
La Cité de Kordyl

par Arnaud Guntz

Ce document contient une version intégrale de l'aventure *La Cité de Kordyl*, qui a longtemps été disponible en ligne à <http://iquebec.ifrance.com/kidtech/jeu/0.htm>. Il a été réalisé avec la permission de l'auteur. Pour sa parution au format PDF, les paragraphes de l'aventure ont été aléatoirement mélangés grâce au logiciel Advelh. Des instructions « rendez-vous au ... » ont également remplacé les liens hypertexte. Au paragraphe 55 (originellement 52.htm), des instructions qui n'apparaissaient pas sur Internet ont dû être incorporées. Le paragraphe 24 (originellement 8.htm) a aussi été modifié pour corriger une erreur flagrante dans le déroulement de l'aventure. Dans ce cas uniquement, une liberté éditoriale a dû être prise pour la rédaction du nouveau texte.

The Oiseau

Règles

Le principe des Livres dont Vous êtes le Héros est très simple. Cela commence comme n'importe quel roman, la principale différence étant que c'est vous qui allez construire l'histoire en fonction de vos actions.

Au cours de votre aventure, vous risquez de rencontrer plusieurs personnages plutôt hargneux contre lesquels vous devrez sans doute vous battre. La démarche à suivre pour résoudre ces combats est expliquée dans la suite.

Vous lancez 1D6 pour votre adversaire, puis vous additionnez ce que vous obtenez à son score de Dextérité (s'ils sont plusieurs, vous le faites pour chacun).

Ensuite, vous faites de même pour vous. Celui qui a le score le plus important touche son adversaire (s'ils sont plusieurs et si vous avez le plus haut score, vous touchez celui qui a le score le plus bas).

Exemple :

Vous vous battez contre 2 clochards de Dextérité 10. Vous lancez le dé pour chacun d'entre eux, et vous obtenez :

- 4 pour le premier ;
- 2 pour le second ;
- 6 pour vous

Votre Dextérité étant de 12, les totaux sont :

- $10 + 4 = 14$ pour le premier clochard ;
- $10 + 2 = 12$ pour le second ;
- $12 + 6 = 18$ pour vous.

Donc, vous touchez le second clochard. Reste à déterminer les dégâts.

Pour cela, il suffit de lancer un dé, d'y ajouter la Force de l'assaillant, les dégâts provoqués par l'arme, et de retrancher la protection offerte par les diverses armures, casques...

Exemple :

Dans l'exemple précédent, en supposant que votre Force est de 10, que vous avez une épée -2 et que le second clochard a une protection +1, vous lui enlevez : $10 + 2 - 1 = 11$ Points de Vie.

Et voilà, maintenant vous êtes prêt.

Note :

Le texte ci-dessus représente l'intégralité des règles disponibles sur le site. Un petit logiciel téléchargeable (Kordyl.exe) semble indiquer que vous commencez invariablement avec les pointages suivants : Dextérité = 10 ; Force = 10 ; Endurance = 10 (ce que vous multipliez par 10 pour obtenir 100 Points de Vie) ; Magie = 0 ; et 100 Pièces d'Or. Vous possédez une Épée Courte (-3) et une Cotte de Mailles (+3).

1

Vous voici dans le doux monde de Kordyl. Cette cité fait partie d'un monde délaissé par les dieux, un monde où les plus puissants et les plus cruels ont réussi à imposer leur tyrannie, forçant les habitants à une servilité abominable.

Ici, depuis des générations, le pouvoir est aux mains du Maître du Château, et ses soldats ont le pouvoir de vie ou de mort sur n'importe quel habitant. Vous vous appelez Marcol, et vous veniez juste d'acheter votre armurerie, lorsque trois soldats, complètement soûls, entrèrent et fracassèrent tout à l'intérieur.

Voyant 5 ans d'effort réduits néant, vous vous êtes décidé à faire changer les choses. Vous voici, maintenant, face à la rue, armé d'une épée légère et vêtu d'une cotte de maille, la porte de ce qui reste de votre boutique derrière vous. Les trois soldats s'éloignent à votre gauche, que faites-vous ?

Vous foncez sur les soldats pour les massacrer : rendez-vous au **46**.

Vous allez dans la direction opposée : rendez-vous au **39**.

2

Lorsque vous vous rendez compte que ce clochard vous en veut, vous essayez de vous dégager, mais il est malheureusement trop tard, le clochard vous tranche la gorge avec précision, et avant même que vous n'ayez expiré votre dernier souffle, lui et ses deux amis vous dépouillent déjà de votre bien.

Vous êtes mort.

Vous voulez recommencer ? Le paragraphe **1** est juste au-dessus.

3

Malgré vos efforts, vous ne pouvez pas résister au pouvoir du globe. Celui-ci s'empare peu à peu de votre esprit, et finalement, vous vous entendez dire à l'un des serviteurs d'Ange :

"Va dire aux soldats gardés en réserve d'aller achever ceux qui résistent, cette bataille commence à m'ennuyer."

Puis vous vous asseyez bien confortablement pour voir les derniers survivants de la bataille se faire massacrer.

Kordyl est repartie pour plusieurs années de tyrannie, son maître ayant changé d'apparence, mais pas d'âme ...

F I N

4

En vous rendant compte de ce que vous avez fait, vous êtes complètement démoralisé. Vous voilà devenu un tueur, et vous ne pourrez plus jamais rentrer chez vous ...

Non, décidément, la prison vaut mieux qu'une vie sans confort de hors-la-loi. Et puis vous pourrez sans doute vous expliquer, vous serez jugé et sûrement acquitté..

Bref, vous déposez les armes, et attendez que les soldats vous arrêtent, les mains en l'air ...

Malheureusement, ces derniers n'ont pas trop apprécié que vous ayez tué leurs trois amis, et dès que le premier est assez proche vous, il vous tranche la main droite d'un coup de ha-

che, pendant qu'un autre vous achève de son épée.

Vous êtes mort.

Dans Kordyl, on ne pardonne pas facilement, rappelez-vous en la prochaine fois.

5

Après avoir entendu votre question, l'aubergiste baisse la voix :

"Dites donc, vous n'avez pas froid aux yeux, vous : renverser notre Seigneur, rien que ça ... A votre place, j'oublierais cette idée et je me trouverais une autre occupation. Mais si vous y tenez ... Vous pouvez toujours parler au gobelin, là-bas."

Il montre d'un signe de tête le gobelin que vous avez aperçu en entrant,

"Il n'arrête pas de parler de ça, même s'il n'a jamais agi ..."

Pour poser une autre question, rendez-vous au **20**.

6

Le voleur vous a reconnu dès qu'il vous a vu. Pourtant, il écoute attentivement les explications de Bayer, puis vous tend la main en disant :

"Ainsi tu t'appelles Marcol et tu as le même projet que nous ... Je n'aurais jamais cru que tu survivrais à ta première nuit dans la Vieille Kordyl, mais tu dois être plus fort que je le pensais. Sois le bienvenu, je m'appelle Telken"

Puis l'homme à ses côtés prit la parole :

"Ainsi, Bayer, ce jeune bourgeois veut rejoindre notre mouvement ?"

"Oui, Kraven, il a été envoyé ici par Thorin"

"Eh bien, qu'il en soit ainsi, nous avons besoin de bras !"

Puis il se tourne vers vous, et vous montre la cour d'un large mouvement du bras :

"Nous nous préparons depuis 3 ans ... 3 ans à se faire passer pour une bande de criminels et à s'entraîner secrètement dans cette cour ... Mais à présent, nous sommes prêts. Nous attendons encore que Thorin nous rejoigne avec ses amis et nous pourrons partir à l'assaut du château.

En attendant repose toi. Tu as l'air épuisé et tu auras besoin de toutes tes forces pour survivre à la bataille."

Puis il se remet à étudier les plans, pendant que Bayer vous conduit à vos nouveaux quartiers. Rendez-vous au **19**.

7

Vous commencez à expliquer au nain que vous étiez armurier, puis, la bière aidant, vous déballez tout votre histoire à partir de la perte de votre armurerie, jusqu'à votre projet de renverser le Seigneur du Château ... Bref, vous lui racontez toute votre vie ...

Thorin vous écoute attentivement sans vous interrompre une seule fois, puis une fois votre bière vide et votre conscience soulagée, il vous dit :

"Vous rendez-vous compte qu'avec ce que vous venez de me raconter je pourrais tirer un très bon prix pour votre tête ?"

Comprenant que vous venez de faire une erreur, vous approchez lentement votre main de votre arme, prêt à vous défendre.

En voyant votre geste, Thorin eut un sourire :

“Croyez-vous avoir le temps de prendre votre épée avant que ma hache n’ait fait rouler à terre votre tête de nigaud ? N’ayez crainte, je n’ai pas l’intention de vous faire de mal, et je vais même vous aider ...Si vous cherchez des alliés allez à l’Impasse des Forges Noires, en passant par la rue des Âmes, il n’y a qu’une maison, vous ne pouvez pas vous tromper, et dites que vous venez de la part de Thorin.”

Vous notez ces informations, remerciez Thorin, et retournez dans la salle, un peu honteux de vous être fait sermonné ...

Rendez-vous au **71**.

8

Alors que le soldat pris en faute s’écroule lourdement à terre, vous vous précipitez vers le Maître du Château.

Votre arme allait le frapper de plein fouet lorsqu’une épée se met en travers de sa route et l’arrête net.

Vous vous retournez, et voyez un homme qui s’était jusque là tenu à l’ombre. Il est fortement armé et a l’air très très fort, mais son armure a l’air de l’alourdir considérablement.

“Ah, je vois que tu veux te battre, eh bien, j’avais justement envie de suivre un combat à mort ...”

Vous allez devoir commencer par vous débarrasser de ce garde du corps, en offrant un spectacle de choix au Seigneur.

GARDE DU CORPS Force : 25
Dextérité : 10
Points de Vie : 70

Équipement : Armure de garde (+5) ; Épée longue (-10)

Si le garde du corps vous achève, vous pouvez abandonner ou tout recommencer.

Sinon, vous gagnez 1 point de Force et l’histoire continue au **65**.

9

Vous marchez dans le dédale de la Vieille Kordyl depuis une bonne heure lorsque vous tombez sur une place étonnamment propre.

En regardant autour de vous, vous voyez plusieurs échoppes. A vous de choisir dans laquelle vous voulez entrer :

- Une auberge (pas très grande, mais très bien tenue, vue de l’extérieur) : rendez-vous au **71**.
- Une armurerie (elle propose des armes et des armures) : rendez-vous au **44**.
- Une vieille bâtisse, avec “médecin” écrit sur la porte : rendez-vous au **26**.
- Une mesure en ruine (une pancarte vermoulue signale la présence d’un mage) : rendez-vous au **78**.

10

Vous finissez par porter le coup de grâce au chien, qui tombe au sol en gémissant puis finit par mourir.

Vous gagnez 1 point de Force.

Vous en profitez pour faire rapidement le tour de la guérite et vous voyez une petite table sur laquelle se trouve un verre plein d'une étrange substance verdâtre.

Avant de ressortir vous pouvez la boire, si vous le désirez : rendez-vous au **82**.

Sinon, sortez et rendez-vous au **43**.

11

Au petit matin vous vous réveillez en pleine forme. Vous avez bien été réveillé plusieurs fois par des bruits de bagarre provenant de l'auberge et par des morceaux de plâtre tombant du plafond mais, somme toute, votre nuit vous a remis d'aplomb.

Vous avez récupéré 10 Points de Vie.

Vous descendez dans la salle principale, saluez l'aubergiste et sortez sur la place, prêt à fouiller toute cette maudite ville pour trouver des gens prêts à vous aider dans votre quête. Rendez-vous au **41**.

12

Sûr de votre force, vous foncez droit sur les soldats qui viennent d'arriver. Alors que vous vous dites que ce sera un jeu d'enfant de se débarrasser d'eux, puis de s'attaquer tout seul au château tout entier, trois flèches vous transpercent ...

Vous n'avez que le temps de penser à votre belle armurerie avant de mourir.

Et voilà, faut tout reprendre au début, maintenant.

13

Vous êtes en train rêver qu'une superbe fille se penche sur vous. Celle-ci approche sa bouche de votre gorge comme pour vous embrasser lorsqu'une toux particulièrement bruyante vous réveille.

Et ce que vous voyez penché sur vous est loin d'être une jolie fille : un clochard tient une dague juste au-dessus de votre coup et a bien l'intention de débarrasser le monde de votre présence. Derrière lui se tiennent ses deux compères, dont un plié en deux par la toux qui vous a réveillé.

Tirez le dé et ajoutez-y votre Dextérité.

Si vous obtenez un score inférieur ou égal à 14, rendez vous au **2**.

Si vous obtenez un score supérieur ou égal à 15, rendez vous au **74**.

14

N'ayant eu qu'une seconde de réflexion, vous ne pouvez pas trop vous en vouloir de pas avoir choisi la meilleure solution. Pourtant, en ouvrant la porte devant vous, vous vous demandez tout de même pourquoi vous n'êtes pas passé par celle de derrière, qui était déjà

ouverte ...

Vous réussissez tout de même à sortir, et vous vous dites que si vous arrivez à la fermer assez rapidement, vous serez sauvé.

Reste à savoir si vous êtes assez rapide (ou si le chien est handicapé ...).

Allez au **50**.

15

A votre droite, le dernier soldat s'écroule, tué par Telken qui est aussi le seul survivant de votre petite bande. Il vous regarde en souriant et vous dit :

"Qui aurait cru qu'entre nous tous, ce serait toi, le dernier qui resterait debout ..."

Puis il s'écroule par terre.

Vous vous précipitez à ses côtés, en essayant de l'aider, mais vous ne réussissez qu'à entendre ses dernières paroles :

"Prends l'escalier qui mène en haut de la muraille, c'est le seul moyen d'atteindre la salle du trône vivant, et dépêche-toi ou tous les autres vont se faire massacrer ..."

Vous n'avez malheureusement pas le temps de vous apitoyer sur son sort : vous abandonnez son corps et vous vous précipitez vers l'escalier, avant d'être découvert par une patrouille. Rendez-vous au **33**.

16

Alléché par la perspective de gagner de l'argent sans effort, vous prenez la fiole qu'il vous tend.

L'odeur est particulièrement nauséabonde, mais, après tout, qu'est ce qu'on ne ferait pas pour un peu d'or ?

Vous avalez l'étrange potion d'une traite. Votre première sensation est un goût dégoûtant, puis vos membres deviennent lourds, lourds, lourds ...

Vous finissez par vous demander ce que vous faites debout avant de vous écrouler au sol, où vous mourez en poussant un dernier râle.

Le magicien est plutôt content de lui, sa nouvelle mort au rat marche très bien ... Bien sûr il est un peu triste d'avoir perdu son cobaye, mais après tout, la science avant tout ...

Si vous voulez recommencer, rendez-vous au **1**.

17

N'écoutant que vos pulsions de violence, et sans réfléchir plus loin, vous vous jetez sur le voleur.

Vous n'avez pas fait deux pas que Bayer vous a déjà ceinturé, et comme vous continuez à vous débattre, quelques hommes viennent l'aider à vous calmer.

Vous terminez par terre, assommé.

Lorsque vous vous réveillez vous êtes toujours devant la table, Bayer, le voleur et l'autre homme se comportent comme si rien ne s'était passé.

Vous avez perdu 20 Points de Vie.

Si vous mourez, il ne vous reste plus qu'à tout reprendre. Sinon, la suite est au **6**.

18

De cette rue, vous pouvez entendre des bruits de batailles : les autres ont dû arriver devant la porte principale du Château.

Telken ne perd pas de temps et se rend directement à la petite porte au pied du mur d'enceinte. Il échange quelques mots avec les gardes, qui finissent par lui ouvrir la porte.

Comme prévu, tout votre groupe se rue sur la porte et vous parvenez sans problème à entrer dans le mur d'enceinte.

Reste à s'occuper des gardes. Rendez-vous au **49**.

19

Votre repos dura trois jours. Trois jours passés à dormir, manger, boire de la bière, échanger quelques passes à l'épée ... En résumé, trois jours de vacances par rapport à ce qui a précédé.

La nuit du troisième, un vacarme épouvantable vous réveilla au beau milieu d'un rêve et vous comprenez que Thorin est arrivé avec ses troupes. Des troupes plutôt bruyantes qui clament à qui veut l'entendre qu'ils ont besoin de bière pour humecter leur pauvre gosier desséché.

Le lendemain matin : réveil aux aurores. Tout le monde se rassemble dans la cour et Kraven vous explique sa stratégie :

"Vous savez tous que nous ne sommes pas assez nombreux pour espérer battre de front les troupes de soldats. Notre seule chance est de réussir à pénétrer dans le château et de tuer le Seigneur lui-même.

Thorin, moi et nos troupes allons lancer une attaque directe pour occuper les soldats, alors que le groupe de Telken s'introduira dans le Château pour le meurtre.

Bonne chance à tous : beaucoup d'entre nous mourrons mais, s'il plaît à Dieu, les survivants vivront libres !"

Cette déclaration déclencha une ovation dans la foule, puis les groupes se formèrent rapidement et tout le monde commença à sortir.

Ne sachant à quel groupe vous appartenez, vous restez planté là, lorsque Telken vient vous dire qu'il vous a pris dans son groupe, préférant avoir un débutant comme vous sous les yeux pour pouvoir vous surveiller.

Le début de la bataille est au **69**.

20

Vous expliquez à l'aubergiste que vous cherchez des renseignements. Celui-ci vous regarde d'un air entendu et dit :

"La plupart des gens qui viennent ici pour la première fois recherchent des renseignements, que voulez vous savoir ?"

- Vous voulez connaître l'emplacement de l'armurerie la moins chère : rendez-vous au **70**.

- Vous recherchez des hommes pour vous aider à renverser le Maître du Château : rendez-vous au **5**.
- Vous voulez rejoindre le plus puissant groupe de hors-la-loi de la Vieille Kordyl : rendez-vous au **62**.
- Vous n'avez plus de questions : rendez-vous au **77**.

21

Vous essayez désespérément de retourner sur vos pas pour trouver de l'aide, mais le poison agit rapidement.

Au bout d'un quart d'heure, vous êtes en train de ramper, puis vous émettez encore quelques râles avant de mourir.

Alors, vous recommencez ?

22

Vous finissez par abattre les trois clochards (notez bien qu'il n'y a aucun mérite), et vous fouillez leurs corps espérant trouver quelque chose d'intéressant.

Voici ce que vous ramassez :

- Trois dagues (-1)
- 10 Pièces d'or

Vous gagnez 1 point de Force.

Incapable de vous rendormir, vous attendez le lever du soleil, assis dans un coin un peu à l'écart. La suite se trouve au **41**.

23

Vous vous engagez d'un pas décidé dans la rue qui a pour nom l'Impasse sans Fin.

Plus vous avancez, et plus la rue semble se rétrécir. Bientôt, elle n'est plus qu'un étroit boyaux où vous avez juste assez de place pour avancer. La lumière du jour a de plus en plus de mal à arriver jusqu'à vous, et l'atmosphère est étouffante.

Tout autour de vous, vous entendez des bruits étranges : on dirait qu'une multitude de petites pattes est en train de courir à l'intérieur des murs qui vous entourent ...

Pour savoir où vous vous êtes fourrés, rendez-vous au **79**.

24

Bien décidé à garder votre bourse et votre vie, vous choisissez ce qui vous semble la meilleure solution : vous tournez les talons et détalez comme un lapin.

Vous entendez le voleur ricaner ouvertement dans votre dos.

"Rentre pleurnicher à la maison, bourgeois ! Tu n'es pas de taille à te mesurer à tous les brigands qui peuplent ces ruelles !"

Vous regrettez d'avoir fui aussi lâchement, mais vous avez réussi à préserver votre or et votre vie. Il n'y a que votre honneur qui ait été blessé dans ce désagréable épisode. Rendez-vous au **9**.

25

Vous réussissez de justesse à refermer la porte alors que le chien se préparait à vous sauter à la gorge. Celui-ci se met à aboyer rageusement contre la porte, et vous comprenez que avez intérêt à ne pas moisir dans le coin ...

Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas et à suivre le chemin de garde dans l'autre direction. Rendez-vous au **72**.

26

Vous entrez dans ce qui semble être la demeure d'un médecin.

Ici et là traînent quelques parchemins avec des croquis d'hommes ou d'animaux à moitié découpés ...

En voyant la salle, vous comprenez qu'il s'agit plutôt d'un apothicaire. En effet, derrière son comptoir sont exposées des dizaines de fioles contenant diverses potions. Et sur le comptoir, juste devant le prétendu médecin, il y a un petit panneau : "Tout pour 20 Pièces d'Or !!"

Apparemment, vous avez de la chance, 20 Pièces d'Or, c'est donné, pour des potions aussi précieuses.

Vous pouvez acheter :

- Une potion de Soins (rend 20 Points de Vie)
- Une potion de Guérison (guérit de n'importe quelle maladie)
- Une potion de Force (donne 2 points de Force supplémentaires pour le prochain combat)
- Une potion de Dextérité (donne 2 points de Dextérité supplémentaires pour le prochain combat)

Faites votre choix, payez, et ressortez : rendez-vous au **9**.

27

Avant que n'ayez pu réagir, un étrange nuage sort du globe de verre et vous enveloppe. En respirant, vous vous sentez de mieux en mieux ...

Une fois que toute votre énergie vous est revenu, le nuage se dissipe.

Vous récupérez tous vos Points de Vie.

Pendant ce temps, Ange s'est levé, et il se tient à présent en face de vous, une superbe épée à la main, prêt à vous tuer.

Vous prenez votre arme en main et, à votre tour, vous vous mettez en position de combat.

Ange murmure doucement, le sourire aux lèvres :

"Que le combat commence".

ANGE, SEIGNEUR DU CHÂTEAU Force : 22
Dextérité : 16
Points de Vie : 130

Équipement : Épée elfique (-7)

Si vous gagnez la suite est au **45**. Sinon, rendez-vous au **81**.

28

Au toucher, le globe est étrangement lisse et il ne se passe rien pendant quelques secondes, puis un courant d'énergie incroyablement puissant entre en vous. Votre premier réflexe est de retirer vos mains de cet objet magique, mais cela vous est impossible.

Puis vous entendez une voix étrange qui semble à la fois très âgée et pleine de vigueur :

“Laisse-moi te guider, toi et moi ne ferons qu'un et nous nous nourrirons de la cruauté, de la peur et des pleurs.”

Puis vous sentez votre esprit être attaqué. Lorsque vous essayez de résister, une douleur énorme vous donne l'impression que votre crâne est en train d'éclater, et vous entendez toujours la même voix répéter la même phrase.

Le globe est un objet magique particulièrement puissant capable de contrôler les esprits, et vous allez devoir essayer de lui résister avec vos faibles pouvoirs magiques.

Lancez deux dés et ajoutez-y votre score de Magie.

Si le résultat est inférieur ou égal à 9 rendez-vous au **3**. Sinon, rendez-vous au **88**.

29

Vous alliez frapper un coup fatal, lorsque le voleur tenta une esquive. Malgré sa rapidité, il ne réussit pas à éviter totalement le coup et vous lui causez une blessure légère à la hanche.

Tout en portant la main à sa blessure, le voleur vous regarde d'un air amusé et vous dit :

“Tu m'étonnes, bourgeois, mais tu n'es pas tout à fait de taille à te mesurer à tous les brigands qui peuplent ces ruelles. Rentre chez toi avant qu'il ne soit trop tard.”

Alors que le voleur s'enfuit par une étroite ruelle, vous voyez un groupe d'enfant crasseux qui ont observé le combat. Dès que vos yeux se portent sur eux, ils s'éparpillent ...

Vous gagnez 1 point de Dextérité. À présent, vous pouvez reprendre votre route. Rendez-vous au **9**.

30

Vous entendez un soupir méprisant :

“Tu te promenais, hein? Eh bien va te promener ailleurs si tu tiens à la vie et ne remets plus les pieds ici ...”

Il ne reste plus qu'à retourner là d'où vous venez. Rendez-vous au **68**.

31

Vous vous approchez du goblin qui se vante de vouloir tuer le Maître de Kordyl, pour pouvoir enfin s'échapper de cette ville en décomposition :

“Vous tous qui êtes ici, les rejetés de la Haute Ville, rejoignez-moi et marchons vers le Château. Nous le pillerons, puis nous y ferons un grand feu de joie pour prévenir toute la ville que son tyran est mort.”

Vous écoutez son discours pendant quelques minutes lorsque, galvanisé par ses paroles, vous criez, en sortant votre épée de son fourreau :

“Oui, allons-y tout de suite, droit sur le château !!”

Le gobelin vous regarde d'un air étonné :

“Mon ami, mon ami, du calme, voyons, il ne sert à rien de précipiter les choses, voyons ... Ce plan a besoin d'être préparé, nous devons nous entraîner, trouver des armes ... Cela peut prendre plusieurs années avant que nous ne soyons prêts ...”

Comprenant que vous êtes en face d'un de ces hommes qui ne font que rêver de faire un exploit et emportent ce rêve dans leur tombe, vous vous détournez et retournez au centre de la salle. Retournez au **71**.

32

En voyant les deux gardes se retourner, vous vous dites que rester vivant sera sûrement plus utile que d'essayer de vous venger, et vous prenez rapidement la fuite, au milieu des cris des gens qui se promenaient dans la rue.

Derrière vous, vous entendez crier les soldats : “Rattrapez le, c'est un tueur !!”.

Mais à Kordyl, personne ne se hasarderait à s'occuper de ce qui ne le regarde pas, et personne ne vous retient. Vous passez en courant devant votre ancienne armurerie, et de nombreux autres commerces, suivis des deux gardes qui commencent à s'essouffler.

Au bout de quelques centaines de mètres, vous n'entendez plus de bruit de course derrière vous et vous finissez par vous arrêter.

Après avoir remercié le ciel de vous avoir laissé vivre, vous vous mettez à marcher, un peu au hasard.

Rendez vous au **39**.

33

Vous parvenez sans encombre en haut de l'escalier et vous débouchez sur un chemin de gardes qui a l'air désert : ils doivent tous être partis au combat ... Le chemin de garde est entouré de murs, et seules quelques meurtrières vous permettent de voir l'extérieur.

En regardant dans l'une d'elles, vous avez une superbe vue sur la Haute Ville, et, au loin, vous apercevez quelques masures de la Vieille Kordyl.

Vous décidez de ne pas vous attarder mais reste à savoir si vous allez prendre à gauche ou à droite ...

Les bruits de bataille proviennent de la gauche alors qu'aucun bruit de semble venir de l'autre côté.

Alors : à gauche ? Rendez-vous au **72**. Ou à droite ? Rendez-vous au **52**.

34

Vous ne voulez (ou ne pouvez) payer pour louer une chambre, et décidez donc de dormir dehors, à la belle étoile.

Vous sortez de l'auberge et entreprenez de trouver un endroit confortable pour vous coucher ...

Apparemment, vous avez de la chance : devant l'armurerie se trouve un vieux banc complètement vermoulu, mais qui semble suffisamment solide pour vous accueillir.

Epuisé, vous ne tardez pas à vous endormir profondément ...

Je suppose que vous voulez la suite ? Rendez-vous au **13**.

35

Vous frappez un dernier coup, et l'orc s'écroule à vos pieds. Son compagnon, toujours assis, replonge son nez dans son assiette et se remet à manger, tandis que le brouhaha habituel de l'auberge reprend.

Sur un signe de l'aubergiste, deux apprentis traînent avec difficultés le corps vers la sortie.

Vous gagnez 1 point de Force.

Maintenant que tout est redevenu calme, vous pouvez retourner au centre de la salle : rendez-vous au **71**.

36

Vous vous dites que vous n'allez pas avoir peur devant un simple chien, aussi gros et hargneux soit-il ...

Vous sortez votre épée et attendez de pied ferme le molosse. En voyant celui-ci approcher, vous pouvez voir ses énormes mâchoires, prêtes à vous réduire en bouillie.

Encore une fois, ce sera un combat à mort.

Pour le combat, étant donné que vous vous battez dans l'obscurité, vous avez un malus de 1 point en Dextérité.

CHIEN DE GARDE Force : 15
Dextérité : 13
Points de Vie : 60

Équipement : —

Si vous le tuez, la suite est au **10**.

Sinon, ben, vous allez lui servir de garde-manger pendant quelque temps, mais vous pouvez toujours recommencer ...

37

Vous vous asseyez à la table du nain. La première chose que vous voyez est son énorme hache de guerre. Son manche est fait d'un bois étrange, recouvert de runes à moitié effacées : elle a dû passer de mains en mains pendant des générations avant de lui appartenir.

Le nain arrête d'affûter son arme pour vous observer puis il dit :

"Bienvenu, étranger, mon nom est Thorin, tu vas bien prendre une bière avec moi ?"

Avant même que vous n'ayez donné une réponse, Thorin fait un signe à l'aubergiste qui pose une énorme chope devant vous.

"Très bien, maintenant, nous pouvons parler, mon ami".

Maintenant qu'il vous a offert une bière, vous ne pouvez plus reculer, il va falloir animer la conversation. Reste à savoir ce que vous allez lui raconter ...

Vous lui déballez toute votre histoire depuis le début et lui avouez que vous voulez renverser le Seigneur de Château : rendez-vous au **7**.

Vous inventez une histoire abacadabrante : rendez-vous au **59**.

38

La voix vous lance :

“Mauvaise réponse, étranger !”

Réponse aussitôt suivie par trois carreaux d’arbalète qui viennent de trois directions différentes et qui vous transforment en pelote d’épingle ...

Est-il besoin de préciser que vous êtes mort ?

Vous pouvez retourner au début ...

39

A force de marcher, vous finissez par sortir du quartier commerçant.

Ici, les belles boutiques avec leurs étalages laissent place à des taudis où les gens vivent entassés. Vous sentez des relents de nourriture avariée et vous êtes obligé d’éviter les ordures qui encombre la rue.

Vous vous rendez compte que vous vous êtes enfoncé dans la vieille Kordyl, le repaire où se réfugient tout les coupes jarrets. Mais après tout, n’êtes vous pas devenu un hors la loi, vous aussi ?

Alors que vous vous répétez que cet endroit n’est pas si terrible, après tout, un homme sort d’un coin d’ombre et s’adresse à vous :

“Tu as les habits d’un bourgeois, toi. Que fais-tu dans les bas fond de Kordyl ?”

Et avant même que vous ayez eu le temps de donner une réponse , l’homme dégaina une dague et vous dit :

“La bourse ou la vie, mon ami ...”

Que faites-vous :

Vous lui donnez votre argent ? Rendez-vous au **66**.

Vous l’attaquez ? Rendez-vous au **47**.

Vous fuyez ? Rendez-vous au **24**.

40

Vous réduisez le dernier rat en bouillie. Décidément, vous êtes un survivant ...

Vous gagnez 1 point d’Endurance (ce qui passe votre nombre de Points de Vie maximum à 110).

Vous avez à peine le temps de vous réjouir d’avoir vaincu que vous ressentez une impression de vertige. En regardant vos blessures, vous vous rendez compte qu’elles commencent à enfler et à bleuir ...

Les rats étaient porteurs de germes mortels et ils sont en train de se disperser dans votre organisme, vous approchant chaque minute de votre mort.

Si vous avez une potion de guérison, vous la buvez et allez au **51**.

Sinon, traînez vous au **21**.

41

Vous êtes au milieu de la place, et vous avez le choix entre trois directions :

A droite se trouve l'Impasse Sans Fin : rendez-vous au **23**.

Droit devant vous, vous voyez la Rue des Trolls : rendez-vous au **85**.

Et enfin, à gauche, vous pouvez vous engager dans la Rue des Âmes : rendez-vous au **68**.

42

En voyant les créatures ailées semer la mort et la panique au sein des attaquants, vous vous rappelez une vieille légende des anciens temps. Elle disait que le Château était imprenable, et que le plus grand plaisir de son maître était d'observer les assaillants se faire massacrer par des créatures de cauchemar, qu'il élevait lui-même dans les plus profondes et les plus sombres de ses caves.

Vous vous retournez et, en levant le tête, vous comprenez que vous vous êtes conduit comme un idiot, en vous promenant le long du chemin de garde, trop occupé à suivre la bataille qu'à regarder autour de vous.

Vous vous trouvez sur la partie de la muraille qui sépare la Haute Tour et la Plaine Sanglante. Devant vous se dresse la Haute Tour.

En levant les yeux, votre sang se glace : vous voyez une grande vitre derrière laquelle vous pouvez apercevoir une pièce luxueuse. Au centre de cette pièce, un homme est assis dans un trône gigantesque et autour de lui s'affairent plusieurs domestiques. Ses mains sont placés sur un globe de verre qui dégage une forte lumière, mais ses yeux sont braqués sur vous.

Stupéfait, vous restez sans bouger et voyez une de ses mains se détacher du globe et faire un signe étrange.

Sans même comprendre ce qui vous arrive, vous êtes soulevé du sol, et vous traversez dans un grand fracas de verre brisée la vitre qui séparait la pièce de l'extérieur.

Vous finissez par terre, sur un tapis particulièrement moelleux, à moitié assommé et couvert de sang.

Vous perdez 15 Points de Vie.

Si vous mourez, vous pouvez toujours essayer d'arriver à nouveau jusqu'ici, en repartant du début. Sinon, le début de la confrontation avec le Seigneur du Château est au **57**.

43

Vous sortez de la petite guérite, et continuez à marcher le long du chemin de garde. Vous commencez à vous demander si vous n'êtes pas en train de perdre votre temps ici, lorsque vous entendez à nouveau les bruits de la bataille qui se déroule devant la porte principale du Château : vous avez quasiment fait le tour complet du chemin de garde ...

La suite est au **72**.

44

Avant d'aller plus loin, vous êtes bien décidé à améliorer votre équipement. Vous entrez donc dans l'armurerie, sûr de trouver quelques pièces rares ...

Malheureusement, au premier coup d'œil, vous vous rendez compte que ce magasin n'a absolument rien à voir avec celui que vous teniez. Dans cette partie de la ville, les armes sont rares et très chères.

L'armurier est assis sur une chaise, dans un coin, et vous regarde d'un air soupçonneux. Il répond à votre salut par un grognement, et vous dit, d'un ton hargneux :

"Alors, qu'est-ce que vous voulez acheter ?"

Vous vous dites que vous feriez mieux de vous dépêcher si vous ne voulez pas qu'il finisse par vous jeter dehors.

Vous voyez :

- Une dague (-1) : 30 Pièces d'Or
- Une vieille épée courte (-3) : 60 Pièces d'Or
- Une épée longue (-6) encore pleine de sang : 90 Pièces d'Or
- Une hache de guerre (-8) : 150 Pièces d'Or
- Une cote de maille oxydée (+1) : 30 Pièces d'Or
- Des jambières (+2) : 50 Pièces d'Or
- Des gants en cuir (+1) : 40 Pièces d'Or

Faites votre choix, puis ressortez et retournez au **9**.

45

Votre force semble décuplée par la rage, et vous vous battez comme un lion en pensant que vous êtes le seul espoir de tous les hommes en train de se faire massacrer sur le champ de bataille.

Ange finit par faiblir, et vous réussissez à lui donner le coup de grâce. Comprenant qu'il a perdu, il vous regarde d'un air étonné, puis horrifié, puis s'écroule par terre, mort.

Vous vous préparez à vous battre contre ses serviteurs lorsque ceux-ci posent un genou à terre et se mettent à murmurer : "Longue vie au nouveau Seigneur du Château, longue vie au nouveau Maître de Kordyl".

Ne prenant pas le temps de réfléchir, vous obligez l'homme le plus proche à se relever et lui demandez comment arrêter la bataille.

"Maître, le seul moyen est d'utiliser le globe magique, posez vos mains dessus et vous comprendrez"

Vous vous précipitez vers le globe et posez vos deux mains dessus.

La suite est au **28**.

46

Vous vous élancez avec rage sur les soldats, votre épée à la main. Avant qu'ils n'aient eu le temps de se retourner, vous transpercez le premier d'entre eux. Alors qu'il s'écroule au sol, mort, les deux autres se retournent et se préparent au combat.

Ils sont puissamment armés et aguerris au combat, si vous prenez peur, il vous reste la fuite : rendez-vous au **32**.

Sinon, préparez vous à votre premier combat, qui sera peut-être aussi le dernier.

Les deux soldats ont les mêmes caractéristiques :

SOLDAT Force : 15
Dextérité : 12
Points de Vie : 60

Équipement : Épée de soldat (-6) ; Armure (+5)

Si vous avez fini par mourir (vous étiez prévenus), vous pouvez toujours tout recommencer. Si, par miracle, vous avez vaincu, rendez-vous au **53**.

47

Voulant prendre le voleur par surprise, vous lui foncez dessus et essayez de porter le premier coup. Celui-ci vous évite sans problème : il est d'une agilité surprenante !

Le voleur cherche à éviter le combat et vous comprenez que vous ne pourrez frapper qu'un seul coup, avant qu'il ne réussisse à s'échapper.

Lancez un dé, et additionner votre score à votre Dextérité.

Si vous obtenez un score inférieur ou égal à 12, vous passez au **58**.

Si vous obtenez un score entre 13 et 15 (inclus), vous passez au **29**.

Si vous obtenez un score supérieur ou égal à 16, vous passez au **73**.

48

Vous marmonnez : "bien sûr, en sautant ... ". Puis vous regardez vers le bas : vous êtes au moins à 30 mètres du sol, et vous n'avez aucun mal à imaginer l'état dans lequel vous vous retrouverez si vous ratez votre saut.

Vos compagnons sautent dans le vide les uns après les autres et font preuve d'une agilité remarquable : aucun d'eux ne rate son saut ...

Bientôt, il n'y a plus que vous sur le toit et, en vous voyant hésiter, Telken vous fait un signe impatient de la main. Vous n'avez pas le choix, il va falloir sauter.

Lancer un dé et ajoutez-y votre Dextérité.

Si le score est inférieur ou égal à 13, rendez-vous au **56**. Sinon, allez plutôt au **80**.

49

Vous franchissez tous la porte qui se referme derrière vous, et vous comprenez tout de suite que quelque chose ne va pas : les trois ou quatre gardes prévus sont en fait une bonne trentaine !

Trois des vôtres sont déjà tombés, et les autres essaient de défendre chèrement leur vie ...

Entre les bruits des armes qui s'entrechoquent et les cris, vous devez décider de ce que vous allez faire:

Vous restez ici pour combattre et soutenir vos compagnons : rendez-vous au **60**.

Vous fuyez et prenez l'escalier en colimaçon qui mène au sommet de la muraille : rendez-vous au **33**.

50

Vous avez malheureusement été trop lent ...

Vous alliez refermer la porte lorsque le molosse pris son élan et vous sauta à la gorge. Vous essayez de résister pendant quelques secondes, mais vos efforts sont vains. Les mâchoires du chien finissent par atteindre votre gorge et, au bout de quelques secondes, vous perdez connaissance.

Lorsque la bataille sera finie (et que tous vos amis seront massacrés), un soldat finira sans doute par retrouver votre corps, ou plutôt, ce que le chien en laissera ...

Mais vous avez de la chance, puisque vous pouvez recommencer.

51

La potion fait rapidement son effet. Vos blessures gardent leur air maladif, mais vous vous sentez mieux. D'ici quelques heures, il n'y paraîtra plus.

Vous remerciez le ciel d'avoir acheté cette potion, puis vous retournez sur vos pas. Rendez-vous au **41**.

52

Vous avancez le long du mur d'enceinte, et les bruits de combat s'estompent peu à peu. Au bout de quelques minutes, vous vous retrouvez face à une petite guérite. Sans doute le refuge des soldats qui montent la garde sur la muraille en temps normal.

La guérite occupe tout le chemin de garde, et vous êtes obligés d'y entrer pour pouvoir continuer votre chemin.

Deux décisions s'offrent à vous :

Vous entrez, et risquez de tomber sur un garde : rendez-vous au **87**.

Vous faites demi-tour et allez dans l'autre direction : rendez-vous au **72**.

53

Le deuxième soldat finit par s'écrouler à vos pieds avec un râle d'agonie. En regardant autour de vous, vous vous apercevez que la rue a été désertée et que tous les commerces sont fermés. Les gens qui habitent ici se sont retranchés à l'intérieur de leurs maisons et sont sans doute en train de prier pour qu'il ne leur arrive rien ...

Devant vous se trouve la route qui mène au Château, et sur cette route, 5 soldats, dont 3 archers, qui courent droit vers vous, et une première flèche se fiche à quelques mètres de vos pieds.

Il vous reste juste le temps de prendre un objet parmi ceux qui traînent au sol, avant que les archers soient à portée de tir.

Vous avez le choix entre :

- Une épée de soldat (-6)
- Une potion de guérison (rend 30 points de vie quand on la boit)
- Une bourse de 40 pièces d'or

Vous avez gagné 2 points de Force.

Si vous vous sentez fort, vous pouvez toujours repasser à l'attaque : rendez-vous au **12**. Vous pouvez aussi décider que cette histoire n'a que trop duré et vous rendre : rendez-vous au **4**. Ou alors, vous pouvez tourner les talons et vous enfuir : rendez-vous au **63**.

54

Dès que vous lui parlez d'apprendre la magie, l'homme semble retrouver sa bonne humeur. Il n'a plus enseigné la magie à qui que ce soit depuis des années ...

Pourtant, il déchanté rapidement. En effet, vos possibilités en magie sont très limitées, et malgré tous ses efforts, il ne réussit pas à vous enseigner un seul sort. Par contre votre niveau de magie a suffisamment augmenté pour vous permettre de vous défendre contre une attaque de faible puissance.

Vous gagnez 5 points de Magie.

Avant que vous ne partiez, le mage vous demande si vous ne voudriez pas goûter une de ses nouvelles potions avant de partir. Bien sûr, il vous offre 30 Pièces d'Or pour vous dédommager des éventuels désagréments.

Vous pouvez accepter de gagner 30 Pièces d'Or facilement : rendez-vous au **16**. Ou vous pouvez refuser et sortir : retournez au **9**.

55

"Eh bien, étranger, qui a bien pu t'en vouloir suffisamment pour t'envoyer ici ?"

Alors, là, ça se complique :

Si quelqu'un vous a effectivement envoyé, additionnez les lettres de son nom (A=1, B=2, C=3 ... Z=26) et rendez-vous au numéro correspondant.

Si personne ne vous a envoyé, vous pouvez toujours prier et répondre que vous avez oublié : rendez-vous au **38**.

56

Votre décollage a été de toute beauté, mais la réception l'est moins : en atterrissant, vous sentez votre cheville plier sous votre poids. Cherchant à limiter les dégâts, vous essayez de vous rattraper, mais ça ne fait qu'empirer votre situation et vous finissez par faire un roulé-boulé d'une dizaine de mètres dans la boue.

A moitié assommé, vous parvenez à vous relever pour vous rendre compte que votre cheville vous élance affreusement à chaque pas.

Certains de vos compagnons vous regardent d'un air désespéré, alors que les autres affichent un grand sourire. Ce qui est sûr, c'est qu'ils doivent tous vous prendre pour le dernier des empotés.

Vous avez perdu 20 Points de Vie et 1 point de Dextérité. Rendez-vous au **18**.

57

Alors que vous essayez péniblement de vous relever, plusieurs serviteurs de Seigneur sortent leurs armes pour vous achever, lorsqu'il dit d'une voix étrange, qui semble provenir d'un songe lointain :

"Ne le touchez pas ! Je désire lui parler, aidez-le à se relever".

Plusieurs personnes se portent à votre aide, et vous arrivez tant bien que mal à vous relever.

Lorsqu'il constate que vous tenez debout tout seul, il s'adresse enfin à vous :

"Et toi, comment as-tu fait par pénétrer dans ma demeure ?"

Vous voyant hésiter, l'homme assis devant vous vous dit simplement :

"Parle !"

Le résultat de ce simple mot fût spectaculaire : vous vous mettez à raconter toute votre histoire, depuis le jour où les soldats ont détruit votre échoppe, jusqu'à votre entrée dans le Château par la porte dérobée.

En entendant la fin de l'histoire, votre adversaire fronce légèrement les sourcils, se tourne vers un homme fortement armé et lui dit :

"Ne m'avais-tu pas dit que tous les assaillants avaient été massacrés et que tu avais la situation en main ?"

Le soldat lui réponds avec un léger tremblement dans la voix :

"Celui-ci ne faisait pas parti de la liste qui nous a été transmise, Maître, ce devait être un nouveau. Je suis désolé, Maître, je ne referais plus la même er ..."

Le garde n'eut pas le temps de terminer sa phrase, sur un geste de la main du Seigneur du Château, l'intensité de la lumière du globe de verre devint aveuglante et un éclair d'énergie pure en sortit pour le frapper en pleine poitrine.

En réfléchissant, vous vous rendez compte que deux possibilités s'offrent à vous :

Vous profitez de ce moment d'inattention pour vous ruer sur votre ennemi et le tuer : rendez-vous au **8**.

Vous attendez une meilleure occasion : rendez-vous au **76**.

58

Vous alliez frapper un coup fatal, lorsque le voleur esquiva avec une rapidité incroyable. Au lieu de le transpercer de votre arme, vous vous retrouver complètement déséquilibrer, avant de trébucher sur le croc-en-jambe de votre ennemi et de vous affaler de tout votre long sur le sol, au milieu des ordures nauséabondes.

Avant de disparaître dans une ruelle étroite, celui-ci vous dit :

"Vous n'êtes pas très dégourdi et vous feriez bien de retourner chez vous avant de vous faire tuer"

Quand à vous, il n'y a que votre honneur qui est blessé. Vous vous relevez avec peine sous les yeux d'un groupe d'enfants crasseux, qui rient en vous montrant du doigt.

Dès que vous êtes debout, ils se dispersent et, après avoir détaché les plus grosses saletés qui se sont collés à vos vêtements, vous pouvez continuer votre route. Rendez-vous au **9**.

59

Vous vous mettez à inventer une histoire farfelue de recherche de votre frère jumeau égaré par vos parents dans la Vieille Kordyl il y a des années. La bière aidant, votre histoire se développe très rapidement, et vous-même n'arrivez plus à vous en sortir.

Thorin a écouté très poliment tout votre récit mais, une fois votre bière vide, vous vous rendez compte qu'il sait très bien que vous vous moquez de lui.

Vous vous levez en le remerciant et retournez dans la salle. Rendez-vous au **71**.

60

Ne voulant pas laisser vos compagnons se faire massacrer tout seuls, vous vous joignez au combat ...

Vous foncez tête baissée sur le sergent qui semble commander les soldats, bien décidé à lui faire rentrer dans la gorge son rire de victoire.

SERGEANT Force : 15
Dextérité : 12
Points de Vie : 80
Équipement : Hache de combat (-5) ; Cotte de mailles (+2)

S'il vous tue, eh bien, vous pouvez retourner au début ...

Si vous le battez, vous pouvez échanger votre arme actuelle contre sa hache, si vous le souhaitez. Puis, vous regardez autour de vous. Rendez-vous au **15**.

61

Vous continuez à vous approcher de leur table, en disant avec un grand sourire :

"Allons, messieurs, je ne veux que parler avec vous ..."

L'orc qui vous avait déjà adressé la parole se lève en prenant son épée :

"Je t'avais demandé de nous laisser tranquilles, t'es sourd ou tu cherches les problèmes ?"

(Moi, aussi, je me le demande).

Vous vous rendez rapidement compte que l'orc ne cherche pas seulement à vous menacer lorsqu'il essaie de vous embrocher sous les regards amusés des autres clients.

Il va falloir défendre votre vie.

ORC Force : 14
Dextérité : 11
Points de Vie : 80
Équipement : Épée longue (-5) ; Cotte de mailles (+2)

Si vous gagnez, rendez-vous au **35**. Si l'orc finit par vous embrocher, il ne vous reste plus qu'à tout recommencer.

62

L'aubergiste a l'air étonné de votre question :

"Le plus puissant groupe de hors-la-loi, vous dites ? C'est étrange, vous avez plus la tête d'un petit bourgeois perdu que d'un coupeur de gorge.

Malheureusement, je ne sais pas où les trouver, mais si vous arrivez à contacter Telken, le voleur qui sévit dans ce quartier, il pourra sans doute vous mener à eux ..."

Pour poser une autre question, rendez-vous au **20**.

63

En voyant arriver les cinq soldats, vous comprenez que vous n'avez aucune chance de les battre, et que si on vous arrête, vous ne sortirez sans doute jamais de prison ...

Vous prenez donc la décision que certains tiennent pour lâche et d'autre pour sage : vous vous enfuyez dans la direction opposée.

Vous entendez encore siffler quelques flèches, mais les archers sont hors de portée, et vous n'avez pas à courir bien longtemps pour semer vos poursuivants. En effet, voyant qu'ils ne vous rattraperaient pas, les soldats se sont sans doute vengés sur quelque infortuné passant, et ont dû complètement vous oublier.

A présent, vous pouvez marcher d'un pas plus tranquille et vous rendre au **39**.

64

Bayer entre en premier et vous le suivez en prenant bien garde de ne pas toucher le corps du chat ...

Vous traverser deux ou trois couloirs et croisez plusieurs hommes armés avant d'arriver devant une nouvelle porte. Bayer l'ouvre et ce que vous voyez vous coupe le souffle ...

Vous êtes dans une grande cours intérieure dans laquelle s'entraînent une centaine de personnes, des humains aussi bien que des nains et des orcs.

A votre droite plusieurs hommes se battent en duel, alors qu'en face de vous des cibles ont été installées pour l'entraînement à l'arc et à l'arbalète.

En voyant votre étonnement, Bayer sourit fièrement :

"Surpris, non ? Viens, je vais t'amener à celui qui dirige tout cela".

Tout en regardant autour de vous, en ayant du mal à en croire vos yeux, vous suivez docilement votre guide. Celui-ci vous amène à l'autre bout de la cour, jusqu'à une table pleine de feuilles qui ressemble à des plans.

Deux hommes sont penchés sur la table, en pleine discussion, et vous n'avez aucun mal à reconnaître l'un d'autre eux : c'est le voleur qui vous a agressé hier !

Que faites vous ?

Vous vous jetez sur le voleur l'épée à la main : rendez-vous au **17**.

Vous attendez qu'il lève la tête et vous reconnaisse : rendez-vous au **6**.

65

Le garde du corps finit par s'écrouler à vos pieds. Le Seigneur du Château éclate de rire, et se met à vous applaudir :

"Très bien, mon petit, très bien, le spectacle que tu viens de m'offrir a été très divertissant."

Puis il se tourna vers deux de ses serviteurs, en montrant le cadavre :

"Ramassez moi ce tas d'ordure et jetez le dans les douves !"

La suite est au **27**.

66

De mauvaise grâce, vous sortez votre bourse et l'envoyez vers le voleur. Celui-ci la rattrape lestement de la main gauche sans cesser de vous menacer avec sa dague.

"Merci mon ami, on est fait pour s'entendre, je crois. Alors je te laisse un dernier conseil : quitte cet endroit et retourne chez toi, bien au chaud, si tu veux encore vivre demain"

Avant que vous ayez pu répondre, le voleur s'élançe dans une ruelle étroite, et disparaît.

Vous pouvez mettre 0 dans la case Or (héhé), mais pour vous, l'histoire continue au **9**.

67

Considérant la taille du molosse et votre forme actuelle, vous décidez que la fuite serait encore la meilleure solution. Espérant prendre la bête par surprise, vous vous retournez, sortez par la porte ouverte et essayez de refermer la porte derrière vous.

Reste à savoir si vous allez pouvoir la refermer à temps ...

Lancez un dé et ajoutez-y votre score de Dextérité.

Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 14, allez au **50**. Si vous obtenez un résultat supérieur à 14, allez plutôt au **25**.

68

Vous avez pris la Rue des Âmes. Cette rue est semblable à toutes la plupart des rues de la Vieille Kordyl : il n'y a rien à y faire, à part se faire égorger ...

Vous restez sur vos gardes et marchez pendant un moment, jusqu'à ce que cette damnée rue s'arrête net.

A votre droite se trouve l'Impasse des Forges Noires, une rue minuscule entièrement plongée dans l'obscurité. Un coin parfait pour une embuscade ...

Qu'allez-vous faire :

Retourner là d'où vous venez : rendez-vous au **41**.

Vous engager dans l'impasse : rendez-vous au **75**.

69

Vous constatez que le groupe de Telken est constitué de douze personnes, vous y compris, et qu'il n'y a que des humains.

Alors que les autres groupes sont partis en direction du château par les rues principales, Telken vous emmène sur les toits.

D'ici, les ordures qui jonchent la Vieille Ville sont moins visibles et, avec l'aide de quelques rayons de soleil, la ville a presque l'air belle ...

Telken vous guide et vous parvenez rapidement à la Haute Ville. Vous commencez à manquer sérieusement de souffle, lorsque vous arrivez enfin sur le toit de la dernière maison avant le mur d'enceinte du Château. Votre chef vous montre une petite porte dérobée et vous explique la suite des opérations :

"Je connais le mot de passe pour obliger les gardes à m'ouvrir ... Dès qu'ils auront ouvert, il

faudra que vous vous jetiez à l'intérieur et que vous massacriez tout ce qui bouge."

En regardant en bas, vous commencez à avoir le vertige et lui demandez comment il compte descendre de ce toit.

Celui-ci vous regarde en souriant :

"En sautant, bien sûr !"

La suite est au **48**.

70

"L'armurerie la moins chère ? Ha ! Ha! On voit que vous ne venez pas d'ici vous ... La seule armurerie de la Vieille Kordyl est celle qui est sur la place. Vous croyez-vous dans un des quartiers de la Haute Ville où les commerçants fleurissent à tous les coins de rue ?"

Pour poser une autre question, c'est au **20**.

71

Vous décidez d'entrer dans l'Auberge des Sans-Espoirs. Un nom bien étrange pour ce bâtiment qui, vu de l'extérieur, vous semble plutôt coquet (en tout cas par rapport au reste de ce quartier).

A votre entrée, le brouhaha des discussions diverses se tait, et les personnes présentes portent leurs yeux sur vous avant de reprendre leurs discussions.

En regardant autour de vous, vous comprenez d'où provient le nom de l'auberge. En effet, le seul humain présent semble être l'aubergiste. Tous les autres font parti des races interdites dans l'enceinte de Kordyl : nains, gobelins, orcs ...

Ces personnes sont piégées dans la Vieille Kordyl depuis que son Seigneur a décidé que tout les non-humains découverts dans la cité ne devaient pas simplement être chassés de la ville mais exécutés, entraînant 5 ans de massacres.

Les derniers survivants ont fini par se retirer au plus profond de la Vieille Kordyl, là où aucun garde ne se hasarderait.

Vous vous rendez aussi compte que si l'extérieur semblait prometteur, il n'en est absolument pas de même de la salle où vous vous trouvez. Le sol est recouvert de sciure sale, des crachoirs disposés deci-delà sont renversés ou en train de déborder.

La pièce ne comporte qu'une minuscule fenêtre crasseuse que ne pourrait traverser aucun rayon de soleil, et est éclairée par un feu de bois situé au milieu de la salle.

Tout au fond de la pièce, vous pouvez voir le comptoir de l'aubergiste : rendez-vous au **77**.

A votre droite, deux orcs à l'air ombrageux mangent un gruau d'apparence infâme : rendez-vous au **86**.

Près d'eux, un nain affûte sa hache : rendez-vous au **37**.

De l'autre côté de la salle, un goblin affirme vouloir renverser le pouvoir en place et tuer le Seigneur du Château de ces propres mains devant un petit groupe de personnes et semble rechercher de l'aide : rendez-vous au **31**.

Si l'atmosphère vous étouffe, vous pouvez toujours ressortir : retournez au **9**.

72

Vous vous dirigez vers la gauche, et les bruits du combats en cours s'intensifient.

Vous regardez au travers d'une meurtrière un peu plus large que les autres, et le spectacle qui se déroule sous vos yeux vous coupe le souffle.

Vous avez devant vos yeux la Plaine Sanglante, appelée ainsi à cause des nombreux carnages qui y ont eu lieu au cours de nombreuses révoltes contre le Château. On raconte que dans les temps anciens, l'herbe y était plus souvent rouge que verte à cause des nombreux combats qui s'y sont déroulés. C'est sur cette plaine qui s'ouvre la porte principale du Château, et toutes les armées qui ont cherché à les enfoncer ont fini par y être exterminées.

Et, aujourd'hui encore, l'armée dirigée par Kraven semble se diriger vers le même destin. La troupe dirigée par Thorin est encerclée par des centaines de soldats, et semble se battre à un contre trois, alors que les hommes de Kraven sont totalement dispersés.

Au bout d'un moment vous finissez par apercevoir Kraven lui-même : il se tient à la tête d'une vingtaine d'hommes et avance au milieu des soldats du Châteaux en se tailladant un chemin à grands coups d'épée. A sa droite se tient Bayer qui replace sans arrêt des carreaux dans son arbalète. Tout en admirant la force et le courage de ces hommes, vous comprenez qu'ils essaient de rejoindre Thorin pour effectuer une jonction entre leurs deux troupes.

Tout à coup, vous entendez un grand cri provenant du ciel. Vous levez la tête et apercevez plusieurs grandes formes sombres. Celles-ci planent un moment au-dessus du champ de bataille, puis se laissent tomber en piqué. Le résultat en est désastreux : partout où elles frappent plusieurs hommes tombent au sol et les survivants, épouvantés, s'enfuient.

Vous comprenez que vous devez trouver rapidement le Seigneur du Château ou tout le monde sera exterminé.

Allez au **42**.

73

Vous alliez frapper un coup fatal, lorsque le voleur tenta une esquive. Malgré sa rapidité, il ne réussit pas à éviter le coup et vous lui causez une grave blessure à la hanche.

Tout en portant la main à sa blessure, le voleur vous regarde d'un air surpris et vous dit :

"Tu m'étonnes, bourgeois, serais-tu plus fort que ce que je pensais ?"

Alors que vous vous préparez à porter le coup de grâce, le blessé se faufile dans une ruelle étroite où il disparaît.

En vous retournant, vous voyez un groupe d'enfants crasseux qui ont observé le combat. Apparemment, vous les avez étonnés car ils vous regardent d'un air terrorisé avant de finir par se disperser.

En baissant les yeux, vous voyez une bourse pleine de sang, sans doute le voleur l'a-t-il perdue dans sa fuite. Vous gagnez 1 point de Dextérité et 20 Pièces d'Or.

A présent, vous pouvez reprendre votre route. Rendez-vous au **9**.

74

Lorsque vous vous rendez compte que ce clochard vous en veut, vous roulez sur le banc avec une rapidité étonnante et tombez lourdement au sol.

Les trois compères sont tellement surpris qu'ils vous laissent le temps de prendre votre arme, puis vous sautent dessus, bien décidés à terminer ce qu'ils avaient commencé. Combattez les trois clochards en même temps.

CLOCHARD Force : 10
Dextérité : 10
Points de Vie : 40
Équipement : Dague (-1)

Si vous succombez sous leurs coups, retournez au début Si vous les battez tous les trois, rendez-vous au **22**.

75

Malgré l'angoisse que peut inspirer cette rue, vous décidez de ne pas reculer et d'entrer dans l'Impasse des Forges Noires (courageux mais pas forcément malin ...).

Vous constatez qu'aucune des façades qui donne sur cette rue n'a de fenêtre, et que la seule porte est située tout au fond de l'impasse.

Vous êtes en train d'observer la boule de poils qui y est attachée (vous vous rendez d'ailleurs rapidement compte que c'est un chat cloué par les pattes), lorsqu'une voix déterminée vous lance :

"Que fais-tu là, étranger, es-tu pressé de mourir ?"

Que répondez vous :

"Montre-toi et viens te battre si tu es un homme !" : rendez-vous au **38**.

"Je me promenais, je vais m'en aller" : rendez-vous au **30**.

"Je suis envoyé par quelqu'un ..." : rendez-vous au **55**.

76

Le Seigneur finit par se retourner vers vous. Il vous regarde fixement pendant quelques secondes, puis vous dit :

"Je m'appelle Ange, et comme tu le sais, je suis le Maître de Kordyl depuis quelques années. Et je tenais à te remercier pour m'avoir offert cette petite distraction".

A ces mots, il montre de la main le champ de bataille où vos compagnons sont en train de se faire massacrer.

"Mes monstres volants sont particulièrement attachants, tu ne trouves pas ? Ils ont le don de déchiqueter un corps en quelques secondes. Et en plus, après la bataille, ils vont aller dévorer les corps de tes petits amis, les uns après les autres ..."

Peu à peu, vous sentez la rage vous envahir, mais vous comprenez que vous ne pouvez rien faire ...

Ange continue :

"Mais ce que je préfère c'est utiliser mon épée pour tuer mes opposants moi-même, et tu m'offres là une occasion unique : je n'ai même pas besoin de me déplacer."

Sur ces paroles Ange éclate encore de rire, puis pose sa main gauche sur le globe et fait un signe étrange de sa main droite.

La suite est au **27**.

77

En vous voyant approcher, l'aubergiste vous gratifie d'un grand sourire. Son apparence est très imposante (il a une bonne tête de plus que vous, est deux fois plus large, et ses bras ressemblent à des troncs d'arbre), mais son visage est très jovial.

"Il y a bien longtemps que je n'ai plus vu passer d'humains dans mon auberge, soyez le bienvenu. Je suppose que vous voulez une chambre : ça fait 30 Pos, par nuit, bien entendu"

Alors que vous vous mettez péniblement à réfléchir, l'aubergiste attend patiemment votre réponse.

Vous avez plusieurs possibilités qui dépendent de vos envies ou de vos finances :

- Vous prenez la chambre, après tout 30 Pièces d'Or pour une paille et pas trop de cafards, c'est pas cher : rendez-vous au **83**.
- Vous trouvez qu'il est encore trop tôt pour dormir et vous retourner dans la salle : retournez au **71**.
- Vous demandez des renseignements à l'aubergiste : rendez-vous au **20**.
- Vous êtes épuisés mais ne voulez ou ne pouvez pas payer la chambre et décidez de dormir dehors : rendez-vous au **34**.

78

Après un instant d'hésitation vous vous dirigez vers la mesure, et vous poussez la porte avec précaution, pour éviter qu'elle ne s'écroule.

Vous êtes aussitôt assailli par une odeur de vieux livres en train de pourrir. Une fois habitué à la pénombre du lieu, vous vous rendez compte que les murs sont recouverts par des étagères contenant de gros grimoires étranges. Au fond de la salle, un homme travaille au milieu d'éprouvettes et de fioles rattachées les une aux autres par des tubes en verre où coulent divers substances.

Le mage ne semble pas vous avoir vu et vous décidez de le saluer : "bonjour !".

Bien mal vous en prit : le mage est tellement surpris qu'il lâche la fiole qu'il avait en main et la laisse tomber au sol, provoquant un nuage de fumée noire ...

Lorsque le mage a repris ses esprits :

"Ah, quel gâchis, une semaine de travail répandu au sol par votre faute ... Que voulez-vous, jeune homme ?"

Vous pouvez lui expliquer que vous cherchez à apprendre des notions de magie : rendez-vous au **54**. Ou vous pouvez vous excuser et sortir : retournez au **9**.

79

Intrigué par ce bruit étrange, vous vous arrêtez et vous adossez contre un des murs pour vous reposer. Le bruit ne fait que s'amplifier et, tout à coup, vous ressentez une grande douleur au niveau de votre cou : un rat, sorti d'un trou du mur, est en train de vous mordre !

Vous arrivez tant bien que mal à vous en débarrasser lorsque des dizaines de ses congénères sortent de multiples anfractuosités et se précipitent sur vous.

Il ne vous reste plus qu'à vous battre contre la meute de rats.

MEUTE DE RATS Force : 10
 Dextérité : 11
 Points de Vie : 50

Armes : Dents (-3)

Si vous vous battez avec autre chose qu'une dague, vous avez une pénalité de 1 point en Dextérité, à cause du manque de place pour se battre.

Si vous massacrez la meute affamée, l'histoire continue au **40**. Sinon, ben, vous vous faites dévorer vivant : l'extase totale, mais vous pouvez recommencer.

80

Vous vous élancez dans le vide en fermant les yeux, persuadé de vous casser tous les os sur les pavés. Et avant que vous n'ayez compris ce qui vous arrive, vous vous retrouvez dans la rue, après une réception parfaite.

Vos compagnons vous regardent d'un air admiratif : ils devaient s'attendre à ce que vous vous écrasiez misérablement au sol ...

Essayant de cacher votre propre étonnement et de paraître sûr de vous, vous vous rendez au **18**.

81

Vous vous êtes battu aussi vaillamment que possible, mais devant la puissance de votre adversaire vous ne pouviez rien ...

Celui-ci finit par vous donner le coup de grâce et vous tombez au sol, en tachant une nouvelle fois le tapis de votre sang. Juste avant de passer dans l'autre monde, vous entendez :

"Allez me jeter ce corps dans les douves avant que son sang ne se soit répandu partout, et faites sortir les troupes de soldats que nous avons gardé en réserve, cette bataille commence à m'ennuyer, il est temps d'en finir."

Échouer si près du but, c'est dommage ...

Retentez l'aventure !

82

Vous prenez le verre en main, et vous rendez compte que le liquide sent affreusement mauvais. Pourtant, vous ne changez pas d'avis et avalez tout d'un coup. Le goût en est tellement écoeurant que vous manquez de tout vomir sur vos chaussures, mais vous arrivez à vous contrôler et à garder le liquide dans votre estomac.

Peu à peu, vous vous sentez de mieux en mieux, vos blessures s'arrêtent de saigner, et vous finissez par vous sentir en pleine forme. Vous comprenez que avez du boire une potion de soins.

Vous avez récupéré tous vos Points de Vie.

La sortie est au **43**.

83

Vous vous sentez épuisé et n'avez aucune envie de dormir dehors : après tout, dormir dans un lit bien au chaud n'a jamais fait de mal de personne, au contraire.

Vous payez les 30 pièces d'or à l'aubergiste qui les fourre dans sa poche avec un grand sourire et vous emmène votre chambre.

Celle-ci correspond en tout point à l'image qu'on se fait d'une chambre miteuse dans une auberge miteuse : lorsque vous entrez, une souris détale pour se réfugier dans un trou et vous voyez des cafards grimper paresseusement sur les murs.

Le seul meuble est un vieux lit recouvert par des morceaux de plâtre tombés du plafond.

Vous vous retournez pour vous plaindre à l'aubergiste, mais celui-ci a déjà disparu. Trop fatigué pour aller le chercher vous vous couchez tout habillé sur le lit et vous endormez comme une masse.

Pour la suite, rendez-vous au **11**.

84

"Quoi, tu viens de la part de cet escroc de nain ? Sais-tu qu'il me doit encore 500 Pièces d'Or ? Le vieux gredin ..."

Sans crier gare, l'homme atterrit à quelques pas de vous : il s'était caché sur le toit d'une des masures qui vous entourent. Vous constatez qu'il est plus frêle que vous mais qu'il est d'une agilité surprenante.

"Bien le bonjour, étranger, mon nom est Bayer, qu'est ce qui t'amène ?"

Vous lui racontez rapidement votre histoire en expliquant que vous recherchez de l'aide pour renverser le Seigneur du Château.

"Tu as frappé à la bonne porte, Marcol. Nous sommes justement en train de préparer une rébellion, et, si Dieu le veut, la terreur qui règne sur cette ville ne sera bientôt plus que de l'histoire ancienne !"

Puis il se dirigea vers la porte en disant :

"Mais viens, suis moi, je vais te présenter à notre chef et à nos compagnons".

Puis en te montrant le chat cloué sur la porte :

"Ne fais pas attention à notre petite décoration, c'est juste pour éloigner les passants trop curieux".

Il ne vous reste plus qu'à le suivre. Rendez-vous au **64**.

85

Le pas léger, vous prenez la Rue des Orcs. Drôle de nom pour cette rue plutôt agréable.

Bien sûr, comme les autres, elle est jonchée d'ordures, les gens que vous croisez ont l'air maussade, et les façades des maisons sont délabrés.

Pourtant, malgré tout cela, vous marchez le cœur léger dans cette rue dégagée qui tourne dans une direction puis dans une autre, si bien qu'au bout d'une demi-heure, vous ne savez plus du tout où vous trouvez ...

Vous vous dites, avec justesse, que vous finirez bien par arriver quelque part, et continuez à marcher, à marcher, à marcher ...

Finalement vous arrivez à un endroit qui vous donne une étrange impression de déjà vu ...

Et, effectivement ... Rendez-vous au **41**.

86

Les deux orcs avalent leur gruau en faisant des bruits abominables. Apparemment, ils n'ont pas mangé depuis des semaines et vous ne pouvez pas vous empêcher de repenser aux vieilles légendes d'orcs mangeurs d'hommes.

Vous constatez qu'ils ont tous les deux une épée longue à leur côté et semblent ignorer toutes les personnes présentes dans la salle.

En vous voyant approcher, ils délaissent leur gruau et lèvent les yeux vers vous. Celui qui est à votre gauche vous demande d'un ton particulièrement agressif :

“Qu'est ce que tu veux, toi, fiche le camp d'ici, et laisse nous manger en paix !”

Allez vous suivre ce conseil et retourner dans la salle ? Rendez-vous au **77**. Ou allez-vous leur demander si vous pouvez vous joindre à eux ? Rendez-vous au **61**.

87

Vous ouvrez doucement la petite porte qui permet d'entrer dans la guérite. Celle-ci grince affreusement, mais il n'y a aucun mouvement à l'intérieur. Il fait très sombre, mais en face de vous, vous pouvez distinguer la porte qui mène de l'autre côté du chemin de garde.

Vous avez déjà la main sur la poignée, l'esprit tranquille, lorsque vous entendez un grognement particulièrement inamicale à votre droite. En vous tournant, vous voyez des yeux rouges briller dans l'obscurité et la silhouette d'un puissant chien de garde se détache de l'ombre.

Que faites-vous :

Vous ressortez par là où vous êtes venu et essayez de claquer la porte derrière vous avant que la bête n'ait eu le temps de réagir : rendez-vous au **67**.

Vous essayez d'ouvrir l'autre porte, de sortir et de la refermer toujours avant que le chien n'ait réagi : rendez-vous au **14**.

Vous faites front et essayez de vous battre dans le noir : rendez-vous au **36**.

88

Malgré la douleur qui vous broie le cerveau, vous arrivez à vous concentrer suffisamment pour résister au pouvoir du globe magique. Votre pouvoir et le sien restent pendant quelques minutes en équilibre, puis vous le repoussez peu à peu. Finalement, votre douleur reflue et, au prix d'un ultime effort, vous renvoyez toute l'énergie dans le globe, ce qui le fait éclater en projetant des morceaux de verre partout autour de vous.

Simultanément, les créatures ailées poussent un dernier cri avant de s'effondrer au sol, et le mur d'enceinte s'effondre tout autour du Château avec fracas.

Sur le champ de bataille les soldats laissent tomber leurs armes devant cette démonstration de leur défaite. Vous avez réussi : le Seigneur du Château est renversé.

Quand à vous, épuisé par cette aventure, vous vous évanouissez ...

F I N