, mais tout ceci n'était qu'une diversion. Le cœur de l'attaque a eu lieu sous les remparts.

Rendez-vous au [550](#).

587

L'infanterie à sarisse se met en place faisant barrière d'un mur de piques impénétrable. C'est là que le troll survivant, bavant de rage et comme possédé, se jette en plein sur le mur hérissé ! Il s'empale de lui même et la violence du choc est telle que des lances se brisent et des soldats en ont le souffle coupé. La perte des trolls a déstabilisé les orques et vous en profitez pour mener le premier assaut.

ORQUE AVEC MASSUE

POINTS D'HABILETÉ : 12 POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 31

Si vous sortez vainqueur, vous n'avez pas le temps de souffler qu'un autre adversaire vient vous affronter. Il frappe en premier.

ORQUE ENRAGÉ

POINTS D'HABILETÉ : 10 POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 34

Si vous gagnez, c'est finalement la Garde Cendrée qui vient à votre secours. Elle vous aide à faire fuir les derniers orques. Le capitaine Pegaya vient vous féliciter.

- Wildred, Diesmer, vous avez été épatants ! Mais ne vous leurrez pas. C'était un repli pas une fuite. Ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

588

- Sans vouloir vous offenser capitaine, je ne voudrais pas encombrer la Garde Cendrée de mon inexpérience au combat. Pour ma sécurité, il voudrait mieux que je vive le siège derrière les remparts aux côtés du sénéchal Gévelin.

- Soit Diesmer mais j'aurais préféré vous voir combattre pour apprécier votre valeur. J'espère que vous serez à la hauteur de mes attentes. Sénéchal, je le laisse sous votre autorité et votre jugement.

- Je vous remercie capitaine, je ne doute pas que vous saurez vous débrouiller sans lui. Nous nous conterons nos exploits à votre retour.

Ils se serrent une dernière fois l'avant bras avant de se quitter. Le sénéchal Gévelin rassemble ses hommes, vous le suivez jusqu'à la grande porte d'entrée de la Ville Haute. En bas, les orques s'activent et commencent à monter en masse sur la route en lacet, boucliers levés sur leurs têtes. La largeur de la route qui mène à la grande porte de la Ville Haute permet à la colonne orque d'évoluer avec une largeur de 10 hommes à sa tête.

Les tortillons de la route empêchent les archers de viser correctement et les quelques flèches qui atteignent la colonne viennent rebondir sur les boucliers. Alors que les orques s'approchent dangereusement, une affusion de boulet atteint la muraille est en bord de falaise. Ils visent avec des mangonneaux depuis la Ville-Neuve.

« Mais comment ont-ils pu bâtir ces engins en une nuit ? s'écrie le sénéchal Gévelin. Soldats, continuez de les arroser ! Diesmer, savez-vous tirer à l'arc ou bien dois-je vous diriger à un autre poste ? »

« *Affirmatif sénéchal je suis un bon tireur.* » **Rendez-vous au [548](#).**

« *Je préférerais aider les soldats d'une autre façon.* » **Rendez-vous au [589](#).**

589

« Dans ce cas suivez Monfeld, vous l'aidez à inonder les orques. Vous

comprendrez. »

Vous suivez le dénommé Monfeld jusqu'à l'arche qui surplombe la grande porte. Vous vous retrouvez juste au dessus de l'entrée principale de la Ville Haute. La vue sur la Ville-Neuve vous est masquée par le soleil levant de cette journée d'équinoxe d'automne. Monfeld vous montre tout un système permettant de faire chauffer du sable dans de grandes marmites pour ensuite les déverser sur les envahisseurs. La colonne atteint la porte et le bélier caché dans la masse fait son œuvre. Des échelles surgissent des flancs de la colonne d'assaut. Elles sont munies de crochets qui viennent s'encaster dans les créneaux. Au signal de Monfeld, vous faites basculer les marmites. Elles se vident du sable qui s'incruste dans les moindres interstices laissés par les boucliers levés. Vous ressentez un certain plaisir coupable à entendre les hurlements de douleurs des orques.

Soudain, un ultime boulet tiré des mangonneaux vient faire s'effondrer la muraille à gauche de la grande porte. L'effondrement est tel qu'il entame une partie du chemin de ronde situé juste au dessus de la porte là où vous vous situez !

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [556](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [561](#)**.*

590

- Je sais sénéchal répond le roi. Et il n'est plus la peine d'attendre nos renforts. Les mages de l'Académie ne répondront pas à notre appel, tous comme la république alannaise. Hélas ! Combien de nobles et vaillants soldats nous avons perdus ! Pour éviter davantage de pertes je vais me livrer.

- Vous n'y pensez pas sire ! Il reste encore des hommes pour vous protéger !

- Il faut nous rendre à l'évidence, la bataille est perdue. Si ma tête peut sauver les vôtres, il est de mon devoir de souverain de faire ce sacrifice.

- Et il est de mon devoir de vous empêcher de le faire intervient le capitaine Pegaya.

- Vous avez tenu votre serment au-delà du raisonnable capitaine et je vous en remercie. Je vous en délie ce soir avec tous les honneurs que vous méritez.

- Je n'en serai déliée qu'à votre trépas sire. Laissez-moi vous accompagner.

- Capitaine... Si vous me suivez vous allez mourir.

- Quel plus grand honneur y a-t-il que de mourir auprès de son roi ?

Elle se retourne vers tous les soldats restants et tire son épée d'un geste ostentatoire.

« Braves soldats de Loranie ! En cette dernière heure, voici venu le temps de prouver la valeur de votre serment. Le roi Loran XXIII réclame ses hommes ! Que répondent-ils ? »

Un bref silence se fait. Puis le sénéchal Gévelin dégainé son arme de la même façon :

« Ils répondent présents ! »

Alors un, deux, puis tous les soldats tirent leur épée et s'avancent d'un pas.

Une voix perdue crie au milieu de la masse :

« Vive le roi ! »

Et à tous, de répondre en chœur d'une voix martiale et virile :

« Vive le roi ! Vive la Loranie ! »

Le roi a le menton qui tremble, ses yeux sont humides. Vous sursautez quand le capitaine Pegaya vous attrape par l'épaule. Le sénéchal vous rejoint.

« Diesmer, vous vous êtes battu comme un brave aujourd'hui et vous allez mourir comme tel. Sénéchal, j'ai été honorée de me battre à vos côtés. »

Ils se serrent l'avant-bras une dernière fois puis chacun d'eux vous tend le sien que vous serrez vigoureusement. Enfin, le capitaine Pegaya reprend sur un ton maternel que vous ne lui connaissiez pas :

« Allons à la brèche chers amis, encore une fois. »

Le sénéchal souffle dans son cor et les portes du hall s'ouvrent. Tout le monde court dans la haute cour vers les orques en reformation. Décidés et désespérés, les loraniens rencontrent les orques dans un violent choc. Vous retrouvez Fenmon à vos côtés. Soudain, un orque colossal surgit de parmi ses congénères. Il fait aux alentours des 2 mètres 10 et même sans son armure, il ne doit pas peser moins de 130 kilos. Même pour un orque, ses mensurations son considérables. Son armure n'est qu'une simple cuirasse écarlate bardée de petits pics qu'il porte à même la peau. Il tue tous les soldats qu'il rencontre. Fenmon le défie mais le général orque le tue d'un

coup net. Enragé et vous sachant condamné, vous l'engagez.

GÉNÉRAL ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 16

POINTS DE DÉFENSE : ∞

POINTS D'ENDURANCE : ∞

Il va vous falloir aller jusqu'au bout de vos ressources face à cet ultime adversaire. La rage qui vous habite vous permet d'ignorer les 12 premiers P.E perdus. De plus, au lieu de perdre des P.E lors d'un assaut, vous pouvez à la place perdre un de vos Éléments d'armure. Vous en perdrez les bonus associés.

*Si vous survivez 3 assauts **rendez-vous au [591](#)**.*

591

Il n'y a rien à faire. Non seulement le général vous domine mais en plus, il joue avec vous en se contentant de vous repousser sans vous tuer. Autour de vous, la débandade est totale. Les hommes tombent ou sont maîtrisés. Quelques uns continuent de se battre jusqu'à la fin. Le général orque vous regarde et attend une réponse.

*Si vous vous battez jusqu'au bout **rendez-vous au [521](#)**.*

*Si vous accordez votre reddition **rendez-vous au [507](#)**.*

592

Votre position surélevée combinée à l'effet de surprise vous donne un avantage certain. Les cadavres orques piqués des flèches créent une morbide barricade dans la rue et empêche les autres de progresser. Au final, la pluie de flèche refoule les survivants. Le passage est sauvé. Vous redescendez tous dans la rue et Tralond vient vous trouver.

« Diesmer je vous ai vu, vous maniez l'arc avec grande adresse. Nul doute que le succès de notre embuscade vous est en partie due ! Allez, le sénéchal Gévelin nous a donné rendez-vous à l'ultime muraille qui nous sépare de la haute cour. »

À peine vous mettez vous en route que déjà, d'autres vagues d'orques arrivent sur vos talons.

Rendez-vous au [566](#).

593

Désireux de rester loin des trolls, vous préférez rester avec les autres soldats.

L'infanterie à sarisse se met en place faisant barrière d'un mur de piques impénétrable. Les trolls bavent de rage et sont comme possédés. L'un d'eux se jette en plein sur le mur hérissé ! Il s'empale de lui même et la violence du choc est telle que des lances se brisent et des soldats en ont le souffle coupé. Le second est intercepté par la Garde Cendrée et le capitaine Pegaya. Il vous reste à affronter la vague orque qui suit. Il frappe en premier.

ORQUE AVEC MASSUE

POINTS D'HABILETÉ : 12 POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 31

Si vous sortez vainqueur, vous n'avez pas le temps de souffler qu'un autre adversaire vient vous affronter. Il frappe en premier.

ORQUE ENRAGÉ

POINTS D'HABILETÉ : 10 POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 34

Si vous gagnez, la Garde Cendrée vient à votre secours. Elle vous aide à faire fuir les derniers orques.

- Ne vous leurrez pas. C'était un repli pas une fuite. Ils vont revenir et les portes défoncées rendent la haute cour indéfendable. Tous dans le hall de la Tour Royale, c'est notre dernier bastion !

Rendez-vous au [590](#).

594

Vous vous concentrez au maximum malgré le tumulte ambiant. Votre

position surélevée vous garde un avantage certain. Les cadavres orques piqués des flèches créent une morbide barricade dans la rue et empêche les autres de progresser. Au final, la pluie de flèche refoule les survivants. Le passage est sauvé. Vous redescendez dans la rue retrouver Talron.

« Diesmer je vous ai vu, vous maniez l'arc avec grande adresse. Nul doute que le succès de notre embuscade vous est en partie due ! Allez, le sénéchal Gévelin nous a donné rendez-vous à l'ultime muraille qui nous sépare de la haute cour. »

À peine vous mettez vous en route que déjà, d'autres vagues d'orques arrivent sur vos talons.

Rendez-vous au [566](#).

595

La première barricade se situe bien plus loin que vous ne le pensiez. Vous courez jusqu'à avoir vos poumons en feu. Arrivé à une dizaine de mètre de la barricade, vous voyez le sénéchal Gévelin qui ordonne de tirer sur vos poursuivants. La salve stoppe les orques et vous permet à vous et aux autres de vous abriter pour vous donner quelque répit.

- Sénéchal ! La muraille est...

- Je sais je sais ! Écoutez, cette barricade seule ne suffira pas. Il faut nous replier et concentrer nos forces aux endroits stratégiques que les orques seront obligés de franchir. Une partie de nos hommes s'occupe de la partie ouest. Il nous faut nous répartir sur les parties sud et est. Monfold, allez rejoindre la barricade à l'esplanade des peintres. Talron, rendez-vous dans les quartiers résidentiels. De mon côté, je vais tenter quelque chose à la liste de joute.

Chacun s'en va avec son groupe comme si tous savaient où se répartir.

Vous vous retrouvez seul sur la barricade mais avez le temps de récupérer 5 flèches. Quel groupe allez-vous suivre ?

*Le groupe à l'esplanade des peintres ? **Rendez-vous au [510](#).***

*Celui dans les quartiers résidentiels ? **Rendez-vous au [552](#).***

*Si la liste de joute du sénéchal vous intrigue **rendez-vous au [542](#).***

Une fois encore et à l'instar des hommes de la Garde Cendrée, votre tir atteint son but. Vous ne cachez pas votre fierté et le capitaine Pegaya vous adresse ses félicitations. Vous maniez désormais très bien l'arc et vous pourrez à l'avenir, majorer de 2 points tous vos prochains *Lancers de Précision*.

Mais comme toujours, pour un trait tiré, vos alliés en ont déchargé trois. Les orques ne peuvent se protéger de la pluie de flèches qui les assaille et rebroussent chemin. Les archers de la Garde Cendrée continuent de les harceler même dans la mer.

Le débarquement sur la plage est repoussé. Un immense hourra parcourt la grève. Vous pouvez récupérer 4 flèches.

« Soldats ! Vous pouvez être fiers de vous. Vous vous êtes montrés à nouveau dignes de votre réputation. Venez ! Allons prêter main forte à vos frères d'armes ! »

Mais alors qu'elle termine ses louanges, les hommes remarquent trois petits navires fendre la rade à vive allure vers les débarcadères où se trouve un autre corps de la Garde Cendrée. Ses navires sont en feu à leur proue ! Ils viennent s'encaster avec force dans les débarcadères. À cet instant, une formidable explosion retentit balayant une bonne partie des docks commerciaux. La concentration urbaine à cet endroit est telle que le feu va rapidement se propager. D'instinct le regard du capitaine se porte vers le phare. Dans la confusion du combat, personne n'avait remarqué qu'une catapulte montée sur un des navires orques envoyait des boulets dans sa direction ! Son état montre qu'il a déjà souffert de nombreux tirs. Un dernier boulet l'atteint et vient le faire s'effondrer dans un boucan monumental.

Le capitaine ne s'alarme pas pour autant et d'un ton sec tente de remobiliser ses troupes.

« Sergent Avilène ! Prenez vos hommes et allez de suite au quartier commercial voir ce qu'il en est. De mon côté, je vais au phare. »

Une fois encore le capitaine ne vous a pas octroyé d'affectation.

Allez vous suivre le sergent Avilène dans le quartier commercial où a eu lieu l'explosion ? Rendez-vous au [581](#).

*Ou bien rester avec le capitaine et la suivre jusqu'au phare en ruine ?
Rendez-vous au [520](#).*

597

Une nouvelle fois, votre tir atteint son but. Vous exercer à l'arc lors du débarquement vous a fait progresser dans son maniement. Vous pourrez à l'avenir, majorer de 1 point tous vos prochains *Lancers de Précision*.

Mais comme toujours, pour un trait tiré, vos alliés en ont déchargé trois. Les orques ne peuvent se protéger de la pluie de flèches qui les assaille et rebroussent chemin. Les archers de la Garde Cendrée continuent de les harceler même dans la mer.

Le débarquement sur la plage est repoussé. Un immense hourra parcourt la grève. Vous pouvez récupérer 4 flèches.

« Soldats ! Vous pouvez être fiers de vous. Vous vous êtes montrés à nouveau dignes de votre réputation. Venez ! Allons prêter main forte à vos frères d'armes ! »

Mais alors qu'elle termine ses louanges, les hommes remarquent trois petits navires fendre la rade à vive allure vers les débarcadères où se trouve un autre corps de la Garde Cendrée. Ses navires sont en feu à leur proue ! Ils viennent s'encaster avec force dans les débarcadères. À cet instant, une formidable explosion retentit balayant une bonne partie des docks commerciaux. La concentration urbaine à cet endroit est telle que le feu va rapidement se propager. D'instinct le regard du capitaine se porte vers le phare. Dans la confusion du combat, personne n'avait remarqué qu'une catapulte montée sur un des navires orques envoyait des boulets dans sa direction ! Son état montre qu'il a déjà souffert de nombreux tirs. Un dernier boulet l'atteint et vient le faire s'effondrer dans un boucan monumental.

Le capitaine perturbée ne s'alarme pas pour autant et d'un ton sec tente de remobiliser ses hommes.

« Sergent Avilène ! Prenez vos hommes et allez de suite au quartier

commercial voir ce qu'il en est. Je vais avec mes troupes assister nos hommes au phare. »

Une fois encore le capitaine ne vous a pas octroyé d'affectation.

*Allez vous suivre le sergent Avilène dans le quartier commercial où a eu lieu l'explosion ? **Rendez-vous au [581](#)**.*

*Ou bien rester avec le capitaine et la suivre jusqu'au phare en ruine ? **Rendez-vous au [520](#)**.*

598

Comme toujours pour un trait tiré, vos alliés en ont déchargé trois. Les orques ne peuvent se protéger de la pluie de flèches qui les assaille et rebroussent chemin. Les archers de la Garde Cendrée continuent de les harceler même dans la mer.

Le débarquement sur la plage est repoussé. Un immense hourra parcourt la grève. Vous pouvez récupérer 4 flèches.

« Soldats ! Vous pouvez être fiers de vous. Vous vous êtes montrés à nouveau dignes de votre réputation. Venez ! Allons prêter main forte à vos frères d'armes ! »

Mais alors qu'elle termine ses louanges, les hommes remarquent trois petits navires fendre la rade à vive allure vers les docks commerciaux où se trouve un autre corps de la Garde Cendrée. Ses navires sont en feu à leur proue ! Ils viennent s'encaster avec force dans les débarcadères. À cet instant, une formidable explosion retentit balayant une bonne partie des quais commerciaux. La concentration urbaine à cet endroit est telle que le feu va rapidement se propager. D'instinct, le regard du capitaine se porte vers le phare. Dans la confusion du combat, personne n'avait remarqué qu'une catapulte montée sur un des navires orques envoyait des boulets dans sa direction ! Son état montre qu'il a déjà souffert de nombreux tirs. Un dernier boulet l'atteint et vient le faire s'effondrer dans un boucan monumental.

Le capitaine perturbée ne s'alarme pas pour autant et d'un ton sec tente de remobiliser ses hommes.

« Sergent Avilène ! Prenez vos hommes et allez de suite au quartier

commercial voir ce qu'il en est. Je vais avec mes troupes assister nos hommes au phare. »

Une fois encore le capitaine ne vous a pas octroyé d'affectation.

*Allez vous suivre le sergent Avilène dans le quartier commercial où a eu lieu l'explosion ? **Rendez-vous au [581](#)**.*

*Ou bien rester avec le capitaine et la suivre jusqu'au phare en ruine ? **Rendez-vous au [520](#)**.*

599

FIN DE LA TROISIÈME PARTIE

Si jamais vous venez désormais à mourir, vous pourrez reprendre l'aventure à ce paragraphe avec l'équipement que vous aviez lorsque vous avez péri.

Rendez-vous au [600](#).

QUATRIÈME PARTIE

Vous n'avez plus accès à votre équipement (armes, élément d'armure et couronnes). Si vous devrez combattre, ce sera à mains nues. Mais ne rayez pas votre équipement, vous pourrez le récupérer plus tard.

Les geôles profondes et humides d'Evaere ne sont illuminées que par quelques maigres chandelles dans le couloir. Leur changement irrégulier vous ont fait perdre toute notion du temps. Votre unique certitude est que vous êtes seul dans une assez grande cellule ce qui n'est pas le cas des autres soldats parqués dans un autre quartier cellulaire. Vos mains sont scellées au mur pour vous empêcher de tracer la moindre rune.

Soudain, deux orques ouvrent votre porte et y font entrer une grande silhouette juste recouverte de guenilles. C'est le capitaine Pegaya ! Tout son visage est tuméfié, sa tête a été rasée. Ses hardes ne peuvent masquer son corps recouvert de bleus et de plaies. Curieusement, son intégrité féminine semble avoir été préservée.

« Capitaine ! Que vous ont-ils fait ? » **Rendez-vous au [745](#).**

« Capitaine, heureux de vous revoir en vie ! Depuis combien de temps subissez-vous leurs sévices ? » **Rendez-vous au [609](#).**

*Si vous gardez le silence **rendez-vous au [623](#).***

Vous n'avez pas le temps de vous abriter ou d'esquiver les traits qu'un vous érafle la cuisse gauche. Vous perdez 7 POINTS D'ENDURANCE. Mais vous vous estimez chanceux quand vous voyez que toutes les autres flèches ont atteint orques et loraniens en pleine poitrine.

« Finiapp dazoold ! Atarrisk buniisk amul ! Hurle Khemarrek. Loraniens, suivez le chef orque qu'on a choisi pour vous ! Ils sont pas nombreux, nous devons nous séparer pour qu'ils nous harcèlent avec du mal ! »

*Si vous suivez Khemarrek **rendez-vous au [706](#).***

*Si vous préférez suivre un autre groupe d'orque Bremskill **rendez-vous au [670](#)**.*

*Vous pouvez aussi vous mêler à ce groupe composé à grande majorité d'hommes qui se rend vers la périphérie **rendez-vous au [630](#)**.*

602

« Les loraniens et toi faites partie de nos troupes maintenant et il est légitime que vous sachiez pourquoi vous vous battez. Contrairement à ce que tu peux croire, notre but dépasse la simple conquête des terres fertiles loraniennes. Mais je ne te dirai rien d'autre pour l'instant tu en sauras plus demain. »

« *En vérité je le sais déjà. Je sais que votre conquête est motivée par la vengeance d'une excursion loranienne ratée.* » **Rendez-vous au [720](#)**.

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#)**.

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#)**.

« *Où sont passés tous les civils ?* » **Rendez-vous au [677](#)**.

« *Comment avez-vous appris notre langue ?* » **Rendez-vous au [651](#)**.

« *Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ?* » **Rendez-vous au [616](#)**.

« *C'est bon, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#)**.

603

Indécis ou tétanisés, aucun de vous ne suit le mouvement et l'intrépide soldat finit massacré par les trois orques. Le lieutenant vous hurle des imprécations de tous ses poumons. Vous vous détournez et le laissez passer la tête basse. Puis Toruk sonne vite la réunion des troupes et fait savoir que la cité est déjà tombée. Tout le monde le suit à l'intérieur.

Rendez-vous au [710](#).

604

Vous transpercez l'orque au moment où il portait le cor à ses lèvres. Il ne reste maintenant plus qu'un orque chacun à affronter avec le capitaine. Vous frappez en premier.

PISTEUR ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 10 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 29

Si vous le tuez rendez-vous au [742](#).

605

L'orque vous pousse de votre tabouret et commence à lever les poings. Un cercle se forme autour de vous deux et des cris de toutes parts vous poussent à combattre. L'orque n'a pas saisi la hache à ses pieds. Il vous faut rentrer dans son jeu et combattre à mains nues sans aucun bonus de protection que pourrait vous accorder votre équipement. L'orque frappe en premier.

PUGILISTE ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 7 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 23

C'est un combat à mort. Si vous sortez vainqueur rendez-vous au [704](#).

606

Vous avez du mal à réaliser ce qu'il vous arrive. Non seulement l'orque vient de vous sauver la vie mais il s'est adressé à vous dans un langage usuel parfait, sans le moindre accent ! Vous l'auriez confondu avec un natif loranien les yeux fermés. Il vous guide hors des cachots et une fois à l'extérieur vous tend une boisson que vous buvez. Remettez vos POINTS D'ENDURANCE et vos POINTS DE RUNE à leurs *Totaux de départ*. Vous arpentez la Ville Haute baignée du soleil couchant.

- Les orques qui t'ont maltraité appartenaient à la tribu des Vorrossorkk. Tu aurais pu les reconnaître à leur chevron bleu sur la poitrine mais moi, je les ai reconnu à l'odeur. Ces saloperies puent. Je te préviens, ils n'aiment pas ceux qui ne sont pas des leurs. Et toi, tu leur es doublement détestable. D'abord en tant qu'orque affilié à l'ennemi et ensuite en tant qu'hérétique. Tous te prendront pour un Brun ici que ça soit le cas ou non. Il faut dire qu'en plus, tes hauts faits ont été remarqués lors du siège. C'est pour ça que je pense que tu serais mieux à mes côtés Diesmer.

- Comment savez-vous mon nom ?

- Je te l'ai dit, tes prouesses ont été remarquées. Mes orques parlent beaucoup sur toi... Et nos prisonniers aussi. Je comprends très bien votre langue et ai pu saisir ton prénom sans mal.

Tout en parlant, il vous a amené à un terrain d'entraînement des fortins présents dans la Ville Haute. Plusieurs orques s'affrontent à mains nues.

« Tu vas devoir leur prouver ce que tu vauds en te battant comme un vrai orque. Jabaz, drommensk akklut dibinnaz ! »

Un orque costaud s'avance dans un cercle tracé au sol et vous invite à y entrer.

« Le Gambag est un combat rituel orque sans aucun autre artifice que vos compétences martiales. Tous les coups sont permis ! » dit le général orque.

JABAZ

POINTS D'HABILETÉ : 5

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 49

Vous devez combattre sans armes ni bonus d'armure, ni formules runiques. N'oubliez pas de soustraire 4 à vos POINTS D'HABILETÉ. L'orque dénommé Jabaz frappe en premier.

*Si vos P.E tombent en dessous de 10 avant Jabaz **rendez-vous au 684.***

*Au contraire, si Jabaz atteint les 10 P.E restants avant vous **rendez-vous au 608.***

607

Vous êtes en presque aussi piteux état que lors de votre arrivée à Evaere. Aller aux thermes vous fera du bien. Ils sont d'origine elfe et ont été

maintenus par les humains. Les mages s'en servent encore mais aujourd'hui, les orques en prennent possession. Certaines tribus laissent les loraniens occuper les thermes après eux. Vous les trouvez très propres. Les soldats retrouvent leurs camarades dispersés dans les autres tribus. L'hypocauste fait naître la vapeur qui vous enveloppe dans son agréable brume. Nu et vulnérable, vous vous sentez pourtant en sécurité. Vous profitez d'un instant de confort et de chaleur que vous aviez oublié. Soudain, un jeune homme vient vous voir. Il n'a pas plus de vingt ans. Son teint halé montre qu'il doit venir de l'extrême sud de la Loranie. Ses cheveux bruns coiffés en brosse sont coupés très courts sur les côtés. De fins sourcils habillent ses petits yeux en forme d'amande. Son nez retroussé surplombe des lèvres charnues, dont le sourire complice remonte jusqu'à ses pommettes encore parsemées de quelques traces d'acné violacées. Vous remarquez que c'est l'un des rares à porter un linge à la taille, noué juste au dessus d'une légère proéminence virile.

- Tu es Diesmer ?

- Oui. Tu me connais ?

- Tout le monde te connaît depuis tes exploits à Evaere. Avant la guerre j'y étais apprenti guérisseur. Mais tous mes professeurs sont morts ou capturés. Maintenant les orques attendent de moi que je les soigne. Ce qui fait que je suis bien traité. Toi aussi je crois.

- Je ne suis pas à plaindre c'est vrai. Même en nourriture je suis privilégié.

- Ah tu dois penser aux fameuses moules d'Evaere je parie ! Moi j'ai horreur de ça. C'est dégoûtant et ça pue ! Je me plains mais les autres loraniens n'avaient droit qu'aux restes et parfois à des escargots. Pourtant bien cuisiné c'est délicieux ! Et toi Diesmer, préfères-tu les moules ou les escargots ?

« *Je préfère les moules* » **Rendez-vous au [707](#).**

« *Je préfère les escargots* » **Rendez-vous au [755](#).**

608

La peur et la mémoire du capitaine Pegaya vous motivent et vous enragent. Les orques sont stupéfaits de voir leur champion à terre. Vous le maintenez au sol pour l'achever de vos poings. Mais le général vous arrête

et vous enlève de Jabaz.

« Il suffit Diesmer ! L'issue habituelle du Gambag est la mort pour l'un des deux lutteurs mais nous ne pouvons nous permettre de perdre plus d'orques. Bois ça et suis moi »

Regagnez tous vos P.E perdus au combat. Les coups reçus ne vous ont pas entamé au contraire. Augmentez vos POINTS DE DÉFENSE de 1.

Vous le suivez encore dans la Ville Haute et pouvez voir les vestiges du siège qui y a été mené. Les orques s'affairent à regrouper les cadavres loraniens pour les brûler. En revanche, les maisons ne sont ni investies, ni pillées ni incendiées. Vous ne remarquez aucun cadavre de civil parmi les macchabées entassés. Le général vous conduit à un rempart au bord du promontoire qui donne une formidable vue sur la Ville-Neuve.

Regarde le grand champ qui borde la Ville-Neuve en bas, c'est là que nous avons réunis nos prisonniers. Nous sommes en train de les sélectionner et de les équiper. Nous aurons besoin d'eux pour atteindre notre objectif. Toi aussi tu vas nous être utile.

- Comment, Evaere n'était pas votre objectif ? La ville dans vos mains, la Loranie va tomber que voulez-vous de plus ?

L'orque éclate de rire.

« Je ne peux rien te dire pour l'instant mais tu le sauras bien assez tôt. Viens il se fait tard, je t'accorde le privilège d'être mon hôte exclusif pour ce soir. Après ta victoire sur Jabaz, tu seras plus en sécurité avec moi. »

Rendez-vous au [674](#).

609

Un court instant se passe avant sa réponse. Elle vous répond d'une voix calme, les yeux dans les yeux.

« Je suis aussi heureuse de voir que vous avez survécu Diesmer. Mais comme vous, je suis complètement déboussolée. Je suis isolée et affamée. Ils ne me sortent que pour me tourmenter. Je ne sais pas depuis combien de temps dure mon calvaire. Au moins plusieurs jours... Vous êtes le seul captif que j'ai croisé depuis notre reddition. »

Son ton détaché contraste avec son état physique. Rien dans sa voix ne laisse entendre tous les tourments qu'elle a pu subir. Son regard vous montre que sa volonté n'est pas entamée.

La porte s'ouvre de nouveau sur les deux orques qui l'ont amenée. Ils vous détachent et vous emportent à votre tour.

*Si vous êtes un Orque **rendez-vous au [610](#)**.*

*Sinon **rendez-vous au [614](#)**.*

610

Vous les suivez le long des couloirs sombres et humides l'un devant et l'autre derrière vous. Ils vous amènent dans une pièce vide avec un baquet d'eau au milieu. Sans crier gare, Ils vous empoignent et vous mettent la tête dans l'eau du baquet. Ils attendent chaque fois plus longtemps avant de vous faire reprendre votre respiration. Votre tête reste sous l'eau un temps indéfini et vos poumons vous brûlent. C'est alors que l'un d'eux vous donne un coup de genoux dans le ventre vous forçant à boire la tasse. Vos trémoussements n'y font rien, vous allez périr noyé.

Soudain, vous entendez une voix crier à travers l'eau. Les bras qui vous maintenaient vous lâchent et c'est avec la plus grande difficulté que vous cherchez à reprendre de l'air tout en crachant et toussant. Vos yeux mouillés tombent sur l'orque aux mensurations énormes que vous avez affronté dans la haute cour et qui a tué Fenmon ! Il corrige sévèrement vos deux tortionnaires en leur vociférant des insultes. Ces derniers s'en vont penauds et en sang. Le général orque se tourne vers vous et vous dit de sa voix caverneuse :

- Suis moi, j'ai des choses de prévues pour toi.

Rendez-vous au [606](#).

611

Les orques de Khemarrekk comme ceux des autres tribus festoient la

journee durant a force de grande quantite d'alcool. Plusieurs incidents sont rapportes entre orques de differentes tribus. Les loraniens sont gardes a l'ecart des festivites rejoints par les nouveaux prisonniers.

Le lendemain, chaque tribu se prepare a partir dans leur ordre defini. Mais une agitation se fait entendre a l'est de la cite. Khemarrek vient vous trouver.

- Le capitaine Pegaya s'est jouee de Toruk ! Elle s'est enfuie en laissant quelques cadavres Homonk derriere elle.

- Vous ne la prenez pas en chasse ?

- Non, Toruk a accepte toute responsabilite la concernant. S'il l'egare, c'est son probleme.

Khemarrek echange avec d'autres generaux. Vous devinez que plusieurs hesitent a assister Toruk qui n'est d'ailleurs pas present. Finalement, un seul general accepte de l'aider. Pendant que les orques de Toruk partent en chasse, les autres se preparent dans la precipitation. Contrairement a l'ordinaire, les tribus partent dans un formidable chahut. La sortie de la ville se fait dans la pagaille et les orques viennent a se melanger et s'invectiver. Soudain, un coup part et une bagarre generale eclate. Vous vous retrouvez a affronter un orque au hasard. Il frappe en premier.

SPADASSIN ORQUE

POINTS D'HABILETE : 10

POINTS DE DEFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 31

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [699](#)**.*

612

- Un general tres influent parmi les orques. C'est le chef de la tribu Bremskill, il s'appelle Khemarrek. On l'appelle ainsi car il est ne le jour de la plus importante de nos fetes, celle de Khemarr. C'est pourquoi les chamans lui predisaient un auguste destin. Et cela m'ennuie de le dire, mais je dois reconnaitre que pour l'instant, il est a la hauteur des esperances que les aines plaçaient en lui.

- Vous avez quelque chose contre lui ?

- Ne t'inquiete pas Diesmer, durant notre trajet jusqu'a l'Academie, tu auras le temps de le revoir.

« *Qui est cet homme qui menait la discussion ?* » **Rendez-vous au [632](#).**
« *Vous cherchez la racine d'Auris aussi ? Pourquoi ?* » **Rendez-vous au [733](#).**
Si vous ne dites plus rien rendez-vous au [759](#).

613

Vous avancez et le flair de Nettek retrouve enfin la trace de Khemarrek. Vous débouchez sur une antichambre où Araphrès, Khemarrek et cinq de ses lieutenants vous attendent. Khemarrek parle en usuel :

- Nous t'attendions Toruk. À quoi bon se fuir puisque nous devons en finir ? Autant le faire maintenant.
- Avec tes cinq molosses pour t'accompagner ? Tu m'avais habitué à moins de lâcheté Khemarrek.
- Allons, toi-même tu n'es pas seul.

*Si vous avez prêté serment à Araphrès (même en lui mentant) **rendez-vous immédiatement au [761](#)**.* Sinon continuez la lecture.

- Entre-tuez-vous comme vous le souhaitez messieurs, les coupe Araphrès. Je n'ai plus besoin d'aucun d'entre vous maintenant.

D'un geste soudain, il dessine une rune au sol avant de prononcer un mot que vous ne connaissez pas. Tout le sol se met à trembler et vous projette tous aux quatre coins de la pièce. Le choc est tel que vous ne trouvez pas la force de vous relever tout de suite. Vous gardez toutefois les yeux ouverts et voyez Khemarrek ordonner à ses lieutenants de tuer Toruk avant d'éructer contre Araphrès et de partir à sa poursuite.

Quatre des lieutenants empoignent Toruk pour l'immobiliser avec toutes les difficultés du monde. Le dernier attrape Nettek et essaie de l'étrangler.

*Vous relever et assister Toruk au risque de perdre la trace d'Araphrès et Khemarrek. **Rendez-vous au [762](#)**.*

*Vous relever et poursuivre les parjures en laissant Toruk à son sort. **Rendez-vous au [687](#)**.*

614

Vous les suivez le long des couloirs sombres et humides l'un devant et l'autre derrière vous. Vous quittez les cachots et vos yeux sont éblouis par les rayons du soleil couchant. Vous traversez toute la Ville-Haute et pouvez voir les vestiges du siège qui y a été mené. Les orques s'affairent à regrouper les cadavres loraniens pour les brûler. En revanche, les maisons ne sont ni investies, ni pillées ni incendiées. Vous ne remarquez aucun cadavre de civil parmi les macchabées entassés. Vous êtes conduit sur une grande plaine en bordure de la Ville-Neuve. Là, vous retrouvez tous les soldats survivants prisonniers des orques. Ils sont éparpillés en plusieurs groupes supervisés par des sortes d'instructeurs orques.

Vous êtes mené à l'un d'eux. L'instructeur de votre groupe est l'orque aux mensurations considérables que vous avez affronté dans la Haute-Cour et qui a tué Fenmon ! Il porte toujours son armure écarlate bardé de petits pics.

- Vous deux, vous désigne-t-il avec un soldat. Dans le cercle, affrontez vous.

Vous êtes surpris de l'entendre parler un langage usuel parfait et sans accent. Vous l'auriez confondu avec un natif loraniens les yeux fermés. Mais là, vous voilà contraint d'affronter à mains nues un soldat allié.

SOLDAT LORANIEN

POINTS D'HABILETÉ : 2

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 16

Vous devez combattre sans armes ni bonus d'armure, ni formules runiques. N'oubliez pas de soustraire 4 à vos POINTS D'HABILETÉ. Le soldat loraniens frappe en premier.

*Si vos P.E tombent en dessous de 10 avant le soldat loraniens **rendez-vous au [712](#)**.*

*Au contraire si le soldat atteint les 10 P.E restants avant vous **rendez-vous au [635](#)**.*

615

- Merci merci ! Je n'ai rien à vous offrir si ce n'est ma gratitude.
- Partez vers le sud, les orques vont vers le nord lui intimez-vous.

Alors qu'il s'apprête à franchir la porte, il percute Toruk accompagné de Nettek. Les deux se regardent un court instant, puis Toruk se décale laissant partir le paysan interloqué.

« La tradition militaire orque veut que nous ne tuions que des soldats, pas de malheureux civils qui ne font que défendre leurs maigres biens ».

« *C'est pourtant ce que vous avez fait à Evaere.* » **Rendez-vous au [731](#).**

« *Alors pourquoi les épargner si c'est pour brûler leurs fermes et leurs maisons ?* » **Rendez-vous au [735](#).**

Si vous ne dites rien, Toruk vous emmène à l'intérieur de la cité déjà prise.
Rendez-vous au [710](#).

616

« Nous nous sommes reformés et avons établis un camp de prisonnier en périphérie de la Ville-Neuve que tu as vu tout à l'heure. Nous y avons réuni les survivants et les avons dispatchés dans plusieurs tribus chacune sous l'autorité de leurs généraux. Les gradés ont été mis à part. Toi aussi mais pour une autre raison. Les autres généraux te prenaient pour un mercenaire et souhaitaient te tuer. Mais je les ai convaincus que tu pourrais nous être utile à condition que je te prenne sous mon autorité. »

« *Je refuse de vous être utile. Vous avez voulu me tuer, vous avez tué mon ami !* » **Rendez-vous au [739](#).**

« *Quel est le but des orques en envahissant la Loranie ?* » **Rendez-vous au [602](#).**

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#).**

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#).**

« *Où sont passés tous les civils ?* » **Rendez-vous au [677](#).**

« *Comment avez-vous appris notre langue ?* » **Rendez-vous au [651](#).**

« *C'est bon, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#).**

617

Vous profitez de la folie de Khemarrek pour réagir au quart de tour et dessiner dans l'air une rune de Traction face à lui. Il est trop tard lorsqu'il comprend votre manœuvre et n'échappe pas à son effet. Il tombe à la renverse projeté vers vous. Vous courez pour lui asséner le coup de grâce mais il se relève et lance à l'aveugle une langue de flamme dans votre direction. Vous perdez 18 P.E sauf si vous portez un bouclier. Le temps d'étouffer les flammes, Khemarrek est en face de vous. Au lieu de vous transpercer, il vous saisit par le cou et commence à vous étrangler.

Vous vous débâtez de toutes vos forces mais Khemarrek est bien plus fort que vous. Bientôt, *vos poumons vous brûlent et le souffle vous manque*. Vous êtes déjà mort lorsqu'il achève son travail en vous brisant la nuque.

618

- La racine d'Auris est un élément alchimique qui permet de synthétiser la poudre noire. Une fois en leur possession, je montrerai à leurs chamans comment procéder. Ensuite, ils se débrouilleront.

- Donner la formule de la poudre noire aux orques ? Ils vont pouvoir ravager tous les royaumes d'Astria !

- Une fois encore vous vous trompez Diesmer. Je ne leur donnerai pas ce savoir si je n'étais pas sûr qu'ils en feraient mauvais usage. Les orques sont répartis en tribus basées sur des ethnies, des divisions bien obscures pour nous. Mais je vous assure que pour eux, les différences culturelles entre tribus sont bien palpables. Un idéaliste comme Toruk est persuadé qu'un artefact assez puissant comme la poudre noire serait l'élément manquant qui permettrait à toutes les tribus de s'unir sous une même bannière pour construire une seule grande nation orque en Loranie. Nation qui serait entendue et respectée dans toute Astria. Mais je le dis devant vous Diesmer : les différences entre tribus sont trop prononcées pour que cela arrive. Une fois en possession de la poudre noire, chaque tribu s'entre-déchirera pour s'en assurer la primauté. Au final, ils se tueront eux même et aucun royaume d'Astria n'aura à craindre une autre expédition de cette

ampleur.

« *Et qu'attendez-vous de moi exactement ?* » **Rendez-vous au [691](#).**

« *J'en ai assez entendu, je refuse d'être associé à tout ça.* » **Rendez-vous au [668](#).**

619

Les orques continuent de fêter leur victoire jusqu'au soir où ils boivent tout l'alcool qu'ils trouvent. Plusieurs incidents entre orques de différentes tribus sont rapportés. Toruk regarde le tout d'un œil dénigrant sans vous adresser la parole. À quelques mètres, le capitaine Pegaya partage calmement quelques verres avec des gradés orques.

Le lendemain, Toruk vous tire de votre sommeil en furie.

- Diesmer debout ! Nous avons été victime d'une trahison ! Le capitaine Pegaya a fui !

- Le capitaine Pegaya ? Qu'est-il arrivé ?

- Nous avons choisi avec les autres généraux de laisser une journée de répit à nos orques hier afin que tous relâchent la pression. J'ai laissé mes orques boire quelques verres avec elle hier soir afin de favoriser son intégration et surtout pour la surveiller. Et voilà que ce matin, je les retrouve morts empoisonnés avec leurs choppes qui dégagent une forte odeur d'aconit !

- Comment a-t-elle pu les empoisonner sans se nuire à elle même ?

- Voyons tu oublies que les elfes sont immunisés contre les maladies communes ! Son organisme a pu assimiler le poison sans mal. Reste à savoir comment elle se l'est procuré. Et je compte le lui demander quand je la retrouverai. En chasse !

Toruk appelle ses meilleurs pisteurs, leurs chiens et les divise en trois groupes. Il éructe encore plus lorsqu'on lui apprend que seul le général de la tribu Daajabet accepte de mettre ses orques à disposition pour l'aider. Les autres ont déjà repris la route. Toruk lance la chasse et passe devant avec son chien Nettek.

« Elle ne sera pas allée vers le nord, ce serait du suicide pour elle car elle sait que c'est là où va la horde. En avant ! »

*Si vous suivez le groupe de Toruk vers l'ouest **rendez-vous au [764](#)**.*

*Si vous vous engagez avec celui qui va vers les routes du sud **rendez-vous au [656](#)**.*

*Ou bien préférez-vous aller à l'est vers les forêts de conifères ? **Rendez-vous au [754](#)**.*

620

- Je ne vais rien ordonner Diesmer.

- Pourquoi ? Comment un chef héritier d'une tradition militaire qui se veut si respectable peut-il laisser faire cela ?

- Tu n'as rien à m'apprendre sur mes traditions Diesmer. Et crois-tu que ce spectacle navrant me satisfasse ? Après notre victoire à Evaere, plusieurs généraux étaient prêts à détourner le regard sur les affronts qu'allaient subir les captives. Deux d'entre eux y encourageaient même leurs troupes. J'ai dû peser de tout mon poids afin que tous ordonnent aux leurs de ne toucher à aucune femme. Si nous voulons être écoutés dans le futur concert des royaumes astriens, nous devons être craints mais rester droits. Mais mes orques comme les autres subissent les rudesses de la campagne militaire depuis plusieurs mois. Ils n'ont eu d'autres récompenses que les largesses des vergers loraniens et notre but n'est pas encore atteint. Le moment est venu pour eux de goûter au fruit de leur labeur. Moi même je risque une mutinerie si je m'interpose maintenant. C'est triste mais la seule consolation que pourront avoir ces femmes, est que toutes ces unions demeureront stériles pour elles.

Les cris de détresse féminins résonneront encore longtemps dans votre tête. Vous vous retirez à la suite de Toruk alors qu'autour de vous, *les pauvres maisons terminent de se consumer.*

Rendez-vous au [619](#).

621

- Tu as intérêt à t'y habituer car nous ferons d'autres manifestations de ce type jusqu'à l'Académie. La religion est bien la seule chose sur laquelle toutes nos tribus se retrouvent.

- N'y a-t-il pas eu comme un schisme chez vous ?

- Tu parles des Bruns ? Il n'y en a plus à La Griffe, ils sont tous partis. Préparer toute l'armée et nos prisonniers va demander encore un peu de temps avant notre départ.

Toruk vous conduit à une tente où vous récupérez tout l'équipement et les couronnes que vous avez perdus en entrant dans les cachots. Il vous tend aussi une bourse.

« Tiens, il y a 15 *gawhers* là-dedans, c'est notre monnaie. Tes couronnes ne te seront plus utiles. Retrouve-moi à l'entrée de la ville quand le cor du départ sonnera. Je vais voir comment nous allons nous organiser pour la marche avec les autres chefs de tribus. Je te laisse ici. Profites-en, tu es le seul non orque à pouvoir te balader sans surveillance. Mais fais attention ne quitte pas le champ de ma tribu. J'ai intimé à mes orques de te laisser tranquille mais je ne pourrai rien face à ceux des autres tribus. »

Toruk vous laisse. Tous ses orques sont en effervescence et préparent leurs affaires.

Un groupe d'orques charge des armures sur une charrette. Vous pouvez les voir [au 692](#).

*Si vous continuez à marcher parmi les orques **rendez-vous au 719**.*

Si vous ne vous sentez pas en sécurité au milieu de cette masse grouillante, vous pouvez retourner à l'espace où sont gardés les loraniens prisonniers [au 685](#).

622

Un crépitement suivi d'un souffle brûlant inonde les Bremskill devant l'entrée de l'aile est. La flammèche n'enflamme que quelques orques mais l'effet psychologique est tel qu'il fait fuir même ceux qui ne sont pas touchés. Les Homonk restent aussi stupéfaits devant votre démonstration.

Toruk profite de ce moment de flottement pour lancer l'attaque et décimer les Bremskill. C'est sans difficultés que vous rentrez dans l'aile est.

Rendez-vous au [676](#).

623

Elle vient s'asseoir non loin de vous. Un long silence se fait qu'elle brise d'un ton flegmatique :

- Je suis heureuse que vous ayez survécu. Cela fait du bien de voir un visage ami dans de telles circonstances.
- Je vous avais perdu de vue dans la haute cour.
- J'ai été surmenée, désarmée, capturée. Je ne sais pas ce qu'il se passe ni le temps qu'il s'est écoulé depuis la chute de la cité. Ils me tiennent à l'écart... comme vous visiblement. Je sais ce qu'ils veulent, mais ne les laissez pas vous briser.

Elle a tenu ses propos avec une force d'âme qui vous déconcerte. Ses yeux bleu acier vous transperce et vous donnent du courage ! Courage qui risque de vous être utile. Les deux orques qui l'ont amenée ouvrent la porte. Ils vous détachent et vous emportent à votre tour.

*Si vous êtes un Orque **rendez-vous au [610](#)**.*

*Sinon **rendez-vous au [614](#)**.*

624

« Je te souhaite bonne nuit Diesmer. Je te laisse libre de tes mouvements mais je te déconseille de t'enfuir. Tu donnerais à mes orques une occasion de te tuer et ils n'attendent que ça. Mieux vaut que tu restes dans un endroit où je puisse veiller sur toi. »

Vous avez du mal à trouver le sommeil. De nombreuses questions parcourent encore votre esprit.

Le lendemain, Toruk vous amène avec son chien Nettek dans la salle du conseil de la Tour Royale.

« Je te préviens, les généraux orques te considèrent aussi bien comme un atout que comme une menace. J'ai obtenu que tu sois présent car avec ce que tu as fait et ce qu'on m'a dit de tes capacités, tu es loin du petit conscrit à être enrôlé de force. Écoute et reste à l'écart. »

Vous revoici dans la salle vitrée du conseil. Vous sentez une certaine défiance quand à votre présence. L'état major orque est autour d'une grande table avec une carte de la Loranie posée au centre. Il est composé des 7 généraux représentant les tribus et leurs affidés sous leur autorité. Ils sont autour d'un homme qui semble présider la séance.

*Si vous êtes un apprenti mage **rendez-vous au [644](#)**.*

*Sinon rendez-vous **au [678](#)**.*

625

Autour de vous, vous voyez que les autres orques qui fouillaient les canots ont été surpris de la même manière. Mais l'effet passé, la force du nombre a repris le dessus et les loraniens résistants sont massacrés. Vous trouvez tout de même sur un des cadavres une *Potion de promptitude* (+2 P.H si bue avant un combat) et 6 flèches.

Toruk sonne vite la réunion des troupes et fait savoir que la cité est déjà tombée. Tout le monde le suit à l'intérieur.

***Rendez-vous au [710](#)**.*

626

La cour intérieure est un charnier d'orques. Mais au lieu de poursuivre les fuyards, les survivants se dirigent vers l'aile nord. Toruk sonne un rassemblement général mais les autres généraux ne l'écoutent pas. Tous envoient leurs troupes vers l'aile nord. Toruk alpague le général des Uhvran, mais ce dernier l'envoie paître et ordonne aux siens d'attaquer les

Homonk. Vous vous retrouvez dans la mêlée. Il frappe en premier.

FANTASSIN UHVRAN

POINTS D'HABILETÉ : 11

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 31

Si vous sortez vainqueur rendez-vous au [669](#).

627

Vous profitez de la folie de Khemarrek pour réagir au quart de tour et dessiner dans l'air une rune de *Traction* assez grande pour renverser une étagère de plus de quatre mètres à sa droite. Il est trop tard lorsqu'il comprend votre manœuvre et n'échappe pas au meuble qui l'écrase de tout son poids. Vous vous approchez afin de vérifier qu'il est bien mort quand l'étagère se met à bouger. Khemarrek en sort en furie prêt à attraper son arme dont la garde dépasse à quelques mètres. Vous vous précipitez pour la lui prendre lorsqu'il vous saisit la jambe. De là, ses mains remontent jusqu'à votre cou. Vous vous débattez de toutes vos forces mais Khemarrek est bien plus fort que vous. Bientôt, *vos poumons vous brûlent et le souffle vous manque*. Vous êtes déjà mort lorsqu'il achève son travail en vous brisant la nuque.

628

Il fait encore nuit lorsque Toruk vous réveille. Les hordes se mettent en branle et ce n'est qu'au point du jour que l'assaut commence. Le temps grisâtre s'accompagne d'un crachin ininterrompu. Les gouttes fines vous mouillent comme si vous sortiez d'un lac. Ajoutées aux températures justes positives, le froid vous transperce tout le corps. Les orques font un dernier office puis, comme ce qui avait été convenu, la tribu Genestk ouvre l'assaut accompagné des trolls de Khemarrek. Ils tambourinent à la porte comme des forcenés quand un souffle colossal fait exploser les grandes portes, écrase un des trolls et balaie presque tous les Genestk. Les mages ont utilisé la même technique que Wildred à Evaere, mais cela laisse leur entrée vulnérable. Un flot noir hurlant se déverse. La première vague est accueillie par des projections de flammes et de pics de glace lancés par les

mages du haut des remparts. Le troll restant arrive à enfoncer le second mur d'enceinte avant de se faire abattre. Les autres vagues suivent dans un combat titanesque. Enfin, les Homonk de Toruk chargent à leur tour en entonnant leurs chants sacrés. Les mages sont peu nombreux mais très efficaces. Vous avez du mal à ne pas trébucher sur tous les cadavres orques dans la cour d'entrée. Vous arrivez à la fin de la mêlée mais la bataille n'est pas encore terminée.

Rendez-vous au [631](#).

629

Vous cherchez à sortir du camp le plus vite possible mais un orque à l'armure travaillée en barre l'entrée. C'est le général orque qui a eu maille à partir avec Toruk !

« Nous avons un curieux qui vient dire bonjour ? »

Son accent orque est très prononcé et sa maîtrise de la langue est maladroite, mais vous notez qu'il s'est exprimé en langage usuel. Toruk arrive à ce moment là avec Nettek.

- Diesmer que fais-tu là ? Es-tu fou ?

- Il est venu de lui même dans mon espace Toruk. Il doit rester avec moi désormais.

- Grozaj übnek attar Khemarrek ? Yesmakk attun hijall.

- Pourquoi tu parles en orque Toruk alors que tu parles mieux l'usuel que moi ? Ton ami a choisi et préfère faire la route jusqu'à l'Académie avec moi. Il reste et tu peux partir.

- Non il reste sous ma responsabilité nous en avons déjà parlé. Il s'est perdu et c'est un regrettable incident. Je m'en excuse cela ne se reproduira plus. Nous partons.

*Si vous suivez Toruk **rendez-vous au [657](#).***

*Si vous déclarez vouloir rester avec l'autre général orque **rendez-vous au [751](#).***

630

Vous vous greffez au groupe de loraniens emmené par seulement quelques orques à la poursuite des archers. Dans la poursuite, les groupes se dispersent dans les fermes avoisinantes et vous en venez à poursuivre un des archers avec un orque et un loraniens. Au final, votre trio arrive à en coincer un dans une étable. Se sachant perdu, l'archer envoie son dernier trait à l'orque. Il ne reste maintenant plus que vous trois. Le loraniens fait un pas en arrière pour laisser son compère partir.

*Vous pouvez l'imiter en allant **au 637**.*

*Ou crier de toutes vos forces pour demander du renfort **au 749**.*

631

Les premières vagues ont été exterminées mais ont pu avec les trolls, enfoncer les lignes de défense. Avec les dernières vagues dont vous faites partie, le rapport de force s'inverse. Les orques ont l'avantage du nombre et les mages sont épuisés. Les survivants s'enfuient à l'intérieur de l'Académie. Mais au lieu de les poursuivre, tous les orques se dirigent vers l'aile nord. D'un coup, la fragile alliance vole en éclat et chaque tribu engage le combat contre celles qui chercheraient à les empêcher d'atteindre l'aile nord. Un cor se fait entendre tout près. Les orques de Khemarrek se déversent dans la cour intérieure mais se dirigent vers l'aile est sans tenir compte du marasme ambiant.

- Que se passe-t-il Toruk ? Pourquoi vont-ils à l'opposé de nous tous ?
- Parce qu'il ne doit rien y avoir dans l'aile nord. Suivons-les !

Toruk éprouve tout le mal du monde à rassembler les siens et à les envoyer chasser les Bremskill vers la partie est. Cela vous évite au moins les autres tribus qui pensent que vous fuyez.

Les Bremskill sont devant l'aile est. Le fait d'être dans les dernières vagues vous a épargné les pertes massives des autres tribus. Vous pouvez vous affronter à armes égales. Vous pouvez faire un *Lancer de précision* de 20. Votre adversaire perdra 20 P.E si vous réussissez. Vous frappez en premier.

*Si vous sortez vainqueur, vous pouvez investir l'aile est. **Rendez-vous au [676](#)**.*

632

- Araphrès est un ancien mage de l'Académie qui l'a quittée pour une raison que j'ignore. Il est toujours resté très évasif je ne sais même pas s'il nous dit toute la vérité. Mais qu'importe car ses compétences sont bien réelles. C'est dans ma tribu qu'il s'est rendu en premier. Il a insisté auprès de mon chaman pour lui montrer sa maîtrise des runes nous disant que cela pourrait servir tous les orques de La Griffes. Je ne sais pas ce qu'il lui a montré mais cela a été assez convaincant pour que notre chaman en parle aux autres lors de la fête annuelle de Khemarr. À partir de là, tous les chamans présents se sont évertués à convaincre chaque chef de tribu de s'unir afin d'aller chercher ce qu'Araphrès nous promettait comme l'outil de notre développement futur : la racine d'Auris.

- Mais qu'a-t-elle de si particulier cette plante ?

- Il nous a garanti pouvoir synthétiser de la poudre noire avec.

- Et vous l'avez cru ?

- Ses connaissances sont immenses tu le sais mieux que moi. S'il nous a suivi jusqu'ici c'est qu'il a tout autant intérêt que nous à atteindre l'Académie. Nous aurons la racine d'Auris et lui, prendra ce qu'il voudra là-bas. Je crois qu'il est intéressé par ce que peuvent renfermer certains livres à l'Académie.

« *Que pensez-vous faire avec la poudre noire ?* » **Rendez-vous au [650](#)**.

« *Que s'est-il passé avec les autres généraux à la fin ?* » **Rendez-vous au [634](#)**.

*Si vous ne dites plus rien **rendez-vous au [759](#)**.*

Comme lors de votre premier conseil, tous les généraux orques sont là dont le général des Bremskill Khemarrek et même Araphrès. Ce dernier vous adresse un regard arrogant. Il y a là les généraux orques des sept tribus principales. Tous dégagent prestance et maintien. Certains à l'instar de Toruk sont accompagnés de leur chien. Araphrès prend la parole et Toruk se charge de la traduction.

- Mes amis nous y sommes. Les doyens de l'Académie ne devaient pas s'attendre à notre victoire à Evaere et maintenant les voilà terrés dans leur tour d'ivoire.

- Ne perdons plus de temps Araphrès, le coupe Toruk. Vous êtes là pour nous indiquer quelle est la meilleure façon de forcer les défenses. Après quoi, chacun se servira de son dû.

- Certes. Le point le plus exposé de l'Académie est la porte ouest. Nous avons convenu que la tribu Genestk mènera le premier assaut avec l'assistance des trolls de la tribu Bremskill dont les orques formeront l'arrière garde. Après quoi, chacun pourra investir l'aile nord où doit se trouver la racine d'Auris.

En tant qu'apprenti mage vous connaissez bien l'Académie. En réalité ce n'est pas un bâtiment défensif, il est vulnérable de partout. Mais la porte ouest est la porte principale, donc potentiellement la mieux gardée.

*Que racontez-vous Araphrès ? La porte ouest est la plus susceptible de concentrer les mages ! » **Rendez-vous au [732](#).***

*[Ne rien dire] **Rendez-vous au [695](#).***

« Je vais être honnête Diesmer, ta présence n'était pas la bienvenue. Les généraux ont vu les dégâts que tu as causé dans nos rangs. Ils te prennent pour une menace plutôt que pour un guerrier à fort potentiel qui pourrait servir notre cause. Mais j'ai fait ce pari en te sauvant la vie. J'ai pris un gros risque en m'engageant contre leur avis. Je ne connais pas ton passé et je m'en moque. Sache que je t'offre l'occasion d'avoir une bonne place dans ce nouvel ordre des royaumes qui se profile. À toi de choisir si tu veux en être. »

« L'un des généraux était véhément à mon encontre, qui est-ce ? »

Rendez-vous au [612](#).

« Qui est cet homme qui menait la discussion ? » **Rendez-vous au [632](#).**

« Vous cherchez la racine d'Auris aussi ? Pourquoi ? » **Rendez-vous au [733](#).**

Si vous ne dites plus rien **rendez-vous au [759](#).**

635

Le soldat ne retient pas ses coups et vous les lui rendez comme vous pouvez. Vous arrivez d'un crochet gauche à le faire rouler au sol hors du cercle. Augmentez vos POINTS D'HABILETÉ DE 1.

- Il suffit Diesmer ! dit le général. En temps normal, le Gambag est un combat à mort mais nous ne pouvons nous permettre de perdre plus d'hommes que nous n'en avons déjà occis lors du siège. Tiens bois ça et suis moi ».

Remettez vos P.E à leur *Total de départ*. Il demande à un de ses subalternes de continuer la tâche et vous fais de le suivre.

- Comment connaissez-vous mon nom ? demandez-vous.

- Tes prouesses lors de la bataille ont été remarquées. Les prisonniers parlent beaucoup de toi... Et mes orques aussi. Je comprends très bien votre langue et ai pu saisir ton prénom sans mal.

- Pourquoi m'avoir fait combattre ?

- Nous faisons combattre tous nos prisonniers pour les préparer. Nous aurons besoin de tous les hommes qu'il reste pour atteindre notre objectif. Toi aussi tu vas nous être utile.

- Comment ? Evaere n'était pas votre objectif ? La ville dans vos mains, la Lorianie va tomber que voulez-vous de plus ?

- Viens il se fait tard, je t'accorde le privilège d'être mon hôte exclusif pour ce soir. Nous pourrons discuter en dînant.

Rendez-vous au [674](#).

636

Un temps se fait avant sa réponse.

« Bien sûr. Elle était déjà là lorsque mon père m'avait envoyé à Evaere il y a des années de cela. C'est un esprit fort mais nous saurons la convaincre de nous rallier quitte à la briser. C'est un excellent soldat doté du même sens du devoir et de l'honneur que les orques. Ce serait un gâchis que de l'envoyer se faire tuer avec la piétaille. »

« *Quel est le but des orques en envahissant la Loranie ?* » **Rendez-vous au [602](#).**

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#).**

« *Où sont passés tous les civils ?* » **Rendez-vous au [677](#).**

« *Comment avez-vous appris notre langue ?* » **Rendez-vous au [651](#).**

« *Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ?* » **Rendez-vous au [616](#).**

« *C'est bon, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#).**

637

L'archer passe avec circonspection entre vous deux sans rien dire. Il se retourne avant de partir vous adressant un signe de tête. Vous pouvez ramasser 4 flèches sur le cadavre de l'orque. Lorsque vous sortez de l'étable vous retrouvez votre groupe qui n'a pas réussi à rattraper tous les fuyards. Surtout, votre regard est attiré par les flammes dansant dans la bruine qui ravagent une partie de la ville. Puis un cor de rassemblement se fait entendre ; la cité est prise.

Rendez-vous au [643](#).

638

Le feu commence à dévorer les étagères. Vous encochez votre trait et visez Khemarrek qui s'avance à pas lents vers vous.

Faites 3 *Lancers de Précision* successifs. Ils doivent être de 20, 18 et 17. Si

vous en manquez un, Khemarrek n'aura pas à dévier votre flèche avec sa lame et lancera une vague de flamme sur vous qui vous fera périr.

Si vous réussissez vos 3 *Lancers*, ils n'ont pu arrêter Khemarrek et il est maintenant devant vous. Mais au lieu de vous embrocher, il brise votre arme et vous saisi par le cou pour vous étrangler.

Vous vous débattez de toutes vos forces mais Khemarrek est bien plus fort que vous. Bientôt, *vos poumons vous brûlent et le souffle vous manque*. Vous êtes déjà mort lorsqu'il achève son travail en vous brisant la nuque.

639

« Il a été exécuté avec sa descendance mâle. Sa mort a été votée par les autres généraux orques et je n'ai pu m'y opposer. Il fallait envoyer un symbole fort aux autres royaumes d'Astria pour montrer que les orques sont là, prêts à s'affirmer contre les anciens suppôts des elfes qui ne doivent leur émancipation qu'à une peste inopinée. »

« *Quel est le but des orques en envahissant la Loranie ?* » **Rendez-vous au [602](#).**

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#).**

« *Où sont passés tous les civils ?* » **Rendez-vous au [677](#).**

« *Comment avez-vous appris notre langue ?* » **Rendez-vous au [651](#).**

« *Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ?* » **Rendez-vous au [616](#).**

« *C'est bon, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#).**

640

Vous suivez au pas de course un couloir en ligne droite avant d'arriver dans une grande salle toute en longueur haute de trois étages. Elle doit être bien illuminée par beau temps avec les grandes fenêtres présentes sur tout le côté gauche. La salle est meublée de hautes étagères bien disposées et remplies de livres sans doute très rares pour certains. Vous vous dirigez vers le fond de la salle d'où provient un bruit sourd. Khemarrek cherche à

enfoncer une porte en fer qui barre la sortie.

« Diesmer tu t'es montré encombrant et inutile ! Je regrette de ne pas t'avoir croisé à Evaere je t'aurais tué plus tôt. Mais il n'est pas trop tard. » Il sort une épée que vous ne lui aviez jamais vue. Sur son versant gauche, la large lame est gravée d'un signe que vous reconnaissez : la rune de *Flammèche* ! Dès qu'il prononce son nom en elfique, la lame s'embrase sans entamer l'arme. Il la fait tourbillonner autour de lui projetant des vagues de flammes qui viennent se poser sur les étagères. Il va vous falloir trouver le moyen de passer outre son rideau incandescent pour l'affronter.

*Vous pouvez utiliser la rune de Traction (-10 P.R) pour l'attirer à vous et le déséquilibrer. **Rendez-vous au [617](#)**.*

*Si vous avez assez de POINTS DE RUNE vous pouvez utiliser la Traction (-20 P.R) pour renverser une étagère sur lui. **Rendez-vous au [627](#)**.*

*Utiliser votre arc (ou votre arbalète). **Rendez-vous au [638](#)**.*

Si vous n'avez pas assez de flèches ou de POINTS DE RUNE pour lancer une formule il va vous falloir esquiver ses flammes. Testez votre Agilité. *Si vous réussissez **rendez-vous au [646](#)***. Si vous échouez, vous ne parvenez pas à échapper aux vagues de flammes que Khemarrek projette sur vous. Elles sont trop nombreuses pour que vous puissiez les éteindre. Vous êtes brûlé vif.

641

Un tourbillon naît devant vous et emporte caisses et outils agricoles alentours qui rencontrent avec fracas les orques Bremskill. Votre démonstration les déboussole tout en galvanisant les Homonk de Toruk. Ces derniers profitent de l'hésitation des Bremskill pour lancer l'attaque. Vous frappez en premier.

ORQUE BREMSKILL

POINTS D'HABILETÉ : 13

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 33

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [676](#)**.*

642

« Nous allons marquer l'histoire Diesmer. En étant de mon côté, c'est tout

le genre humain que vous servez. Je vous en dirai plus une fois dans la bibliothèque de l'Académie vous comprendrez. Mais avant je préfère me taire. Les murs ont des oreilles ».

Vous venez de **prêter serment à Araphrès** ! Notez le, cela aura une incidence capitale sur la fin de votre aventure.

*Si vous portez un chevron blanc à l'épaule **rendez-vous au [689](#)**.
Sinon Araphrès vous renvoie au camp orque de Toruk **rendez-vous au [697](#)**.*

643

La victoire orque a un goût de souffre. Une partie de la cité baigne dans les flammes qui dansent dans la bruine automnale.

Les orques des diverses tribus se réunissent sur la grand-place. De nombreuses civiles étaient encore dans la ville et sont maintenant prisonnières. Parmi la masse, vous reconnaissez des orques de Toruk à leur uniforme. Vous l'apercevez justement avec un autre général qui monte sur une estrade. Chacun des orques acclame son supérieur mais vous vous exclamez de stupeur en voyant que Toruk est accompagné du capitaine Pegaya vêtue de l'uniforme orque !

« Il a finalement réussi à la rallier à lui » vous souffle Khemarrek à l'oreille. « Voilà quelque chose qu'il va pouvoir se vanter longtemps » persifle-t-il.

Vous pouvez lire sur son visage la fatigue et les mauvais traitements qui l'ont brisée. Vos regards se croisent mais elle feint l'ignorance.

Le général qui accompagne Toruk félicite les siens. Après son discours, les orques se dispersent avec hâte dans les maisons alentours avec leurs prisonnières. Ceux de Khemarrek sont les premiers à participer et ce dernier ne réagit pas.

« *N'allez-vous pas arrêter cela ?* » **Rendez-vous au [753](#)**.

*Si vous ne dites rien **rendez-vous au [715](#)**.*

*Au contraire si vous souhaitez participer aux réjouissances **rendez-vous au [660](#)**.*

644

Il émane une forte autorité de cet homme d'un certain âge. Son visage anguleux, sa barbe bien taillée et ses cheveux coupés courts ne vous trompent pas, vous êtes en face d'Araphrès, un mage renégat de l'Académie des mages ! Lors de la séance, Araphrès échange avec les généraux orques. Toruk se charge de la traduction de sorte que vous pouvez saisir tous les enjeux de la réunion. En réalité, vous comprenez que le véritable objectif des orques est l'Académie des mages de Lorianie ! Araphrès aussi est à la recherche d'Arnal et de la racine d'Auris qu'il sait présent à l'Académie. La prise d'Evaere était un préambule nécessaire car l'armée loraniennne serait venue d'elle même à la rescousse de l'Académie. De plus, l'Académie se trouvant au nord, il aurait été impossible de l'atteindre sans passer par la capitale.

S'en suit un débat houleux avec les généraux en seule langue orque. Un général à l'armure blanche et bleue ne cesse de vous montrer du doigt. La discussion est tendue entre Toruk et lui.

Enfin, la séance est levée et chacun retourne à son poste de commandement. Toruk vous enjoint de ne pas le quitter. Ces évènements ont remplacé vos questions par des nouvelles.

« *Que s'est-il passé avec les autres généraux à la fin ?* » **Rendez-vous au [647](#).**

« *Comment Araphrès est-il arrivé à vous ?* » **Rendez-vous au [693](#).**

« *Vous cherchez la racine d'Auris aussi ? Pourquoi ?* » **Rendez-vous au [737](#).**

Si vous ne dites rien rendez-vous au [759](#).

645

Vous êtes conduit dans une grande tente. Araphrès y est seul à l'intérieur et vous invite à vous asseoir. Il vous parle sans plus de préambule.

« J'ai eu vent de vos exploits et de vos capacités Diesmer et je suis très intrigué. Expliquez moi comment quelqu'un comme vous s'est retrouvé à maîtriser l'art des arcanes. »

« *Et moi je suis très intrigué de savoir comment quelqu'un comme vous s'est retrouvé avec les orques.* » **Rendez-vous au [713](#).**

« *Je n'ai rien à vous dire je ne vous dois rien.* » **Rendez-vous au [655](#).**

Si vous choisissez de lui raconter toute votre histoire rendez-vous au [665](#).

646

Vous esquivez de justesse l'attaque de Khemarrek pour vous cacher derrière l'une des grandes étagères. Vous zigaguez entre elles pour vous cacher de sa furie. Malheureusement, cette tactique ne peut plus suffire. Le feu se propage à une grande vitesse et va risquer de vous bloquer. Sans compter que l'air va bientôt devenir irrespirable. Soudain, au détour d'un angle, vous l'apercevez dos à vous. Vous vous approchez à pas de loup. Arrivé à un mètre de lui vous allez le frapper quand il se retourne pour parer votre coup ! La violence de sa parade vous jette au sol. Mais au lieu de vous transpercer, il vous saisit par le cou et commence à vous étrangler.

Vous vous débattez de toutes vos forces mais Khemarrek est bien plus fort que vous. Bientôt, vos poumons vous brûlent et le souffle vous manque. Vous êtes déjà mort lorsqu'il achève son travail en vous brisant la nuque.

647

« Je vais être honnête Diesmer, ta présence n'était pas la bienvenue. Les généraux ont vu les dégâts que tu as causé dans nos rangs. Ils te prennent pour une menace plutôt que pour un guerrier à fort potentiel qui pourrait servir notre cause. J'ai fait ce pari en te sauvant la vie. J'ai pris un gros risque en m'engageant contre leur avis. Je ne connais pas ton passé et je m'en moque. Sache que je t'offre l'occasion d'avoir une bonne place dans ce nouvel ordre des royaumes qui se profile. À toi de choisir si tu veux en

être. »

« L'un des généraux était véhément à mon encontre, qui est-ce ? »

Rendez-vous au [718](#).

« Qui est cet homme qui menait la discussion ? » **Rendez-vous au [693](#).**

« Vous cherchez la racine d'Auris aussi ? Pourquoi ? » **Rendez-vous au [737](#).**

Si vous ne dites plus rien **rendez-vous au [759](#).**

648

Toruk délègue à un de ses lieutenants la charge des comptoirs et donne pour mission à ses orques de piller tout ce qui n'a pas été emporté dans les fermes avant d'y mettre le feu. Il n'y a pas grand-chose à récupérer le plus intéressant a déjà été emporté dans la cité. Vous rentrez dans une pauvre petite maisonnée au toit de chaume. À l'intérieur, vous attend un homme avec une fourche prêt à en découdre. Il frappe en premier.

PAYSAN DÉSESPÉRÉ

POINTS D'HABILETÉ : 4

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 19

Dès que son endurance sera en dessous de 10 il se rendra et vous suppliera de l'épargner.

Si vous l'épargnez **rendez-vous au [615](#).**

Si vous le tuez (même par mégarde) **rendez-vous au [725](#).**

649

Le combat dure et votre adversaire même en sang ne démord pas. Vous vous agrippez et roulez à terre ensemble. Vous arrivez à le bloquer entre vos jambes et martelez son visage de vos poings jusqu'à ce que ses débattements cessent. Vous vous relevez prêt à affronter la masse mais les autres orques pourtant déçus ne réagissent pas et repartent à leurs tâches. L'un d'eux enlève le corps et vous tend ce qui doit être votre récompense

pour ce combat : des *Gantelets de cuir renforcé* (+2 P.D). Vous recevez également un *chevron blanc* qui était placé sur son épaulière. Si vous le gardez, vous pouvez l'arborer à votre tour à l'épaule.

Suite à cet incident, vous ne prenez plus de risques et regagnez l'espace des loraniens prisonniers.

Rendez-vous au [685](#).

650

- Voyons réfléchis Diesmer ! La poudre noire ne se trouve qu'à Kagemushi loin par delà la mer dans l'extrême orient. Personne n'a jamais pu en fabriquer de stable en Astria et sa présence en ces terre est rarissime.

Imagine ce que pourrait accomplir le peuple qui parviendrait à la produire.

- De la destruction simplement.

- Il serait écouté et respecté à sa juste valeur. Comme nous devrions l'être.

- Si la poudre est ce qu'il y a de plus puissant, que peut bien viser Araphrès à l'Académie ?

- Je ne sais pas et je m'en moque. Nous n'avons pas la même vision des choses peut-être cherche-t-il plus des savoirs interdits cachés dans des caves ? Allons, je t'en ai assez dit.

Rendez-vous au [759](#).

651

« Nous sommes sept généraux à nous partager le commandement de la grande armée que nous avons levée. Tu les rencontreras demain. Me concernant, je suis le chef de la tribu Hononk, l'une des plus grandes et puissantes de La Griffes. En tant que tel, mon père m'a envoyé dans presque toute Astria dans ma jeunesse pour faire mon éducation, apprendre les us, coutumes et la langue des royaumes peuplés par les hommes. Cela est mal vu par mes semblables de parler une autre langue que l'orque mais je considère qu'il est toujours bon de mieux connaître ses adversaires que ses alliés. Toi même tu devras te familiariser avec la culture orque si tu veux

survivre. »

« *Je ne compte pas me familiariser avec vous.* » **Rendez-vous au [694](#).**

« *Quel est le but des orques en envahissant la Loranie ?* » **Rendez-vous au [602](#).**

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#).**

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#).**

« *Où sont passés tous les civils ?* » **Rendez-vous au [677](#).**

« *Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ?* » **Rendez-vous au [616](#).**

« *C'est bon, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#).**

652

Vous êtes conduit dans une grande tente. Araphrès y est seul à l'intérieur et vous invite à vous asseoir. Il vous parle sans plus de préambule.

- Vous êtes bien la dernière personne que je m'attendais à trouver ici Diesmer. Votre nom est sur toutes les lèvres des généraux orques et pourtant, j'ai l'impression que vous me connaissez mieux que je ne vous connais. Je me trompe ?

- Non je sais qui vous êtes Araphrès et je sais pourquoi vous avez été banni.

- Gardez-vous bien de me juger car vous ne savez rien du tout ! Tout comme moi qui ne sais rien de vous. Je ne suis pas ici pour être votre ennemi Diesmer. Dites moi, comment vous vous êtes retrouvé dans un tel borbier ?

« *Pas avant que vous ne m'ayez dit comment vous vous êtes trouvé à faire affaire avec les orques.* » **Rendez-vous au [713](#).**

« *Vous devriez savoir que la nécromancie a toujours été un échec. Je n'ai rien à vous dire, vous êtes fou.* » **Rendez-vous au [668](#).**

Si vous choisissez de lui raconter toute votre histoire rendez-vous au [665](#).

653

L'orque vous pousse de votre tabouret et commence à lever les poings. Un cercle se forme autour de vous deux et des cris de toutes parts vous poussent à combattre. L'orque n'a pas saisi la hache à ses pieds. Il vous faut rentrer dans son jeu et combattre à mains nues sans aucun bonus de protection que pourrait vous accorder votre équipement.

PUGILISTE ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 7

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

*C'est un combat à mort. Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [704](#)**.*

654

C'est la cohue dans la cour intérieure. Les Bremskill arrivent à s'extraire de ce chaos pour avancer vers l'aile est.

Si vous avez prêté serment à Araphrès (même en lui mentant), rendez-vous immédiatement au [714](#). Sinon continuez la lecture.

Vous ne savez plus trop où donner de la tête dans ce marasme quand une poigne de fer vous saisi l'épaule et vous retourne. La silhouette disproportionnée de Toruk vous fait face.

- J'espère que tu t'es bien amusé avec Khemarrekk mais maintenant tu restes avec moi.
- Toruk ! Il n'y a rien dans l'aile nord, il faut les suivre dans l'aile est !
- Ces deux fourbes nous ont bernés je le savais !

Toruk éprouve tout le mal du monde à rassembler les siens et à les envoyer chasser les Bremskill vers la partie est. Cela vous évite au moins les autres tribus qui pensent que vous fuyez.

Les Bremskill sont devant l'aile est mais les Homonk de Toruk restent moins nombreux et plus fatigués. L'affrontement direct serait suicidaire.

« Diesmer, c'est maintenant que tu dois me montrer ce que tu vauX ! Use de ton savoir runique, balaie les ! »

Utiliser la rune des Pics de glace (-4 P.R). **Rendez-vous au [771](#).**

Utiliser la rune de Projection (-7 P.R). **Rendez-vous au [641](#).**

Utiliser la rune de Flammèche (-15 P.R). **Rendez-vous au [622](#).**

Si vous n'avez pas assez de POINTS DE RUNE pour lancer une formule **rendez-vous au [752](#).**

655

- Détrompez vous Diesmer vous me devez la vie. Lorsque j'ai eu vent d'un soldat doté de vos dons, j'ai appuyé Toruk auprès des autres généraux pour qu'ils vous laissent la vie pour combattre à leurs côtés.

- Et si je ne veux pas combattre pour les orques ?

- Vous n'avez plus le choix. Votre vie ne tient qu'à la volonté de Toruk. En temps normal, les orques admirent et respectent les prouesses de leurs adversaires, mais vos pouvoirs les inquiètent. Ils ne demandent qu'à se débarrasser de vous.

« Pourquoi ne se débarrassent-ils pas de vous si les arcanes leur font peur ? » **Rendez-vous au [722](#).**

« Vous avez l'air de bien les connaître. Depuis combien de temps êtes-vous parmi eux ? » **Rendez-vous au [667](#).**

Si vous mettez fin à la discussion **rendez-vous au [668](#).**

656

Les chiens reniflent toutes les routes, les sentiers. Le groupe se sépare pour couvrir le plus de surface. Vous même n'êtes pas un chasseur aguerris et les loraniens qui vous accompagnent ne cherchent que du coin de l'œil. Les chiens ne donnent pas de meilleur résultat. Au bout de plusieurs heures les orques se rendent à l'évidence : le capitaine Pegaya a disparu.

Les orques se retrouvent dans une Fabandèle désertée par les autres tribus.

Rendez-vous au [671](#).

657

Vous sortez en vitesse du camp Bremskill. L'atmosphère vous est hostile et vous sentez que seuls la carrure et le rang de Toruk ont empêché un bain de sang. Il vous donne une violente tape sur la tête.

- Imbécile, ne me refais jamais un coup pareil ! Et en plus tu m'as forcé à m'humilier devant lui ! J'aurais moi-même pu y laisser la vie, Khemarrek a toute autorité dans son campement !

- Je n'ai jamais voulu cela, c'est Araphrès qui m'a dit que je pouvais venir sans risque !

- Araphrès ? C'est lui que je suis allé voir quand je ne te voyais pas revenir. Il m'a dit que tu lui avais demandé de t'indiquer le campement des Bremskill. C'est étrange qu'il t'ai proposé de venir ici alors que c'était t'envoyer à une mort certaine !

Rendez-vous au [680](#).

658

La silhouette massive de Toruk vous fait signe de venir à lui.

« Diesmer, si tu es un orque qui a grandi hors de La Griffes, tu es soit un Brun soit un fils de Brun. En tout cas, tu seras considéré comme un hérétique ce qui est pire que d'être un homme ! Dans ton intérêt suis moi. » Tous les orques de la tribu de Toruk se réunissent dans le champ près de vous et ils sont nombreux. À entendre l'agitation dans la ville, vous devinez que les autres tribus font de même autour d'Evaere. Un orque en bure grise monte sur un promontoire et entonne des psalmodies. *La prière rituelle orque commence.*

Tous s'agenouillent et serrent la terre de leurs poings en répétant des paroles inintelligibles. La silhouette de Toruk n'est pas encore assez grande pour masquer le décalage de vos gestes avec les autres. L'office se termine par un jet de terre dans l'air avec un cri rauque général qui vous fait sursauter. Mais votre retard est trop grand pour que vous les imitez. À la fin, tous se relèvent et retournent à leurs préparatifs.

Toruk vous conduit à une tente sans rien dire où vous récupérez tout l'équipement que vous aviez perdu en entrant dans les cachots. Il vous tend aussi une bourse.

« Tiens, il y a 10 gawhers là-dedans, c'est notre monnaie. Tes couronnes ne te seront plus utiles. Retrouve moi à l'entrée de la ville quand le cor du départ sonnera. Je vais voir comment nous allons nous organiser pour la marche avec les autres chefs de tribus. Je te laisse ici.

Mais fais attention, ton attitude perdue lors de notre office a été remarquée. Je ne m'attendais pas à ce que tu sois parfait mais j'espère qu'ils prendront ta présence comme un gage de bonne volonté de ta part et que ça suffira pour qu'ils te laissent tranquille. »

Toruk vous laisse. Tous ses orques sont en effervescence et préparent leurs affaires.

*Un groupe d'orques charge des armures sur une charrette. Vous pouvez les voir **au 692**.*

*Si vous continuez à marcher parmi les orques **rendez-vous au 719**.*

Si vous ne vous sentez pas en sécurité au milieu de cette masse grouillante vous pouvez retourner à l'espace où sont gardés les loraniens prisonniers.

Rendez-vous au 685.

659

Vos traits visent juste et permettent avec ceux des orques, de faire descendre les derniers mages tirailleurs.

« Gonabess ! hurle Toruk. Dabovaaz fibriskk tavojez bribaal ! Afel ! Nous prenons l'avantage pourchassez les ! Pourquoi Khemarrek n'arrive pas ? »

*Vous pouvez grimper aux murailles chercher les derniers mages en allant **au 701**.*

*Ou bien les poursuivre dans la cour intérieure de l'Académie avec les autres orques. **Rendez-vous au 626**.*

660

Vous servez la cause orque à présent et après tout, il n'y a pas de raisons pour que vous n'en profitiez pas un peu aussi ! Une grande cohue se fait partout dans toute la cité. C'est la première fois que vous voyez les orques se mélanger entre tribus. Vous cherchez à vous immiscer dans un groupe pour prendre votre tour, mais vous n'êtes pas accepté par les réguliers orques. Plusieurs vous repoussent et vous peinez à trouver un groupe qui vous accepte. À tel point que votre insistance agace. Les orques profitent du marasme ambiant pour lapider celui qu'ils considèrent comme un intrus.

661

Le chaos est indescriptible dans cette mêlée générale. Mais il reste clair que les orques de Khemarrek sont plus frais, en plus de ne pas avoir été décimés par la bataille. Le repli devient impératif. Mais à votre grande surprise, ils font demi tour et se dirigent vers l'aile est.

- Que se passe-t-il Toruk ? Pourquoi vont-ils à l'opposé de nous tous ?
- Parce qu'il ne doit rien y avoir dans l'aile nord. Suivons les !

Toruk éprouve tout le mal du monde à rassembler les siens et à les envoyer chasser les Bremskill vers la partie est. Cela vous évite au moins les autres tribus qui pensent que vous fuyez.

Les Bremskill sont devant l'aile est mais vous demeurez toujours moins nombreux et plus fatigués. L'affrontement direct serait suicidaire.

« Diesmer, c'est maintenant que tu dois me montrer ce que tu vaux ! Use de ton savoir runique, balaie les ! »

*Utiliser la rune des Pics de glace (-4 P.R). **Rendez-vous au [771](#).***

*Utiliser la rune de Projection (-7 P.R). **Rendez-vous au [641](#).***

*Utiliser la rune de Flammèche (-15 P.R). **Rendez-vous au [622](#).***

*Si vous n'avez pas assez de POINTS DE RUNE pour lancer une formule **rendez-vous au [752](#).***

662

« Je ne sais pas trop... hésite Toruk. Ta présence serait mal vue. En même temps, tu t'es bien comporté et cela pourra prouver aux autres généraux ta bonne volonté... Vraie ou feinte ! »

Cette fois, la réunion a lieu hors d'Evaere dans une tente de campagne sans Araphrès. D'emblée, vous sentez la défiance des autres généraux en particulier celui à l'armure blanche et bleue. Toruk dit quelques mots en orque en vous désignant puis tous commencent à parler devant une grande carte de la Loranie. Vous ne saisissez aucun mot mais vous comprenez que la discussion est vive et les désaccords sur la route à suivre sont grands. Au final, ils semblent tomber d'accord et chacun retourne vers sa tribu.

« Je leur ai dit que tu nous ralliais avec joie et que tu étais tout disposé à mettre tes compétences à la cause de tes frères. Pour autant, je ne sais pas si cette expérience serait à réitérer. Tout orque mage que tu es, tu n'es pas général. Si tu veux à nouveau assister à nos conseils, tu vas devoir prouver ta valeur aux autres. Retourne parmi les loraniens le temps que les tribus finissent de se préparer. Nous partons tout à l'heure. »

Rendez-vous au [685](#).

663

Khemarrekk revient au coucher du soleil avec Araphrès. Ils s'entretiennent comme si vous n'étiez pas là.

- L'assaut a lieu demain généralissime. Les Genestk mèneront la première vague assistés de vos trolls pour ouvrir les portes.
- Vous êtes certain que les différentes vagues suffiront à submerger les mages avant que mes orques interviennent ?
- Oui. Je sais que vous passez pour un lâche pour avoir demandé à être la dernière tribu à rentrer dans l'Académie mais cela assurera votre survie. Les mages sont puissants mais trop peu nombreux pour résister au nombre qui est de notre côté. Quand les autres tribus auront essuyé tous les dommages possibles, vous n'aurez qu'à les laisser investir l'aile nord où je

leur ai dit que la racine d'Auris se trouvait. Mais moi je vous guidera à la bibliothèque dans l'aile est.

- Très bien. Et une fois là-bas, chacun prendra son dû.

Rendez-vous au [666](#).

664

« Des savoirs hérités des elfes que les doyens gardent sous clef parce qu'ils les craignent. Pourtant, je vous promets que si le tabou de leur étude était levé, c'est toute Astria qui en sortirait grandie. De nombreuses vies pourraient être sauvées qu'elles soient humaines, naines, orques ou même elfes. Croyez-moi nous aurions tous à y gagner. Je vous l'ai dit, la racine d'Auris aux mains des orques, ils ne s'en serviraient que pour se nuire à eux mêmes. Mais avec ce que je sais présent à l'Académie, nous pourrions bâtir quelque chose de plus grand. Je ne peux vous en dire plus pour l'instant mais faites moi confiance, prêtez moi allégeance. Le moment venu, vous ne le regretterez pas. »

« Je vous fais confiance Araphrès. Je vous servirai le moment venu »

Rendez-vous au [642](#).

[Mentir] « Je vous fais confiance Araphrès. Je vous servirai le moment venu » **Rendez-vous au [744](#).**

« Gardez vos mystères. Aucun savoir ne peut justifier les morts que vous avez provoqué avec cette invasion. Je ne vous servirai pas. » **Rendez-vous au [668](#).**

665

Vous choisissez la franchise et racontez tout votre passé et vos motivations à Araphrès qui vous écoute avec attention.

« Votre histoire est aussi surprenante que touchante Diesmer. J'ai l'impression que vous avez réussi à vous faire une place dans un monde qui n'est pas le votre. Mais le monde que vous avez connu est mort. Une nouvelle ère se profile et vous pouvez en faire partie. Je suis conscient

d'avoir été assez abscons mais les murs ont des oreilles. Je vais vous laisser encore du temps pour vous faire votre avis. »

*Si vous portez un chevron blanc à l'épaule **rendez-vous au [689](#)**.*

*Sinon Araphrès vous renvoie au camp orque de Toruk **rendez-vous au [697](#)**.*

666

Il fait encore nuit lorsque Khemarrek vous réveille. Les hordes se mettent en branle et ce n'est qu'au point du jour que l'assaut commence. Le temps grisâtre s'accompagne d'un crachin ininterrompu. Les gouttes fines vous mouillent comme si vous sortiez d'un lac. Ajoutées aux températures justes positives, le froid vous transperce tout le corps. Les orques font un dernier office puis la tribu Genestk ouvre l'assaut accompagné des trolls de Khemarrek. Ils tambourinent à la porte comme des forcenés quand un souffle colossal fait exploser les grandes portes, écrase un des trolls et balaie presque tous les Genestk. Les mages ont utilisé la même technique que Wildred à Evaere, mais cela laisse leur entrée vulnérable. Un flot noir hurlant se déverse. La première vague est accueillie par des projections de pierres et de pics de glace lancés par les mages du haut des remparts. Le troll restant arrive à enfoncer le second mur d'enceinte avant de se faire abattre. Les vagues se succèdent et commencent à faire flancher les mages. Khemarrek, Araphrès et vous même assistez à la bataille. Le temps passe et Khemarrek ne lance toujours pas ses troupes.

Enfin, il sonne la charge. Vous arrivez à la fin de la bataille et le sol est un charnier d'orques parsemé de ci de là de cadavres des mages. Les premières vagues ont été exterminées mais à présent, la force du nombre est de votre côté et le rapport de force s'inverse. Les mages se replient et les loraniens qui le peuvent s'enfuient à travers champ. Mais au lieu de les poursuivre, tous les orques se dirigent vers l'aile nord. D'un coup, la fragile alliance vole en éclat et chaque tribu engage le combat contre celles qui chercheraient à les empêcher d'atteindre l'aile nord. Vous êtes pris dans la mêlée. Votre adversaire frappe en premier.

ORQUE À DOUBLE HACHE

POINTS D'HABILETÉ : 12

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 29

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [654](#)**.*

667

« Plus que le temps passé, c'est ce que j'ai vécu à leurs côtés qui m'a permis de mieux les connaître et de les juger moins sévèrement. Mais je vous en ai déjà assez dit. À votre tour, dites moi comment vous avez appris à maîtriser les runes. »

*Si vous choisissez de lui raconter toute votre histoire **rendez-vous au [665](#)**.
Si au contraire vous souhaitez mettre fin à la discussion **rendez-vous au [668](#)**.*

668

- Je regrette que vous ne vouliez pas me comprendre Diesmer alors que j'ai été transparent avec vous. Avec vos capacités, j'ai voulu vous proposer le meilleur pour votre avenir et celui d'Astria et vous m'envoyez paître. De plus, je vous trouve bien injuste envers moi alors que vous me devez la vie.

- Et combien de civils loraniens vous doivent la mort, la perte de leur habitation ? Et pourquoi ne pas avoir sauvé le capitaine Pegaya et le sénéchal Gévelin ?

- Le capitaine Pegaya n'est pas mort et je ne sais pas qui est le sénéchal Gévelin. Pour l'instant, je ne peux qu'appuyer des idées auprès des généraux. Je ne pourrai être à l'initiative des démarches que devant l'Académie. Vous n'avez aucune raison de m'en vouloir et je vais vous montrer que je ne suis pas aussi ingrat que vous. À 200 mètres à l'ouest, se trouve le campement des orques de la tribu Bremskill dirigée par le général Khemarrek. Allez y faire un tour. Peut être après leur accorderez vous un peu plus de considération. Maintenant partez.

Allez-vous vous rendre au campement de la tribu des orques Bremskill ?

Rendez-vous au [728](#).

*Sinon vous retournez au camp orque de Toruk **rendez-vous au [697](#).***

669

La victoire se transforme en débandade. La pluie charrie son lot de boue et de sang. Chaque tribu rassemble ses survivants et engage le combat contre celles qui chercheraient à les empêcher d'atteindre l'aile nord. Pendant ce temps, les loraniens qui le peuvent s'enfuient à travers champ. Vous trouvez 4 flèches par terre et une *Potion de Promptitude* (+2 P.H si bu avant un combat).

Soudain, un cor sonne tout près. Les orques de Khemarrek se déversent dans la cour intérieure.

« Ah ça non ! s'écrie Toruk. Ne laissez pas passer les Bremskill ! Ils nous ont laissé faire tout le travail retenez les ! »

Vous frappez en premier.

ORQUE BREMSKILL

POINTS D'HABILETÉ : 12

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 30

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [661](#).***

670

Le petit groupe d'orques traque sans relâche les fuyards. Pour couvrir le plus de surface, le groupe se divise et vous en venez à suivre deux d'entre eux. Vous fouillez ensemble plusieurs maisons sans succès. Au bout d'un moment, vous vous retrouvez avec eux à fouiller le fond d'une masure encombrée et sombre. Quand vous vous retournez pour sortir, les deux orques sont devant la porte et se regardent. Un flottement se fait et vous comprenez tous trois la position dans laquelle chacun de vous se trouve.

Vous pouvez réagir le premier et décocher une flèche sur le premier orque. Votre *Lancer de Précision* doit être de 18. Il mourra sur le coup si vous réussissez. Sinon, vous affronterez deux ennemis. Vous frappez en premier

POINTS D'HABILETÉ : 10 **PREMIER ORQUE** POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 27

POINTS D'HABILETÉ : 11 **ORQUE À BOUCLIER** POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 33

Après le combat, vous fouillez les deux orques et pouvez récupérer un magnifique *Bouclier orque* finement ouvragé (+3 P.D ; +1 P.H). Lorsque vous sortez, un air souffreteux vous pique les yeux. Les flammes dévorent une partie de la cité et s'élèvent dans le ciel brumeux. Vous retrouvez Khemarrek et les siens dans la grand-rue. Un des loraniens vous fait savoir que les fuyards ont été rattrapés et massacrés. Soudain, un cor se fait entendre ; la ville est prise.

Rendez-vous au [643](#).

671

Une pluie triste termine d'éteindre les rondins calcinés des maisons fabandéliennes. Toruk remercie le général de la tribu Daajabet et chacun regagne son poste. Il faut encore du temps avant que les deux tribus ne se remettent en route sous les fines gouttes froides.

Lorsque vous sortez de la ville, un spectacle inattendu vous attend. Plusieurs cadavres orques gisent de part et d'autre de la route avec quelques loraniens.

- Que s'est-il passé Toruk ? Une mutinerie des loraniens ?
- Non il y a trop peu de leurs cadavres. Regarde ces blessures, elles ont été faites par des armes orques.
- Ils se sont battus entre eux ? Pourquoi ?
- Je ne sais pas nous verrons cela quand nous rejoindrons le reste de la horde. Yaanataaz abodalf tinstk ! Tulfaaj nedebeskk uriisk, kobedaj himion.

Un remous se fait dans la horde de Toruk mais tous acceptent de partir en pressant le pas.

- Je leur ai dit que nous ne pouvons pas perdre de temps à les enterrer. Cela ne plaît pas à tout le monde. Comme je te l'ai dit, les orques se

doivent d'être enterrés dans leur terre. C'est un affront qui leur est fait que de les laisser à l'air libre. Mais nous n'avons plus le temps et puis regarde, tu as là les uniformes des Vorrossorkk et des Uhvran. Qu'ils pourrissent la gueule dans la boue c'est tout ce qu'ils méritent.

Certains orques pillent les cadavres. Vous trouvez vous-même une bourse contenant 24 *gawhers*, la monnaie orque et une *Gemme runique taillée* qui vous donnera 8 P.R si vous trouvez un forgeron pour la graver sur un de vos équipements.

Les tribus Homonk et Daajabet rattrapent les autres. La bagarre serait due à un simple coup porté entre deux orques qui aurait dégénéré lors du départ de Fabandèle. Quoi qu'il en soit, cet événement consomme une rupture dans la horde. Les campements sont plus espacés et les interactions presque nulles. Toruk ne s'absente que pour tenir conseil avec les autres généraux sur la marche à suivre sans vous en dire plus. Aaphrès reste invisible.

L'expédition continue encore deux semaines autour des forêts de conifères baignées par le climat froid et humide du nord loranien.

Enfin un matin, l'Académie des mages se dresse dans l'horizon grisâtre de l'automne.

Rendez-vous au [721](#).

672

Vous marchez sur vos gardes quand un orque vous pousse volontairement et vous prend à partie. Vous comprenez qu'il vous accuse et fait un maximum de boucan pour rameuter ses confrères qui s'assemblent en cercle autour de vous. Il vous pousse et vous rebondissez sur un autre qui vous renvoie à son tour à un autre orque. Mais l'amusement ne dure pas bien longtemps. Vos débats les agitent encore plus et sans pouvoir vous défendre, ils vous lynchent à mort.

673

- Et à juste titre ! Tu n'aurais jamais dû te rendre ici tu n'y as pas ta place !

- Il a sa place maintenant Toruk.

L'accent orque du général est très prononcé et sa maîtrise de la langue est maladroite, mais vous notez qu'il s'est exprimé en langage usuel. Toruk continue :

- Preskaz ibleskk Khemarrek.

- Non Toruk. Même en Gambag il a tué un orque à moi dans mon espace. Je peux réclamer sa surveillance.

- Datisz brünel kibersk. Nato jabral awrahsakk.

- Pourquoi tu parles en orque Toruk ? Diesmer est rentré dans mon espace sans autorisation, je peux réclamer sa garde.

- Non, il a triomphé loyalement en combat singulier il ne te doit rien. Je reste navré pour ton orque, je m'assurerai qu'il n'échappera plus à ma vigilance. Partons Diesmer.

Si vous suivez Toruk rendez-vous au [657](#).

Si vous déclarez vouloir rester avec l'autre général orque rendez-vous au [751](#).

674

Le général vous a conduit à l'écart dans une auberge déserte. Il allume la cheminée et fait rôtir des cuissots de mouton. Il vous fait partager sa pitance avec un chien à ses côtés semblable à ceux que vous avez affronté. « Voici Nettek, le compagnon le plus fiable de mon armée. Et moi je suis Toruk. Je fais partie des généraux qui commandent l'armée que vous avez affronté avec vaillance il faut l'admettre. Je devine que tu as de nombreuses questions et ta bravoure passée montre que tu es digne que je te réponde. Allez demande, que veux-tu savoir ? »

« *Quel est le but des orques en envahissant la Loranie ?* » **Rendez-vous au [602](#).**

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#).**

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#).**

« Où sont passés tous les civils ? » **Rendez-vous au [677](#).**
 « Comment avez-vous appris notre langue ? » **Rendez-vous au [651](#).**
 « Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ? » **Rendez-vous au [616](#).**
 « Rien de plus, j'en sais assez maintenant. » **Rendez-vous au [624](#).**

675

Ils sont quatre à emballer du matériel militaire orque et loranien. Lorsque vous vous arrêtez devant eux, ils vous montrent une cuirasse et font un signe de la main en montrant des pièces semblables à celles que Toruk vous a donné. En leur montrant l'objet qui vous intéresse, ils pourront vous indiquer le prix avec leurs doigts.

| | |
|--|------------|
| <i>Bouclier lourd</i> : | 10 gawhers |
| +4 P.D ; -2 P.H de l'adversaire | |
| <i>Lance</i> (arme à 2 mains) : | 4 gawhers |
| + 2P.H ; +8 P.P | |
| <i>Cotte de mailles</i> : | 4 gawhers |
| +2 P.D ; +6 P.E | |
| <i>Casque à visière</i> : | 3 gawhers |
| +1 P.D ; +4 P.P | |
| <i>Casque à oreillettes</i> | 4 gawhers |
| <i>et couvre-nuque</i> : | |
| +3 P.D | |
| <i>Gantelets orques</i> : | 8 gawhers |
| +2P.D ; +2 P.H | |
| <i>Pierre à aiguiser de forgeron</i> : | 2 gawhers |
| +3 P.H pour toute | |
| la durée d'un combat | |
| <i>Gemme runique taillée</i> | 3 gawhers |
| à graver sur une arme | |
| elle vous donnera (+8 P.R) | |

Les orques vous toisent trop pour tenter un vol. *Lorsque vous aurez fini, vous retrouverez les prisonniers loranien* **au [685](#).**

676

Votre formule runique a fait son effet et permet aux Homonk de pousser les Bremskill dans le vaste hall. Mais une fois à l'intérieur, les deux tribus échappent à toute autorité. Une lutte à mort s'engage où tous saccagent et pillent ce qu'ils peuvent.

« Là ! s'écrie Toruk. Khemarrekk et Araphrès s'éclipsent ! »

Il ignore ses soldats et part à sa poursuite suivi de Nettek et vous-même. Le flair de Nettek vous aide à ne pas les perdre. Mais au bout de plusieurs croisements, ils vous devient impossible de savoir quelle direction ils ont pris, quand vous tombez sur un mage grièvement blessé qui vous indique qu'ils sont partis vers le couloir de droite qui se divise en deux embranchements. L'un vers la salle du Trésor, l'autre vers la bibliothèque. Nettek ne vous est d'aucun secours.

*Faut-il suivre la direction de la salle du Trésor ? **Rendez-vous au [709](#)**.
Ou celle de la bibliothèque ? **Rendez-vous au [613](#)**.*

677

- Nous les avons laissé partir les femmes, les enfants, les infirmes. Ils ne nous étaient d'aucune utilité. Comme le roi Loran XXIII, nous avons intégré les hommes capables de se battre à nos armées.

- Laisser les hommes rallier vos troupes ? N'allez-vous pas faire de nous vos esclaves dans vos mines ?

Toruk éclate d'un rire gras.

- Voilà une idée reçue qui a la vie dure ! Aucune tribu orque n'a jamais pratiqué l'esclavage. C'est une rumeur colportée par nos ennemis qui n'ont jamais mis un pied dans La Griffe. Ah et nous ne mangeons pas de viande humaine non plus. Enfin si, que les enfants bien sûr termine-t-il avec un sourire sardonique.

« *Quel est le but des orques en envahissant la Loranie ?* » **Rendez-vous au [602](#).**

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#).**

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#).**

« *Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ?* » **Rendez-vous au [616](#).**

« *Comment avez-vous appris notre langue ?* » **Rendez-vous au [651](#).**

« *C'est bon, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#).**

678

Il émane une forte autorité de cet homme d'un certain âge. Son visage est anguleux, sa barbe bien taillée et ses cheveux sont coupés courts. Lors de la séance, l'homme échange avec les généraux orques. Toruk se charge de la traduction de sorte que vous pouvez saisir tous les enjeux de la réunion. En réalité, vous comprenez que le véritable objectif des orques est l'Académie des mages de Loranie ! L'homme mûr (qui se fait appeler Araphrès) est aussi à la recherche d'Arnal et de la racine d'Auris qu'il sait présent à l'Académie. La prise d'Evaere était un préambule nécessaire car l'armée loraniennne serait venue d'elle même à la rescousse de l'Académie. De plus, l'Académie se trouvant au nord, il aurait été impossible de l'atteindre sans passer par la capitale.

S'en suit un débat houleux avec les généraux en seule langue orque. Un général à l'armure blanche et bleue ne cesse de vous montrer du doigt. La discussion est tendue entre Toruk et lui.

Enfin, la séance est levée et chacun retourne à son poste de commandement. Toruk vous enjoint de ne pas le quitter. Ces évènements ont remplacé vos questions par des nouvelles.

« *Que s'est-il passé avec les autres généraux à la fin ?* » **Rendez-vous au [634](#).**

« *Qui est cet Araphrès ?* » **Rendez-vous au [632](#).**

« *Vous cherchez la racine d'Auris aussi ? Pourquoi ?* » **Rendez-vous au [733](#).**

Si vous ne dites rien rendez-vous au [759](#).

679

Les entrepôts sont couverts mais pas fermés. Ils restent assez larges pour contenir des piles de tonneaux, cageots et autre contenants de toute sorte. Soudain, des colonnes de tonneaux tombent et écrasent aussi bien des orques que des loraniens. De derrière, des miliciens envoient une salve de flèches sur les survivants. Mais ils restent trop peu nombreux pour tous vous occire, vous devez vous défendre. Il frappe en premier.

MILICIEEN LORANIEN

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 35

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [741](#)**.*

680

Le lendemain, la grande armée orque se remet en route. Les différentes tribus qui la composent sont bien coordonnées. Elles partent chacune dans un ordre spécifique pour éviter un trop grand capharnaüm. Celle de Toruk part la dernière ce qui vous laisse juger de l'impact que des troupes peuvent avoir sur la campagne environnante. Tout le respect qu'ont les orques pour la nature ne les empêchent pas de piller les fermes, délester les arbres de leurs fruits et les champs de leurs blés.

Si faire se déplacer tant d'orques demande de l'organisation, ceux-ci se sont concentrés sur le transport d'un attirail militaire comptant sur les largesses des terres loraniennes pour subvenir à leurs besoins. Par le biais de Toruk, vous avez par exemple le luxe de manger à plusieurs reprises des moules issues du port d'Evaere. Privilège que tous les conscrits loraniens n'ont pas.

Votre route se poursuit lentement vers le nord avec une logistique bien établie. Les tribus se déplacent conjointement sur la même route mais ne se mélangent jamais.

À mesure que vous avancez dans l'automne, les températures chutent et vous appréciez de partager la tente d'un haut gradé orque. De même, le

paysage change et les vastes champs de blés où trônaient des domaines cossus font place à un paysage plus en relief bordé de forêts de conifères parfois vertigineux.

Durant vos deux semaines de périple, Toruk échange avec vous sur plusieurs sujets. Il est foncièrement convaincu que la racine d'Auris et l'usage qui en sera fait permettra à une grande nation orque de s'unir et s'élever et avec laquelle les autres royaumes astriens devront composer.

« Demain nous aborderons Fabandèle, dernière ville notable avant l'Académie. Nous n'avons rencontré aucune résistance jusqu'ici seulement, nous nous attendons malgré tout à quelque escarmouche menée par des loraniens désespérés. Fabandèle est une cité commerçante dépourvue de défenses. Sa prise sera aisée, mais prudence. »

Après quoi, Toruk vous quitte pour tenir conseil avec les chefs des autres tribus. Le lendemain, en fin de matinée, vous arrivez devant Fabandèle. Chaque tribu s'installe à un point précis devant la cité en vue de son assaut. Le jour suivant dans un petit matin brumeux et après une sorte de cantique, les orques déferlent. La tribu de Toruk doit s'occuper des fermes et des comptoirs commerciaux en lisière de la ville. Il vous laisse libre de choisir avec quelle frange de son armée mener l'assaut.

*Si vous restez avec Toruk pour nettoyer les fermes **rendez-vous au [648](#)**.
Si vous suivez son lieutenant jusqu'aux comptoirs commerciaux allez **au [682](#)**.*

681

Le lendemain, la grande armée orque se remet en route. Les différentes tribus qui la composent sont bien coordonnées. Elles partent chacune dans un ordre spécifique pour éviter un trop grand capharnaüm. Celle de Khemarrek part en deuxième. Avant de partir, ses orques -avec son aval- ne se privent pas pour piller les fermes, délester les arbres de leurs fruits et les champs de leurs blés.

Si faire se déplacer tant d'orques demande de l'organisation, ceux-ci se sont concentrés sur le transport d'un attirail militaire comptant sur les largesses des terres loraniennes pour subvenir à leurs besoins.

Votre route se poursuit lentement vers le nord avec une logistique bien établie. Les tribus se déplacent conjointement sur la même route mais ne se mélangent jamais.

À mesure que vous avancez dans l'automne, les températures chutent et vous appréciez de partager la tente d'un haut gradé orque, même enchaîné. De même, le paysage change et les vastes champs de blés où trônaient des domaines cossus font place à un paysage plus en relief bordé de forêts de conifères parfois vertigineux.

Durant vos deux semaines de périple, Khemarrek n'échange pas avec vous. Il vous garde sous sa botte interdisant à ses orques de vous approcher et vous empêchant de rejoindre les loraniens incorporés à sa tribu. Vous n'avez aucune nouvelle de Toruk ou d'Araphrès. Au moins pouvez vous bénéficier d'un relatif confort dont Khemarrek peut jouir de part son rang. Un soir, il vient vous trouver.

« Demain nous serons à Fabandèle, dernière ville avant l'Académie. Nous avons pas vu de résistance jusqu'ici mais on s'attend à une bataille avec des loraniens désespérés. Fabandèle est une cité commerçante sans murs de pierre. Sa capture sera facile, mais attention. »

Après quoi, Khemarrek vous quitte pour tenir conseil avec les chefs des autres tribus. Le lendemain, en fin de matinée, vous arrivez devant Fabandèle. Chaque tribu s'installe à un point précis devant la cité en vue de son assaut. Le jour suivant dans un petit matin brumeux et après une sorte de cantique, les orques déferlent. Ceux de Khemarrek rentrent par l'artère principale encombrée de barricade fragiles. Alors que vous vous affrêtez au déblaiement de la rue avec les orques et quelques loraniens, une pluie de flèches tombe sur vous des deux côtés de la rue.

Testez votre Agilité.

*Si vous réussissez **rendez-vous au [724](#)**.*

*Si vous échouez **rendez-vous au [601](#)**.*

682

Vous suivez un des lieutenants de Toruk à qui il a donné la charge des comptoirs commerciaux. C'est un ensemble de bâtiments de taille moyenne en bordure d'un cours d'eau de faible envergure. Des infrastructures de

déchargement sont présentes aux abords du fleuve avec des embarcations amarrées. Les orques se dispersent dans les comptoirs. Le lieutenant se rend à l'intérieur des entrepôts avec les siens et quelques soldats loraniens. D'autres vont aux quais.

*Allez-vous vous rendre vers les quais de déchargement ? **Rendez-vous au [765](#)**.*

*Ou bien suivre le lieutenant à l'intérieur ? **Rendez-vous au [679](#)**.*

683

L'orque vous pousse de plus en plus violemment bientôt rejoint par ses compagnons d'armes qui forment un cercle autour de vous. Chacun vous renvoie vers un autre réduisant de plus en plus le cercle dans lequel vous êtes poussé. Vous n'avez rien qui puisse légitimer la visite de leur campement. C'est pourquoi ils vous lynchent tous sans vergogne.

684

Le siège et vos conditions de détention vous ont épuisé. Vous ne faites pas le poids face à un orque endurci à ce type de combat. Lorsque vous tombez à terre sans vous relever, Jabaz n'insiste pas.

« Tu es décevant Diesmer dit le général. Mais réjouis toi, le Gambag est normalement un combat à mort. Et puis cela vaut peut être mieux pour toi, il aurait été mal vu que tu viennes à bout d'un de nos meilleurs lutteurs. Tiens bois ça et suis moi ».

Regagnez tous vos P.E perdus au combat.

Vous le suivez encore dans la Ville Haute et pouvez voir les vestiges du siège qui y a été mené. Les orques s'affairent à regrouper les cadavres loraniens pour les brûler. En revanche, les maisons ne sont ni investies, ni pillées ni incendiées. Vous ne remarquez aucun cadavre de civil parmi les macchabées entassés. Le général vous conduit à un rempart au bord du promontoire qui donne une formidable vue sur la Ville-Neuve.

Regarde le grand champ qui borde la Ville-Neuve en bas, c'est là que nous avons réunis nos prisonniers. Nous sommes en train de les sélectionner et de les équiper. Nous aurons besoin d'eux pour atteindre notre objectif. Toi aussi tu vas nous être utile.

- Comment, Evaere n'était pas votre objectif ? La ville dans vos mains, la Loranie va tomber que voulez-vous de plus ?

L'orque éclate de rire.

« Je ne peux rien te dire pour l'instant mais tu le sauras bien assez tôt. Viens il se fait tard, je t'accorde le privilège d'être mon hôte exclusif pour ce soir. »

Rendez-vous au [674](#).

685

Vous retournez parmi les loraniens. Quelques uns vous posent des questions auxquelles vous ne savez que répondre. Vous sentez leurs défiance augmenter vis-à-vis de vous. Vous ne voyez plus Toruk de la journée. Les loraniens sont séparés pour être répartis dans les diverses tribus composant la grande armée orque. Le lendemain, c'est dans un petit jour froid et embrumé que le son nouveau d'un cor se fait entendre. Vous êtes amené en tête de peloton devant Toruk.

« Bonjour Diesmer. J'ai décidé que tu resterais avec moi. Certaines tribus ont déjà pris le départ. Nous avons pris du retard mais rien ne nous empêchera d'arriver au but. »

Les orques entament le pas. Vous remarquez que leur seule cavalerie se limite à des mulets surchargés. Vous quittez enfin les environs de la Ville-Neuve. *Vos yeux parcourent la lande désolée.* Les orques ont érigé plusieurs tumulus de pierre et le long de la route, des têtes d'hommes sont empalées sur des piques. Vous reconnaissez celle du sénéchal Gévelin !

- Ces tumulus recouvrent nos morts vous dit Toruk. Ces soldats sont ceux qui ont refusé de nous suivre. J'aurais préféré qu'ils nous rallient d'eux même mais il fallait faire un exemple pour montrer aux loraniens ce qui les attends en cas de désertion.

- Où sont les cadavres des autres loraniens tués lors du siège ?

- Ils ont été incinérés. Seuls les orques peuvent reposer en terre orque. Regarde à ta gauche, tu peux en voir qui n'ont pas encore fini de brûler. Un bien terrible spectacle que cette montagne de carcasses.

Vous commencez votre voyage vers le nord de la Loranie. Au soir, l'armée s'arrête. Il lui faut une bonne heure pour organiser tout le campement.

« Diesmer, suis moi. Araphrès veut te parler. »

*Si vous êtes un apprenti mage **rendez-vous au [652](#)**.*

*Sinon **rendez-vous au [645](#)**.*

686

Son attitude se détend d'un coup après votre réponse, mais l'orque reste peu loquace. Il vous permet de partager son repas avec son compère et même de tirer une rasade dans une outre qu'ils vous tendent. Les deux orques discutent dans leur langue qui vous est incompréhensible. Une fois le potage fini, ils vous saluent et se retirent pour se coucher sous une tente de fortune. Vous pouvez en amasser pour vous faire une *Potion de vigueur* (restaure tous vos POINTS D'ENDURANCE). Vous pouvez aussi ramasser l'outre qu'ils ont laissé traîner. L'alcool orque qu'elle contient vous fera gagner +2 POINTS DE DÉFENSE avant un combat.

*Allez-vous continuer à vous balader ? **Rendez-vous au [734](#)**.*

*Ou bien vous rendre auprès des deux panneaux plus loin ? **Rendez-vous au [746](#)**.*

*Si cette expérience vous suffit, retournez au camp de Toruk **au [629](#)**.*

687

L'un des lieutenants a réussi à isoler la gueule de Nettek et lui brise la nuque. Il retrouve ses comparses pour maintenir Toruk qui se débat de toutes ses forces mais sans parvenir à prendre le dessus. Personne ne fait attention à vous quand vous vous relevez. Trop craintif de perdre la trace de vos deux ennemis, vous laissez Toruk en bien fâcheuse posture.

Rendez-vous au [640](#).

688

« Il s'agit d'un échange de bons procédés. Je les conduis à l'Académie pour leur donner la racine d'Auris et en échange, ils me laisseront tous les livres que la bibliothèque de l'Académie recèle. Livres qui de toute façon ne les intéressent guère. »

« *Et une fois la racine d'Auris en leur possession qu'en feront-ils ?* »

Rendez-vous au [618](#).

« *Et que cherchez-vous dans ces livres ?* » **Rendez-vous au [664](#).**

689

Vous vous apprêtez à partir mais Araphrès continue.

« Une dernière chose. Je ne sais pas comment c'est possible mais je vois que vous portez l'insigne de la tribu Bremskill. Elle est dirigée par le général Khemarrek. Je vous conseille de visiter leur campement à 200 mètres à l'ouest. Avec votre chevron ils vous laisseront y entrer. Toutefois, quelqu'un comme vous dénoterait là-bas. Si l'on vient à vous embêter, dites simplement "*Günnar abet Araphrès dinesttk*". Ils vous laisseront tranquille. Partez maintenant. À bientôt. »

Allez-vous suivre ses conseils et vous rendre au campement de la tribu des orques Bremskill ? **Rendez-vous au [728](#).**

Sinon vous retournez au camp orque de Toruk **rendez-vous au [697](#).**

690

Les mages sont plus habiles que vous et votre adresse n'est pas suffisante pour les déloger. Ils vous visent sans distinction des orques et c'est au milieu de leurs cadavres que vous vous écroulez.

691

« Comme je vous l'ai dit tout à l'heure, je souhaite savoir comment quelqu'un comme vous en est arrivé à maîtriser les runes et à se retrouver dans ce borbier. Allez dites moi tout. J'ai moi même été transparent avec vous. Et ne me mentez pas, je le saurai »

*Si vous choisissez de lui raconter toute votre histoire **rendez-vous au [665](#)**.
Si vous mettez fin à la discussion **rendez-vous au [668](#)**.*

692

Ils sont quatre à emballer du matériel militaire orque et loranien. L'un d'eux vous fait signe de vous en aller en vous insultant mais le second vous montre une cuirasse et fait un signe de la main en montrant des pièces semblables à celles que Toruk vous a donné. En lui montrant l'objet qui vous intéresse, il pourra vous indiquer le prix avec ses doigts.

| | |
|---|------------|
| <i>Bouclier lourd :</i> +4 P.D ; -2 P.H de l'adversaire | 15 gawhers |
| <i>Lance (arme à 2 mains) :</i> (+ 2P.H ; +8 P.P) | 7 gawhers |
| <i>Cotte de mailles :</i> +2 P.D ; +6 P.E | 7 gawhers |
| <i>Casque à visière :</i> +1 P.D ; +4 P.P | 4 gawhers |
| <i>Casque à oreillettes et couvre-nuque :</i> +3 P.D | 6 gawhers |
| <i>Gantelets orques :</i> +2P.D ; +2 P.H | 13 gawhers |
| <i>Pierre à aiguiser de forgeron :</i> +3 P.H pour toute la durée d'un combat | 3 gawhers |
| <i>Gemme runique renforcée</i> (+4 P.R) | 3 gawhers |

Les orques vous toisent trop pour tenter un vol. *Lorsque vous aurez fini, vous retrouverez les prisonniers loriens au [685](#).*

693

- Tu ne t'attendais pas à voir un de tes anciens professeurs avec nous n'est-ce pas ?
- Araphrès a été écarté de l'Académie avant de pouvoir être mon professeur. Mais... comment savez-vous que je suis lié à l'Académie ?
- Parce que c'est Araphrès qui nous l'a dit lui même. Si tu as enlevé ton uniforme tu as gardé ta coupe de cheveux réglementaire ce qui n'est pas très intelligent de ta part si tu comptais rester discret. Mais si cela te rassure, il nous a dit ne pas te connaître personnellement.
- Comment en est-il arrivé à se joindre à vous ?
- Il est venu nous trouver après ses déboires à l'Académie. Il en est toujours resté très évasif. Je répondrai à ta question si tu me dis pourquoi il a été banni.
- Araphrès est connu dans toute l'Académie pour en avoir été exclu après s'être fait surprendre en train d'expérimenter de l'alchimie et de la nécromancie, tabou ultime dans l'Académie.
- Ah je comprends mieux ! Mais s'il s'intéressait à l'alchimie c'est que ses talents pour la maîtrise des runes sont bien réels.

« Alors, pourquoi Araphrès vous a-t-il rejoint ? » **Rendez-vous au [737](#).**
« Que s'est-il passé avec les autres généraux à la fin ? » **Rendez-vous au [647](#).**

Si vous ne dites plus rien rendez-vous au [759](#).

694

« Il va falloir car tu n'auras pas le choix. Par exemple, tu nous verras souvent prier. Nous mettons d'abord nos poings dans la terre pour nous imprégner de sa force. Ensuite, nous en ramenons un morceau contre notre coeur avant de la jeter au dessus de nos têtes avec un cri rauque.

Mais enfin... Je ne sais pas pourquoi je te raconte tout ça. »

Vous connaissez maintenant un rite orque, cela pourrait vous avantager par la suite. Plus tard au cours de votre aventure, si *la prière rituelle orque commence*, rendez-vous immédiatement au paragraphe 757.

Rendez-vous au [624](#).

695

Après qu'Araphrès ait exposé son plan, l'un des généraux fait savoir son opposition. Vous comprenez que lui et ses orques veulent être les premiers à rentrer dans le bâtiment. Un autre général le rejoint et c'est presque une foire d'empoigne qui se met en place. Seul Khemarrek reste discrètement en retrait. Tout aussi discrètement, Araphrès vient vous parler. *Si vous lui avez prêté serment (même en lui mentant) rendez-vous au [748](#)*. Sinon continuez la lecture.

« Regardez-les comme ils s'écharpent. Je vous l'ai dit, leur ersatz de symmachie ne tiendra pas. Il n'y a rien à attendre d'eux souvenez vous en. »

Le conseil se termine dans une ambiance détestable. C'est presque un miracle qu'aucun coup ne soit parti. Vous suivez Toruk et Nettek.

« Le dialogue devient de plus en plus difficile. Tous veulent rentrer dans l'Académie pour être les premiers à se procurer la racine d'Auris. Mais je n'ai pas confiance en Araphrès. Et Khemarrek qui accepte de laisser entrer les siens en dernier ne lui ressemble pas. L'assaut est prévu demain. Nous verrons bien »

Rendez-vous au [736](#).

696

Vous sortez en vitesse du camp Bremskill. L'atmosphère vous est hostile et vous sentez que seuls la carrure et le rang de Toruk ont empêché un bain

de sang. Il vous donne une violente tape sur la tête.

« Imbécile, ne me refais jamais un coup pareil ! J'aurais moi-même pu y laisser la vie, Khemarrek a toute autorité dans son campement ! Tu as provoqué un Gambag, une sorte de duel d'honneur qui ne se termine que par la mort d'un des participants. C'est un rituel orque très marqué où tous doivent respecter l'issue. Tu ne dois ta survie qu'à cela ! »

Rendez-vous au [680](#).

697

Vous retrouvez Toruk au campement de sa tribu.

- Alors que te voulait Araphrès ?
- Il voulait s'assurer de mon concours pour ses projets, comme vous.
- C'est tout ?
- Oui. Mais j'ai l'impression qu'il ne me dit pas tout.
- Nous sommes deux. Mais il n'y a rien à faire tant que nous ne sommes pas devant l'Académie, il se sait surveillé. Vas dormir, nous reprenons la route demain.

Rendez-vous au [680](#).

698

La densité de la forêt ne suffit pas à étouffer le cor de l'orque qui souffle à pleins poumons devant le regard effaré du capitaine Pegaya. Soudain, elle ne cherche plus à se battre et s'enfuit. Mais les orques menés par Toruk et surtout ses chiens arrivent au pas de course. La traque reprend de plus belle et après une heure, Toruk vient vous trouver tout essoufflé.

« Elle nous a donné du mal mais nous l'avons rattrapée. Mais il reste un point que je ne comprends pas. Tu étais avec le groupe que le capitaine a engagé et tu as laissé mon orque sonner l'alarme alors qu'en le tuant, tu aurais pu sauver sa vie. Ainsi donc tu as pleinement rejoint la cause orque ? Cette cause conduite par des individus dont je suis peut être le seul

représentant à ne pas vouloir ta mort ? Un militaire avec des compétences comme les siennes n'a pas sa place au bout d'une corde. Je ne comprends pas ta logique Diesmer et je ne veux pas la comprendre. Mais sache que ton attitude ne t'apporte pas ma considération. »

Les orques se réunissent à Fabandèle avec le capitaine prostrée, abattue. Toruk la sauve du lynchage et la fait pendre sans attendre à l'entrée de la ville avant d'ordonner à tous de se disperser.

Rendez-vous au [671](#).

699

La pagaille est totale autour de vous. Plusieurs loraniens sont entraînés malgré eux -comme vous- dans le combat. Vous contrez les coups autour de vous sans trop savoir qui vous frappez. Plusieurs cors stridents aux sons distincts se font entendre. Mais c'est avec grande difficulté que Khemarrek et deux autres généraux arrêtent la bataille et séparent les leurs. Après des imprécations véhémentes et plusieurs coups distribués, chaque orque regagne sa tribu et le calme revient. Des orques de tous uniformes gisent face contre terre avec quelques loraniens. Les orques Bremskill pillent les cadavres mais uniquement ceux avec un uniforme vert et rouge. Vous arrivez à dégoter une *Hache naine* (+2 P.H ; +10 P.P), une *Épée courte* : (-2 P.D de l'adversaire) et 12 *gawhers*.

Khemarrek rassemble ses orques, les loraniens sous son autorité et vous fait signe de le rejoindre.

- Quelle bande d'imbéciles ! On me dit que se sont les Genestk qui ont porté le premier coup. Ça m'étonne pas d'eux mais ils vont voir. J'ai ordonné qu'on enterre les nôtres et les Trabaz. Les autres vont se faire foutre.

- Pourquoi une telle bataille alors que tout est gagné pour vous ?

- Non Diesmer tout n'est pas gagné pour nous. Pas avant que les Bremskill auront la racine d'Auris. Je sais que tu es au courant Araphrès m'a tout dit. Tu vas le revoir bientôt.

Plus tard, Khemarrek vous fait savoir que le capitaine Pegaya n'a pas été retrouvée par Toruk. Vous ne voyez plus ce dernier ni Araphrès ou les

autres tribus. Leurs campements sont de plus en plus espacés depuis l'escarmouche. Vous sentez une tension palpable entre chacun. Khemarrek ne vous laisse seul (et encore sous surveillance) que pour s'absenter afin de tenir une réunion avec les autres généraux sans en dire plus.

L'expédition continue encore deux semaines autour des forêts de conifères baignées par le climat froid et humide du nord loranien.

Enfin un matin, l'Académie des mages se dresse dans l'horizon grisâtre de l'automne.

Rendez-vous au [723](#).

700

Vous déambulez sans réel but au milieu des orques qui s'attellent au départ dans un grand brouhaha. Ils sont si absorbés par leur tâche qu'ils ne semblent pas vous remarquer. Vous ne prenez pas le risque de quitter l'espace de la tribu de Toruk et n'avez rien de mieux à faire que de retourner vers les loraniens prisonniers.

Rendez-vous au [685](#).

701

Vous grimpez quatre à quatre au mur entamé suivi par quelques orques de Toruk mais les mages se sont déjà enfuis vers l'intérieur des bâtiments. Vous avez la chance de trouver au sol une *Arbalète* (+16 POINTS DE PRÉCISION) avec des carreaux à profusion !

Vous avez vue sur toute la cour intérieure. Les orques se dirigent vers l'aile nord mais au lieu de célébrer leur victoire, ils commencent à s'invectiver. Les différentes tribus en viennent aux mains et c'est à qui empêchera l'autre d'atteindre l'aile nord en premier. Des orques vous ont aperçu et se dirigent vers vous. Ils sont loin mais vous pouvez les avoir à distance avec deux *Lancers de Précision* de 21. Si vous les manquez, vous aurez à les affronter. Vous frappez en premier.

POINTS D'HABILETÉ : 11 **ORQUE À BARDICHE** POINTS DE DÉFENSE : 2 POINTS D'ENDURANCE : 33

POINTS D'HABILETÉ : 10 **ORQUE À MASSUE** POINTS DE DÉFENSE : 3 POINTS D'ENDURANCE : 30

*Si vous en venez à bout, vous descendez retrouver Toruk **au** [669](#).*

702

Lorsqu'ils vous entendent, les orques se calment tout de suite. Ils se détournent de vous et mangent sans vous regarder ni se parler puis vont se coucher dans leur tente de fortune. Vous pouvez ramasser le reste de leur potage pour vous faire une *Potion de vigueur* (restaure tous vos POINTS D'ENDURANCE).

*Allez-vous continuer à vous balader ? **Rendez-vous au** [734](#).*

*Ou bien vous rendre auprès des deux panneaux plus loin ? **Rendez-vous au** [746](#).*

*Si cette expérience vous suffit, retournez au camp de Toruk **au** [629](#).*

703

Vous suivez Araphrès dans un seul couloir en ligne droite qui se termine par un escalier descendant. En bas, vous arrivez dans une grande salle circulaire baignée de lumière. Une poignée de mage font barrière de leur corps au milieu prête à en découdre.

« Diesmer il vont nous attaquer. Sortez l'arme prise à Khemarrek ! C'est une *Lame naine*, un présent d'une délégation Naine. La rune gravée sur la lame ne se consume pas quand on la prononce. De sorte, n'importe qui peut s'en servir comme une arme runique pourvu qu'il sache lire le mot correspondant à la rune. Et je sais que c'est votre cas ! »

Vous voyez que sur chaque côté de la large lame, sont gravées les runes de *Flammèche* et d'*Onde de choc*. Vos adversaires sont trop nombreux pour être passés chacun au fil de l'épée il va falloir les affronter avec la magie

des runes.

À chaque assaut, vous choisissez la rune que vous voulez lancer (sans besoin de dépenser des P.R). Si vous lancez la *Flammèche*, les mages perdent 6 POINTS D'ENDURANCE. Si vous lancez l'*Onde de choc*, vous les déstabilisez et ils doivent sauter leur prochain assaut.

Lorsque les mages attaquent lancez 1 dé et multipliez le résultat par 4, cela indiquera le nombre de P.E que vous perdrez. Ils frappent en premier.

MAGES DE L'ACADÉMIE
POINTS D'ENDURANCE : 36

Après affronte lui un autre mage à l'uniforme plus élaboré. *Si vous tuez les mages rendez-vous au [772](#).*

704

Sachant que le pugiliste ne vous fera pas de cadeau, vous le maintenez au sol et déchaînez tous vos coups sur sa tête jusqu'à ce qu'il cesse de se débattre. Vous êtes en sang et essoufflé et vous apprêtez à défendre chèrement votre peau contre les autres quand un gradé arrive. Tous se mettent au garde à vous en sa présence. C'est le général orque qui a eu maille à partir avec Toruk !

« Tadazin üffult narrot ? Prettek ! »

S'en suit des explications avec ses soldats et forces gestes autour du cadavre du pugiliste. Soudain, Toruk survient de nulle part accompagné de Nettek.

- Khemarrek ! hurle-t-il. Daziif branarr homond ?

- Tulwoff amen Toruk ? Zatasz jibrez !

Tous les orques présents s'en vont vous laissant entre les deux généraux. Vous assistez impuissant à leur échange très tendu, conscient que votre vie dépend de ce qu'ils se disent. Puis sans transition, Toruk vous parle en langue usuelle.

« Veux-tu mourir pour te rendre seul ici Diesmer ? Que t'es-t-il passé par la tête ? »

« *C'est lui qui m'a agressé, je n'ai fait que me défendre !* » **Rendez-vous**

au 673.

« *Je ne cherchais pas la bagarre, je suis venu ici sur les conseils d'Araphrès !* » **Rendez-vous au 747.**

705

Le forgeron est une armoire à glace qui vous réserve un accueil des plus froids. Vous devinez aisément qu'il vous accepte que sous la contrainte de Khemarrek. Sans piper mot, il vous montre une ardoise avec les prix de ses biens et services.

Plastron orque : +5 P.D 12 gawhers

Armure de plate supérieure : +4 P.D 10 gawhers

Hache à double tranchant (2 mains) : 10 gawhers
+3 P.H ; -2 P.D de l'adversaire

Huile empoisonnée : 5 gawhers
lancer 2d6 au lieu d'1 pour
toute la durée d'un combat

Potion de rune : 4 gawhers
Restaure vos P.R à leur *Total de départ*

Pierre à aiguiser de forgeron : 4 gawhers
+3 P.H pour toute
la durée d'un combat

Vous pouvez acheter autant d'équipement que vos finances vous le permettent avant l'ultime assaut. Si vous disposez d'une ou plusieurs gemmes runiques, le forgeron pourra en graver une par arme ou élément d'équipement en votre possession. Si jamais vous perdez ou remplacez l'équipement, vous perdez le bonus de la rune.

Une fois vos achats finis, vous n'aurez qu'à attendre le retour de Khemarrek au 663.

706

Khemarrekk et les siens pourchassent une partie des embusqués jusque dans des rues étroites dans lesquels les tireurs s'évanouissent.

« Nieval tubiz ! Ivalem damoor, tadazü ashaak ! C'est trop risqué pour nous de nous rendre la dedans. Nous allons mettre le feu à ce groupe de maisons pour les faire sortir ».

Très vite, des orques arrivent avec des torches. La proximité des habitation faite de bois fait que le feu se répand à grande vitesse. Devenu incontrôlable, il se propage au quartier puis à toute une partie de la cité. Les rebelles loraniens qui ne sont pas prisonniers des flammes finissent embrochés ou capturés.

Khemarrekk félicite ses orques et ordonne à tous de se rendre à la grand-place ; la ville est prise.

Rendez-vous au [643](#).

707

« Je m'en doutais tu es comme les autres toi aussi ! dit-il en ricanant. Quoi qu'il en soit je te remercie pour tout ce que tu as fait pour la Loranie. Bon courage et peut-être à bientôt Diesmer. »

Cette rencontre sibylline vous laisse sans voix. Mais la chaleur des bains vous fait remonter vos POINTS D'ENDURANCE et de RUNE à leurs *Totaux de départ*.

Le choc thermique est fort lorsque vous retrouvez l'humidité froide du dehors. Un orque vient vous trouver pour vous conduire à Toruk.

« Nous allons tenir un ultime conseil Diesmer et je t'invite à y assister. Tu vas bientôt pouvoir prouver si j'ai bien fait de te garder en vie ou non. »

Si vous êtes un apprenti mage rendez-vous au [633](#).

Autrement allez au [769](#).

708

Vous êtes en presque aussi piteux état que lors de votre arrivée à Evaere. C'est pourquoi vous demandez à Toruk de vous joindre à lui aux thermes.

« Bien sûr tu peux venir. Mais reste avec moi. Beaucoup te prennent encore pour un Brun et un accident est vite arrivé. »

Les thermes sont d'origine elfe et ont été maintenus par les humains. Les mages s'en servaient encore mais aujourd'hui, les orques en prennent possession. Même auprès de Toruk, vous ne vous sentez pas en sécurité nu et sans armes. Toutefois, la vapeur vous fais du bien et vous revigore. Remettez vos POINTS D'ENDURANCE et de RUNE à leurs *Totaux de départ*.

Le choc thermique est fort lorsque vous retrouvez l'humidité froide du dehors.

« Nous allons tenir un ultime conseil Diesmer et je t'invite à y assister. Tu vas bientôt pouvoir prouver si j'ai bien fait de te garder en vie ou non. »

Rendez-vous au [769](#).

709

Vous avancez mais le flair de Nettek ne retrouve toujours pas la trace de Khemarrek. Vous arrivez à la salle du Trésor vide de tout être vivant. Vous allez faire demi tour quand des Bremskill arrivent à votre hauteur. Ils sont bien trop nombreux pour que vous leur fassiez fasse. Toruk, Nettek et vous même périssez sous leurs coups.

710

La victoire orque a un goût de soufre. Une partie de la cité baigne dans les flammes qui dansent dans la bruine automnale. Toruk s'insurge.

« C'était le secteur que devait gérer Khemarrek. Pourquoi cet imbécile y a-t-il mis le feu ? Il n'y avait aucune défense militaire notable. »

Les orques des diverses tribus se réunissent sur la grand-place. De nombreuses civiles étaient encore dans la ville et sont maintenant prisonnières. Puis vos oreilles sont attirées par des clameurs qui visent un groupe d'orque qui rentre de la partie nord. Quelle n'est pas votre surprise de voir qu'il est mené par le capitaine Pegaya vêtue de l'uniforme des orques de Toruk !

« Je voulais te montrer ça Diesmer. Même elle a fini par se montrer lucide sur la situation. La Loranie va disparaître, la Garde Cendrée n'est plus. Son avenir est ici désormais ».

Vous pouvez lire sur son visage la fatigue et les mauvais traitements qui l'ont brisé. Vos regards se croisent mais elle feint l'ignorance.

Les chefs des tribus orques félicitent les leurs et après le discours de l'un d'eux, tous se dispersent avec hâte dans les maisons alentours avec leurs prisonnières. Même les orques de Toruk s'y mêlent et ce dernier ne réagit pas.

« *Qu'attendez-vous pour leur ordonner d'arrêter ?* » **Rendez-vous au [620](#).**

Si vous ne dites rien **rendez-vous au [716](#).**

Au contraire si vous souhaitez participer aux réjouissances **rendez-vous au [660](#).**

711

Vous trouvez sur un mage une *Hache runique* (+2 P.H ; +8 P.R). Mais autour, c'est l'hécatombe parmi les orques. Le sol est jonché de leurs cadavres parsemés de ci de là de ceux de quelques mages. Les premières vagues ont été exterminées mais ont pu avec les trolls, enfoncer les lignes de défense. Avec les dernières vagues, le rapport s'est inversé. Les orques ont l'avantage du nombre et les mages sont vulnérables. Ceux restants sont juchés en haut des murs et lancent des runes de pics de glace ou de flammèche.

Testez votre Agilité. Si vous réussissez vous esquivez les projectiles sinon vous perdez 7 P.E. Si vous êtes un Nain, vous tolérez les flammes et ne perdez aucun P.E.

Il vous faut déloger les mages des murs. Faites trois *Lancers de Précision*

qui doivent être de 18.

Si vous en réussissez 0 ou 1 rendez-vous au [690](#).

Si vous faites mouche 2 ou 3 fois rendez-vous au [659](#).

712

Vous êtes tous deux épuisés par le siège et vos conditions de détention. Mais vous ne faites pas le poids face à un soldat de métier. Les orques intimement au soldat de s'arrêter lorsque vous tombez à terre.

« Tu es décevant Diesmer dit le général. Mais réjouis toi, en temps normal le Gambag est un combat à mort. Mais nous ne pouvons nous permettre de perdre plus d'hommes que nous n'en avons déjà occis lors du siège. Tiens bois ça et suis moi ».

Remettez vos P.E à leur *Total de départ*. Il demande à un de ses subalternes de continuer la tâche et vous fais signe de le suivre.

- Comment connaissez-vous mon nom ? demandez-vous.

- Tes prouesses lors de la bataille ont été remarquées. Les prisonniers parlent beaucoup de toi... Et mes orques aussi. Je comprends très bien votre langue et ai pu saisir ton prénom sans mal.

- Pourquoi m'avoir fait combattre ?

- Nous faisons combattre tous nos prisonniers pour les préparer. Nous aurons besoin de tous les hommes qu'il reste pour atteindre notre objectif. Toi aussi tu vas nous être utile.

- Comment, Evaere n'était pas votre objectif ? La ville dans vos mains, la Lorianie va tomber que voulez-vous de plus ?

- Viens il se fait tard, je t'accorde le privilège d'être mon hôte exclusif pour ce soir. Nous pourrons discuter en dînant.

Rendez-vous au [674](#).

713

« Vous feriez mieux d'être moins impudent Diesmer. Un mot de ma part aux généraux orques et votre tête termine sur une pique, Toruk n'y pourra

rien. Mais je veux bien vous prouver ma bonne volonté et vous raconter mon parcours. Sans rentrer dans les détails, sachez que l'Académie souffre de considérations morales sur trop de points. Combien de vies pourrions-nous sauver, de puissance pourrions nous développer si nous nous libérions de ces carcans ? Il me fallait quitter l'Académie pour trouver les orques. Seuls ces profanes n'avaient pas l'esprit encombré d'a priori pour juger et comprendre mon but. »

« *Votre but ? Celui de donner la racine d'Auris aux orques ? Qu'y gagnerez-vous ?* » **Rendez-vous au [688](#).**

« *Vous avez l'air de bien les connaître. Depuis combien de temps êtes vous parmi eux ?* » **Rendez-vous au [667](#).**

Si vous souhaitez mettre fin à la discussion **rendez-vous au [668](#).**

714

Une force invisible vous tire avec violence en arrière. La solide carrure de Khemarrek vous réceptionne avec Araphrès est à ses côtés.

« Je vous ai visé avec une rune de traction Diesmer. Pardonnez le côté brusque mais je viens de vous sauver la vie. Il est temps de faire honneur à votre parole suivez moi. »

Si vous avez menti en prêtant serment à Araphrès, vous pouvez rompre votre engagement au [726](#). Sinon (ou si vous revenez sur votre mensonge) votre serment vous engage et vous restez auprès de lui.

- Par où est la bibliothèque ?

- Vers l'aile est général. Guidez-y les vôtres. Les autres vont croire que nous fuyons.

Khemarrek dirige les siens vers la partie est pendant que les autres tribus s'écharpent vers l'aile nord. Les orques de Toruk vous poursuivent mais ils sont trop diminués par la bataille pour tenir tête aux Bremskill. C'est sans difficulté qu'ils sont contenus et que vous pénétrez dans le vaste hall maintenant à la merci des Bremskill.

- Laissez vos orques s'amuser ici général et suivez moi.

- Attendez, j'emmène mes plus fidèles orques avec moi.

Khemarrekk, ses lieutenants et vous suivez Araphrès dans d'étroits couloirs jusqu'à arriver dans la bibliothèque en soi. Une salle toute en longueur sur trois étages. Elle doit être bien illuminée par beau temps avec les grandes fenêtres présentes sur tout le côté gauche. La salle est meublée de hautes étagères bien disposées et remplies de livres sans doute très rares pour certains.

- C'est sans doute ici que vous vouliez vous rendre Araphrès. Maintenant, dites nous où votre Arnal et la racine d'Auris sont retranchés.

- Votre aide m'a été précieuse général mais vous devenez trop encombrant maintenant.

D'un geste soudain, il dessine la rune d'Éclairs et les projette sur les six orques. Ils n'ont pas le temps de réfléchir et leur armure métallique ne fait qu'améliorer la conductivité de la foudre. Ils sont carbonisés en quelques instants.

- Araphrès, pourquoi les avez-vous trahit ?

- Ne me jugez pas Diesmer. J'aurais préféré agir autrement mais ils m'auraient tué si je leur avais dit la vérité.

- Quelle vérité ?

- La racine d'Auris leur aurait été inutile. Lorsque j'ai appris que le doyen des mages Diméral, allait faire venir Arnal à l'Académie, je me suis rendu à La Griffes. Les orques se sont toujours tenus éloignés de la magie. Les impressionner et les tromper par quelques runes basiques a été très facile. Mais il me fallait un argument plus fort que mes belles paroles pour les unir et les convaincre de marcher sur l'Académie. C'est pourquoi je leur ai fait croire que je pourrais synthétiser de la poudre noire à partir de la racine d'Auris. Enivrés par cette perspective et peut être avec celle de m'utiliser ensuite, ils ont monté cette campagne colossale. Étant banni de l'Académie, c'est le seul moyen que j'avais trouvé pour y retourner chercher la plante.

- Au prix de tous ces morts ? Quel usage en aurez-vous ?

- Vous allez comprendre Diesmer, venez. Auparavant, ramassez l'arme de Khemarrek. Elle va nous être utile.

Vous ramassez une arme que vous ne lui avez jamais vue.

*Notez la **Lame de Khemarrek** sur votre Feuille d'Aventure et **rendez-vous au [703](#)**.*

715

Si Khemarrek ne fait rien pour empêcher les sévices de ses orques au moins n'y participe-t-il pas. Sans aucune considération pour ce qu'il se passe, il se retire dans ses quartiers. Vous le suivez alors qu'autour de vous, *les pauvres maisons terminent de se consumer.*

Rendez-vous au [611](#).

716

Votre impuissance se mêle à votre incompréhension. Comment un chef militaire aussi respectueux des traditions militaires peut-il tolérer pareille offense à des civiles ? Les cris de détresse féminins résonneront encore longtemps dans votre tête. Vous vous retirez à la suite de Toruk alors qu'autour de vous, *les pauvres maisons terminent de se consumer.*

Rendez-vous au [619](#).

717

Diméral forme devant Arnal et lui la rune de Barrière de glace qui se matérialise juste avant que le poing de l'Élémentaire de pierre ne la fasse voler en éclat le faisant vaciller en arrière. Cela donne le temps aux deux vieux hommes de vous rejoindre.

- Vous Diesmer ! vous crie le doyen Diméral. Quelle est l'arme que vous avez à la taille ?

- Je l'ai prise à un général orque répondez-vous.

- C'était un présent d'une délégation naine ! Une *Lame naine* gravée de deux runes qui ne se détruisent pas lorsqu'on énonce leur nom. Araphrès nous l'avait dérobée après son bannissement. Regardez son côté droit.

En effet, avec la rune de *Flammèche* à gauche, se trouve sur la face droite la rune d'*Onde de choc*.

- Non ! enrage Araphrès. Vous êtes devenu une trop grosse épine dans mon pied Diesmer. Il faut que je me débarrasse de vous !

Il vous envoie une rune d'*Éclairs* qui est absorbée par un écran dressé par Diméral avec une rune que vous ne connaissez pas.

- Je me charge d'Araphrès. Vous, protégez Arnal de l'Élémentaire !

Vous allez devoir combattre l'Élémentaire de pierre avec la *Lame naine*. Pour cela, vous devez à chacun de vos assauts lancer la rune d'*Onde de choc* (vous n'avez pas besoin de dépenser de POINTS DE RUNE pour cela) puis lancez un dé. Si vous faites un 5 ou un 6, l'onde sera assez puissante pour lui souffler un pan essentiel de sa constitution. Si vous réussissez 3 fois, vous en viendrez à bout. Lui vous attaque normalement. Vous frappez en premier.

ÉLÉMENTAIRE DE PIERRE
POINTS D'HABILITÉ : 22

Quand vous perdez des POINTS D'ENDURANCE, vous pouvez sacrifier votre plastron ou votre bouclier à la place.

*Si vous sortez vainqueur de ce combat titanesque **rendez-vous au [767](#)**.*

718

- Un général très influent parmi les orques. C'est le chef de la tribu Bremskill, il s'appelle Khemarrek. On l'appelle ainsi car il est né le jour de la plus importante de nos fêtes, celle de Khemarr. C'est pourquoi les chamans lui prédisaient un auguste destin. Et cela m'ennuie de le dire, mais je dois reconnaître que pour l'instant, il est à la hauteur des espérances que les aînés plaçaient en lui.

- Vous avez quelque chose contre lui ?

- Ne t'inquiète pas Diesmer, durant notre trajet jusqu'à l'Académie, tu auras le temps de le revoir.

« *Qui est cet homme qui menait la discussion ?* » **Rendez-vous au [693](#)**.

« *Vous cherchez la racine d'Auris aussi ? Pourquoi ?* » **Rendez-vous au [737](#)**.

*Si vous ne dites plus rien **rendez-vous au [759](#)**.*

719

Vous déambulez sans réel but au milieu des orques qui s'attellent au départ dans un grand brouhaha. Ils sont occupés mais ne manquent pas de vous regarder lorsque vous passez à leur hauteur. Soudain, un vous alpague en jurant dans sa langue. Il n'a pas le même uniforme que les autres et doit appartenir à une autre tribu. Il vous pousse et commence à enlever son armure pour finir torse nu. Il vous enjoint de faire de même. Un cercle s'est formé autour de vous, vous ne pourrez pas vous échapper. Vu le nombre d'orques, vous jugez qu'il serait très mal vu de sortir votre arme et devez vous prêter au jeu. L'orque frappe en premier.

ORQUE DÉARMÉ

POINTS D'HABILETÉ : 3

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 22

Vous devez combattre sans arme et sans utiliser la magie. Vos P.D sont de 0 et devez réduire de 4 votre *Total de départ* d'HABILETÉ car vous combattez à mains nues.

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [649](#)**.*

720

- Ah ? Et d'où tiens-tu cela?

- Comme vous l'avez dit, je ne suis pas qu'un simple petit conscrit, répondez-vous narquois.

- Allons Diesmer, crois-tu m'intriguer ? Le capitaine Pegaya a dû t'en souffler mot. C'est moi qui vais t'éclairer. L'expédition loraniennne a eu lieu sur les terres des orques Warbond. Les loraniens s'y sont fait surprendre et chasser. Mais les orques ne se seraient jamais tous réunis pour venger la violation maladroite du territoire de cette misérable tribu. Non la vérité est ailleurs tu la sauras demain. En revanche, je t'avoue que je ne sais pas ce qui a poussé les loraniens dans cette partie de La Griffes.

- Ils voulaient exploiter un gisement de sel.

- Quels imbéciles ! sourit Toruk. Toute La Griffe sait que tous ces gisements sont taris ou presque ! C'est bien là les hommes que de s'intéresser à nous que pour des raisons pécuniaires. Vois comment cela leur porte préjudice aujourd'hui.

« *Connaissez-vous le capitaine Pegaya ?* » **Rendez-vous au [636](#).**

« *Qu'est devenu le roi ?* » **Rendez-vous au [639](#).**

« *Que s'est-il passé quand j'étais enfermé ?* » **Rendez-vous au [616](#).**

« *Où sont passés tous les civils ?* » **Rendez-vous au [677](#).**

« *Comment avez-vous appris notre langue ?* » **Rendez-vous au [651](#).**

« *Rien de plus, j'en sais assez maintenant.* » **Rendez-vous au [624](#).**

721

Vous voilà comme les orques, à l'approche du but. Contrairement aux grandes œuvres d'architecture que vous avez rencontrées jusqu'ici, l'Académie est une construction purement humaine, bâtie ex nihilo de tout bâtiment elfe. Cela se ressent mais l'ensemble reste harmonieux et dégage une fière solennité. Seulement, ce n'est pas un lieu pensé pour tenir un siège ou repousser un assaut.

Les différentes tribus s'installent et encerclent toute l'Académie. Aucun signe de vie ne se fait voir à l'intérieur. Les orques dressent des tentes et des feux gardés seulement par un ou deux orques le tout à plusieurs mètres d'intervalles.

- Pourquoi un tel dispositif ? Vous ne fonctionniez pas comme cela avant ?

- Nous espaçons un maximum les feux car ainsi nous couvrons plus d'espace. Et en les multipliant, nous faisons croire aux assiégés que nous sommes encore plus nombreux. C'est ce que nous avons fait en arrivant à Evaere.

- Et maintenant qu'allez-vous faire ?

- Un ultime conseil a lieu tout à l'heure. Mais avant il faut nous préparer. J'ai ordonné à mon forgeron d'accepter de commercer avec toi tant qu'il te reste des *gawhers*. Nous avons aussi investis les thermes à côté. Les orques y vont maintenant. Les généraux qui le souhaitent y enverront ensuite les loraniens. Ils faut que nous soyons tous au meilleur de notre forme pour les derniers événements. Nous nous retrouverons tout à l'heure.

Une nouvelle fois, Toruk vous laisse libre de vos mouvements.

*Vous pouvez aller voir ce que propose le forgeron **au [766](#)**.
Ou attendre votre tour aux thermes **au [607](#)**. Si vous êtes un orque, vous pouvez suivre directement Toruk aux thermes (vous ne pourrez plus y retourner par la suite). **Rendez-vous au [708](#)**.*

722

« Parce qu'ils ont besoin de moi autant que j'ai besoin d'eux. Et vous, vous pourriez mettre vos connaissances arcaniques au service de la cause orque. C'est comme ça que Toruk a convaincu les généraux de ne pas vous tuer. »

« *Qu'attendez-vous de moi exactement ?* » **Rendez-vous au [691](#)**.
« *Et vous, qu'avez-vous à gagner dans tout ça ?* » **Rendez-vous au [688](#)**.
*Si vous en avez assez entendu et mettez fin à la discussion **rendez-vous au [668](#)**.*

723

Vous voilà comme les orques, à l'approche du but. Contrairement aux grandes œuvres d'architecture que vous avez rencontrées jusqu'ici, l'Académie est une construction purement humaine, bâtie ex nihilo de tout bâtiment elfe. Cela se ressent mais l'ensemble reste harmonieux et dégage une fière solennité. Seulement, ce n'est pas un lieu pensé pour tenir un siège ou repousser un assaut. Les différentes tribus s'installent et encerclent toute l'Académie. Aucun signe de vie ne se fait voir à l'intérieur.

« Un ultime conseil nous attend avec les généraux mais tu restes ici. En attendant, tu peux aller voir mon forgeron. Je lui ai ordonné de commercer avec toi tant que tu as des *gawhers*. Tu peux m'être utile dans la bataille alors autant que tu sois bien équipé. Et n'essaie pas de fuir, mes orques t'ont à l'œil. »

*Vous pouvez aller voir le forgeron de Khemarrek au **[705](#)**.*

*Ou bien rester dans sa tente et attendre son retour. **Rendez-vous au [663](#)**.*

724

Vous avez tout juste le temps de vous abriter dans une cavité de la barricade pour éviter les traits qui font des ravages sur les autres soldats. Khemarrek hurle de poursuivre les tireurs qu'il sait en infériorité numérique.

« Finiapp dazoold ! Atarrisk buniisk amul ! Loraniens, suivez le chef orque qu'on a choisi pour vous ! Ils sont pas nombreux, nous devons nous séparer pour qu'ils nous harcèlent avec du mal ! »

*Si vous suivez Khemarrek **rendez-vous au [706](#)**.*

*Si vous préférez suivre un autre groupe d'orque Bremskill **rendez-vous au [670](#)**.*

*Vous pouvez aussi vous mêler à ce groupe composé à grande majorité d'hommes qui se rend vers la périphérie **rendez-vous au [630](#)**.*

725

Au moment où le pauvre paysan tombe, Toruk survient dans l'embrasement de la porte.

« Diesmer ! Je voulais voir ce que tu faisais... Il n'a pas dû te laisser le choix. Au moins est-il mort noblement en défendant son foyer. Allez viens, la cité est déjà tombée. »

Rendez-vous au [710](#).

726

- Araphrès je ne sais pas ce que vous avez en tête mais ce n'est clairement rien de bon. Vous m'avez influencé comme vous avez influencé les

orques : en me trompant. Je n'ai plus confiance en vous je me délie de mes paroles.

- Vous choisissez votre moment pour vous retourner ! Regardez autour de vous, tous vous sont hostiles. Vous ne survivrez pas.

- Laissez le moi Araphrès ! s'interpose Khemarrek en le repoussant.

Il est vrai que vous n'êtes pas en position de force et vos talents au combat ne peuvent encore rivaliser face à ceux de Khemarrek. Même si vous veniez à le battre, il vous resterait encore à triompher de ses orques et d'Araphrès. Khemarrek se fait une joie de vous éventrer.

727

L'orque vous invective avec véhémence et est rejoint par son comparse. Très vite, un attroupement se fait autour de vous l'orque vous désignant :

« Abat notuur ! Gannassik *Olks* ! »

Vous vous êtes vous même désigné comme un orque Brun, un hérétique. Un motif des plus justifiés pour vous lapider sans être inquiété par la hiérarchie militaire orque.

728

Intrigué par les propos d'Araphrès, vous prenez la direction du camp orque. La nuit tombe mais les nombreuses lumières portées par l'activité des orques vous empêche de vous perdre. Ses indications sont exactes et vous tombez sur le camp de la tribu Bremskill que vous reconnaissez aux motifs bleus et blancs sur leurs armures. Tous s'amassent en petits groupes pour monter des tentes ou préparer le repas. Au loin, deux grands panneaux verticaux se dessinent dans l'obscurité. De nombreux regards tombent déjà sur vous.

*Allez-vous vous diriger vers un groupe qui cuisine ? **Rendez-vous au [750](#)**.*
*Continuer à vous balader ? **Rendez-vous au [734](#)**.*

Ou bien vous rendre auprès des deux panneaux plus loin ? Rendez-vous au [746](#).

Si vous jugez plus prudent de ne pas vous aventurer plus loin, retournez au camp de Toruk au [697](#).

*Si vous êtes un orque **ET** que vous n'avez pas de chevron blanc à l'épaulière **rendez-vous immédiatement au [672](#)**.*

729

L'orque se calme d'un coup, se confond en excuses et sort de sa besace une *Pierre à aiguiser de forgeron* qu'il vous somme d'accepter. À usage unique, elle vous fera bénéficier de +3 POINTS D'HABILITÉ avant un combat. Les autres orques passent leur chemin non sans vous fixer d'un regard noir.

Si vous ne vous sentez pas en sécurité vous pouvez retourner au camp de Toruk au plus vite au [629](#).

*Ou bien garder confiance dans la phrase absconse enseignée par Araphrès pour pousser jusqu'aux deux grands panneaux plus loin. **Rendez-vous au [746](#)**.*

730

Vous êtes rassuré de voir que la porte donne sur un seul couloir en ligne droite qui se termine par un escalier descendant. Vous le dévalez quatre à quatre guidé par les torches allumées sans doute par Araphrès. C'est sans mal que vous arrivez dans une grande salle circulaire baignée de lumière. Au milieu se trouve *une arche de pierre noire de facture elfe*.

Plusieurs cadavres de mages gisent au sol. Au fond, Araphrès fait face à deux hommes encore en vie. L'un d'eux est un vieil homme à terre qui porte un uniforme de l'Académie plus élaboré. À son côté, un homme fier tout aussi âgé fait rempart de son corps. Il porte en bandoulière la besace loraniennne typique dont se servent les herboristes pour leur cueillette.

- Arnal ! vous écriez vous. Enfin je vous trouve !

- Diesmer ! se retourne Araphrès. Vous auriez pu vous joindre à moi. Mais comme eux vous n'en avez fait qu'à votre tête. Vous êtes perdu

maintenant !

- C'est vous qui avez perdu Apraphrès. Les orques se disputent l'Académie, ils vont savoir que vous les avez trahit et la bibliothèque est en feu. Tout ce qui pouvait vous intéresser ici n'est plus.

- Erreur Diesmer, tout ce qui peut m'intéresser est devant moi.

Arnal sort de sa besace une plante noueuse aux feuilles d'un jaune éclatant.

- La racine d'Auris dit Arnal. Le doyen Diméral m'a fait venir ici pour la mettre en sécurité.

- La racine d'Auris ? N'était-elle pas censée revenir aux orques ?

- Pour leur synthétiser de la poudre noire ? C'était ce qu'il fallait leur promettre pour justifier leur union. Mais je les ai bernés, eux et Khemarrek par de belles paroles et de la prestidigitation !

- Vous êtes fou Araphrès souffle le doyen au sol. Vos expériences ratées de nécromancie ne vous ont pas suffit ? Vous pouvez condamner toute Astria avec ce que vous avez en tête.

- Que veut-il dire ? demandez vous.

- Allez Diméral, Diesmer a bien le droit de savoir pour être parvenu jusqu'ici. Racontez lui tout.

Le doyen se relève péniblement et commence à parler avec difficulté.

- La racine d'Auris est une plante très rare que d'aucuns considèrent comme mythique. Lorsque j'appris qu'Arnal en avait trouvé un spécimen, je l'ai fait venir ici en secret pour garder la plante en sécurité.

Comme vous le savez, les elfes n'étaient rien si ce n'est orgueil. À un moment, leur insensibilité au vieillissement ne leur suffisait plus. Aucune lame, aucune flamme ne devait plus pouvoir les entamer. Ils visaient l'immortalité complète. Ils se sont mis à chercher le moyen de s'immuniser contre le moindre élément qui pouvait les blesser. Ils ont alors commencé à se pencher sur la racine d'Auris dont ils connaissaient les formidables vertus curatives. Avec l'alchimie, leurs plus éminents représentants ont travaillé la plante pour en extraire de quoi développer une souche qui pourrait se fixer à leur seul organisme et se transmettre facilement à leurs semblables. Et ils ont réussi. Mais au lieu d'une panacée, ils se sont rendus compte trop tard qu'ils avaient développé un virus extrêmement dangereux et très contagieux pour eux seuls. De là vous connaissez la suite. Les elfes sont les seuls responsables de la Grande Peste qui les a fait chuter.

- Et c'est cela que vous souhaitez Araphrès ? Développer un poison pour anéantir tous les hommes ?

- Au contraire Diesmer ! Je veux me servir de la racine d'Auris pour développer un remède universel, un remède qui pourrait nous délivrer de toutes les afflictions de ce monde et sauver d'innombrables vies !
- Comment pouvez-vous penser réussir là où les plus grands esprits elfes ont échoué ?
- Parce que nous bénéficions de leur expérience ! Nous avons des traces de leurs travaux, nous pouvons nous référer à leurs erreurs pour accomplir ce qu'ils n'ont pu réussir. Regardez autour de vous, cette pièce est un ancien laboratoire elfe. C'est ici qu'ils faisaient leurs travaux et qu'ils les consignaient. C'est pour cela que l'Académie a été bâtie ici. Depuis sa fondation, les doyens sont au courant de son origine. Mais tous ont préféré mettre ce savoir sous le boisseau plutôt que d'en faire profiter le plus grand nombre.
- Nous en avons déjà parlé l'arrête Diméral. Même avec leurs ouvrages, nous n'avons pas le niveau de maîtrise qu'avaient les elfes de l'alchimie ou de la magie runique. Il serait trop dangereux de se lancer dans de telles expériences. Vous dites vouloir sauver des vies, mais combien en avez-vous enlevées pour vous procurer cette plante ?
- Parfois, il faut savoir faire des sacrifices Diméral. Donnez moi la plante et pour chaque vie prise depuis l'expédition orque, je pourrai en sauver dix.
- Nous ne la rendrons pas sans nous battre dit Arnal.

Au lieu de sortir son arme, Araphrès se recule et sort une pierre gravée d'où émane une lueur roussâtre. Il prononce un mot et soudain, la pierre lévite en l'air. Il vient s'y agglomérer d'autres cailloux alentours. Le tout finit par former une sorte d'humanoïde de plus de trois mètres de haut.

*Si vous avez ramassé la **Lame de Khemarrek** rendez-vous au [717](#).*

Si vous n'avez pas eu la présence d'esprit de ramasser cette arme, ni vous, ni les mages ne sont en mesure d'affronter l'Élémentaire de pierre. Il peut vous écraser chacun et Araphrès n'a plus qu'à s'emparer de la racine d'Auris. Puisse ses expériences être couronnées de succès pour que votre mort de soit pas vaine.

cadre militaire formel lors d'un affrontement que les loraniens ont pu préparer. Ce n'était pas une embuscade mais bien un affrontement qui s'est déroulé dans les règles de l'art de la guerre. Les hommes valides ont été enrôlés là où ils auraient pu être exécutés dans n'importe quelle autre guerre contre n'importe quelle autre armée. Et sache qu'aucun civil n'a été tué par des orques... Du moins parmi ceux sous mes ordres. Allez viens, la cité est déjà tombée. »

Rendez-vous au [710](#).

732

Votre intervention fait bondir Khemarrek qui répond en langue usuelle avec son fort accent :

- Qu'est-ce qu'il raconte celui-là ? Tiens ton deuxième chien Toruk, ce n'est pas là qu'il doit se montrer utile.
- Les autres généraux tolèrent votre présence Diesmer renchérit Araphrès. Mais vous n'avez pas voix au chapitre.
- Diesmer connaît aussi bien l'Académie que vous reprend Toruk. Et je m'étonne de le voir en désaccord avec vous.

Les autres généraux, furieux de se sentir lésés dans un langage qui leur est abscons, haussent le ton et demandent des explications. Une vive discussion s'ensuit où Araphrès et vous demeurez impuissants. Les tractations sont tendues et au bout d'un certain temps, le conseil se termine dans une ambiance détestable. C'est presque un miracle qu'aucun coup ne soit parti. Vous suivez Toruk et Nettek.

« Le dialogue devient de plus en plus difficile. Tous veulent rentrer dans l'Académie pour être les premiers à se procurer la racine d'Auris. Tu as bien fait de t'affirmer. Je n'ai pas confiance en Araphrès et tu m'as prouvé que j'avais raison. J'ai réussi à obtenir que nous soyons les avant-derniers à participer à l'assaut juste avant les Bremskill. Araphrès devait rester avec Khemarrek. Mais qu'il envoie les autres au front tout en restant à l'arrière garde avec lui ne me plaît pas du tout. Enfin l'assaut est prévu demain. Nous verrons bien »

Rendez-vous au [628](#).

733

« Parce que grâce à Araphrès, je pense pouvoir m'en servir au nom de tous les orques pour une cause qui te dépasse mais à laquelle tu peux te rallier pour vivre ce moment historique. »

« *Qui est cet Araphrès ?* » **Rendez-vous au [632](#).**

« *Que s'est-il passé avec les autres généraux à la fin ?* » **Rendez-vous au [634](#).**

Si vous ne dites plus rien **rendez-vous au [759](#).**

734

Vous errez un peu perdu dans le campement Bremskill quand un orque vous pousse de l'épaule. *Si vous ne portez pas de chevron blanc à l'épaule, rendez-vous immédiatement au [683](#).* Sinon continuez la lecture.

Il commence à vous crier dessus, à vous pousser de plus en plus fort en arrière devant une foule d'orque qui commence à s'amasser autour de vous. Vous devriez savoir quoi lui répondre.

« *Günnar abet Araphrès dinesttk* » **Rendez-vous au [729](#).**

« *Dosojt ismir Araphrès* » **Rendez-vous au [756](#).**

« *Araphrès ganaast domuur* » **Rendez-vous au [763](#).**

« *Tidisalt fmalt duüt Araphrès* » **Rendez-vous au [605](#).**

« *Drajiit zodast Araphrès dreskond* » **Rendez-vous au [653](#).**

735

« Comme à Evaere, ils savaient que nous arrivions et ont eu le temps de mettre tous ce qu'ils pouvaient à l'abri. Nous arrivons après coup, tout ce que nous prenons c'est ce qu'ils n'ont pas voulu prendre. Cela ne leur manquera donc pas. Et si j'ordonne de brûler, c'est que nous ne pouvons

pas prendre le risque de laisser des ressources derrière nous pour d'éventuels renforts qui viendraient de royaumes adjacents. Allez viens, la cité est déjà tombée. »

Rendez-vous au [710](#).

736

Il fait encore nuit lorsque Toruk vous réveille. Les hordes se mettent en branle et ce n'est qu'au point du jour que l'assaut commence. Le temps grisâtre s'accompagne d'un crachin ininterrompu. Les gouttes fines vous mouillent comme si vous sortiez d'un lac. Ajoutées aux températures justes positives, le froid vous transperce tout le corps. Les orques font un dernier office puis, comme ce qui avait été convenu, la tribu Genestk ouvre l'assaut accompagné des trolls de Khemarrekk. Ils tambourinent à la porte comme des forcenés quand un souffle colossal fait exploser les grandes portes, écrase un des trolls et balaie presque tous les Genestk. Les mages ont utilisé la même technique que Wildred à Evaere, mais cela laisse leur entrée vulnérable. Un flot noir hurlant se déverse. La première vague est accueillie par des projections de pierres et de pics de glace lancés par les mages du haut des remparts. Le troll restant arrive à enfoncer le second mur d'enceinte avant de se faire abattre. C'est au tour des Homonk de Toruk de se lancer dans une charge rythmée par leurs chants sacrés. Vous avez du mal à ne pas trébucher sur tous les cadavres orques dans la cour d'entrée. Au moins le troll restant a pu entamer sévèrement les murailles internes. Les mages en sont tombés et se retrouvent dans la mêlée. Vous frappez en premier.

MAGE

POINTS D'HABILETÉ : 9

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 44

Vous êtes tout juste venu à bout du mage qu'un second vient vous tenir tête. Il frappe en premier.

MAGE À MASSUE

POINTS D'HABILETÉ : 11

POINTS DE DÉFENSE : 0

POINTS D'ENDURANCE : 40

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [711](#).***

737

- Araphrès s'est rendu à La Griffe après ses problèmes avec ses pairs. C'est dans ma tribu qu'il s'est rendu en premier. Il a insisté auprès de mon chaman pour lui montrer sa maîtrise des runes nous disant que cela pourrait servir tous les orques de La Griffe. Je ne sais pas ce qu'il lui a montré mais cela a été assez convaincant pour que notre chaman en parle aux autres lors de la fête annuelle de Khemarr. À partir de là, tous les chamans présents se sont évertués à convaincre chaque chef de tribu de s'unir afin d'aller chercher ce qu'Araphrès nous promettait comme l'outil de notre développement futur : la racine d'Auris.

- Mais qu'a-t-elle de si particulier cette plante ?

- Il nous a garanti pouvoir synthétiser de la poudre noire avec.

- Et vous l'avez cru ?

- *Ses connaissances sont immenses tu le sais mieux que moi. S'il nous a suivi jusqu'ici c'est qu'il a tout autant intérêt que nous à atteindre l'Académie. Nous aurons la racine d'Auris et lui, prendra ce qu'il voudra là-bas.*

« *Que pensez-vous faire avec la poudre noire ?* » **Rendez-vous au [650](#).**

« *Que s'est-il passé avec les autres généraux à la fin ?* » **Rendez-vous au [647](#).**

Si vous ne dites plus rien rendez-vous au [759](#).

738

Il n'en fallait qu'un pour que les autres suivent. À quinze contre trois, il n'y a même pas de combat. Le boucan environnant couvre votre lynchage.

Vous vous regardez tous sans trop savoir quoi penser. Puis l'un de vous se met à fouiller les cadavres. Vous pouvez récupérer *4 flèches et l'Épée acérée orque* du lieutenant (+3 P.H). Vous la cachez bien dans votre fourreau pour l'instant. En sortant, vous voyez que les autres groupes ont subi la même embuscade que vous dans l'entrepôt adjacent. À la différence près que leurs pertes sont moindres et surtout, qu'ils n'ont pas été défaits de tous les orques qui les composait. Une gêne s'installe mais se dissipe aussitôt que Toruk sonne la réunion des troupes et fait savoir que la cité est déjà tombée. Tout le monde le suit à l'intérieur.

Rendez-vous au [710](#).

739

- Et toi, combien de mes orques, de mes amis as-tu tué ? Pourtant je ne t'en tiens pas rigueur et aux autres loraniens non plus. Nous sommes en guerre et savions à quoi nous en tenir. Ton ami le savait aussi. Lui et mes orques sont morts au combat au service de l'idéal qu'ils défendaient, il n'y a pas de plus noble mort pour un soldat.

- Je ne suis pas un soldat et les conscrits loraniens non plus. Il est hors de question que je serve vos troupes ou que je sois sous votre autorité.

Toruk éclate de rire.

- Tu es bien présomptueux et j'aime ça ! Mais tu n'as pas le choix. N'oublie pas que tu dois ta survie à ma seule volonté. Mes orques ont vu tes pouvoirs et te craignent. Si je t'abandonne, ils te tueront et pas comme un simple soldat.

Rendez-vous au [624](#).

740

Vous sortez la pierre que vous aviez conservé tout ce temps et la montrez à Diméral.

- Vous avez vous aussi un Cœur d'Élémentaire de pierre ? Comment est-ce possible ? Oh pas le temps pour les explications !

Il vous l'arrache des mains et énonce les mêmes paroles qu'Araphrès pour arriver au même résultat. Les deux entités vont maintenant pouvoir s'affronter.

- Les elfes utilisaient ces gardiens pour défendre leurs lieux les plus importants. Grâce à leurs écrits, nous avons réussi à apprendre comment à les réveiller et à les maîtriser mais tout cela reste instable.

Pendant que les golems se battent, Araphrès enrage.

- Vous êtes plein de ressources Diesmer. Trop pour que je vous laisse en vie !

Il vous envoie une rune d'*Éclairs* qui est absorbée par un écran dressé par Diméral avec une rune que vous ne connaissez pas. Le doyen vous fait signe de vous reculer vers Arnal. Vous êtes tous deux spectateurs d'un affrontement titanesque entre deux grands mages et leurs avatars pierreux. Votre Élémentaire de pierre parvient à défaire celui d'Araphrès mais aussitôt après sa victoire, il se met à tituber et à s'effondrer à son tour.

Rendez-vous au [767](#).

741

Un chahut retentissant s'entend dans les entrepôts d'à côté. Devant vous, les embusqués sont morts mais ont laissé une forte entaille à votre groupe. Tous les orques qui vont accompagnaient sont morts écrasés ou transpercés de flèches (vous pouvez en récupérer 5). Seuls le lieutenant de Toruk et deux de ses orques sont en vie au fond. Les autres ne sont que des soldats loraniens qui se réunissent devant l'entrée pour récupérer. Alors, un curieux sentiment s'installe. Le lieutenant et ses deux orques se retournent pour sortir et se voient coincés au fond de l'entrepôt, l'entrée barrée par une quinzaine de loraniens.

« Abaz ajabett ! » éructe-t-il d'un geste de la main vous ordonnant de libérer le passage.

« Nous sommes quinze et ils sont trois souffle un loralien. Il leur sera arrivé la même chose qu'à leurs pairs. » Puis il s'élançe sur eux l'arme au poing.

*Allez-vous le suivre en espérant que les autres vous imitent ? **Rendez-vous au [738](#).***

*Ou alors attendre de voir ce qu'il va se passer ? **Rendez-vous au [603](#).***

742

- Capitaine ! J'ai tant de questions à vous poser ! Vous êtes sortie de nulle part alors que les orques allaient abandonner. Pourquoi ?

- Merci Diesmer mais nous n'avons pas le temps pour les questions. Disons que lorsque je vous ai vu, je comptais sur vous pour nous débarrasser d'eux car je vous estime et voulais vous parler une dernière fois. Il faut l'admettre, la Loranie est perdue mais tout n'est pas encore fini. Je me rends dans la république d'Alanne pour savoir pourquoi les nobles n'ont pas honoré leur serment d'assistance. J'ai laissé croire à Toruk qu'il avait brisé ma volonté car j'ai compris que c'était le meilleur moyen pour m'échapper. Mais vous Diesmer, votre place est toujours auprès de lui pour l'instant. Voici mes gantelets vous pourriez en avoir besoin. Cachez les biens sous vos mitaines. Pour le reste, il vaut mieux que je ne vous laisse pas seul au milieu des cadavres orques.

Vous recevez les *Gantelets elfiques* du capitaine Pegaya (+2 P.D ; +4 P.R). Avant de partir, elle vous donne un violent coup dans la nuque qui vous assomme net. Lorsque vous retrouvez vos esprits, vous êtes au milieu de la garde de Toruk qui cherche à comprendre ce qu'il s'est passé. Vous lui racontez avoir affronté le capitaine qui a occis à elle seule les quatre orques et que vous ne deviez peut être votre survie qu'à vos faits d'armes partagés avec elle.

Toruk acquiesce sans que vous sachiez si vous l'avez convaincu. Mais les orques doivent se rendre à l'évidence : le capitaine Pegaya a fui. Ils se retrouvent dans une Fabandèle désertée par les autres tribus.

Rendez-vous au [671](#).

743

Vous vous mêlez à deux orques qui préparent une sorte de bouillon sur un feu. D'abord indifférents, l'un d'eux s'adresse à vous sans préambule :

« Ugnik baalar. Brotur digniisk *Olks* o *Gunnsr* ? »

Devant votre silence il réitère :

« *Olks* o *Gunnsr* ? »

Répondrez-vous « Olks » ? **Rendez-vous au [727](#).**
Ou « Gunnsr » ? **Rendez-vous au [686](#).**

744

« Nous allons marquer l'histoire Diesmer. En étant de mon côté, c'est tout le genre humain que vous servez. Je vous en dirai plus une fois dans la bibliothèque de l'Académie vous comprendrez. Mais avant je préfère me taire. Les murs ont des oreilles ».

Vous venez de **mentir en prêtant serment à Araphrès** ! Notez le, cela aura une incidence capitale sur la fin de votre aventure.

*Si vous portez un chevron blanc à l'épaule **rendez-vous au [689](#).***
*Sinon Araphrès vous renvoie au camp orque de Toruk **rendez-vous au [697](#).***

745

« Ne le voyez-vous pas Diesmer ? Ils m'isolent et viennent me trouver à leur convenance. Ils ne me posent même pas de questions. Je sais ce qu'ils attendent de moi mais je ne céderai pas. Même si vous n'êtes pas habitué aux mauvais traitements, essayez de rester fort. Ne les laissez pas vous briser ».

Elle termine juste que la porte s'ouvre sur les deux orques qui l'ont amenée. Ils vous détachent et vous emportent à votre tour.

*Si vous êtes un Orque **rendez-vous au [610](#).***
*Sinon **rendez-vous au [614](#).***

746

Plus vous vous enfoncez dans le campement, plus vous sentez le regard lourd et inquisiteur des orques peser sur vous. Chacun que vous croisez se

retourne pour vous suivre du regard. Avec la désagréable sensation de ne pas pouvoir faire demi-tour, vous avancez plus profondément jusqu'aux panneaux. Une fois proche, l'obscurité dévoile en fait deux grandes portes de deux cages de 5 mètres de haut dans lesquelles sont enfermées deux trolls.

« Tu es bien inconscient de venir ici ».

La voix grave vous fait sursauter. Lorsque vous vous retournez, vous faites face au général qui a eu maille à partir avec Toruk lors du conseil avec Araphrès ! Son accent orque est très prononcé et sa maîtrise de la langue est maladroite, mais vous notez qu'il s'est exprimé en langage usuel.

- Tu les reconnais ? vous demande-t-il. Ceux là n'ont pas été engagés à Evaere. Nous les gardons pour l'Académie.

- Je croyais qu'il n'y avait aucun troll dans La Griffes.

- Les hommes ne savent pas beaucoup de choses de ce qu'il y a ou pas dans La Griffes. Des trolls vivent dans les profondeurs de nos terres mais ils font peur aux orques. Nous les chassons pour leur peau épaisse. Araphrès nous a aidé à les dompter avec sa magie en les maintenant tout le temps dans une sorte de confusion. Puis il s'en sert avant la bataille pour les rendre encore plus fous et incontrôlables qu'à l'état sauvage. J'ai entendu que tu connaissais ce savoir aussi ?

- Je...

- Ne parle pas. Tu vas pouvoir me montrer ton talent bientôt. Tu restes avec moi maintenant.

- Je dois retrouver Toruk !

- Toruk n'a pas d'autorité chez moi ! Tu aurais dû réfléchir avant de partir de chez lui. Je lui dirai que tu es venu ici de ta propre volonté. Abnar difest ! Ibnel avok danaatoz !

Des orques surviennent et vous empoignent jusqu'à la tente de campagne de Khemarrek où ils vous enchaînent. Vous le retrouvez dans la nuit où il se couche sans répondre à vos imprécations.

Rendez-vous au [681](#).

747

- Araphrès ? reprend Toruk ? C'est justement lui que je suis allé voir quand je ne te voyais pas revenir. Il m'a assuré que tu lui avais demandé la localisation du camp Bremskill.

- Tu vois Toruk, il vient de lui même, il ne peut pas repartir.

L'accent orque du général est très prononcé et sa maîtrise de la langue est maladroite, mais vous notez qu'il s'est exprimé en langage usuel.

- C'est ridicule Khemarrek. En l'envoyant ici, Araphrès l'envoyait à une mort certaine.

- Non puisque j'ai pas dit à mes orques de le tuer. En plus il a tué un de mes orques. Sa place est avec moi maintenant.

- Il a tué un de tes orques dans un combat loyal. C'est regrettable mais l'incident est clos. Partons.

*Si vous suivez Toruk **rendez-vous au [696](#)**.*

*Si vous déclarez vouloir rester avec l'autre général orque **rendez-vous au [751](#)**.*

748

Araphrès continue :

« Regardez les. Ils ne valent pas la peine que vous mourriez, que nous mourrions pour eux. Il est convenu que je reste avec Khemarrek et que sa tribu entre en dernier dans l'Académie. Toruk ne vous lâchera pas, alors dites lui cela qu'il entre juste avant nous. Ainsi je pourrai vous retrouver plus facilement à l'intérieur. »

Araphrès retourne à sa place et le conseil continue tant bien que mal avant de se finir dans une ambiance détestable. C'est presque un miracle qu'aucun coup ne soit parti. Vous suivez Toruk et Nettek.

- Toruk, Araphrès m'a parlé ! Il m'a conseillé de ne pas vous précipiter à l'intérieur mais au contraire, d'attendre avec Khemarrek.

- Ah oui ? Et pourquoi t'aurait-il dit cela ?

- Je ne sais pas...

- Cet Araphrès m'intrigue depuis le début mais à mesure que notre but se

rapproche je me méfie de lui. Je ne sais pas si ses conseils sont une bonne chose mais au moins nous serons plus proches de Khemarrek... et de lui. Je vais annoncer que je souhaite que ma tribu rentre dans les derniers ; personne ne m'en voudra de libérer une place. L'assaut est prévu demain, nous verrons bien.

Rendez-vous au [628](#).

749

Les deux hommes sont stupéfaits par votre attitude. Le soldat qui s'était écarté vous insulte et l'autre se sachant condamné, ne manque pas de vous décocher son dernier tir.

750

*Si vous êtes un Orque **rendez-vous immédiatement au [743](#)**.* Sinon, continuez la lecture.

Vous vous mêlez à deux orques qui préparent une sorte de bouillon sur un feu. Ils ne pipent mot mais vous comprenez que votre présence leur est plus que malvenue. Soudain, l'un des deux orques renverse sa gamelle à vos pieds et commence à vous invectiver. Il se rapproche au point que vous sentez ses postillons sur votre visage. Vous devriez savoir quoi lui répondre.

« *Günnar abet Araphrès dinesttk* » ***Rendez-vous au [702](#)***.

« *Dosojt ismir Araphrès* » ***Rendez-vous au [756](#)***.

« *Araphrès ganaast domuur* » ***Rendez-vous au [763](#)***.

« *Tidisalt fmalt duüt Araphrès* » ***Rendez-vous au [605](#)***.

« *Drajiit zodast Araphrès dreskond* » ***Rendez-vous au [653](#)***.

751

Les deux généraux sont aussi surpris l'un que l'autre.

« Alors Toruk ? On dirait que ton ami a parlé. Il se place lui même sous mon autorité. Tu ne peux rien redire. Va-t-en maintenant. »

Défait, Toruk s'en va avec Nettek.

« Je ne comprends pas ce que tu cherches Diesmer. Mais je t'ai et ça me donne un moyen de pression sur Toruk. Tu vas rester près de moi. Je suis Khemarrek, général de la tribu Bremskill. Tu vas faire ce que je dis maintenant. »

Il vous conduit à sa tente où il vous fait enchaîner. Au moins passez vous la nuit au chaud.

Rendez-vous au [681](#).

752

Vous manquez d'expérience et la cohue vous empêche de vous concentrer pour former correctement la moindre rune.

« C'est ça dont tu es capable Diesmer? Tu es un incompetent en plus d'être un menteur ! Les autres généraux avaient raison, tu es un nuisible. »

Toruk engage le combat mais comme ses congénères, il ne peut faire le poids face à la masse de Bremskill. Lui comme vous, périssez sous les coups de orques de Khemarrek.

753

- Non je ne vais rien faire pour l'empêcher. Tous les orques de toutes les tribus sont en campagne depuis des semaines sans aucune vraie récompense pour l'instant. C'est là moment de relâche pour eux. Si j'interviens je risque une rébellion tout général que je suis.

- Et votre code guerrier, vos traditions militaires où sont-elles ?

- C'est un débarqué qui connaît la guerre depuis deux semaines qui va me donner des leçons ? Tu n'as rien à m'apprendre sur nos valeurs militaires.

Mais parfois, il faut mettre de côté ses principes et savoir s'adapter avec la réalité du terrain si on veut survivre. Tu crois que ça me plaît de voir ça ? Des orques valeureux se souiller au contact d'humaines ! Ma seule consolation est qu'aucun mulâtre ne pourra naître de tout ça.

Les cris de détresse féminins résonneront encore longtemps dans votre tête. Vous vous retirez à la suite de Khemarrek alors qu'autour de vous, *les pauvres maisons terminent de se consumer.*

Rendez-vous au [611](#).

754

Les orques s'enfoncent dans la sombre forêt attenante à Fabandèle. Les hautes ramures des sapins cachent le peu de lumière que le ciel gris consent à laisser passer ce qui complique la traque. Devant l'étendue de la forêt, les orques se divisent et subdivisent en petits groupes. Tant et si bien que vous n'êtes plus que cinq -sans chien- à couvrir votre parcelle. Une dizaine de mètres séparent chacun d'entre vous. Entre le peu de lumière et le brouillard matinal, votre visibilité est réduite. La mousse et les brindilles humides absorbent le bruit de vos pas et c'est dans un inquiétant silence que se fait votre progression. Si bien que d'instinct, vous vous rapprochez tous les cinq. L'orque qui vous mène s'arrête et vous fait comprendre que vous allez abandonner les recherches quand une flèche siffle de nulle part et le transperce. Le capitaine Pegaya surgit d'un fourré à tout juste quelques mètres. Un des orques paniqué s'apprête à souffler dans son cor.

*Allez vous le laisser appeler des renforts ? **Rendez-vous au [698](#).***

*Ou l'occire sans crier gare ? **Rendez-vous au [604](#).***

755

- Eh bien ça ça m'étonne ! Tu es bien le premier que je rencontre qui me dis ça ! Dis moi... En tant qu'apprenti guérisseur, je connais bien le corps des hommes. Je pourrais te masser pour soulager tes douleurs. Qu'en dis-tu

?

- Oui avec plaisir.

Vous vous tournez et lui offrez votre dos. Doucement, ses délicats doigts fins glissent au mieux sur votre corps recouvert de la vapeur d'eau condensée. Ses mains vous saisissent et peu à peu, une chaleur agréable vous envahit. Sans vous prévenir, il en vient à faire rentrer son pouce entre deux de vos côtes. Puis c'est son index, son majeur et tous les doigts de sa main droite qui s'introduisent et s'activent dans vos muscles intercostaux. Contrairement à ce que vous pensiez, ce n'est ni de la douleur ou des chatouilles que vous ressentez mais bien du plaisir ! Vous vous abandonnez à ses caresses en oubliant où et auprès de qui vous êtes. Vous ne vous rendez pas compte qu'il a terminé. Lorsque vous ouvrez les yeux, votre bienfaiteur est parti.

Vous étiez fourbu et vous voilà tout ragaillardi ! Vous pouvez remettre à leurs *Totaux de départ* vos POINTS DE RUNE et D'ENDURANCE et augmenter ces derniers de 10.

Une fois vos esprits retrouvés, vous vous rhabillez et sortez. Le choc thermique est fort lorsque vous retrouvez l'humidité froide du dehors. Un orque vient vous trouver pour vous conduire à Toruk.

« Nous allons tenir un ultime conseil Diesmer et je t'invite à y assister. Tu vas bientôt pouvoir prouver si j'ai bien fait de te garder en vie ou non. »

*Si vous êtes un apprenti mage **rendez-vous au [633](#)**.
Autrement allez **au [769](#)**.*

756

L'orque vous pousse de votre tabouret et commence à lever les poings. Un cercle se forme autour de vous deux et des cris de toutes parts vous poussent à combattre. L'orque n'a pas saisi la hache à ses pieds. Il vous faut rentrer dans son jeu et combattre à mains nues sans aucun bonus de protection que pourrait vous accorder votre équipement. Il frappe en premier.

PUGILISTE ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 7

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

*C'est un combat à mort. Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [704](#)**.*

757

Tous s'agenouillent et serrent la terre de leurs poings en répétant des paroles inintelligibles. Vous ne comprenez pas les paroles et vous contentez de répéter les gestes que vous avait énoncé Toruk la veille. Vous terminez en jetant la terre dans l'air dans un cri rauque général. Une fois l'office terminé, tous se relèvent et retournent à leurs préparatifs.

Toruk vous conduit à une tente sans rien dire où vous récupérez tout l'équipement que vous aviez perdu en entrant dans les cachots. Il vous tend aussi une bourse.

« Je suis content que tu m'aies écouté Diesmer, je ne pensais pas que c'était le cas. La religion est bien la seule chose sur laquelle toutes nos tribus se retrouvent.

Tiens, il y a 18 *gawhers* là-dedans, c'est notre monnaie. Tes couronnes ne te seront plus utiles. Retrouve moi à l'entrée de la ville quand le cor du départ sonnera. Je vais voir comment nous allons nous organiser pour la marche avec les autres chefs de tribus. Je te laisse ici.

Mes orques ont vu ton attitude et c'est sûr qu'ils ont apprécié. Peut-être te prendront-ils pour un Brun repentant ? En tout cas ils te laisseront en paix. Si jamais on te le demande plus tard, insiste bien sur le fait que tu es un Gris - *Gunnsr*- en orque- et non pas un *Olks* -un Brun- »

Toruk vous laisse. Tous ses orques sont en effervescence et préparent leurs affaires.

*Un groupe d'orques charge des armures sur une charrette. Vous pouvez les voir **au [675](#)**.*

*Si vous continuez à marcher **rendez-vous au [700](#)**.*

*Si vous ne voulez pas rester au milieu des orques vous pouvez retourner à l'espace où sont gardés les loraniens prisonniers. **Rendez-vous au [685](#)**.*

*Ou bien demander à rester avec Toruk pour l'accompagner à sa réunion avec les autres chefs. **Rendez-vous au [662](#)**.*

758

Sortie de nulle part, une ombre noire aux crocs acérés se jette sur Khemarrek dans un cri sauvage et lui dévore le visage. Vous reprenez votre souffle et vos esprits puis ramassez votre arme et courez vers le général. Avant que vous ne parveniez à lui, il se défait de Nettek et le projette au loin tel un sac pour vous faire face. De profondes entailles défigurent tout son visage. Son oreille droite a été arrachée et il doit avoir perdu l'usage de son œil gauche. Il arrive à saisir votre poignet au vol et vous envoie valser à votre tour. Toruk arrive sur ces entrefaites. Il fait aussi peine à voir que son ennemi. Sa pommette gauche est éclatée et il saigne abondamment. Son poing, ses bras, tout son corps est recouvert de sang noir.

- Khemarrek ! hurle Toruk. Ne nous mentons pas, nous attendons cela tous les deux depuis des années. Alors finissons-en !

- Ta taille ne me fait pas peur Toruk. Et cette fois tu ne pourras pas laisser ton protégé te sauver la vie !

Vous notez que Khemarrek a répondu à Toruk en langage usuel. L'un comme l'autre ne semblent nullement affectés par leurs blessures. Ils enlèvent cuirasse et brassards pour un ultime combat à mains nues.

« Laisse nous Diesmer et rattrape Araphrès ! »

Vous pouvez profiter du combat pour ramasser la *Lame de Khemarrek* (notez là comme une arme sur votre *Feuille d'Aventure* sans aucun effet) et allez à la porte déjà bien entamée. Elle cède au bout de trois coups. Vous laissez les deux généraux derrière vous dans la bibliothèque en flammes.

Rendez-vous au [730](#).

759

Vous regagnez le camp des orques de la tribu de Toruk non sans sentir leurs regards suspicieux voire menaçants à votre rencontre.

« Je vais te raccompagner en dehors de la ville avec les autres prisonniers. Mieux vaut que tu restes avec eux pour l'instant tu seras plus en sécurité. Encore une dernière chose, j'ai choisi de te faire confiance mais tu n'es pas censé avoir entendu tout ce qui a été dit aujourd'hui alors dans ton intérêt, garde tout ça pour toi. »

Vous passez le reste de la journée et la nuit avec les autres prisonniers dans un camp improvisé gardé par les orques. Le tout sous les mêmes regards que ceux que vous jetaient les orques en redescendant Evaere.

Le lendemain, le son inhabituel d'un cor retentit. Tous les prisonniers de guerre sont réunis dans un grand champ qui borde la Ville-Neuve. Les orques qui vous entourent vous menacent de leurs armes.

*Si vous êtes un orque **rendez-vous au [658](#)**.*

*Autrement rendez-vous **au [768](#)**.*

760

« Attention Diesmer n'oublie pas que ta vie dépend de ma volonté. Les hommes et toi vont devoir apprendre à respecter nos croyances. Tu nous dis ridicules mais nous ne faisons que récompenser cette terre qui nous réclamait et nous a accordé la victoire. Quand les loraniens étaient enfermés dans la Tour Royale, quels dieux ont-ils invoqué ? Quelle force supérieure les a uni pour les amener à se dépasser ? Regarde où il en est ce peuple qui ne croit pas ! »

Après son soliloque, Toruk vous conduit à une tente où vous récupérez tout l'équipement que vous aviez perdu en entrant dans les cachots. Il vous tend aussi une bourse.

« Tiens, il y a 10 *gawhers* là-dedans, c'est notre monnaie. Tes couronnes ne te seront plus utiles. Retrouve moi à l'entrée de la ville quand le cor du départ sonnera. Je vais voir comment nous allons nous organiser pour la marche avec les autres chefs de tribus. Je te laisse ici. Profites-en, tu es le seul non orque à pouvoir te balader sans surveillance. Mais fais attention ne quitte pas le champ de ma tribu. J'ai intimé à mes orques de te laisser tranquille mais je ne pourrai rien face à ceux des autres tribus. »

Toruk vous laisse. Tous ses orques sont en effervescence et préparent leurs affaires.

*Un groupe d'orques charge des armures sur une charrette. Vous pouvez les voir **au 692**.*

*Si vous continuez à marcher parmi les orques **rendez-vous au 719**.*

*Si vous ne vous sentez pas en sécurité au milieu de cette masse grouillante vous pouvez retourner à l'espace où sont gardés les loraniens prisonniers. **Rendez-vous au 685**.*

761

Diesmer dit Araphrès. Il est temps de vous rappeler votre parole. Rejoignez moi maintenant. » *Si vous avez menti en prêtant serment à Araphrès, vous pouvez rompre votre engagement **au 770**.* Sinon (ou si vous revenez sur votre mensonge) votre serment vous engage et vous restez auprès de lui.

- Que veut-il dire demande Toruk ?
- Araphrès m'a convaincu qu'il agissait pour une cause qui vous dépasse.
- Et vous allez voir qu'il a eu raison de m'écouter !

D'un geste soudain, il dessine une rune au sol avant de prononcer un mot que vous ne connaissez pas. Tout le sol se met à trembler et projette les orques aux quatre coins de la pièce. La puissance du choc a fait tomber une arme à la taille de Khemarrek que vous ne lui aviez jamais vue. Vous pouvez la ramasser (notez *Lame de Khemarrek* dans la case Arme sur votre *Feuille d'Aventure* sans aucun bonus particulier).

« Venez Diesmer, ne les laissez pas se relever ! »

Vous suivez d'étroits couloirs jusqu'à arriver dans la bibliothèque en soi. Une salle toute en longueur sur trois étages. Elle doit être bien illuminée par beau temps avec les grandes fenêtres présentes sur tout le côté gauche. La salle est meublée de hautes étagères bien disposées et remplies de livres sans doute très rares pour certains. Vous la traversez en vitesse pour atteindre la sortie. Araphrès renferme derrière vous une grande porte en

métal qu'il scelle avec une rune.

- Araphrès attendez ! Avant de continuer je veux des explications. Vous pouvez tout me dire maintenant. Pourquoi avoir trahit les orques ?

- Ne me jugez pas Diesmer. J'aurais préféré agir autrement mais ils m'auraient tué si je leur avais dit la vérité.

- Quelle vérité ?

- La racine d'Auris leur aurait été inutile. Lorsque j'ai appris que Diméral le doyen des mages, allait faire venir Arnal à l'Académie, je me suis rendu à La Griffe. Les orques se sont toujours tenus éloignés de la magie. Les impressionner et les tromper par quelques runes basiques a été très facile. Mais il me fallait un argument plus fort que mes belles paroles pour les unir et les convaincre de marcher sur l'Académie. C'est pourquoi je leur ai fait croire que je pourrais synthétiser de la poudre noire à partir de la racine d'Auris. Enivrés par cette perspective et peut être avec celle de m'utiliser ensuite, ils ont monté cette campagne colossale. Étant banni de l'Académie, c'est le seul moyen que j'avais trouvé pour y retourner chercher la plante.

- Au prix de tous ces morts ? Quel usage en aurez-vous ?

- Vous allez comprendre Diesmer, venez.

Rendez-vous au [703](#).

762

Toruk se débat de toutes ses forces mais sans parvenir à prendre le dessus. Tous sont trop occupés et personne ne fait attention à vous quand vous vous relevez. Vous empoignez discrètement votre arc (ou l'arbalète si vous l'avez trouvée), visez l'orque qui étrangle Nettek et le transpercez de votre trait. Le choc est tel qu'il en est projeté en arrière. Nettek court quatre à quatre et saisi dans ses crocs la tête d'un des lieutenants qui tenait le bras droit de Toruk. Libéré, ce dernier enfonce littéralement son poing dans le visage d'un autre jusqu'au poignet. Les autres reculent effrayés. Même au combat, vous ne l'aviez jamais vu dans un tel état de furie.

« Diesmer ! On s'occupe du menu fretin avec Nettek. Cours rattraper ces deux salopards ! »

Vous venez de sauver la vie de Toruk et Nettek ! Cela va avoir des conséquences pour vous à très court terme. Bientôt, si « *vos poumons vous brûlent et le souffle vous manque* » rendez-vous immédiatement au paragraphe **758**.

*Mais pour l'instant vous ne demandez pas votre reste et poursuivez les deux traîtres. **Rendez-vous au [640](#)**.*

763

L'orque vous pousse de votre tabouret et commence à lever les poings. Un cercle se forme autour de vous deux et des cris de toutes parts vous poussent à combattre. L'orque n'a pas saisi la hache à ses pieds. Il vous faut rentrer dans son jeu et combattre à mains nues sans aucun bonus de protection que pourrait vous accorder votre équipement. Il frappe en premier.

PUGILISTE ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 7

POINTS DE DÉFENSE : 1

POINTS D'ENDURANCE : 23

*C'est un combat à mort. Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [704](#)**.*

764

Lorsqu'il voit que vous avez suivi son groupe, Toruk vous intime de rester près de lui. Il se contient mais sentez qu'il fulmine.

- La garce ! Elle m'avait prêté serment ! Et les autres qui refusent de nous aider. Encore sous l'influence de Khemarrek et les autres saloperies de la tribu Vorrossorkk !

- Pourquoi vous ont-ils refusé leur aide ?

- Les généraux voulaient sa mort et j'ai dû user de toute mon éloquence pour leur faire comprendre qu'un militaire comme elle n'avait pas sa place au bout d'une corde. Je lui ai sauvé la vie comme à toi à condition qu'elle reste sous mon entière responsabilité. Je pensais l'avoir convaincue de nous rallier et cela a créé des jaloux. Le capitaine est un atout que tous ne veulent pas voir en ma possession.

Le groupe de Toruk se sépare pour couvrir le plus de surface. Vous-même n'êtes pas un chasseur aguerri et les loraniens qui vous accompagnent ne cherchent que du coin de l'œil. Nettek et les autres chiens n'obtiennent pas de meilleur résultat. Au bout de plusieurs heures les orques se rendent à l'évidence : le capitaine Pegaya a disparu.

Les orques se retrouvent dans une Fabandèle désertée par les autres tribus.

Rendez-vous au [671](#).

765

Des orques comme des loraniens vont vers les quais voir ce qui peut être récupérable. Soudain, les petites embarcations se délestent de leurs bâches et quatre hommes tirent des flèches qui font mouche aussi bien sur les orques que sur les loraniens. Le survivants (dont vous) doivent les combattre. Il frappe en premier.

MILICIEN LORANIEN

POINTS D'HABILITÉ : 9 POINTS DE DÉFENSE : 1 POINTS D'ENDURANCE : 37

*Si vous sortez vainqueur **rendez-vous au [625](#).***

766

Le forgeron est une armoire à glace qui vous réserve un accueil des plus froids. Vous devinez aisément qu'il vous accepte que sous la contrainte de Toruk. Sans piper mot, il vous montre une ardoise avec les prix de ses biens et services.

| | |
|--|------------|
| <i>Plastron elfique</i> : +4 P.D ; +3 P.R | 20 gawhers |
| <i>Gantelets métalliques</i> : + 3 P.D | 4 gawhers |
| <i>Lance runique</i> (2 mains) : +2 P.H ; +4 P.R ; +8 P.P | 8 gawhers |

| | |
|---|-----------|
| <i>Huile empoisonnée :</i> lancer 2d6 au lieu d'1 pour toute la durée d'un combat | 5 gawhers |
| <i>Potion de rune :</i> Restaure vos P.R à leur <i>Total de départ</i> | 4 gawhers |
| <i>Pierre à aiguiser de forgeron :</i> +3 P.H pour toute la durée d'un combat | 4 gawhers |
| <i>Gemme runique taillée</i> à graver sur une arme elle vous donnera (+8 P.R) | 3 gawhers |

Vous pouvez acheter autant d'équipement que vos finances vous le permettent avant l'ultime assaut. Si vous disposez d'une ou plusieurs gemmes runiques, le forgeron pourra en graver une par arme ou élément d'équipement en votre possession. Si jamais vous perdez ou remplacez l'équipement, vous perdez le bonus de la rune.

*Lorsque vous aurez fini vos achats vous n'aurez plus qu'à vous rendre aux thermes **au 607**.*

767

L'Élémentaire de pierre d'Araphrès s'est effondré. La pierre qui formait son tronc brille encore mais plus rien ne semble l'animer. Dans la salle, des pics de glace et de de pierre dansent autour des deux doyens avant de se fracasser sur des barrières qu'ils forment de ces mêmes éléments. Vous vous tournez vers Arnal.

- Arnal donnez moi la plante !
- Qu'allez-vous en faire ?
- La brûler. C'est ce que vous auriez dû faire depuis le début !
- Détruire peut-être l'unique exemplaire de cette plante vous n'y pensez pas ! Nous pouvons toujours l'étudier pour en tirer profit sans aller jusqu'aux projets d'Araphrès.

Vous n'avez pas le temps de lui répondre que la tempête provoquée par les deux mages s'est arrêtée. Ils sont exsangues mais Araphrès tient une meilleure forme. Il s'approche de Diméral qui est à terre et lève son bras pour l'achever, quand une hachette tournoie et vient se cogner contre sa main lui emportant plusieurs doigts et un ignoble hurlement. Toruk arrive de l'entrée clopin-clopant plus mort que vif. Des brûlures se sont rajoutées à ses blessures.

- Pourriture de salopard ! Misérable enfant de putain ! Dussé-je mourir aujourd'hui ça sera en t'emportant avec moi !

Araphrès recule décontenancé tout en tenant ce qu'il reste de sa main. Vous profitez de cette diversion pour arracher la racine d'Auris des mains d'Arnal et incanter la formule runique de *Flammèche*. Instantanément, la plante se calcine. Tous vous regardent avec la plus grande stupéfaction en particulier Toruk.

- Qu'as-tu fait Diesmer ? Tu me trahis toi aussi ?

- Non Toruk le vrai traître est Araphrès. Il vous a manipulé, la racine d'Auris ne vous aurait rien apporté mais devait servir ses seuls desseins !

- Vous êtes tous des imbéciles ! hurle le mage déchu. Les royaumes des hommes naissent, se développent et meurent. Mais la vie elle, qu'importe les dirigeants ou les races dominantes reste ! Mon seul dessein est d'avoir voulu la renforcer ! Continuez de vous enfoncer dans l'ignorance, moi je garde mon ambition !

Il se dirige vers l'arche de pierre noire au centre de la pièce.

- Non ! crie Diméral. Ne le laissez pas atteindre l'arche !

Mais Araphrès est trop loin pour vous et Toruk trop boiteux. En un instant, il dessine une rune devant l'arche et prononce un mot. Subitement un halo de lumière blanc apparaît dans l'intérieur de son arc et Araphrès s'y engouffre sans attendre et disparaît.

- Que signifie cela ? demandez-vous.

- Les elfes disposaient ces arches dans leurs endroits d'importance dans toute Astria. Avec les traces qui nous sont parvenues, nous avons réussi à en identifier l'usage et à les activer. Ce sont des portails de téléportation. Peut être le plus grand bijou du savoir elfique. Mais ces portes sont imparfaites, elles fonctionnent par paire. Il y a une porte de départ et une porte d'arrivée. Entrez par une porte d'arrivée et vous ne ferez que traverser

l'arche sans changer de lieu. C'est à chaque fois un aller simple qui ne marche que dans un sens.

- Et nous avons là une porte de départ ? suppose Toruk.

- Oui.

- Et où mène-t-elle ? demandez-vous.

- Quelque part en Astria. Le seul d'entre nous qui a voulu l'emprunter n'est jamais revenu.

Toruk s'écroule exténué, Diméral reste aussi très faible, Arnal et vous restez indécis.

- La pièce n'a de seule issue que celle par laquelle vous êtes arrivé, dit Diméral. En la remontant nous tomberons forcément sur les orques.

- Je regrette dit Toruk. Mais avec ce qu'il se passe là-haut, quand les miens vont voir qu'ils ont été trompés ils vont vouloir se venger. Et je ne pourrai rien pour vous.

- Je ne demande pas votre clémence orque. L'Académie est saccagée, la bibliothèque est en feu... Vos dommages sont irréparables et je ne pourrais plus vivre en sachant tout cet héritage perdu. Arnal, Diesmer, prenez le portail et sauvez-vous. Je peux le détruire après vous pour qu'aucun orque ne soit tenté de vous suivre.

- Et pour Araphrès ? dites-vous.

- Il va vouloir se venger. Quand je vois ce qu'il a monté après avoir été banni de l'Académie, qui sait de quoi il sera capable après ces évènements ?

Vous vous concertez rapidement avec Arnal et convenez de prendre le portail. Diméral le soufflera ensuite. Vous saluez Toruk une dernière fois qui vous souhaite bonne chance et entrez dans le halo de lumière.

Avec la Loranie qui disparaît, la guerre civile orque qui se profile et Araphrès en liberté, c'est tout le monde d'Astria qui va s'en trouver chamboulé. Des chamboulements que vous pourrez vivre dans le prochain volume des *Chroniques d'Astria* :

CHUTE D'UN EMPIRE

768

Leurs lances vous font comprendre de rester dans votre espace. Tous les orques de la tribu de Toruk se réunissent dans le champ près de vous et ils sont nombreux. À entendre l'agitation dans la ville, vous devinez que les autres tribus font de même autour d'Evaere. Un orque en bure grise monte sur un promontoire et entonne des psalmodies. Les autres s'agenouillent et serrent la terre de leurs poings en répétant des paroles inintelligibles. La silhouette disproportionnée de Toruk ressort parmi les autres. Une spiritualité notable se dégage de l'ensemble. L'office se termine par un jet de terre dans l'air avec un cri rauque général, puis, chacun retourne à ses préparatifs. Un garde vous amène à Toruk.

« Une prière avant le départ. Seuls les orques ont le privilège d'y participer. »

*Curieux rite mais je le respecte. » **Rendez-vous au [621](#).***

*Les orques donnent dans le sacré maintenant ? Vous étiez complètement ridicules. » **Rendez-vous au [760](#).***

769

Comme lors de votre premier conseil, tous les généraux orques sont là dont le général des Bremskill Khemarrek et même Araphrès. Ce dernier vous adresse un regard arrogant. Il y a là les généraux orques des sept tribus principales. Tous dégagent prestance et maintient. Certains à l'instar de Toruk sont accompagnés de leur chien. Araphrès prend la parole et Toruk se charge de la traduction.

- Mes amis nous y sommes. Les doyens de l'Académie ne devaient pas s'attendre à notre victoire à Evaere et maintenant les voilà terrés dans leur tour d'ivoire.

- Ne perdons plus de temps Araphrès le coupe Toruk. Vous êtes là pour nous indiquer quelle est la meilleure façon de forcer les défenses. Après quoi, chacun se servira de son dû.

- Certes. Le point le plus exposé de l'Académie est la porte ouest. Nous avons convenu que la tribu Genestk mènera le premier assaut avec

l'assistance des trolls de la tribu Bremskill qui formeront l'arrière garde. Après quoi, chacun pourra investir l'aile nord où doit se trouver la racine d'Auris.

L'un des généraux fait savoir son opposition. Vous comprenez que lui et ses orques veulent être les premiers à rentrer dans le bâtiment. Un autre général le rejoint et c'est presque une foire d'empoigne qui se met en place. Seul Khemarrek reste discrètement en retrait. Tout aussi discrètement, Araphrès vient vous parler.

*Si vous lui avez prêté serment (même en mentant) **rendez-vous au [748](#)**.*

Sinon, continuez la lecture.

« Regardez-les comme ils s'écharpent. Je vous l'ai dit, leur ersatz de symmachie ne tiendra pas. Il n'y a rien à attendre d'eux souvenez vous en. »

Le conseil se termine dans une ambiance détestable. C'est presque un miracle qu'aucun coup ne soit parti. Vous suivez Toruk et Nettek.

« Le dialogue devient de plus en plus difficile. Tous veulent rentrer dans l'Académie pour être les premiers à se procurer la racine d'Auris. Mais je n'ai pas confiance en Araphrès. Et Khemarrek qui accepte de laisser entrer les siens en dernier ne lui ressemble pas. L'assaut est prévu demain. Nous verrons bien »

Rendez-vous au [736](#).

770

- Que veut-il dire ? demande Toruk. Serais-tu un traître toi aussi ?

- Araphrès je ne sais pas ce que vous avez en tête mais ce n'est clairement rien de bon. Vous m'avez influencé comme vous avez influencé les orques : en me trompant. Je n'ai plus confiance en vous je me délie de mes paroles.

- Vous choisissez votre moment pour vous retourner ! Je vous ai laissé une chance. Mais tant pis, je n'ai pas besoin de vous non plus !

D'un geste soudain, il dessine une rune au sol avant de prononcer un mot que vous ne connaissez pas. Tout le sol se met à trembler et vous projette

tous aux quatre coins de la pièce. Le choc est tel que vous ne trouvez pas la force de vous relever tout de suite. Vous gardez toutefois les yeux ouverts et voyez Khemarrek ordonner à ses lieutenants de tuer Toruk avant d'éructer contre Araphrès et de partir à sa poursuite.

Quatre des lieutenants empoignent Toruk pour l'immobiliser avec toutes les difficultés du monde. Le dernier attrape Nettek et réussit à isoler sa gueule pour lui briser la nuque. Il retrouve ensuite ses comparses pour maintenir Toruk qui se débat de toutes ses forces mais sans parvenir à prendre le dessus. De peur de sa réaction même si vous le sauvez, vous préférez compter sur ses compétences pour le laisser s'en sortir seul.

Vous vous relevez sans qu'on vous prête attention et poursuivez vos deux ennemis.

Rendez-vous au [640](#).

771

Des pics glacés surgissent devant vos doigts et viennent s'abattre sur les orques Bremskill. Seulement, ils sont en trop grand nombre et bien protégés. Ces pics ne sont pour eux que des peccadilles. Néanmoins, votre manifestation les déstabilise tout en galvanisant les orques de Toruk. Le combat s'engage avec un avantage moral pour vous. Vous pouvez abattre le premier orque avec un *Lancer de Précision* de 19. Il frappe en premier.

PREMIER ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 11

POINTS DE DÉFENSE : 2

POINTS D'ENDURANCE : 34

SECOND ORQUE

POINTS D'HABILETÉ : 13

POINTS DE DÉFENSE : 3

POINTS D'ENDURANCE : 33

Si vous sortez vainqueur rendez-vous au [676](#).

772

Les cadavres calcinés des mages gisent au milieu de la pièce. Araphrès a réussi à venir à bout du mage à l'uniforme travaillé. C'est un vieil homme

qui s'est retranche au fond de la pièce. À côté de lui se trouve un homme fier tout aussi âgé qui s'interpose à son corps défendant. Il porte en bandoulière la besace loraniennne typique dont se servent les herboristes pour leur cueillette.

- Arnal ! vous écriez vous. Enfin je vous trouve !

- Oui c'est Arnal dit Araphrès. C'est lui que le doyen Diméral a fait venir à l'Académie, c'est lui qui a la racine d'Auris.

Arnal sort de sa besace une plante noueuse aux feuilles d'un jaune éclatant.

- La racine d'Auris dit Arnal. Le doyen Diméral m'a fait venir ici pour la mettre en sécurité.

- Vous êtes fou Araphrès souffle le doyen au sol. Vos expériences ratées de nécromancie ne vous ont pas suffit ? Vous pouvez condamner toute Astria avec ce que vous avez en tête.

- Que veut-il dire ? demandez vous.

- Allez Diméral, vous êtes doué pour raconter les histoires. Diesmer est mon assistant maintenant il doit savoir ce que j'ai en tête.

Le doyen se relève péniblement et commence à parler avec difficulté.

- La racine d'Auris est une plante très rare que d'aucuns considèrent comme mythique. Lorsque j'appris qu'Arnal en avait trouvé un spécimen, je l'ai fait venir ici pour garder la plante en sécurité.

Comme vous le savez, les elfes n'étaient rien si ce n'est orgueil. À un moment, leur insensibilité au vieillissement ne leur suffisait plus. Aucune lame, aucune flamme ne devait plus pouvoir les entamer. Ils visaient l'immortalité complète. Ils se sont mis à chercher le moyen de s'immuniser contre le moindre élément qui pouvait les blesser. Ils ont alors commencé à se pencher sur la racine d'Auris dont ils connaissaient les formidables vertus curatives. Avec l'alchimie, leurs plus éminents représentants ont travaillé la plante pour en extraire de quoi développer une souche qui pourrait se fixer à leur seul organisme et se transmettre facilement à leurs semblables. Et ils ont réussi. Mais au lieu d'une panacée, ils se sont rendus compte trop tard qu'ils avaient développé un virus extrêmement dangereux et très contagieux pour eux seuls. De là vous connaissez la suite. Les elfes sont les seuls responsables de la Grande Peste qui les a fait chuter.

- Et c'est cela que vous souhaitez Araphrès ? Développer un poison pour anéantir tous les hommes ?

- Au contraire Diesmer ! Je veux me servir de la racine d'Auris pour développer un remède universel, un remède qui pourrait nous délivrer de

toutes les afflictions de ce monde et sauver d'innombrables vies !

- Comment pouvez-vous penser réussir là où les plus grands esprits elfes ont échoué ?

- Parce que nous bénéficions de leur expérience ! Nous avons des traces de leurs travaux, nous pouvons nous référer à leurs erreurs pour accomplir ce qu'ils n'ont pu réussir. Regardez autour de vous, cette pièce est un ancien laboratoire elfe. C'est ici qu'ils faisaient leurs travaux et qu'ils les consignaient. C'est pour cela que l'Académie a été bâtie ici. Depuis sa fondation, les doyens sont au courant de son origine. Mais tous ont préféré mettre ce savoir sous le boisseau plutôt que d'en faire profiter le plus grand nombre.

- Nous en avons déjà parlé l'arrête Diméral. Même avec leurs ouvrages, nous n'avons pas le niveau de maîtrise qu'avaient les elfes de l'alchimie ou de la magie runique. Il serait trop dangereux de se lancer dans de telles expériences. Vous dites vouloir sauver des vies, mais combien en avez-vous enlevées pour vous procurer cette plante ?

- Parfois, il faut savoir faire des sacrifices Diméral. Donnez moi la plante et pour chaque vie prise depuis l'expédition orque, je pourrai en sauver dix.

- Nous ne la rendrons pas sans nous battre dit Arnal.

Au lieu de sortir son arme, Araphrès se recule et sort une pierre gravée d'où émane une lueur roussâtre. Il prononce un mot et soudain, la pierre lévite en l'air. Il vient s'y agglomérer d'autres cailloux alentours. Le tout finit par former une sorte d'humanoïde de plus de trois mètres de haut.

Le combat n'a pas lieu. L'Élémentaire de pierre ainsi formé écrase en deux coups les deux vieux hommes. Araphrès prend la plante sur le cadavre d'Arnal et un trousseau de clefs sur celui de Diméral.

- Et maintenant ? demandez-vous. Êtes-vous certain d'être en mesure d'atteindre vos ambitions ?

- Ne me sous estimez pas Diesmer. Retournons à la bibliothèque. À l'étage, se trouve le scriptorium de Diméral, c'est là qu'il cache les consignations des elfes sur la racine d'Auris. Ensuite, nous profiterons de la folie guerrière orque pour nous éclipser par une sortie annexe. Elle donne sur la baie. Nous nous enfuirons par bateau. Suivez-moi. Un nouveau périple commence pour nous.

Araphrès est confiant en ses capacités. Peut être que bientôt, Astria sera reconnaissante à vous deux d'avoir développé une panacée même au prix de tant de dommages irrémédiables. Puisse les travaux d'Araphrès être couronnés de succès !