

La Saga de Loup Solitaire

~ Volume 1 ~
Les Ténèbres avant l'Aurore

Version 2.0

© 2005 **Bryan Olson**

Magnamund et l'univers de Loup Solitaire © 1983-2005 Joe Dever

Contactez l'auteur : bry_board_freak@yahoo.com
(Ronan sur le forum de Project Aon)

•

Titre original : *The Dark before the Dawn*
Traduction © 2005 The Oiseau

Contactez le traducteur : xhoromag@hotmail.com

Les Ténèbres avant l'Aurore

Habileté	Endurance	Volonté
-----------------	------------------	----------------

Disciplines	
1 :	
2 :	
3 :	
4 :	
5 :	
6 :	
7 :	
8 :	(après 1 mission)
9 :	(après 2 missions)
10 :	(après 3 missions)
11 :	(après 4 missions)
12 :	(après 5 missions)

Objets Spéciaux	Effets
1 :	
2 :	
3 :	
4 :	
5 :	
6 :	
7 :	
8 :	
9 :	
10 :	
11 :	
12 :	

Objets du Sac à Dos
1 :
2 :
3 :
4 :
5 :
6 :
7 :
8 :

Vertus	Voies	Points	Niveau
<i>Vaillance</i>	<i>Guerrier</i>		
<i>Honneur</i>	<i>Paladin</i>		
<i>Détermination</i>	<i>Intendant</i>		
<i>Savoir</i>	<i>Sage</i>		
<i>Modestie</i>	<i>Fidèle</i>		
<i>Compassion</i>	<i>Sentinelle</i>		
<i>Prudence</i>	<i>Patrouilleur</i>		
Bonus Actuel :			

Bourse	Max :
<i>Couronnes :</i>	
<i>Lunes :</i>	
<i>Nobles :</i>	
<i>Autres :</i>	Valeur totale :

Armes	
1 :	
2 :	
<i>Carquois et étuis :</i>	Max : 3
<i>Flèches :</i>	Max : 6 par carquois
<i>Carreaux :</i>	Max : 8 par étui

Les Ténèbres avant l'Aurore

1	5	7	2	9	6	0	3	8	4
2	9	6	0	3	8	4	1	5	7
0	3	8	4	1	5	7	2	9	6
4	1	5	7	2	9	6	0	3	8
7	2	9	6	0	3	8	4	1	5
6	0	3	8	4	1	5	7	2	9
8	4	1	5	7	2	9	6	0	3
5	7	2	9	6	0	3	8	4	1
9	6	0	3	8	4	1	5	7	2
3	8	4	1	5	7	2	9	6	0

	-11 ou -	-10	-8	-6	-4	-2	0	+1	+3	+5	+7	+9	+11 ou +	
1	0 T	0 T	0 8	0 6	1 6	2 5	3 5	4 5	5 4	6 4	7 4	8 3	9 3	1
2	0 T	0 8	0 7	1 6	2 5	3 5	4 4	5 4	6 3	7 3	8 3	9 3	10 2	2
3	0 8	0 7	1 6	2 5	3 4	4 4	5 4	6 3	7 3	8 3	9 2	10 2	11 2	3
4	0 8	1 7	2 6	3 5	4 4	5 4	6 3	7 3	8 2	9 2	10 2	11 2	12 2	4
5	1 7	2 6	3 5	4 4	5 4	6 3	7 2	8 2	9 2	10 2	11 2	12 2	14 1	5
6	2 6	3 6	4 5	5 4	6 3	7 2	8 2	9 2	10 2	11 1	12 1	14 1	16 1	6
7	3 5	4 5	5 5	6 3	7 2	8 2	9 1	10 1	11 1	12 0	14 0	16 0	18 0	7
8	4 4	5 4	6 3	7 2	8 1	9 1	10 0	11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	T 0	8
9	5 3	6 3	7 2	8 0	9 0	10 0	11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	T 0	T 0	9
0	6 0	7 0	8 0	9 0	10 0	11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	T 0	T 0	T 0	0

Chiffre supérieur : Ennemi

Chiffre inférieur : Alasi

T : Tué sur le coup

Introduction

Nous sommes en l'an PL 5050. Vous êtes Alasi Relivaur, un jeune magicien-guerrier Vakeros du pays austral du Dessi. À la suite de la peste qui décima les Anciens Mages, ils commencèrent à initier le peuple guerrier des Vakeros aux arcanes de la magie senestre. Depuis que vous êtes enfant, vous avez le pouvoir de manipuler votre entourage et de réaliser des exploits magiques. Les doyens des Mages vous ont accepté et vous ont éduqué dans les voies de la Magie des Anciens, dans l'espoir que vous soyez celui qui réalisera une ancienne prophétie des Mages et mènera leur peuple, une fois de plus, à l'assaut des Seigneurs des Ténèbres. Maintenant âgé de 17 ans, vous avez consacré les derniers dix ans de votre vie à l'étude des disciplines magiques. Vous maîtrisez sept des techniques magiques mineures, et vous êtes en voie de devenir l'un des apprentis Vakeros les plus puissants.

À présent, Ryka, votre mentor chez les Anciens Mages, vous a dépêché au Sommerlund pour y accomplir une mission importante. Une sorcière étrange de la Guilde de l'Étoile de Cristal est venu la voir, voilà trois mois devant le conseil d'Elzian, porteur d'un avertissement. Vous étiez d'ailleurs présent lorsque la jeune magicienne aux courts cheveux roux a donné cet avertissement au conseil des Anciens. Un membre de la Guilde est soupçonné de trahison, et l'intrigue semble tourner autour de l'ordre ancien des Maîtres Kaï. Ces guerriers d'élite défendent les frontières du Sommerlund contre les sinistres Seigneurs des Ténèbres venus de l'ouest.

La décision du Conseil des Mages fut loin d'être unanime, et il fallut plus d'une semaine de débats acharnés et de conflits avant qu'une décision ne soit prise. Il fallait que quelqu'un se rende dans les terres du nord et débusque le traître. Ryka, votre maîtresse et une membre du Conseil, suggéra que vous, son meilleur élève, soyez chargé de cette mission difficile. Abasourdi par cette décision, vous avez humblement accepté. Vous vous souvenez clairement des regards désapprobateurs de plusieurs membres du Conseil, mais quelque chose dans votre cœur vous attirait au nord, et vous n'alliez pas laisser quelques vieux grognons vous décourager. C'est donc ainsi que vous êtes parti en vaisseau aérien pour Ragadorn.

Vous êtes maintenant dans le Pays Sauvage, les terres désolées à l'est du Sommerlund, dans le secret le plus total. Même le roi Ulnar ignore votre présence. Vous avez pour mission d'enquêter sur les événements étranges au nord du Sommerlund et d'exposer le traître, si possible. Mais pour le moment, vous attendez patiemment dans la ville portuaire de Ragadorn que les ennuis se manifestent ...

Caractéristiques

Les points qui définissent votre personnage sont classés en trois catégories : Habileté, Endurance et Volonté. L'Habileté est votre adresse au combat. Plus elle est élevée, moins vous subirez de blessures et plus vous blesserez vos ennemis. L'Endurance représente votre vitalité et votre état de santé. Lorsque vous serez blessé, ce chiffre diminuera. S'il tombe à zéro avant celui de votre ennemi, vous avez été tué et vous devez recommencer l'aventure. Enfin, la Volonté mesure vos capacités magiques. Lorsque vous exercez votre concentration pour recourir aux techniques de la Magie des Anciens, vous perdez des points de Volonté.

Pour déterminer votre Endurance, tirez un nombre de la Table de Hasard et ajoutez-y 20 points. Vous pourrez récupérer des points d'Endurance perdus au cours de l'aventure, mais vous ne

pourrez jamais dépasser votre total initial. Pour déterminer votre Habilité, pigez un autre nombre et ajoutez-y 10 points. Enfin, pigez un troisième nombre de la Table de Hasard et ajoutez-y 20 points pour calculer votre Volonté. Chaque fois que vous lancerez un sortilège, vous perdrez des points de Volonté, mais vous aurez l'occasion d'en récupérer. Vous pourrez même dépasser votre niveau initial. Inscrivez ces trois chiffres sur votre Feuille d'Aventure.

Il y a également d'autres caractéristiques que vous pouvez améliorer. Celles-ci sont divisées en sept catégories appelées les Vertus. Additionnées ensemble, elles représentent votre Expérience. Lorsque vous atteignez 10 points dans une catégorie, vous progressez d'un niveau dans cette vertu. Elles sont : la Vaillance, le Savoir, la Compassion, la Modestie, l'Honneur, la Détermination et la Prudence. Vous avez 30 points à distribuer parmi ces sept caractéristiques, et à moins de consacrer 10 points ou plus à l'une d'entre elles, vous commencez au Niveau 1 dans chacune de sept Vertus. Vous devez attribuer au moins 1 point à chacune d'elles.

Après avoir complété un livre de *La Saga de Loup Solitaire*, vous recevrez 10 points additionnels. Ces points s'appellent des points d'Expérience et pourront être distribués dans les Vertus de votre choix. Voici ce que les sept Vertus représentent.

Vaillance : La Voie du Guerrier

C'est une combinaison d'aspects. Si vous remportez un combat *sans* perdre de points d'Endurance, vous gagnez automatiquement 1 point de Vaillance. Dans les autres cas, il sera indiqué quand vous pourrez gagner des points de Vaillance. Ceci se produit généralement lorsque vous tentez des exploits courageux ou démontrez de la galanterie.

Honneur : La Voie du Paladin

Cette Vertu est l'une des plus importantes et son niveau reflète fortement votre caractère. La meilleure façon de progresser dans cette catégorie est de ne jamais utiliser une arme à longue portée contre un autre être pensant, sauf s'ils sont armés de façon équivalente ou si la vie d'une personne innocente en dépend. Les Paladins ont tendance à être plus chanceux que la moyenne, car les dieux leur accordent leur faveur.

Détermination : La Voie de l'Intendant

Vous gagnez des points de Détermination en persistant dans une tâche valable. Si vous ne choisissez pas systématiquement la voie la plus facile, vous augmenterez également votre Vertu de Détermination.

Savoir : La Voie du Sage

Lors de vos aventures, si vous acquérez des connaissances utiles concernant des endroits, des gens ou des événements, vous serez souvent récompensé d'un point de Savoir. Ceux qui sont dominants dans cette Vertu ont souvent une perception et une intelligence accrues, et gagnent en expérience dans l'emploi de la magie guerrière.

Modestie : La Voie du Fidèle

Pour gagner des points de Modestie, vous devez vous montrer humble, non seulement envers vos aînés et vos supérieurs, mais aussi envers ceux qui en sont moins dignes. La Modestie, dit-on, confère une grande chance magique.

Compassion : La Voie de la Sentinelle

Si vous démontrez de la miséricorde envers vos ennemis ou envers d'autres personnes dans le besoin, vous recevrez des points de Compassion. Défendre les opprimés et les impuissants est la meilleure façon de progresser dans cette Vertu.

Prudence : La Voie du Patrouilleur

Cette Vertu représente votre capacité à réfléchir devant une situation. Si vous ne vous précipitez pas immédiatement au combat, l'arme au clair, mais étudiez d'autres moyens de résoudre les problèmes, vous gagnerez des points de Prudence. L'emploi fréquent d'armes à longue portée, surtout avec une grande dextérité, améliore également la Prudence.

Vous êtes toujours dominant dans l'un de ces sept aspects, et chaque Voie correspondante a un effet direct sur vos points d'Habilité, d'Endurance et de Volonté. Si vous êtes à égalité entre deux Vertus, la voie dominante est celle que vous avez suivie le plus longtemps. Ce tableau illustre leurs effets sur vos totaux d'aventure. Dès que vous changez de voie dominante dans le courant de l'aventure, vous devez annuler les bonus précédents et appliquer les nouveaux.

Voie du Guerrier	Habilité +2 lorsque vous utilisez une hache ou tout type d'épée
Voie du Paladin	Habilité +2 lorsque vous combattez avec une seule arme
Voie de l'Intendant	+2 points à l'Endurance maximale
Voie du Sage	+2 points à la Volonté maximale
Voie du Fidèle	+2 points aux effets des casques et de toutes les armures
Voie de la Sentinelle	Habilité +2 lorsque vous combattez avec un bouclier
Voie du Patrouilleur	+2 sur la Table lorsque vous utilisez un arc ou une arbalète

Disciplines Magiques

Il y a douze Disciplines fondamentales chez les mages guerriers Vakeros. Vous en maîtrisez déjà sept, de façon plus avancée que la plupart des autres initiés. Vous pouvez choisir n'importe quel ensemble de sept Disciplines, mais prenez garde, car elles vous serviront toutes dans le déroulement de l'aventure, et certaines vous sauveront même la vie. Si vous terminez cette aventure, vous aurez le droit de choisir une huitième Discipline au début du Volume 2.

Revitalisation — C'est l'une des techniques les plus importantes d'un Ancien Mage. Vous pouvez y recourir pour guérir vos blessures au rythme de 1 point d'Endurance par paragraphe lu sans avoir livré combat.

Excursion — Cette technique permet au guerrier du Dessi de ne jamais se perdre dans les forêts, les plaines et les steppes. Elle lui confère un certain sens des directions qui peut se révéler utile dans plusieurs situations.

Intuition — C'est l'une des techniques les mieux connues et les plus pratiquées des guerriers du Dessi. Elle vous permet de sonder l'esprit des êtres dont l'esprit est faible. Plus vous progresserez dans vos aventures, plus vous affinerez cette technique. Elle sert également à prédire les gestes d'un ennemi durant un combat. Si vous choisissez cette Discipline, vous bénéficierez de 1 point d'Habilité additionnel après 2 Assauts. Enfin, cette faculté a un aspect magique qui peut vous révéler un danger proche ou vous apporter une prémonition de l'avenir. Elle est comparable au Sixième Sens inné des Maîtres Kai.

Affinité Animale — Plusieurs guerriers Vakeros sont entraînés à développer une affinité pour les animaux afin de les manipuler à leur avantage. Cette Discipline permet au Vakeros d'influencer l'esprit des bêtes et d'améliorer l'efficacité de ses assauts lorsqu'il combat à cheval.

Maîtrise des Armes — Cette technique vous confère de meilleures connaissances et habiletés en ce qui concerne les armes. Vous avez la maîtrise de trois armes et bénéficiez de 2 points d'Habilité additionnels lorsque vous en utilisez une dans un combat. Dans le cas de l'arc et de l'arbalète, vous ajoutez 2 points au chiffre donné par la Table de Hasard lorsque vous en faites usage. Après chaque aventure réussie, vous pourrez ajouter 3 nouvelles armes à la liste de celles que vous maîtrisez. Choisissez vos armes dans la liste suivante :

- | | | |
|------------|----------------------------------|-----------------|
| • Glaive * | • Marteau de Guerre | • Grande Épée * |
| • Épée | • Dague | • Cimeterre |
| • Hache | • Hache de Guerre (deux lames) * | • Sabre |
| • Lance * | • Masse * | • Rapière |
| • Arc * | • Hallebarde * | • Bâton * |
| • Arbalète | • Épée Bâtarde | • Fléau |

* Arme à deux mains. Interdit l'usage d'une autre arme ou d'un bouclier.

Survie — La Survie est une technique importante. Elle garantit que le guerrier du Dessi ne sera jamais contraint de voyager à jeûn, sauf dans les déserts et les terres désolées. Lorsque vous devrez manger, vous pourrez recourir à cette Discipline pour chasser votre propre gibier et trouver de l'eau.

Bouclier — Ce pouvoir crée une sphère d'énergie magique autour de vous-même ou d'une autre personne, et représente un talent magique populaire. On l'emploie souvent pour dévier des flèches. Toutefois, son coût en Volonté est élevé et cette faculté affaiblit rapidement celui qui l'utilise, surtout dans le cas d'un guerrier Vakeros de bas rang. L'usage prolongé du Bouclier n'est pas recommandé.

Combat Désarmé — C'est la capacité de se battre sans manier d'arme de façon à ne pas souffrir de pénalités d'Habilité trop élevées. Si vous n'avez pas d'arme lorsque vous devez vous battre, cette Discipline vous permet de retrancher 2 points de votre Habilité au lieu des 6 points réglementaires.

Pouvoir de l'Ombre — C'est l'un des talents les plus sombres des guerriers du Dessi. Il permet à un Vakeros de se dissimuler ou de passer inaperçu, ou même de changer son apparence. Il y aura des occasions, dans le déroulement de l'aventure, où vous voudrez éviter toute détection. Cette technique vous sera alors utile.

Mot de Pouvoir — C'est un sortilège de force de frappe que les Anciens Mages utilisent pour tenir leurs ennemis à distance pendant un certain temps. Il peut aussi arrêter un projectile. Plus vous progresserez en rang, plus le nombre de missiles ou d'ennemis que vous pourrez affecter augmentera. C'est un sort qui réduit considérablement la Volonté, quoiqu'il vous sera certainement utile.

Magie des Anciens — Cette magie est l'une des techniques que l'on encourage le plus chez les initiés. Grâce à elle, vous pourrez larguer des sphères de foudre magique à vos ennemis. Ce pouvoir réduit la Volonté, mais inspire la crainte chez ceux qui reconnaissent la magie puissante des Anciens. Vous l'utilisez en chargeant votre arme d'électricité statique pendant que vous livrez combat. Cette charge est projetée sur votre adversaire, doublant les dégâts que vous lui infligez. Toutefois, le coût est de 3 points de Volonté par Assaut.

Pénétration — Ce sortilège permet à une flèche de gagner en vitesse et en inertie, ce qui lui permet de transpercer des armures qui auraient été impénétrables. Au coût de 1 point de Volonté, vous pouvez recourir à la Pénétration lorsque vous tirez avec un arc ou une arbalète. Vous pouvez ensuite ajouter 1 point lorsque vous pigez le chiffre demandé sur la Table de Hasard.

Règles des Combats

Le principe des affrontements est relativement simple. D'abord, retranchez l'Habilité de votre adversaire de la vôtre. Cette différence est le *Quotient d'Attaque*. Consultez la Table des Coups Portés. La colonne qui correspond à votre Quotient d'Attaque sera celle que vous utiliserez pour livrer l'affrontement. Pigez ensuite un chiffre sur la Table de Hasard. Suivez la ligne correspondante jusqu'à la colonne du combat, et vous apprendrez quelles sont les pertes en Endurance de votre ennemi, ainsi que les vôtres.

Exemple : Alasi Relivaur engage un combat contre une Créature des Cryptes et n'a pas la possibilité de prendre la fuite. Il a 14 points d'Habilité et 27 points d'Endurance. La Créature des Cryptes a 15 points d'Habilité et 12 points d'Endurance. Il s'agit d'un combat à mort.

Alasi a la Maîtrise des Armes avec les Épées, les Massues et les Marteaux de Guerre. Il combat avec un Marteau de Guerre, ce qui lui permet d'ajouter 2 points à son Habilité. Puisqu'il a maintenant 16 points d'Habilité, son Quotient d'Attaque est de +1 (16 - 15). Il est prêt à commencer le combat sur la colonne +1 de la Table des Coups Portés.

Alasi pige son chiffre aléatoire : 6. La Créature des Cryptes perd 9 points d'Endurance et Alasi perd 2 points d'Endurance. Lors du deuxième assaut, Alasi pige 8. La Créature des Cryptes perd 11 points d'Endurance et Alasi n'en perd pas. La bête est maintenant vaincue, car son Endurance est tombée à zéro (en fait, à -8). L'Habilité d'Alasi se rétablit à 14 et son total d'Endurance a été réduit à 25 points. Le combat est terminé et Alasi peut poursuivre son aventure.

Équipement

Durant les deux dernières semaines, à Ragadorn, vous n'avez pas eu beaucoup de temps pour acheter de l'équipement. Vous avez votre Carte du Sud du Sommerlund, et vous portez un Manteau Argenté de Mage offert par vos maîtres. Inscrivez ces Objets Spéciaux sur votre Feuille d'Aventure. Vous avez également en votre possession 4 des objets suivants :

Équipement	Information	Catégorie
Épée d'Acier Bleu	Votre arme personnelle, forgée par les Anciens Mages. Vous confère +1 point d'Habilité.	Armes

Lance	–	Armes
Potion de Laumspur	Rend 4 points d'Endurance. Une dose.	Sac à Dos
Potion de Volonté	Rend 2 points de Volonté. Deux doses.	Sac à Dos
Veste de Mailles	Ajoute 4 points à votre Endurance maximale. Peut se porter sous une autre armure.	Objet Spécial
Provisions	4 Repas.	Sac à Dos
Arc	–	Armes
Carquois	Contient 6 flèches.	Objet Spécial
Dague	–	Armes
Briquet à Amadou	–	Sac à Dos
Torches	3 unités.	Sac à Dos

Monnaie

Vous avez une Bourse en votre possession. Dans cette Bourse, vous pouvez ranger toute forme de monnaie qui entre en votre possession. Présentement, vous possédez 24 Lunes, qui vous furent données par Ryka avant que vous ne quittiez le Dessi pour le Pays Sauvage. Ceci équivaut à 6 Couronnes. Vous possédez également des Couronnes. Pour en connaître le nombre, utilisez la Table de Hasard et ajoutez 10 au chiffre obtenu. Plusieurs magasins et boutiques acceptent les Lunes, les Kikas, les Couronnes, et même d'autres modalités de paiement, mais certains exigent que vous possédiez la bonne dénomination. Vous serez averti si seules les Couronnes sont acceptées dans une région donnée. Voici un tableau de conversion des devises en Couronnes.

1 Couronne = 4 Lunes
= 2 Orlas
= 10 Rens
= 4 Torques
= 10 Kikas
= 1 Noble
= 1 Aine
= 10 Kotes
= 1 Telche

Les pays et leurs devises :

- Couronne :** Sommerlund, Durenor, Pays Sauvage, Bautar, Casiorn, Clœasia, Delden, Dessi, Eldenora, Kakush, Kalte, îles Lakuri, Lyris, Magador, Salonie, et Vassagone.
- Kika :** Royaumes des Ténèbres, Ghatan, Nyras, Nyvoz, Ogia, Skaror, et Zaldir.
- Noble :** Andui, Furlu, Karnali, Korli, Lara, désert Sadi, empire Shadakine, et Shuni.
- Orla :** Kasland, Klarnos, Rezovia, et Siyen.
- Lune :** Anari, Caron, Chaman, Cincoria, Éru, Firalond, Halia, Hammerland, Ilion, Lencia, Lourden, Lunarlia, Nyras, Palmyrion, Ruel, Slovia, Talestria, et Valerian.
- Ren :** Bahnar, Chai, Kelderland, Lissan, et Mythan.
- Aine :** Boden, Bor, Starn, et Vaduzhan.
- Torque :** Kelderland.
- Kote :** Taklakot.
- Telche :** Telchos.

Précisions sur les Armes

Les armes sont divisées en quatre catégories : légères à une main, lourdes à une main, légères à deux mains, et lourdes à deux mains. Si vous maniez une arme à deux mains, vous ne pouvez pas utiliser une autre arme en même temps, ou faire usage d'un bouclier. Parfois, certaines armes sont préférables dans certaines situations. Si vous affrontez quelqu'un vêtu d'une armure lourde, une arme lourde aura un meilleur effet et vous recevrez des avantages dans le combat. Si vous tentez de dissimuler une arme, une arme légère à une main se cache beaucoup plus facilement. Si vous affrontez plusieurs ennemis, une arme légère est préférable. Si vous combattez sur une échelle, ou suspendu à une corde, une arme lourde sera encombrante. Quelle que soit votre préférence, essayez de garder une variété d'armes. Vous ne pourrez pas toutes les utiliser en même temps, mais vous serez avantagé si vous avez la bonne arme dans les bonnes circonstances.

Légères à une main : Sabre, Dague, Marteau de Guerre, Hache, Rapière.

Lourdes à une main : Fléau, Cimenterre, Épée, Épée Bâtarde, Arbalète.

Légères à deux mains : Bâton, Hallebarde, Lance, Arc.

Lourdes à deux mains : Glaive, Grande Épée, Hache de Guerre, Masse.

Rangs Vakeros

Le culte des magiciens-guerriers instruits par les Anciens Mages admet les rangs suivants. Vous maîtrisez 7 Disciplines et commencez donc au rang de Chasseur.

1. Novice
2. Élève
3. Apprenti
4. Tyro
5. Gardien
6. Voyageur
7. Chasseur
8. Vagabond
9. Illusionniste
10. Mage Mineur
11. Mage Guerrier
12. Souverain

Vous êtes maintenant prêt à commencer votre aventure. N'oubliez pas de surveiller vos arrières et de garder votre identité secrète le plus longtemps possible. Vos ordres spécifiques sont d'obtenir plus d'information au sujet du traître et de l'exposer si c'est possible. Bonne chance, et que les dieux Kaï et Ishir veillent sur vous !



Rendez-vous au 1.

1

Au quinzième soir de votre séjour à Ragadorn, vous décidez qu'il est temps de mettre un terme à votre présence dans la ville portuaire. Vous êtes devenu impatient et les intrigues prédites n'ont pas fait mine de se manifester dans cette ville. La taverne de *L'Auberge de la Lime d'Argent* est remplie à capacité de son contingent habituel d'égorgeurs, de bandits et de pirates. Traversant la pièce en direction du barman, vous ne pouvez vous empêcher d'imaginer que tous les yeux dans la pièce sont fixés sur votre nuque.

Vous remettez à l'aubergiste la clé de votre chambre, prêt à quitter les lieux. Un homme mal rasé vous heurte, trop ivre pour marcher en ligne droite, et malgré vos excuses polies, il ne tarde pas à s'enrager contre vous.

— R'garde où tu vas, chien sale ! hurle le brigand.

Baissant la tête avec un soupir, vous tentez de vous éloigner de l'insolent, mais d'une poussée, il vous écarte durement de la porte. Assurément, de tels ennuis si tôt dans le déroulement de votre quête n'étaient pas au programme.

Tandis que vous envisagez la possibilité d'enfoncer le crâne de ce pirate audacieux, il tire une dague de son manteau et la fait siffler vers vous. En un instant, vous saisissez votre arme, plaquez le brigand contre la table la plus proche, et glissez votre lame sous sa gorge. Ses compagnons d'équipage bondissent sur leurs pieds et renversent la table où ils étaient assis, les armes aux poings. Ils sont sept et vous entourent rapidement et méthodiquement. Les occupants de la taverne commencent aussitôt à parier sur l'issue de la situation.

— Lâche Wallace 'vant qu'on t'étripe ! menace la canaille la plus proche, armée d'une épée à la lame effilée.

Si vous voulez tuer Wallace et attaquer ses amis, rendez-vous au **124**. Si vous voulez relâcher l'homme et lever vos mains en signe de reddition, rendez-vous au **78**. Si vous choisissez de reculer vers la porte de l'auberge en gardant Wallace en otage, rendez-vous au **65**.

2

Avec hésitation, vous vous retournez et demandez à Troke de payer le tarif. Vous lui offrez même n'importe lequel des objets de votre sac à dos, mais il lève la main et vous arrête. Peut-être Troke se sent-il généreux en ce moment, ou peut-être est-il trop occupé à ruiner son foie pour s'en soucier.

— T'en fais pas, p'tit gars. Je suis sûr que tu pourras me le rendre d'ici à ce que cette petite aventure soit terminée, eh ?

Sur ce, Troke avale une grande rasade de sa *Chai-cheer*. Il dépose des pièces sur le comptoir, demande une autre bière, et commence promptement à vomir sur tout le plancher.

Vous secouez la tête une fois de plus, tout en acceptant la clé que l'aubergiste vous tend. Inscrivez la Clé d'Argent en tant qu'Objet Spécial sur votre Feuille d'Aventure. Elle se transporte dans une poche de vos vêtements. Rendez-vous ensuite au **154**.

3

Le mécanisme de votre arbalète se déclenche et le carreau file droit vers le chef des bandits. Toutefois, il est dévié par son armure aux reflets de soleil levant. Avec un grognement, il transperce Viveka et la cloue au sol. Il s'empare ensuite des sabres de la jeune fille et s'en sert pour

lui trancher la gorge. Votre effarement devant ce meurtre sanguinaire vous frappe tel une flèche en plein cœur, vous figeant sur place. Avec une grimace de mépris, le bandit le plus près fait deux pas dans votre direction et vous embroche sur sa lance. Votre dernière vision sera celle de vos deux mains, trempées de votre propre sang. Votre quête et votre vie ont pris fin.

4

À votre grande allégresse, le carreau d'arbalète dévie sur votre Cotte de Mailles en Rune et se plante dans le plancher de bois. Le Rune est un puissant métal magique, presque impénétrable par les flèches et les carreaux. Rendez-vous au **104**.

5

Malheureusement, votre sommeil est fortement troublé et vous vous réveillez avec une crampe horrible dans le cou. Pendant quelques minutes, vous essayez de la soulager de vos mains, mais tout à coup, vous devinez que quelque chose vous menace. Dès que vous apercevez l'ombre derrière vous, un nœud coulant vous enserre la gorge et vous êtes jeté au sol.

Haletant pour respirer, vous sentez votre agresseur poser son pied sur votre dos, cherchant à vous interdire tout espoir de fuite. Pigez un nombre sur la Table de Hasard. Si vous êtes sur la voie du Patrouilleur ou du Fidèle, ajoutez 2 points au résultat. Si vous maîtrisez la Discipline du Combat Désarmé, ajoutez 3 points. Si le résultat est compris entre :

0 et 3	Rendez-vous au 150 .
4 et 14	Rendez-vous au 222 .

6

Le capitaine de la garde vous remercie pour votre humilité, mais refuse de prendre votre or en dépit de votre insistance. Vous gagnez 3 points de Modestie et 1 point d'Honneur.

— Vos remerciements sincères seront suffisants pour couvrir le prix, monseigneur.

Rendez-vous au **140**.

7

Vous entrez tous les trois dans la place centrale de Holmgard. Des centaines de paysans, de nobles et de marchands envahissent les rues. Vous prenez soin de garder une main prudente sur votre équipement, de telle sorte à ce qu'il ne soit pas subtilisé par quelque voleur ou vaurien intéressé par vos possessions. Troke suggère que chacun aille de son côté, et que vous vous retrouviez dans deux heures à l'auberge de la *Coupe d'Or*.

— La *Coupe d'Or* est sur la rue du Heaume, dit Viveka avant de disparaître dans la foule.

— Je vais me renseigner sur ce qui se passe à Holmgard ces derniers temps, propose Troke. J'ai de vieux compagnons d'équipage qui me doivent une chope ou trois. Prends garde à toi, mon jeune ami.

— Je vais visiter la ville et compléter mon équipement, dites-vous. À plus tard.

Troke dépose une poche de cuir dans votre main, et avant que vous n'ayez pu protester, il disparaît dans la foule avec la même finesse que Viveka. Dans la pochette brodée, vous découvrez vos 10 Couronnes. Vous comprenez que vous commencez à considérer Troke comme un ami, plutôt qu'un simple mercenaire engagé. Ajoutez les Pièces d'Or et la Pochette Brodée sur votre

Feuille d'Aventure avant de faire votre prochaine décision.

À l'ouest de la place, une rue nommée l'Allée des Fougères part justement vers l'ouest. Vous remarquez également une ruelle qui quitte la place en direction du nord. Elle vous mènera peut-être dans une autre rue où vous échapperez à cette foule oppressante.

Si vous voulez suivre l'Allée des Fougères, rendez-vous au **211**. Si vous voulez explorer la Place Centrale, rendez-vous au **129**. Si vous préférez emprunter la petite allée au nord, rendez-vous au **103**.

8

Sûr que vous aurez besoin d'équipement additionnel, vous décidez de retourner à la Place Centrale afin de voir quels sont les objets de valeur qui s'y vendent. Rendez-vous au **129**.

9

Avec rudesse, vous bousculez l'archevêque et faites une fouille de la cathédrale. Vous perdez 1 point de Modestie et 3 points d'Honneur. Une fois convaincu que l'assassin n'est pas à l'intérieur de la sainte enclave, vous quittez la cathédrale, sans porter attention aux malédictions et aux promesses de damnation proférées par l'archevêque et sa congrégation. Rendez-vous au **76**.

10

Alors que le molosse-lion bondit vers l'avant, vous tombez sur un genou et brandissez votre arme, prêt à porter une attaque à distance. Pigez un chiffre sur la Table de Hasard à la manière habituelle. N'oubliez pas d'ajouter tous les bonus auxquels vous avez droit (Maîtrise des Armes, Pénétration, etc), car vous en aurez besoin.

— Ishir, fais que mon œil soit sûr !

Si vous obtenez un résultat compris entre :

0 et 1	Rendez-vous au 134 .
2 et 8	Rendez-vous au 236 .
9 et +	Rendez-vous au 156 .

11

Jusqu'à présent, les regards que vous avez posés sur les articles vendus sur la place vous ont déçus, mais les biens de cette jolie gitane paraissent prometteurs.

Repas	1 Couronne chacun
Couvertures	2 Couronnes chacune
Torches	1 Couronne chacune
Couvertures en Laine	3 Couronnes chacune
Briquet à Amadou	3 Couronnes
Gants en Kagonite	20 Couronnes
Carquois	2 Couronnes
Flèches	1 Couronne chacune
Élixir de Rendalim (+6 pts d'Endurance)	10 Couronnes
Cor de Chasse	8 Couronnes
Anneaux d'Argent	4 Couronnes chacun
Colliers de Perles	2 Couronnes chacun

Deux articles en particulier attirent votre attention. D'abord, les gants qu'elle a jetés dans un panier d'osier, car ils sont faits de mailles de kagonite, un métal rare et magique. Si vous achetez ces gants, ils ajouteront 2 points à votre Habileté dans tout combat et 1 point à tous les chiffres que vous pigerez lorsque vous ferez usage d'un arc.

Ensuite, le Cor de Chasse, qui est merveilleusement ouvragé et qui vaut beaucoup plus que son prix de 8 Couronnes. Il s'agit, en effet, d'un cor des Chevaliers de la Montagne Blanche, les gardiens de Durenor. Ces deux articles deviennent des Objets Spéciaux si vous en faites l'achat. Les gants vous vont aux mains, et le cor est pourvu d'une lanière en cuir qui vous permet de le porter diagonalement en travers de votre poitrine.

— Merci d'avoir examiné ma marchandise, dit la jeune gitane en souriant. Les ventes ne sont plus ce qu'elles étaient. Cette jolie pochette est-elle à vendre ?

Elle parle évidemment de la Pochette Brodée que Troke vous a offerte. Si vous souhaitez la vendre, vous pouvez le faire pour 3 Couronnes. Si vous ne désirez pas vendre la bourse, gardez-la en tant qu'Objet Spécial. Tant qu'elle restera en votre possession, vous pourrez transporter l'équivalent de 60 Couronnes au lieu de 50.

Rendez-vous ensuite au **192**.

12

L'arme descend le long d'une courbe parfaite. Soudain, un écran bleu d'énergie magique vous entoure et votre arme volée est arrêtée en plein air. Des étincelles électriques vous arrosent, mais Wallice commence à perdre son assurance. Il échappe l'arme au moment même où vous relâchez le sortilège de Bouclier.

De quelques gestes habiles, vous récupérez votre arme et envoyez Wallice valser à travers la salle, la gorge déchirée. Toutefois, l'emploi du Bouclier vous a affaibli de 4 points de Volonté. Assurez-vous de les soustraire de votre Feuille d'Aventure avant de poursuivre.

Les autres brigands se précipitent de l'avant, mais vous êtes prêt à les recevoir.

BRIGANDS IVRES Habileté 12 Endurance 31

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **21**.

13

Avec un coup de pied solide, la porte s'abat vers l'intérieur en soulevant un tourbillon de poussière et un bruit de bois de chêne brisé. Brusquement, vous êtes durement repoussé dans la rue par l'assassin qui jaillit de l'intérieur de la maison au toit orange. Vous vous redressez rapidement, mais le poing de l'assassin vous atteint à la mâchoire et vous fait retomber sur les pierres. Vous vous remettez lentement debout, étourdi par le coup puissant. Vous essuyez le sang qui coule sur votre menton — réduisez votre Endurance de 2 points — et tirez votre arme. Le meurtrier ne semble que trop motivé à vous combattre jusqu'à la mort. Rendez-vous au **143**.

14

À votre déception, la rue de la Massue se termine en cul-de-sac. Toutefois, il y a un commerce sur cette rue qui attire votre regard.

CHEZ SILVA : HERBES ET POTIONS

Troke secoue les épaules lorsque vous lui jetez un regard, signalant qu'il n'a pas particulière-

ment hâte d'atteindre les docks. Toutefois, les paroles du roi Ulnar vous font hésiter. Vous n'avez pas beaucoup de temps avant que le Seigneur des Ténèbres Zagarna ne referme la souricière sur le Sommerlund. Quoique ... quelques minutes ne devraient pas faire une grande différence. Si vous voulez entrer dans ce magasin, rendez-vous au **128**. Si vous préférez retourner à l'intersection, rendez-vous au **133**.

15

Bouillant de haine à l'égard des meurtriers sanguinaires qui forment cette police secrète, vous enfoncez vos genoux dans le flanc de votre monture et foncez au galop. Alors que votre cheval couvre la distance qui le sépare du contingent de la Fraternité du Silence, chacun d'eux lève tranquillement une arbalète.

Si vous souhaitez bondir de votre cheval droit dans les rangs de la Fraternité, rendez-vous au **204**. Si vous voulez plutôt sauter du pont et plonger dans la rivière, rendez-vous au **148**. Enfin, si vous voulez lever les mains en signe de reddition, rendez-vous au **89**.

16

Alors que la diligence chahute à travers les terres désolées, les sombres cavaliers se lancent à votre poursuite. Fy-Quor fait chanter une flèche, mais les cavaliers demeurent impassibles.

— C'est ce que je craignais. Ces créatures ne sont pas comme les mortels. Ce sont des Helghasts, sombres sicaires des Seigneurs des Ténèbres. Ni la force, ni l'acier ne pourront nous aider contre eux. La guerre pour plonger le Magnamund dans la nuit éternelle a commencé !

Le cavalier le plus proche retire sa houppelande, qui vole au vent jusqu'au sol poussiéreux derrière lui. La créature qui se présente vous emplit d'une telle répugnance profonde que vous pourriez croire que Naar en personne est apparu devant vous. Les Helghasts morts vivants, tour à tour, se défont de leurs cagoules noirs, tout en poursuivant la diligence à travers le Pays Sauvage. Leurs cris perçants assaillent votre esprit à un tel point que vous manquez de tomber du coche. Sauf Julinor, qui est aux rênes, vous, Fy-Quor, Ilidan, Viveka et Troke ressentez tous l'approche de la mort à mesure que les cavaliers se rapprochent de la diligence.

Brusquement, Ilidan pousse un gémissement. Sa bouche s'est mise à cracher de la bave rougeâtre, et la plaie sur son bras commence à muter en émettant des pulsations.

Si vous maîtrisez la Revitalisation ou si vous possédez une fiole de Laumspur, rendez-vous au **106**. Si vous n'avez pas ces recours à votre disposition, ou si vous ne désirez pas les employer dans ces circonstances, rendez-vous au **189**.

17

Elle a une forte personnalité ; sa volonté de fer vous empêche de sonder son esprit en profondeur. Néanmoins, vous gagnez 2 points de Prudence pour avoir fait la tentative. Tout ce que vous apprenez, c'est qu'elle n'a aucune animosité envers vous. Malheureusement, cet effort vous a coûté 3 points de Volonté, que vous devez soustraire du total sur votre Feuille d'Aventure avant de vous rendre au **176**.

18

C'est au crépuscule, le jour suivant, que la cité de Ragadorn apparaît à vos regards. Alors que vous vous approchez du pont de pierre qui mène à la place centrale de la ville, un contingent

armé vient à votre rencontre. Les mains de Viveka se tendent vers ses armes alors qu'elle déclare avec mépris :

— Ce sont les hommes de la Fraternité du Silence, la police spéciale de Lachelan.

Il y a une vingtaine de membres de cette police, et votre propre main se pose sur votre arme lorsque leur chef s'avance.

— Notre maître le Suzerain Lachelan voudrait s'entretenir avec vous et vos amis, étranger.

Le capitaine du détachement est un jeune homme de grande taille, à l'expression maussade, dont les cheveux blonds descendent jusqu'à ses épaules. Vous avez la surprise de constater qu'il ne peut guère être beaucoup plus âgé que vous-même. En fait, il y a quelque chose chez lui qui vous paraît étrange, mais avant d'avoir pu mettre le doigt dessus, vous êtes distrait. Troke vient de vous jeter un regard lourd de sous-entendus, et vous devez faire une décision.

Si vous maîtrisez la Discipline de l'Intuition, ou si vous êtes sur la voie du Paladin ou du Fidèle, rendez-vous au **182**. Si vous voulez foncer à travers les rangs de la Fraternité du Silence, rendez-vous au **15**. Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au **223**. Enfin, si vous aimez mieux faire demi-tour et prendre la fuite, rendez-vous au **164**.

19

D'un vif coup de pied, vous bousculez l'assassin au sol et prenez la fuite à grandes enjambées. Vous courez jusqu'à ce que vous soyez de retour à l'auberge, où vous poussez un soupir de soulagement. Vous perdez 1 point de Vaillance, mais gagnez 2 points de Prudence pour avoir évité l'affrontement. Rendez-vous au **24**.

20

Vous décidez que vous devez poursuivre votre route si vous voulez atteindre la capitale avant le crépuscule. Toutefois, vous n'avez couvert que quelques mètres quand votre cheval s'affaisse, incapable de continuer sous le soleil chaud de midi. Vous perdez 2 points de Compassion.

En marmonnant des jurons, vous êtes contraint de retourner dans la clairière pour laisser le cheval se reposer. Votre monture s'abreuve désespérément à l'eau fraîche, toussant violemment. En vous asseyant près du cours d'eau, vous réalisez que vous avez faim. Vous devez prendre un Repas ou vous perdrez 3 points d'Endurance.

Un cri de guerre monte dans l'air, et à votre stupéfaction, Troke jaillit du feuillage à quelque distance devant vous et court vers l'endroit où vous vous reposez. Vous bondissez sur vos pieds et tendez une main vers votre arme, mais maugréez de frustration lorsque votre main se referme sur un fourreau vide. Vous avez laissé votre équipement à plusieurs mètres derrière vous, près de votre cheval.

Troke lève une hache de sa ceinture et la jette avec une force colossale. La lourde lame siffle dans l'air et frôle votre tête. Vous chutez au sol — et le bandit qui se tenait derrière vous s'écroule par-dessus vous, la hache enfoncée profondément dans la poitrine. Puisque son sang souille votre manteau, vous vous redressez rapidement et faites face à Troke. Vous le remerciez, mais non sans lui demander pourquoi il vous a suivi.

— J'ai passé le reste de la nuit à l'*Auberge du Marais*. Ton nom a été cité et je n'ai pas pu m'empêcher d'écouter. Trois canailles écoutaient un gaillard parler de sa mission : traquer un Vakeros nommé Alasi et le tuer à tout prix.

Troke ricane.

— Je parie qu'en te traquant, il ne s'attendait pas à être traqué lui aussi !

Le mercenaire fait ensuite la fouille du corps, ce qui lui permet de trouver ce qui suit :

- Hache
- Anneau d'Argent
- Médaillon d'Argent
- 2 Couronnes
- 4 Repas
- Sigile du Kai
- Arbalète
- Étui contenant 4 carreaux d'arbalète

Troke garde la Hache, 3 Repas et les Couronnes. Vous pouvez prendre ce qui reste. Le Médaillon d'Argent est un Objet Spécial que vous portez autour du cou, tout comme le Sigile du Kai. Lorsque vous aurez inscrit vos acquisitions sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **23**.

21

Le dernier brigand pousse un grognement et s'écroule raide mort. Avec un gémissement de douleur, vous tombez à genoux. L'une des épées des brigands a sérieusement entaillé votre jambe. Vous perdez 2 points d'Endurance en raison de la douleur, mais 1 point seulement si vous maîtrisez la Revitalisation. Vous vous redressez difficilement pour aller vous asseoir dans une chaise proche. L'assortiment de mercenaires, voleurs, marins et forbans ivres qui a assisté à la bataille fait entendre de grandes acclamations pour célébrer votre victoire, pendant que deux garçons d'écurie reçoivent la tâche de traîner les corps à l'extérieur.

Un mercenaire, vêtu d'une cotte de mailles en métal de Durenor et armé d'une grande épée de belle facture, vient s'asseoir près de vous et vous offre un verre. Vous acceptez l'offre avec reconnaissance et utilisez un peu de whisky pour nettoyer votre plaie à la jambe.

— Alors, mon brave, quel est ton nom ? demande-t-il en vous aidant à panser la blessure.

Il resserre durement le tourniquet et vous perdez encore 1 point d'Endurance, mais ses talents d'infirmier, combinés au whisky, ont grandement réduit les risques d'infection. Sachant que vous devez garder votre identité secrète le plus longtemps possible, vous décidez de mentir.

— Je m'appelle Ronan.

— Ronan, eh ?

Le mercenaire fait signe à la serveuse d'amener deux boissons. Les gens qui ont assisté à votre combat se remettent à boire, ou rentrent à leurs chambres en clopinant. Quelques minutes plus tard, la taverne est presque déserte. Une serveuse, dont les cheveux couleur de miel descendent jusqu'à ses épaules, vient déposer deux chopes pleines devant vous et le mercenaire. Avec un léger clin d'œil et un mouvement furtif de sa jupe, elle retourne aux cuisines.

Le barman s'approche de votre table avec une expression de colère.

— Toi ! Tu vas devoir payer pour la table que tu as endommagée !

Vous jetez un coup d'œil à la table sur laquelle vous êtes tombé. Le barman exige que vous lui remboursiez la somme de 20 Couronnes. Avant que vous ne puissiez lui faire comprendre que vous n'avez pas autant d'argent, le mercenaire dépose vingt pièces d'or dans la main tendue du barman. L'aubergiste furieux devient promptement affable et déclare que vous avez droit à tou-

tes les boissons que vous voulez, aux frais de la maison.

— Je suis Troke, un mercenaire solitaire, dit votre compagnon pour reprendre la conversation. Je reviens des îles Kirlundin. Kirlu est un bel endroit à visiter durant la saison chaude, mais les créatures des marais contaminaient les villages, et j'ai été engagé pour les disperser. J'ai reçu trois bourses pleines d'or et le travail en valait chaque Couronne.

Troke enchaîne sur un récit de toutes ses aventures. Après l'avoir écouté pendant plus d'une heure, vous décidez qu'il est temps de partir, mais lorsque vous vous relevez, Troke pose une main sur votre avant-bras.

— Attends ! Où vas-tu, mon ami ? Peut-être puis-je t'aider, pour le bon prix.

— Je me rends à Holmgard, répondez-vous le plus simplement possible.

Toutefois, tout l'alcool que vous avez bu vous a délié la langue, chassant vos soucis et votre prudence. Avec des rires ivres, vous racontez au mercenaire comment vous espérez exposer un traître au sein de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Quoique vous l'ignoriez tous les deux, le barman écoute tranquillement votre conversation, qui n'a rien de discrète, tout en nettoyant des verres avec un linge sale.

— Laisse-moi voyager en ta compagnie, Alasi, dit Troke, qui a appris votre vrai nom. Un jeune guerrier tel que toi aura sûrement besoin d'une épée de plus si le besoin s'en fait sentir.

Vous commencez à sentir les effets de l'alcool se dissiper, ce qui vous permet de réfléchir un peu. La présence du mercenaire pourrait tomber à point, mais êtes-vous certain de lui faire absolument confiance ? Si vous désirez engager Troke, rendez-vous au **146**. Si vous aimez mieux voyager seul, rendez-vous au **247**.

22

Viveka finit par s'endormir, mais vous êtes incapable de trouver le sommeil. Une lumière grise commence à paraître entre les barreaux de la petite fenêtre dans le mur du fond. Le plafond de la cellule n'est qu'à un demi-mètre du niveau du sol, alors vous voyez les pieds des habitants de Ragadorn qui déambulent dans la rue. L'aube est proche.

Vous vous adossez aux barreaux de la cellule, puis tentez de fermer les yeux pour profiter de cette dernière heure de sommeil. Soudain, une main se pose sur votre épaule et vous virevoltez pour apercevoir le capitaine de la Fraternité, debout devant vous.

— Je sais qui tu es, étranger, affirme le jeune homme blond. Tu es celui que le Roi a envoyé pour rapatrier le fameux capitaine D'Val.

Abasourdi, vous ne dites rien, mais vous écoutez le capitaine parler.

— Mon nom est Mathis. Je suis désolé que vous deviez mourir aujourd'hui. Croyez-moi, j'ai tenté de faire annuler votre exécution, mais la volonté de Lachelan est incontestable. Il n'était qu'un faible et un jeunot comparé à Killean, mais un vieux magicien l'a aidé, ce rat d'égout, à gravir les échelons du pouvoir et à étendre son autorité. Je suis désolé, étranger. Si je pouvais vous aider, je le ferais.

— Mais vous pouvez nous aider ! Sortez-nous de cette foutue cellule !

— Non, mon ami. Il me ferait plaisir de sauver vos vies, mais je ne le ferai pas au dépens de la mienne. Qu'est-ce qui a plus de valeur de la vie ?

— La loyauté !

Mathis renifle avec mépris.

— La loyauté. Envers qui ? Qu'est-ce que le roi Ulnar a fait pour moi ? Rien ! Le seul auquel j'ai juré mon allégeance, c'est mon père, et il y a longtemps qu'il m'a trahi. Je suis désolé, mais la Fraternité du Silence est tout ce qu'il me reste, hormis ma très chère vie. Je ne renoncerai ni à l'une, ni à l'autre. Pas pour toi, pas pour la maison d'Ulnar, et non, pas même pour le Sommerlund. Je ne peux que te souhaiter une belle mort.

Sur ce, Mathis vous tourne le dos et s'éloigne le long du passage. Juste avant qu'il s'éloigne hors de portée, vous tentez une dernière approche.

— Que fais-tu de ta loyauté envers l'humanité ?

Il fait un signe de tête au geôlier avant de quitter les donjons. La lourde porte de rouan se referme sur lui avec un fracas. Lorsque les premiers rayons du soleil caressent votre visage, vous poussez un soupir défait. L'espoir ne paraît plus exister à des lieues.

Des gardes armés viennent se placer en rang devant votre cellule. Apparemment, on ne vous offrira même pas un dernier repas.

L'aube est venue.

Rendez-vous au **244**.

23

Une tape sur l'épaule vous fait virevolter. Une guerrière portant une cotte de mailles se tient devant vous. Silencieusement, vous faites le vœu de ne plus jamais laisser vos armes hors de votre portée, tout en vous précipitant pour les récupérer. Lorsque vous vous redressez, l'arme à la main, la femme se met à rigoler et Troke part d'un grand éclat de rire.

— C'est une amie, Alasi. Elle ne nous veut aucun mal. J'espère que tu as réfléchi à ma proposition concernant mon soutien pour ton voyage à Holmgard, mon ami. Apparemment, tu auras besoin de mon aide malgré tout.

— Je pourrais effectivement en avoir besoin, répondez-vous en souriant.

Vous déposez 10 Couronnes dans sa main tendue. Troke les empoche avec un sourire. Rendez-vous au **212**.

24

En ouvrant à la volée la porte de la chambre de Troke, vous le trouvez inconscient, victime de toutes les consommations de la veille. Vous et Viveka le réveillez à grand peine, puis vous vous installez aux tables du rez-de-chaussée pour profiter d'un repas rapide.

Lorsque vous racontez comment l'assassin a voulu vous étrangler pendant que vous dormiez, Troke et Viveka regardent autour d'eux avec nervosité.

— Nous devons aller voir le Roi immédiatement, dit Viveka. Parvenir jusqu'à lui semble devenir de plus en plus dangereux.

— En effet, dit Troke avec le retour de son sourire confiant. Mais nous sommes des êtres tout aussi dangereux !

Vous remerciez silencieusement les dieux pour avoir trouvé deux amis tels que ceux-là. Rendez-vous au **203**.

25

Vous levez lentement les mains et permettez aux vide-goussets de vous délester de vos possessions. Dès qu'ils ont terminé, leur chef se tourne vers vous et sourit méchamment.

— Ce fut un plaisir de faire affaire avec vous, étranger.

Il lève alors son marteau de guerre et vous l'abat sur le crâne. Dans un mélange d'étoiles et de gouttelettes de sang, vous vous affaissez durement au sol. Confus, vous secouez la tête et tentez de vous redresser, mais glissez et retombez sur les pavés. Les rires des voleurs représentent votre dernier souvenir lorsque votre âme quitte ce monde. Votre quête est maintenant terminée.

26

Un forgeron corpulent répond à la porte, les poils de son visage roussis par la chaleur d'une forge incandescente, les mains noires et calleuses. L'air chaud dégagé par le brasier vous heurte avec la force d'un mur de briques. Vous vous demandez silencieusement comment l'homme fait pour survivre dans de telles conditions, mais à voix haute, vous lui demandez poliment si vous pouvez regarder à l'intérieur de sa boutique.

Il accepte avec un sourire affable. Vous gagnez 1 point de Modestie. Après avoir fouillé les moindres recoins du commerce, vous êtes satisfait que l'assassin ne s'y cache pas.

Alors que vous repartez, le forgeron musclé vous propose une Rapière Orientale nouvellement forgée. En tant que guerrier Vakeros, vous avez une grande appréciation pour les armes, et vos sens vous apprennent que cette arme est une œuvre splendide, faite des meilleurs métaux de Durenor. Le forgeron en demande 18 Couronnes. Si vous désirez en faire l'acquisition, vous pouvez échanger toute arme en votre possession pour la somme de 4 Couronnes. Les armes tranchantes à deux mains peuvent être vendues pour 8 Couronnes.

Si vous avez la Maîtrise des Armes avec tout type d'épée, rendez-vous au **158**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **200**.

27

— Emparez-vous de lui ! s'exclame-t-elle d'une voix autoritaire.

Quelqu'un apparaît derrière vous. Vous faites rapidement volte-face et l'attrapez par le capuchon de sa robe noire. Vous le larguez contre le mur avant de vous retourner pour affronter la fille. En maugréant un juron, elle tire une épée et rejette son capuchon en arrière.

FILLE À LA HOUPPELANDE Habileté 14 Endurance 22

Vous pouvez éviter ce combat à tout moment en la poussant contre la table afin de pouvoir courir vers la porte : rendez-vous au **246**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **165**.

28

Alors que leur chef meurt dans une mare de son propre sang, ses hommes perdent toute leur assurance devant Viveka et vous-même. Ils s'enfuient rapidement de la clairière, enfourchent leurs montures, et galopent vers le sud. Vous gagnez 1 point de Vaillance.

— Où est Troke ? demandez-vous à Viveka, tandis que vous cherchez des objets utiles parmi les morts et les mourants.

— Je ne suis pas sûre, répond la guerrière Durenoraise. S'il est encore vivant, il s'attend proba-

blement à ce que nous poursuivions notre route vers Holmgard. Il nous rejoindra là-bas. Viveka fait main basse sur ce qu'elle désire et vous offre le reste en remontant à cheval. Vous faites un inventaire rapide de l'équipement laissé par les bandits défunts. Plusieurs armes ont été endommagées ou détruites. Toutefois, vous ne tardez pas à identifier les articles utiles.

- 2 Épées
- Épée Bâtarde
- Lance
- Sabre
- Couverture
- 2 Repas
- 6 Pièces d'Or
- Rouleau de Corde
- Médaillon d'Argent (Objet Spécial)
- Gilet de Cuir Matelassé (Objet Spécial ; ajoute 3 points à votre Endurance Maximale)
- 3 Torches

Prenez ce que vous désirez, avant de remonter en selle pour reprendre votre route vers l'ouest. Rendez-vous au **71**.

29

Vous ne pouvez que regarder avec impuissance tandis que le Helghast accumule la charge mortelle qui vous expédiera dans les ténèbres. L'angoisse vous étreint tel un linceul – puis le cavalier relâche sa puissance électrique. La diligence bascule dans le fossé et vous êtes projeté sur la route. Par ailleurs, si vous êtes en possession d'une Épée d'Acier Bleu, l'arme glisse hors de son fourreau et gît au milieu de la route, hors de votre portée. Utilisez la Table de Hasard pour tirer un chiffre. Le résultat représente le nombre de points d'Endurance que vous avez perdus dans la catastrophe. Si vous êtes toujours en vie, poursuivez la lecture du paragraphe.

De votre position, couché sur le dos dans la rocaille, vous contemplez la scène de dévastation qui s'offre à vous. Julinor et Troke sont coincés sous la diligence renversée. Troke est gravement blessé et Julinor est presque mort. Fy-Quor est étendu près de vous. Son bras gauche est tordu au niveau du coude, mais il ne porte nulle autre blessure. Viveka est couchée de l'autre côté de la route, immobile.

Vous voyez les Helghasts descendre de cheval et tirer leurs lames noires de leurs ceintures. La colère vous envahit. Vous êtes déterminé à ne pas mourir sans vous défendre. Vous jetez un regard à Fy-Quor. Il hoche la tête et sort une épée d'un fourreau attaché à l'étui de son arc. En même temps, il jette un Marteau de Guerre à portée de votre main droite. Souvenez-vous que vous êtes limité à la possession de deux Armes.

Alors que vous et Fy-Quor parez les premiers assauts des Helghasts, un cri de guerre monte de l'ouest. Vous ne l'entendez pas, car au même instant, votre arme rencontre celle d'un Helghast avec un bruit retentissant. Tout en esquivant un coup, vous frappez une autre créature, mais votre arme traverse son corps sans la blesser. Une lame entaille la chair de votre cuisse et votre jambe menace de ployer sous le poids de votre corps moulu. Vous perdez 2 points d'Endurance. Toutefois, il n'est pas votre destin de mourir aujourd'hui.

Une volée de flèches enflammées s'abat dans le dos des Helghasts, soulevant fumée et confusion dans leurs rangs. Douze guerriers à cheval, vêtus de cottes de mailles et de tuniques bleues, surgissent en scène et encerclent les monstres. Dans le chaos de la bataille, vous notez pour réfère-

rence future que les Helghasts ne sont pas immunisés contre le feu.

La créature en chef brandit son arme devant le guerrier le plus proche, mais celui-ci n'est pas du tout impressionné. D'un coup d'épée, il sépare la tête du Helghast de son corps. Les horreurs survivantes s'enfuient immédiatement, leurs proies vite oubliées. Rendez-vous au **92**.

30

La rue Kashmir est extrêmement tortueuse, alors vous ne tardez pas à être désorienté. Souhaitant avoir plus de chance, vous et Troke tournez sur l'allée du Boucanier, puis sur la rue Érié. Si vous voulez continuer sur la rue Érié, rendez-vous au **195**. Si vous préférez tourner à gauche sur la rue de la Coalition, rendez-vous au **173**. Si vous désirez retourner à l'allée du Boucanier et aller à l'ouest, rendez-vous au **111**.

31

— Bienvenue chez nous, jeune homme ! s'exclame Loxlei en entendant votre réponse exacte. Je suggère que vous vous procuriez quelques spécialités du métier. Cet armement lourd ne vous servira pas toujours bien.

Loxlei vous entraîne vers un comptoir.

— En gage de ma bonne foi, dit-il en clignant son seul œil, vous avez un crédit de 5 Couronnes pour vos achats ici. Souvenez-vous que les Guildes des Voleurs du Nord du Magnamund acceptent toutes les monnaies que vous pouvez trouver, et d'autres qui sont introuvables !

À présent, vous devez déterminer si vous souhaitez vous joindre à la Guilde. Vous pouvez inspecter la marchandise ou quitter le bâtiment. Sachez cependant qu'il n'est pas recommandé pour un personnage sur le sentier du Paladin de se joindre à une guilde de voleurs !

Si vous souhaitez rester pour examiner les objets, rendez-vous au **201**. Si vous voulez retourner dans les rues de Ryme, rendez-vous au **125**.

32

Les larmes coulent sur votre visage lorsque vos bras commencent à craquer sous la traction des chaînes. Malgré la douleur atroce, vous êtes déterminé à ne pas demander pitié. L'un des bourreaux pousse un soupir et relâche la manivelle. Vous gagnez 2 points de Détermination.

Vous haletez de soulagement. Vous avez perdu 2 points d'Endurance additionnels.

À ce moment, Lachelan entre dans la chambre sombre et exige qu'on lui explique pourquoi l'interrogatoire a été suspendu.

— Milles excuses, mon Suzerain, dit le bourreau. J'ai jamais rien vu d pareil. Rien n'lui délie la langue. J'ai tout tenté d'horrible, que Naar en témoigne, mais il n'crache pas un mot !

Lachelan se met à vitupérer.

— Les deux autres ne veulent rien dire non plus. Jetez-les dans les donjons ! Au petit matin, ils seront exécutés sur la place publique. Et rassemblez les foules — je veux que le peuple assiste à leur mise à mort !

Rendez-vous au **86**.

33

Alors que l'assassin appuie sur la détente de l'arbalète, vous vous tordez de côté dans l'espoir d'éviter le carreau. Tirez un chiffre sur la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Pouvoir de l'Ombre, ajoutez 2 points au résultat, car vous serez une cible plus difficile à atteindre. Si vous êtes sur la voie du Patrouilleur ou si vous maîtrisez l'Intuition, ajoutez 1 point (mais réduisez votre Volonté de 2 points si vous employez l'Intuition). Si le résultat final est compris entre 0 et 3, rendez-vous au **114**. Si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au **216**.

34

La Sphère de Feu de Kalte est un Objet Spécial. À première vue, elle se présente sous l'aspect d'une pierre ronde décorés de gravures ornementales sur toute sa surface lisse. Toutefois, vous remarquez une fissure qui sépare la sphère en deux. En écartant les deux moitiés, vous produisez l'émergence d'une flamme bleue et dorée. Cet objet pourra servir à vous éclairer dans les lieux sombres. Rendez-vous au **43**.

35

Voici la marchandise disponible et les prix de chaque article.

Fourrures de Baknar	5 Couronnes chacune
Robe de Soie	10 Couronnes
Calice d'Argent	4 Couronnes
Couvertures de Laine	3 Couronnes chacune
Anneaux d'Or	7 Couronnes chacun
Épée	12 Couronnes
Pendentif à l'effigie d'un Vautour	2 Couronnes

Le Pendentif est considéré un Objet Spécial. Vous le portez sur une chaînette d'argent autour de votre cou. Si vous maîtrisez la Discipline Magique de l'Intuition et souhaitez y recourir, rendez-vous au **245**. Si vous voulez aller examiner la porte, rendez-vous au **68**. Si vous préférez quitter cette rue, rendez-vous au **125**.

36

Le corsaire est si proche que vous ne pouvez vraisemblablement pas manquer. Votre flèche lui perce le cou et il bascule par-dessus bord en relâchant un cri silencieux. Lorsqu'il chute à la mer, son Cimenterre tombe de sa ceinture. Vous pouvez prendre cette Arme si elle vous séduit. Rendez-vous ensuite au **120**.

37

Viveka hurle lorsqu'une épée lui lacère le bras jusqu'à l'os. Elle recule en chancelant, le visage crispé par la douleur. Le chef des bandits, Retré, fait sagement tourner sa rapière et s'apprête à la mettre en brochette. Si vous avez une Arbalète et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **132**. Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Bouclier, rendez-vous au **183**. Si vous n'avez pas ces moyens, ou l'envie d'y recourir, rendez-vous au **157**.

38

Vous visez beaucoup trop mal et la flèche perce vainement une planche de la rambarde. Jurant intérieurement, vous rangez votre Arc et tirez votre arme de poing. Vous n'avez qu'une chance de sauver la vie du capitaine D'Val, et vous devez agir avec promptitude. Rendez-vous au **60**.

39

Alors que Troke et vous-même marchez vers la plate-forme au milieu du quai, vous voyez Viveka arriver par la porte nord.

— Vous deux, avez-vous finalement loué un navire ?

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire en voyant Viveka se moquer de Troke, l'accusant d'être paresseux et de ne rien accomplir. Tous les trois, vous avancez vers le podium en bois, et l'homme qui se tient derrière vous demande ce qu'il peut faire pour vous.

Si vous voulez lui poser des questions au sujet de Lakuri, rendez-vous au **248**. Si vous aimez mieux l'entretenir de Khadro, rendez-vous au **137**. Si vous voulez lui demander combien coûte un passage, rendez-vous au **149**.

40

Vous trouvez facilement l'auberge de la *Coupe d'Or*, puisque la rue du Heaume est une avenue bien connue de Holmgard. D'ailleurs, les Vakeros naissent avec une aptitude naturelle pour s'orienter dans un environnement étranger.

L'auberge est située près de l'entrée du port, offrant une vue majestueuse des flots teints de rouge et d'or lorsque le soleil se couche à l'ouest. Les silhouettes sombres de vaisseaux ancrés au large montent et descendent paisiblement au gré des vagues, tandis que le Sommerlund, comme à chaque jour, voit l'astre diurne disparaître derrière les montagnes.

Après avoir observé les vagues qui se brisent sur les rochers à un rythme constant, vous entrez finalement dans l'auberge. Rendez-vous au **107**.

41

Virevoltant, vous fuyez devant le pirate, qui décide immédiatement de vous pourchasser. Une idée vous vient et vous faites une pause près de la rambarde. Le pirate glisse le long du pont en raison du givre qui se forme sur les planches. Au moment où il fonce sur vous, en perte d'équilibre, vous vous dérobez sur le côté et l'homme passe par-dessus bord. Rendez-vous au **120**.

42

Viveka occupe la chambre 12, au bout du couloir où votre propre chambre 18 est située. Vous vous sentez fort confortable après votre repas et votre bain, et vous aimeriez bien aller dormir, mais Viveka désire peut-être vous entretenir de sujets importants. Vous songez à descendre d'abord au rez-de-chaussée, afin de convaincre Troke de délaissé sa bière, mais vous décidez de le laisser tranquille. Vous cognez à la porte de la chambre 12 et attendez quelques instants. La voix de Viveka vous invite à entrer, alors vous ouvrez la porte et pénétrez dans la chambre. Rendez-vous au **79**.

43

Un homme rondelet, manifestement bien nourri, vous accueille dans le magasin. Cette boutique déborde de babioles, d'armes, de charmes, de bijoux et d'autres objets de pacotille.

— La liste du haut, c'est ce que je vends, et celle du bas, ce que je recherche.

L'homme désigne deux listes posées sur le comptoir. Vous les examinez rapidement. Souvenez-vous que 4 Lunes valent 1 Couronne.

À Vendre

Passe-partout	5 Couronnes
Collier Magique	6 Couronnes
Briquet à Amadou (Objet du Sac à Dos)	4 Couronnes
Bracelet d'Argent	8 Couronnes
Sphère de Feu de Kalte	7 Couronnes
Calice (Objet du Sac à Dos)	2 Couronnes
Bracelet de <i>Wyrmbane</i>	7 Couronnes
Dague (Arme)	2 Couronnes
Gemme de l'Anari	3 Couronnes
Bottes en peau de Kalkoth (+1 point à l'Endurance Maximale)	4 Couronnes

Recherché

Anneaux d'Or	4 Couronnes
Anneaux d'Argent	3 Couronnes
Calices d'Émeraude	15 Couronnes
Fourreaux Ouvragés	8 Couronnes
Gobelets d'Étain	7 Couronnes
Eau Bénite	9 Couronnes
Heaumes d'Argent	6 Couronnes
Runemail (Cottes de mailles en Rune)	35 Couronnes
Rapières Orientales	22 Couronnes

Si vous achetez une Sphère de Feu de Kalte, rendez-vous au **34**. Tous les objets à vendre sont des Objets Spéciaux à moins d'indication contraire. Dès que vous aurez acheté ou vendu ce que vous désirez, rendez-vous au **136**.

44

Au prix de 2 points d'Honneur, vous parvenez à subtiliser quelques Tiges de Fines Herbes et 2 potions de Laumspur (chacune pouvant vous rendre 4 points d'Endurance une fois bue). Votre regard anxieux se pose sur la vieille femme ; vous craignez qu'elle n'ait remarqué votre chapardage. Toutefois, son attention est occupée ailleurs, et elle semble n'avoir rien vu. Si vous voulez retourner dans les rues, rendez-vous au **133**. Si vous voulez dérober quelques articles de plus, rendez-vous au **169**.

45

La puissance d'Olsew fait la loi dans le ring et vous êtes aisément jeté par-dessus les cordes. Le visage rouge de honte, vous vous éloignez du ring à grandes enjambées. Avant votre départ, on vous remet 10 Couronnes pour votre première victoire. Inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **39**.

46

Désespérément, vous levez les mains pour amortir le coup. L'arme déchire la chair de votre bras gauche, laissant une blessure très sévère. En vous dérobant devant le second coup, vous arrivez à vous remettre sur pied, mais vous êtes écrasé contre le mur, et en guise de dernière vision, vous emportez celle de Wallice qui applique votre propre arme sur votre gorge. Votre vie et votre mission trouvent leur terme à Ragadorn.

47

Vous entrez dans un hall aux murs d'or, d'argent et de bronze. Des piliers massifs soutiennent cette chambre richement décorée, et des trésors hétéroclites jonchent le plancher. Votre âme brûle de haine à l'égard du Suzerain lorsque vous comprenez que cette richesse incroyable lui vient directement du peuple qu'il saigne à blanc.

Lachelan s'assoit sur une imitation du trône du Roi, un sceptre tenu dans une main. Le capitaine vous oblige, ainsi que vous amis, à vous agenouiller lorsque Lachelan se relève. Alors que le Suzerain vous toise de haut, son manteau de fourrure glisse sur le sol verni.

— Ah, dit Lachelan avec une lueur espiègle dans les yeux. C'est donc le jeune Vakeros et sa ridicule suite de ploucs.

Viveka hurle de colère.

— Espèce de bouc galeux ! Si tu n'étais que la moitié de l'homme que fut ton père Killean le Suzerain ... !

Toute autre insulte se perd lorsque Lachelan frappe Viveka au visage avec son sceptre d'or.

— Killean était un incapable et un idiot. Il laissait la vermine pathétique de cette ville lui marcher sur le dos. J'exige simplement davantage de ceux qui me servent.

Les gardes personnels du Suzerain de Ragadorn vous saisissent et commencent à vous entraîner hors de la chambre.

— Bon travail, capitaine Mathis. Vonotar les veut torturés un à un. Nous voulons apprendre tout ce qu'ils savent.

Rendez-vous au **184**.

48

Votre plan porte ses fruits. Le cheval du Helghast s'écroule, mais vous n'arrivez pas à empêcher la créature de porter son attaque. L'angoisse vous étreint tel un linceul au moment où le cavalier déchaîne sa puissance électrique. La diligence bascule dans le fossé et vous êtes projeté sur la route. Par ailleurs, si vous êtes en possession d'une Épée d'Acier Bleu, l'arme glisse hors de son fourreau et gît sur le côté de la route, hors de votre portée. Tirez un chiffre de la Table de Hasard. Le résultat représente le nombre de points d'Endurance que vous avez perdus dans la catastrophe. Si vous êtes toujours en vie, poursuivez la lecture du paragraphe.

De votre position, couché sur le dos dans la rocaille, vous contemplez la scène de dévastation qui s'offre à vous. Julinor et Troke sont coincés sous la diligence renversée. Troke est gravement blessé et Julinor est presque mort. Fy-Quor est étendu près de vous. Son bras gauche est tordu au niveau du coude, mais il ne porte nulle autre blessure. Viveka est couchée de l'autre côté de la route, immobile.

Vous voyez les Helghasts descendre de cheval et tirer de leurs ceintures les lames noires qui furent forgées dans le royaume de Naar. La fureur vous envahit. Vous êtes déterminé à ne pas mourir sans vous défendre. Vous jetez un regard à Fy-Quor. Il hoche la tête et sort une épée d'un fourreau attaché à l'étui de son arc. Sa main gauche ramasse la hache que Troke a perdue dans l'écrasement de la diligence. De la main droite, il vous jette un Marteau de Guerre. Vous pouvez garder cette Arme si vous le souhaitez.

Alors que vous et Fy-Quor parez les premiers assauts des Helghasts, un cri de guerre s'élève à l'ouest. Une volée de flèches enflammées s'abat dans le dos des Helghasts, soulevant fumée, flammes et confusion dans leurs rangs. Douze guerriers à cheval, vêtus de cottes de mailles et de tuniques bleues, surgissent en scène et encerclent les morts vivants.

Le chef des monstres brandit son arme devant le guerrier le plus proche, mais l'homme n'est pas du tout impressionné. D'un coup d'épée, il sépare la tête du Helghast de son corps. Les horreurs survivantes s'enfuient immédiatement vers le détroit, leurs proies oubliées.

Rendez-vous au **92**.

49

L'assassin lève son arbalète et appuie sur la détente. Paisiblement, vous levez la main et énoncez l'incantation du Mot de Pouvoir. L'emploi de ce sortilège vous coûte 2 points de Volonté, mais le sort est pleinement efficace. Le carreau d'arbalète se fige en plein air, à moins d'un pouce de votre main ouverte. D'un regard, vous faites tomber le carreau sur le sol, puis vous souriez en voyant l'ahurissement se peindre sur le visage de l'assassin. Rendez-vous au **104**.

50

Tandis que vos amis et vous-même prenez du repos près d'un petit étang, vous examinez le Médaillon d'Argent que vous portez au cou. Il est fait d'argent pur. Sur l'une de ses faces, il est frappé de l'effigie d'un lion. Du côté pile figure une représentation détaillée de la chaîne des monts Durncrag. Si vous maîtrisez la Discipline de l'Intuition, ou si vous êtes sur la voie du Sage ou du Paladin, rendez-vous au **95**. Si vous n'avez pas cette Discipline, et si vous n'êtes pas sur l'un de ces sentiers, rendez-vous au **197**.

51

Un Billet pour Lakuri est déposé dans votre main lorsque vous tendez 30 Couronnes à l'officier portuaire. Inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure dans la catégorie des Objets Spéciaux. Sur l'heure même, vous êtes escorté jusqu'au galion qui vous emmènera à Lakuri.

Le second vous rejoint à l'extrémité du quai où le magnifique vaisseau élancé est amarré.

— Mon nom est Cyrune, et voici le *Canard Pervenche*, déclare le jeune homme en désignant le vaisseau de Durenor d'un grand geste du bras.

Quelque temps plus tard, le navire appareille vers le sud et les îles Lakuri. Le ciel est noir de nuages d'orage et les hautes vagues semblent constamment menacer d'envoyer le bateau par le fond. Vingt minutes plus tard, un orage terrifiant s'abat sur vous. Tandis que vous et Troke aidez les marins à maintenir le navire à flot, vous hurlez à l'intention de Cyrune :

— Combien de temps avant notre arrivée à Lakuri ?

— Le vent est pour nous, en dépit de la tempête ! Si nous arrivons à garder le *Canard* sur les eaux, nous arriverons dans quelques heures !

Toute parole additionnelle est promptement emportée par le vent furieux et les hurlements de l'équipage. Rendez-vous au **235**.

52

L'armurier vous accorde un sourire édenté et demande comment il peut vous venir en aide. À votre étonnement relatif, cet homme a une marchandise de qualité qui retient votre attention.

Épées	4 Couronnes
Haches	6 Couronnes
Arbalètes	16 Couronnes
Arcs	9 Couronnes
Carquois (Objets Spéciaux)	2 Couronnes
Dagues	2 Couronnes
Épées Bâtardes	6 Couronnes
Glaives	7 Couronnes
Grandes Épées	16 Couronnes
Flèches	1 Couronne chacune
Carreaux	2 Couronnes chacun
Armure de Cuir Renforcée (+3 pts d'Endurance)	13 Couronnes
Pourpoint Matelassé (+2 pts d'Endurance) •	6 Couronnes
Veste de Mailles en Écailles (+6 pts d'Endurance) •	26 Couronnes
Cotte de Mailles en <i>Rune</i> (+4 pts d'Endurance ; +5 pts de Volonté)	40 Couronnes
Heaume de Guerre (+2 pts d'Endurance)	10 Couronnes
Bottes en peau de Kalkoth (+1 pt d'Endurance)	4 Couronnes
Bouclier Rond (+1 pt d'Habilité)	10 Couronnes
Pavois (+3 pts d'Habilité)	14 Couronnes

Note concernant la protection : Seules les armures désignées par • peuvent être portées en dessous d'une autre armure ; toutes les autres ne peuvent pas être additionnées.

L'armurier achètera n'importe quel article dans la liste ci-dessus pour 1 Couronne de moins que son prix de vente. Toutefois, vous devez dépenser ces Couronnes ici même. Lorsque vous aurez fait les achats désirés, rendez-vous au **170**.

53

Tirant votre arme, vous surgissez entre les portes en chêne massif de la cathédrale sainte. Des évêques et des acolytes lèvent des regards ahuris par votre intrusion. Vous rougissez lorsque vous comprenez que vous venez de déranger tous ces gens dans leurs prières. L'archevêque vous désigne d'un doigt accusateur et tonne :

— Comment osez-vous souiller ce sanctuaire sacré de vos pensées meurtrières, brandissant l'acier de votre arme ?

Si vous portez le Sigile du Kaï, rendez-vous directement au **137**. Si vous voulez demander humblement pardon, rendez-vous au **181**. Si vous souhaitez fouiller la cathédrale à la recherche de l'assassin, rendez-vous au **9**. Enfin, si vous estimez préférable de quitter la cathédrale au plus vite, rendez-vous au **163**.

54

— Je ne connais que peu de choses de Khadro, dit l'officier portuaire. On dit que c'est un jeune homme, et le plus élusif de tous les pirates. Tous les agents du Sommerlund et de Durenor n'ont jamais réussi à lui mettre la main au collet, mais seuls les dieux savent ce qui adviendra de lui. On entend dire qu'il a attaqué à plusieurs endroits sur les côtes de la Vassagonie et de Durenor, mais les meurtres qu'on lui attribue demeurent rares.

Retournez au **248**.

55

La deuxième étape de la torture est si cruelle que vous êtes secoué jusqu'à l'âme. Vous êtes soulevé et attaché à un chevalet. Vos mains et vos pieds sont attachés par des courroies de cuir, et ensuite, vous tentez de ne pas hurler lorsque l'un des bourreaux fait tourner une grande roue de bois. Grinçant des dents, vous fixez haineusement le bourreau méprisant qui vous fait face, refusant de trahir la moindre faiblesse. Quoique vous sentiez vos forces vous quitter et vos épaules agoniser sous la traction des cordes, vous parvenez à lui cracher au visage.

Pigez un nombre sur la Table de Hasard. S'il vous reste moins de 15 points d'Endurance, soustrayez 5 points du chiffre obtenu. Si vous êtes parvenu au Niveau 2 en Vaillance ou en Détermination, ajoutez 5 points au chiffre obtenu. Enfin, si vous maîtrisez la Revitalisation, ajoutez 3 points au résultat. Si vous obtenez finalement :

De -5 à 2

De 3 à 8

De 9 à 17

Rendez-vous au **67**.

Rendez-vous au **159**.

Rendez-vous au **32**.

56

Les matches s'enchaînent rapidement et les prix sont finalement attribués aux vainqueurs.

Champion – Tyroge Anfyn

2^e Place – Finfère de Ryme

3^e Place – Ryun de Ragadorn

4^e Place – Lof Orudin

Si vous avez misé sur Tyroge, multipliez votre mise par 5 pour calculer vos revenus. Si vous avez choisi Finfère, multipliez le montant risqué par 3. Si vous avez jeté votre dévolu sur Ryun, vous pouvez multiplier votre mise par 2. Enfin, si vous avez choisi d'encourager Lof, vous récupérez simplement le montant mis en jeu, plus 1 Couronne. Calculez vos gains ou vos pertes, puis rendez-vous au **39**.

57

Le lendemain, vous vous réveillez frais et dispos au petit matin. Vous gagnez 1 point de Volonté. Vous et Troke quittez Ragadorn à cheval, Troke ayant acheté des montures dans une écurie locale. À votre surprise, un autre mercenaire vient vous rejoindre une fois que vous avez quitté la ville portuaire. En fait, votre étonnement provient surtout du fait qu'il s'agit d'une femme.

Troke empoche les 10 Couronnes que vous lui tendez ; retranchez-les de votre bourse sur votre Feuille d'Aventure. Troke remarque ensuite l'expression méfiante qui est apparue sur vos traits lorsque vous avez dévisagé la nouvelle venue.

— Ne t'en fais pas, on peut lui faire confiance, assure-t-il.

Pourtant, quelque chose dans l'allure de la femme guerrière vous met mal à l'aise. Si vous maîtrisez la Discipline Magique de l'Intuition et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **17**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **176**.

58

Vous enfoncez votre coude dans le groin du pirate derrière vous. D'un geste souple et rapide, vous le délestez de son bouclier et l'employez pour l'assommer. Avant que les pirates n'aient pu réagir, vous bondissez vers le capitaine, saisissez sa dague et la glissez sur son flanc.

— Ne respire pas, sifflez-vous à son oreille. Bouge d'un seul muscle et je te tue sur-le-champ !

— Hmm, dit le capitaine pirate. Nous sommes donc dans une impasse.

Ses yeux méfiants dardent des regards à la lame que vous tenez contre lui.

— Je crois qu'il sera possible de négocier.

Par-dessus l'épaule d'un pirate, vous voyez un autre navire s'approcher du vôtre dans la tourmente. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate.

— Aucune négociation nécessaire.

Vous enfoncez la dague entre les côtes du capitaine. D'une simple torsion du poignet, sa vie s'éteint entre vos mains. Rendez-vous au **130**.

59

Vos sens vous avertissent en hurlant que cet objet est maléfique. Prestement, vous arrachez la chaîne de votre cou et lancez le médaillon au loin. À peine a-t-il quitté vos doigts qu'il explose, la surprise faisant manquer un battement à votre cœur. L'explosion est si proche qu'elle blesse vos oreilles, et un morceau de shrapnel entaille votre bras. Vous perdez 1 point d'Endurance.

— Quelle diablerie maudite ... ? s'exclame Troke.

— Je n'en suis pas certain, mais je crois que c'est l'œuvre de Vonotar, dites-vous en examinant les restes de l'amulette. Retré, le chef des bandits, en portait une.

Rendez-vous au **187**.

60

Le capitaine vous paraît beaucoup trop éloigné alors que vous courez sur le pont glissant en direction du pirate. Au moment où le forban s'apprête à porter un coup mortel, vous le heurtez de tout le poids de votre corps, lui faisant perdre l'équilibre. Sa dague passe par-dessus bord, mais il parvient à tirer un cimeterre avant de vous affronter.

ASSASSIN PIRATE Habileté 18 Endurance 12

Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **116**.

61

Brusquement, le hurlement perçant d'un loup jaillit du silence paisible de la nuit. Votre cheval se cabre instinctivement et part au galop dans les bois. Si vous possédez la Discipline Magique de l'Affinité Animale, rendez-vous au **196**. Sinon, rendez-vous au **231**.

62

Au bout de la rue Érié, une ruelle plus petite tourne vers le sud. Vous suivez cette rue jusqu'à ce que vous débouchiez sur la rue de la Coalition. Ensuite, vous n'avez qu'à couvrir quelques pâtés de maisons pour atteindre le port. Rendez-vous au **136**.

63

Alors que les deux sentinelles se penchent sur votre équipement, un plan audacieux vous vient en tête lorsque vous réalisez que vos pieds ne sont pas attachés. Vous vous arc-boutez rapidement et décochez une vive ruade dans la gorge vulnérable du premier garde.

Tandis qu'il s'écroule, inconscient, vous saisissez le cou de la deuxième sentinelle entre vos mollets tendus. Ses bras et ses jambes se débattent avec l'énergie du désespoir, mais vous finissez par l'étouffer. Lorsqu'il plonge enfin dans les vapes profondes, vous parvenez à vous délivrer grâce à une dague qu'il portait à la ceinture. Vous gagnez 3 points de Compassion pour avoir réussi à vous libérer sans tuer les gardes.

Vous constatez alors que Viveka revient à la vie. Vous tranchez prestement les cordes qui la retiennent à son poteau. Le campement dort encore, jusqu'à ce que vous ayez le malheur de trébucher sur des écuelles employées par les bandits pour la cuisson. Le tintamarre métallique donne immédiatement l'alerte dans le camp. Rendez-vous au **84**.

64

Malheureusement, vous visez extrêmement mal et votre carreau se plante dans le bois de la rambarde, sans blesser le pirate sournois. En jurant intérieurement, vous tirez votre arme de poing et vous préparez à intervenir. Rendez-vous au **60**.

65

Appuyant votre arme contre le cou de Wallice, vous reculez jusqu'à la porte arrière de la taverne. Vous gagnez 2 points de Prudence.

Wallice se met à vociférer, encourageant ses amis à vous attaquer, mais avant qu'ils n'aient pu faire une décision, vous trébuchez contre un banc et tombez à la renverse sur une table. Celle-ci cède immédiatement, incapable de supporter votre poids. Votre arme tombe de vos mains alors que vous chutez dans une averse d'échardes et de fragments de verre. Wallice s'effondre près de vous, la gorge embrochée par le verre tranchant d'une bouteille cassée.

Vous vous redressez de votre mieux au moment où les amis de Wallice, furieux et tout à fait ivres, décident de vous attaquer collectivement. Vous retombez immédiatement lorsque l'un des bandits vous heurte de tout le poids de son corps. En raison de la rapidité de leur attaque, retranchez 4 points de votre Habileté pour le premier Assaut du combat. À moins de maîtriser le Combat Désarmé ou d'avoir une deuxième arme, vous devez également réduire votre Habileté de 6 points pour les deux premiers Assauts. Après ces deux assauts, vous pourrez récupérer votre arme et l'employer pour vous défendre.

BRIGANDS IVRES Habileté 12 Endurance 31

Si vous vainquez les brigands, rendez-vous au **21**.

66

Vous murmurez vite les mots magiques bien connus qui activent le sortilège du Mot de Pouvoir. Cela vous coûte 3 points de Volonté. À l'ahurissement total de Wallice et des autres canailles, l'arme se fige à un centimètre de votre front et Wallice se retrouve dans l'incapacité de bouger. Impuissant, Wallice vous voit récupérer votre arme de ses doigts gourds. Voyant que le tout vous a coûté 1 point de Volonté additionnel, vous relâchez votre emprise sur le brigand.

Réalisant qu'il a retrouvé l'usage de ses membres, Wallice fouille désespérément à sa ceinture pour y saisir une dague. Sans lui en laisser le temps, vous frappez le forban en plein visage et l'envoyez s'écraser sur une table.

Les compagnons de Wallice hurlent d'indignation devant votre « meurtre » de leur ami. Rassemblant leur courage, ils bondissent de l'avant en espérant vous prendre par surprise. Vous ne pouvez pas échapper à cet affrontement. Il s'agit d'un combat à mort.

BRIGANDS IVRES Habileté 12 Endurance 31

Si vous parvenez à occire les brigands, rendez-vous au **21**.

67

Vous ne pouvez plus endurer la torture. Sentant vos bras sur le point de se rompre, vous révélez tous vos secrets en geignant. Vingt jours plus tard, durant le siège de Holmgard, vos restes rompus sont présentés au Seigneur des Ténèbres Zagarna, gracieuseté de Lachelan le Suzerain. Votre corps décapité gît maintenant près de ceux du roi Ulnar et de Loup Silencieux, qui fut le seul survivant d'un massacre au monastère Kai. Vos têtes ornent des fers de lances et décorent la Salle du Trône. Les derniers espoirs du Sommerlund ont péri, et votre mission, ainsi que votre vie, prend fin ici même.

68

Il se produit un grincement lugubre lorsque la porte s'entrebâille. Votre main se pose instinctivement sur le pommeau de votre arme lorsque vous entrez dans la pénombre. Un jeune homme vêtu d'une toge noire à capuchon vous accueille en souriant. Il est assis à une table dans une pièce qui n'est décorée de nul autre meuble.

Il désigne la seule chaise disponible, en face de lui. Les planches grincent et gémissent lorsque vous avancez à l'intérieur du bâtiment. La porte se referme derrière vous.

— Salut à toi, voyageur, dit l'homme à la houppe. Comment puis-je vous aider ?

Si vous possédez une Torche et un Briquet à Amadou, une Lanterne, ou une Sphère de Feu de Kalte, rendez-vous au **239**. Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au **155**.

69

Les habitants de Ragadorn vous désignent en chuchotant pendant que vous êtes emmené à la tour de Lachelan. Vous ne pouvez réprimer un frisson en songeant à la possibilité que vous ne verrez jamais un autre soleil se lever. Au crépuscule, vous entrez dans le temple de l'ignoble Suzerain Lachelan. Silencieusement, vous priez tout dieu bienveillant de vous protéger, et de faire en sorte que votre mission demeure secrète. Rendez-vous au **47**.

70

Vos yeux bougent rapidement, enregistrant les détails de la situation. Tout à coup, vous voyez une occasion se présenter. Tendrant une main derrière vous, vous délestez un pirate de sa dague et la retournez contre lui. Avant que son corps ne s'affaisse sur les planches du pont, vous bondissez vers le capitaine des pirates et appuyez la lame contre sa veine jugulaire.

— Bougez d'un muscle et je lui tranche la gorge ! lancez-vous à l'intention de ses hommes.

Vous exercez une pression additionnelle de la lame pour montrer que vous êtes sérieux.

— Hmm, dit le capitaine avec fausse assurance. On dirait que nous sommes dans une impasse.

Ses yeux observent nerveusement la dague glissée contre sa gorge.

— Je crois qu'avec un peu de négociation, nous pouvons arriver à une entente.

En regardant par-dessus l'épaule du pirate, vous remarquez un autre navire qui s'approche dans la tempête. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate.

— Aucune négociation nécessaire, dites-vous.

Sur ce, vous éliminez froidement le capitaine des pirates et foncez dans les rangs ennemis.

Rendez-vous au **130**.

71

Alors que vous montez en selle, Troke s'approche à dos de cheval. Il met pied à terre et sa monture se met à souffler si fort que vous craignez pour sa santé. Viveka sourit largement.

— Vous avez raté une bataille splendide, votre altesse !

Troke ne sourit pas du tout.

— J'ai pisté un assassin qui observait les bandits la nuit dernière. J'ai bien peur que ta tête soit richement mise à prix, mon ami Vakeros. J'ai capturé l'assassin, et après l'avoir attaché avec les pieds au-dessus d'un feu de camp pendant une heure ou deux, il m'a gentiment donné le nom du commanditaire.

Vous accordez toute votre attention au récit de Troke. Celui qui essaie de vous tuer semble prêt à tout pour que vous n'arriviez pas à Holmgard. Vous ne pouvez guère réprimer votre curiosité maintenant que Troke va vous révéler son identité.

— Celui qui a trahi la Guilde de l'Étoile de Cristal est un magicien. Son nom est Vonotar. Apparemment, il a renié la Guilde hier au matin et assassiné l'un des doyens de la secte de sang-froid. Il manigance un sombre projet concernant le Sommerlund et les Fins de Terre. Si je devine bien sa prochaine fourberie, nous sommes tous damnés. Il va attaquer le monastère Kai !

Vous gagnez 1 point de Savoir.

— J'ai eu quelques ... désagréments avec le Kai, admet Viveka. Mais les monts Durncrag et les maîtres Kai sont tout ce qui empêche les Seigneurs des Ténèbres d'envahir les terres libres.

— Nous devons avertir le Roi, décidez-vous. Sans les Seigneurs Kai pour mener les armées du Sommerlund à la guerre, tout le Magnamund septentrional succombera !

Rendez-vous au **91**.

72

Promptement, vous récupérez vos armes dans la diligence et faites face aux cavaliers qui se rapprochent. Vous entendez le bruit familier de lames que l'on tire de leurs fourreaux lorsque les cavaliers noirs resserrent la poursuite.

Fy-Quor se tient sur le toit du coche, la corde de son arc bandée à craquer.

— Viens, chevalier de cauchemar ! Viens connaître la mort sous mes flèches !

Il enchaîne trois flèches avec une telle rapidité et précision qu'elles auraient anéanti le cœur de toute créature mortelle. Mais sans se soucier de la pluie de flèches, les cavaliers noirs arrivent à votre hauteur.

Vous bondissez et portez un coup à la base du cou du cavalier le plus proche, mais votre arme traverse le corps de la créature sans l'affecter.

— Par les dieux ! vous exclamez-vous. Ces viles créatures n'ont ni chair, ni sang !

Ilidan est blessé par l'un des cavaliers noirs. Prestement, vous le sauvez des sabots impitoyables des destriers. Les cavaliers sont au nombre de huit et vos compagnons ont toutes les peines à se défendre contre eux. Dans peu de temps, vous serez submergés.

Julinor hurle par-dessus le tintamarre du combat :

— Embarquez sur la diligence !

Vous et vos amis reculez en direction du char. Cette manœuvre est surtout difficile pour vous, qui portez le corps d'Ilidan sur votre épaule. Alors que vous grimpez sur la diligence, Julinor prend la place du cocher et se met à fouetter durement les rênes. Rendez-vous au **16**.

73

À votre grand dam, votre trait se brise lamentablement sur le sol devant les voleurs. Silencieusement, vous rangez votre arme de tir et faites vos préparations pour le combat qui va s'ensuivre contre les forbans. Rendez-vous au **205**.

74

Vos hurlements stridents trouent la nuit jusqu'alors paisible. Les passants dans les rues de Ragadorn secouent tristement la tête. Pour eux, vous n'êtes qu'un autre exemple de l'autorité cruelle du Suzerain.

Vous endurez vingt minutes de torture sous les tentacules électriques du Yuriyin avant que le premier bourreau ne renonce à cette technique. Votre poitrine se soulève spasmodiquement et votre chair est noircie par l'électricité qui a ravagé votre corps. Vous perdez 6 points d'Endurance. Malgré tout, vous priez pour avoir la force de garder vos secrets.

Ce qui vous attend ensuite vous emplit de terreur sourde ...

Rendez-vous au **55**.

75

Vous et vos deux amis foncez à travers la foule ahurie de Ragadorn en direction de l'entrée principale de la place publique. Vous gagnez 1 point de Prudence. Au moment où la liberté est à votre portée, vous accordez un dernier regard au capitaine qui fut la marionnette du Suzerain.

Dix archers sur les toits qui entourent la place ont encoché des flèches à leurs arcs. Deux traits

barbelés atteignent Mathis, mais il parvient à rester sur pied. Il est ensuite blessé au flanc par un membre de la Fraternité du Silence, et ses yeux commencent à se voiler à l'approche de la mort. Tombant sur un genou, il parvient toujours à lever sa grande hache de guerre pour repousser la police de la Fraternité.

Troke se retourne et vous éloigne de force du carnage. Alors qu'une troisième flèche perce le cœur de Mathis, vous croisez son regard, et après une brève entente silencieuse, vous virez et quittez la place en courant. Rendez-vous au **82**.

76

Lorsque vous revenez dans les rues de Holmgard, vous entendez un bruit métallique en provenance de la maison au toit orange à l'extrémité de la rue. Tirant votre arme, vous vous approchez de la porte et faites tourner la poignée.

Dans un fracas de bois brisé, la porte est défoncée vers l'extérieur, vous envoyant valser à la renverse dans la rue. En vous remettant malhabilement sur pied, vous sentez une coulée de sang descendre dans vos yeux. Vous avez une profonde entaille au front qui aura besoin de soins dans un avenir proche. Vous perdez 2 points d'Endurance.

Vaillamment, vous brandissez votre arme et priez tout dieu à l'écoute de vous aider à remporter ce combat. L'assassin s'empare d'un cimenterre et d'un sabre et vous attaque avec un cri de guerre. Puisque votre propre sang vous aveugle, vous devez réduire votre Habileté de 4 points pour toute la durée de cet affrontement. De son côté, l'assassin a trouvé le temps d'ingurgiter une potion quelconque qui lui a rendu toutes ses forces.

ASSASSIN Habileté 21 Endurance 22

Vous pouvez prendre la fuite après 2 Assauts en vous rendant au **19**. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **178**.

77

« Les Pions du Divin » est un jeu de plateau à deux joueurs, où chacun commande à une armée différente. Le but du jeu consiste à éliminer les pièces de votre ennemi du tableau avant qu'il n'élimine les vôtres. Vous pouvez jouer autant de parties que vous le souhaitez.

Tout d'abord, déterminez le montant de votre mise. Ensuite, pigez un nombre sur la Table de Hasard. Si vous êtes sur la voie du Sage ou si vous maîtrisez l'Intuition, vous pouvez ajouter 2 points au chiffre pigé. Si le résultat est de 6 ou plus, vous gagnez le double de votre mise. Si vous obtenez 5 ou moins, vous perdez la partie, ainsi que le montant mis en jeu.

Si vous gagnez assez d'argent pour acheter votre billet, rendez-vous au **51**. Si vous n'avez plus d'argent pour miser, rendez-vous au **213**.

78

Dès que le brigand, en se débattant comme une anguille, échappe à votre poigne, ses amis vous agressent avec fureur. Vous gagnez 1 point de Compassion pour avoir relâché Wallace.

Votre arme vous est arrachée des mains par un bandit qui vous envoie rouler sur le plancher de la taverne. Les gens commencent à battre en retraite en direction de la porte, et le barman se réfugie derrière son comptoir pour échapper à la bataille. Pendant ce temps, vous chutez sur une table. Des bières et des boissons tièdes volent en tous sens lorsque la table se brise sous votre poids. Le brigand nommé Wallace ramasse votre arme et avance sur vous.

— T'aurais pas dû m'chercher ! ricane-t-il d'une voix méprisante, tout en s'élançant dans l'espoir de vous embrocher sur l'arme.

Si vous possédez la Discipline Magique du Bouclier, et si vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **12**. Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Mot de Pouvoir, et si vous désirez l'employer, rendez-vous au **66**. Si vous voulez vous dérober sur le côté, rendez-vous au **210**. Si vous souhaitez plutôt tenter de lui reprendre votre arme, rendez-vous au **46**.

79

Les cheveux de Viveka sont humides et s'agglutinent sur ses épaules. Il est plutôt évident qu'elle a également apprécié son bain.

— Je t'ai fait venir parce que nous devons discuter, dit-elle en s'asseyant sur le lit.

Vous vous asseyez près d'elle et commencez à vous sentir décontracté.

— Quelque chose ne va plus au Sommerlund, dit-elle. Je le ressens dans mes tripes : de noirs desseins sont nourris dans chaque coin d'ombre. Personne ne sait qui tu es, sauf Troke et moi-même ; pourtant, il y a déjà une prime de 2000 Couronnes sur ta tête. J'ai même été tentée par l'offre. Si Troke n'était pas devenu ton ami, j'aurais probablement récolté la prime.

En voyant votre expression, elle réalise qu'elle ne se fait pas exactement rassurante, alors elle décide de détourner le sujet.

— J'essaie de dire que nous devons nous méfier. Demain, nous nous rendrons à la Salle du Trône pour avertir le Roi des choses que ton amie Ryka t'a révélées.

Après avoir acquiescé, vous décidez qu'il est temps de retourner à votre chambre. Vous avez gagné 1 point de Savoir à la suite de votre conversation avec Viveka.

Quelques minutes plus tard, vous vous glissez sous la couverture en laine et plongez dans un sommeil profond, quoique troublé. Rendez-vous au **5**.

80

Après une centaine de degrés, les escaliers vous mènent dans une petite caverne. Vous contemplez avec émerveillement la scène qui vous accueille. Plus de vingt voleurs vaquent à leurs occupations ; trois d'entre eux sont debout autour d'une table, manifestement en train de planifier une rapine de quelque sorte. Ces hommes et ces femmes ne sont pas de vulgaires vide-goussets. Ils sont accusés de crimes aussi nombreux que sérieux : vols de banques, cambriolages chez de riches marchands, et diverses escroqueries du même acabit. L'un d'eux se lève et vous invite à entrer dans la caverne. Vous remarquez qu'il est borgne et que son bandeau à l'œil est richement décoré ; probablement s'agit-il d'un ancien corsaire.

— Bienvenue dans le repaire souterrain de la puissante Guilde des Voleurs de Ryme, jeune homme, dit-il. Je suis Loxlei de Lakuri. Nous acceptons toujours de nouveaux frères dans nos rangs, mais avant tout, tu dois subir l'épreuve.

Tous les autres voleurs vous accordent aussitôt leur pleine attention. Vous devinez que si vous refusez, vous ne sortirez pas d'ici vivant. Les chaises sont rapidement poussées de côté et quelques flèches sont encochées à leurs arcs. Votre main file aussitôt vers la garde de votre arme, mais Loxlei vous fait signe d'attendre.

— Ne t'en fais pas, mon garçon ! L'épreuve est assez facile. Une énigme, en quelque sorte.

Vous vous asseyez sur une chaise et écoutez le voleur énoncer sa question.

— Un paysan près de la ville d'Anskaven a un élevage d'oies. Voilà dix ans, il n'avait qu'un jars. Voilà cinq ans, il a acheté une oie femelle pour 5 Couronnes chez l'un de ses amis à Toran. Ces deux oies s'accouplent à chaque année, y compris l'année de l'acquisition de la femelle. À chaque année, ils produisent des petits. La première année, ils ont eu un oison ; la deuxième année, deux ; la troisième année, quatre. À mesure que la population des oies a crû, le nombre de nouveaux oisons produits à chaque année a continué d'augmenter au même rythme exponentiel. L'homme a eu beaucoup de chance avec son élevage d'oies. Les deux oiseaux originaux sont morts l'an dernier, mais tous les autres ont survécu. La question : combien d'oies a-t-il aujourd'hui ?

Si vous connaissez la réponse à cette énigme, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'arrivez pas à résoudre le problème, rendez-vous au **162**.

81

Par chance, vous rejoignez vite vos compagnons. L'aube est presque venue lorsque vous sentez la fatigue obnubiler vos sens. Avec un grognement, vous tombez de cheval droit sur la route, plongé dans un sommeil proche de l'inconscience. Rendez-vous au **117**.

82

Quelques minutes plus tard, vous et vos amis quittez Ragadorn au galop, laissant Lachelan ruminer sur la prime qu'il ne touchera jamais ... et anticiper la colère vengeresse de Vonotar.

Vous chevauchez toute la journée en direction du sud-est, vers Durenor et la ville natale de Viveka, Ryme. Lorsque vient la nuit, vous avez atteint les premiers marécages au sud de Gorn Cove. Après avoir consulté votre carte, vous estimez que vous n'êtes plus qu'à 110 kilomètres de Ryme. Vous décidez de chevaucher toute la nuit.

Le matin vient, ainsi que la faim. Vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Souvenez-vous que votre Discipline de Survie ne peut pas vous venir en aide, ici dans le Pays Sauvage. Vous continuez à galoper vers le sud-est jusqu'à ce que vous atteigniez un petit oasis en milieu de journée. Vous permettez alors à vos montures de prendre du repos et de s'abreuver à la source.

Si vous possédez un Médaillon d'Argent, rendez-vous au **50**. Sinon, rendez-vous au **187**.

83

Les talents martiaux de Tyroge ne tardent pas à supplanter les vôtres. À la suite d'une tempête de coups, il parvient à vous acculer dans un coin du ring. Pour éviter de finir avec les os brisés, vous admettez votre défaite et empochez vos 15 Couronnes. Rendez-vous au **39**.

84

Viveka est parvenue à récupérer ses sabres et se tient auprès de vous, prête à se battre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Les bandits n'ont pas besoin de plus d'encouragements. Ils se précipitent de l'avant et vous devez les combattre.

TROUPE DE BANDITS Habileté 15 Endurance 60

Si vous survivez aux 3 premiers Assauts, rendez-vous au **37**.

85

Les médaillons d'argent furent créés par Vonotar le Traître. Il s'en sert pour éliminer promptement ceux parmi ses agents qui échouent dans leurs missions. Pour votre malheur, vous en avez ramassé un au cours de votre périple.

Il se produit une violente explosion et le médaillon envoie votre corps déchiqueté voler à plus d'un mètre dans les airs. Vos amis assistent à votre mort brutale avec consternation, avant de repartir vers le nord-ouest et Port Bax. Votre quête vient de trouver son terme.

86

Dans les donjons ténébreux de Lachelan, vous passez la nuit en transe méditative. Vous vous préparez à faire face à la mort qui vous attend à l'aube. Les bras serrés autour de votre corps battu et brisé, vous sanglotez avec désespoir. Viveka tend une main de sa cellule à la vôtre. Elle est dans un état tout aussi lamentable, et vous pouvez voir qu'elle a difficilement enduré la torture. Rendez-vous au **22**.

87

Même en déployant toute votre force, vous n'arrivez pas à triompher du marin. Votre bras heurte la table avec une telle force que vous êtes surpris de le retrouver intact. Le marin se relève et part d'un éclat de rire outrancier.

— Tiens, p'tit, dit-il en s'esclaffant. Tu m'as amusé pour la journée, alors je vais t'épargner les bras pour aujourd'hui !

Blessé dans votre orgueil, vous retournez en direction des magasins d'équipement. Rendez-vous au **113**.

88

Lorsque le second pirate s'abat sur le pont, vous êtes aspergé au visage par un mélange de sang et d'eau de mer. D'un coup d'œil par-dessus votre épaule, vous constatez que l'équipage du *Canard* a réussi à prendre les armes contre les pirates, qu'ils combattent avec acharnement. C'est alors que vous voyez le capitaine D'Val pour la première fois. Il s'agit d'un homme grand et puissant, brandissant un glaive étincelant devant l'ennemi.

Tout à coup, vous voyez un pirate solitaire avancer subrepticement derrière le capitaine Sommerlundais, qui ne se doute encore de rien.

Si vous possédez un Arc et souhaitez l'employer, rendez-vous au **198**. Si vous possédez une Arbalète et désirez l'utiliser, rendez-vous au **233**. Si vous maîtrisez la Magie des Anciens et souhaitez y recourir, rendez-vous au **215**. Enfin, si vous n'avez aucun de ces moyens à votre disposition, ou si vous préférez ne pas y avoir recours, rendez-vous au **60**.

89

Le capitaine vous confisque vos Objets Spéciaux, votre Sac à Dos, vos Armes et votre Bourse, et vous êtes ensuite soigneusement ligotés tous les trois. Vous êtes quelque peu brutalisés, mais sans conséquences graves, avant d'être conduits à travers les rues de Ragadorn en direction de la tour de Lachelan. En chemin, vous remarquez un babillard public où une grande affiche a été clouée. En passant devant, vous reconnaissez une esquisse grossière de votre visage dans le coin inférieur droit ; vous comprenez alors qu'il s'agit d'un avis de recherche.

Un des hommes s'amuse à tripoter Viveka et Troke se laisse emporter par la rage. Il brise ses liens comme s'ils étaient faits de soie, et avant que son gardien ne puisse réagir, Troke assomme le Frère du Silence d'un coup magistral en plein visage.

Le capitaine du détachement martèle immédiatement le visage du mercenaire de son poing clouté. Le sang coule à profusion dans le visage de Troke, et vous réalisez qu'il a subi une grave blessure qui nécessite immédiatement des soins.

Pourtant, malgré les gestes brutaux et violents du capitaine, vous pressentez qu'il n'est pas l'homme qu'il paraît être.

Si vous maîtrisez la Revitalisation, rendez-vous au **110**. Si vous possédez un Élixir de Rendalim, rendez-vous au **206**. Si vous avez une Potion de Laumspur, rendez-vous au **152**. Enfin, si vous n'avez aucun de ces recours à votre disposition, ou si vous ne souhaitez pas en faire bénéficier Troke immédiatement, rendez-vous au **168**.

90

Lorsque l'aube se lève sur les toits de Holmgard, vous ressentez l'émerveillement devant la beauté majestueuse de cette cité. Sa splendeur mérite une longue contemplation, mais vous devez songer à la tâche qui vous attend. Vous et vos amis êtes prêts à embarquer à bord de la diligence qui vous conduira à Ragadorn, mais le cocher vous arrête.

— Vos armes doivent être rangés sur le toit avec les bagages, dit le jeune homme arrogant.

Vous déposez promptement vos armes à l'endroit indiqué, puis vous vous asseyez avec vos compagnons dans la diligence. Sans plus tergiverser, le conducteur siffle à l'intention de ses chevaux, et vous êtes en route pour Ragadorn.

Vous ne tardez pas à somnoler pendant que le char avale les kilomètres. La fatigue accumulée au cours de vos nombreux périple récents vous a finalement rattrapée. Même les nids de poule et les fissures profondes dans la route, qui secouent durement la diligence, n'arrivent pas à vous tirer de votre sommeil bien mérité.

Plusieurs heures plus tard, vous vous réveillez avec une faim de loup. Vous devez prendre un Repas, ou vous serez contraint de perdre 3 points d'Endurance.

Il y a trois passagers dans la diligence, sans compter vous-même et vos amis : un chevalier du Sommerlund nommé Julinor, un patrouilleur taciturne qui ne vous révèle que son nom, Fy-Quor, et un maçon qui s'appelle Ilidan. Ce dernier vous apprend beaucoup de ce qui se trame à Ragadorn, et rien de cela n'est plaisant à entendre. Apparemment, le Suzerain Lachelan a encore fait lever les taxes et les impôts sur les habitants de la ville. Vous gagnez 1 point de Savoir.

C'est le lendemain, dans l'après-midi, que vous dépassez les derniers contreforts des monts Durncrag et entrez dans le Pays Sauvage. Tout à coup, vous entendez un cri et jetez promptement un regard à l'extérieur de la diligence. Pigez un nombre sur la Table de Hasard. S'il est compris inclusivement entre :

0 et 4	Rendez-vous au 249 .
5 et 7	Rendez-vous au 175 .
8 et 9	Rendez-vous au 147 .

91

Vous et vos amis chevauchez à une allure raisonnable jusqu'en milieu de journée, jusqu'à ce que vous atteigniez la route qui rejoint la Passe de Moytura au sud. Vous avez maintenant franchi les frontières du Sommerlund et la capitale, Holmgard, n'est plus qu'à quelques kilomètres. Avec une vigueur et une vitalité renouvelées, vous et vos compagnons de voyage poussez vos montures à une allure beaucoup plus vive. Juste avant le crépuscule, la ville de Holmgard apparaît à vos regards. Rendez-vous au **7**.

92

Alors que vous vous penchez pour aider Viveka à se relever, Fy-Quor demande au chef des guerriers comment il a occis l'agent mort vivant de Zagarna. Pendant ce temps, Viveka, qui s'en est tirée miraculeusement indemne, se redresse vaillamment. Vous vous approchez de Fy-Quor et remboîtez son bras d'une torsion habile ; quelques instants plus tard, Troke vous aide à y apposer une éclisse.

Le guerrier retire son heaume d'argent et le tient sous son bras.

— Je suis Irlador, fils de Mirafor de Corvine. Ma compagnie et moi-même sommes tout ce qui reste de notre village : le fléau venu de l'ouest l'a complètement rasé. Nous pourchassons ces abominations mortes vivantes depuis huit jours. Nous les avons rattrapées près des monts Durncrag et les avons traquées jusqu'ici. Quant à la façon dont j'en ai occis une : ma lame n'est pas celle d'une épée ordinaire. Ce glaive se nomme *Windwraith*, le Spectre du Vent ; il provient des montagnes de Bor, et il possède de nombreux pouvoirs magiques.

Fy-Quor examine le glaive qu'on lui a tendu, puis le rend à son propriétaire.

— Je me joindrai à votre chasse. Mes jambes sont véloces et mon arc l'est tout autant.

Irlador semble l'étudier, puis il hoche la tête.

— Un patrouilleur du Nord nous sera précieux. Tu es le bienvenu.

Ses hommes soulèvent la diligence endommagée et aident Troke et Julinor à s'extirper d'en dessous. Troke se relève, mais le chevalier Julinor a eu le cœur percé par une esquille de bois.

Irlador vous offre gracieusement trois chevaux.

— Puissent-ils vous être d'un bon secours. Je ne connais pas votre quête, mais mon intuition me dit que nos chemins seront appelés à se croiser de nouveau.

Irlador et son détachement s'éloignent bientôt au galop dans la distance. Vous et vos compagnons enterrez la dépouille de Julinor et prononcez une courte prière. Ensuite, Troke, Viveka et vous-même chevauchez en direction de Ragadorn, qui n'est plus très éloignée de votre position actuelle. Rendez-vous au **18**.

93

Alors que vous traversez le pont qui mène à Ragadorn, un détachement de soldats vous empêche de pénétrer dans la ville. Vous entendez un gémissement d'angoisse lorsque Troke comprend qui sont réellement ces « soldats ». Viveka tend les mains vers ses armes en disant avec mépris :

— C'est la Fraternité du Silence, la police secrète de Lachelan.

Ces représentants de l'ordre sont près de vingt. Votre main se glisse vers vos propres armes

lorsque leur chef avance vers vous.

— Le Suzerain Lachelan aimerait s'entretenir avec toi et tes amis, étranger, déclare le capitaine du détachement.

Cet homme est jeune, grand et maussade, avec des cheveux blonds qui lui tombent jusqu'aux épaules. Avec étonnement, vous réalisez qu'il ne peut guère dépasser la vingtaine.

Troke vous jette un regard qui démontre qu'il est prêt à se battre jusqu'à la mort, même avec toutes les chances du côté de vos ennemis. Vous devez faire une décision rapide.

Si vous maîtrisez l'Intuition, ou si vous êtes sur la voie du Paladin ou du Fidèle, rendez-vous au **182**. Si vous voulez foncer à travers les rangs de la Fraternité du Silence, rendez-vous au **15**. Si vous préférez vous rendre, rendez-vous au **223**. Enfin, si vous voulez faire volte-face et prendre la fuite au galop, rendez-vous au **164**.

94

Troke et Viveka paraissent soulagés lorsque vous suggérez de dresser le camp ici et de repartir avec une nouvelle énergie au matin. Les chevaux s'étendent paresseusement et broutent quelques mauvaises herbes. Viveka récolte assez de bois sec pour alimenter le feu de camp durant la nuit. Alors que vous êtes sur le point de vous endormir auprès du feu, le hurlement lointain d'un loup vous fait involontairement frissonner sur toute la longueur de votre échine. Rendez-vous au **186**.

95

Brusquement, tous vos sens vous avertissent que ce médaillon est maléfique. Vous l'empoignez fermement et l'arrachez de votre cou. Le Médaillon d'Argent vient tout juste de quitter vos doigts lorsqu'il explose.

— Par Kai, qu'est-ce qui s'est passé ? s'exclame Troke.

— C'est le médaillon que j'ai trouvé ... il dégageait une aura maléfique !

N'oubliez pas de rayer le Médaillon d'Argent de votre Feuille d'Aventure avant de poursuivre votre route. Rendez-vous au **187**.

96

Silencieusement, vous attendez votre occasion. Alors que deux pirates se saisissent du capitaine du *Canard*, vous enfoncez votre coude dans le groin du forban derrière vous. Avec toute la force de votre volonté, vous bondissez en direction du capitaine et bousculez le premier pirate par-dessus bord. Vous délestez promptement le deuxième homme de son arbalète, puis l'assommez en employant l'arme elle-même.

Le capitaine des pirates lève la main et six de ses hommes, tous armés d'arbalètes, se présentent à ses côtés. Le capitaine se tient à vingt pas de vous et vous ne pourriez pas le manquer en faisant exprès. Alors qu'il s'apprête à donner l'ordre à ses boucaniers de tirer, vous appuyez sur la détente de votre propre arbalète.

— Abaisse le bras et je t'abats avant même que tes hommes aient le temps de comprendre, menacez-vous sévèrement.

— Hmm, dit le capitaine des pirates. Il semblerait que nous soyons dans une impasse.

Ses yeux dardent des regards nerveux au carreau prêt à s'enfoncer dans son cœur.

— Je crois que nous pouvons négocier et arriver à une entente.

En regardant par-dessus l'épaule d'un pirate, vous apercevez un autre navire qui s'approche du vôtre dans la tourmente. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate.

— Aucune négociation nécessaire !

Ce disant, vous tirez le carreau et bondissez vers les pirates avec un cri de guerre furieux. Rendez-vous au **130**.

97

Alors que vous courez vers l'endroit où vous avez entendu le cri, talonné par Viveka, un pied est tendu en travers de votre route et vous vous écroulez au sol. Votre bouche s'ouvre pour pousser un cri de détresse et vous finissez par avaler de la poussière. Dix silhouettes sombres vous entourent, ainsi que Viveka. L'une d'elles fait un pas de l'avant et vous assomme avec le fer d'une lance. Dans un tourbillon de lumières et de couleurs, vous plongez dans l'inconscience. Rendez-vous au **199**.

98

Vos hurlement de douleur s'entendent jusqu'aux docks de Ragadorn. La créature électrique laisse de nombreuses brûlures profondes sur votre poitrine. Après avoir enduré cette torture pendant dix minutes, vous révélez la nature de votre quête à vos tortionnaires. Vingt jours plus tard, durant le siège de Holmgard, vous êtes livré à Vonotar le Traître et au Seigneur des Ténèbres Zagarna. Vous serez peut-être intéressé d'apprendre que vous avez survécu à huit jours de tortures dans la Cité Noire de Kaag avant de trépasser. Votre quête et votre vie prennent fin ici.

99

Le trait file avec précision et le pirate est aussitôt embroché. Vous gagnez 3 points de Prudence. La flèche a pénétré dans un défaut de son armure, juste sous l'aisselle, et l'a transpercé. Avec un cri de surprise, il s'écroule sur le pont, destiné à ne plus jamais tuer, piller ou violer. Fonçant à travers la bataille, vous rejoignez le capitaine D'Val. Rendez-vous au **116**.

100

Au moment où vous tirez, le navire tangue dans les vagues aléatoires de la tempête et votre tir est faussé. D'après ce que vous avez pu en discerner, le carreau n'a fait qu'effleurer le pirate, ce qui ne l'a pas fait renoncer à l'idée de poignarder D'Val dans le dos. En jurant intérieurement, vous dégainez votre arme de poing, sachant qu'il ne vous reste que quelques secondes pour sauver le capitaine. Rendez-vous au **60**.

101

Vous rassemblez votre détermination et enfoncez la porte. Vous vous écrasez de tout votre poids sur le battant, frappant de l'épaule pour mettre plus de force dans le coup de bélier, mais la porte est faite en chêne solide de Durenor et vous ne réussissez qu'à vous couper le souffle. Vous perdez 1 point d'Endurance.

Le forgeron ouvre la porte et vous voit agenouillé sur son perron. Avec un rire outrancier, il tend la main pour vous aider à vous relever. Il vous invite à l'intérieur, et après avoir fait le tour de la boutique, vous êtes convaincu que l'assassin ne s'y dissimule pas.

Alors que vous repartez, le forgeron musclé vous propose une Rapière Orientale nouvellement forgée. En tant que guerrier Vakeros, vous avez une grande appréciation pour les armes, et vos sens vous apprennent que cette arme est une œuvre splendide, faite des meilleurs métaux du Durenor. Le forgeron en demande 18 Couronnes. Si vous désirez en faire l'acquisition, vous pouvez échanger toute arme en votre possession pour la somme de 4 Couronnes. Les armes tranchantes à deux mains peuvent être vendues pour 8 Couronnes.

Si vous avez la Maîtrise des Armes avec tout type d'épée, rendez-vous au **158**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **200**.

102

Avec un large sourire idiot, le boucanier vous agresse à la course, déterminé à vous massacrer.

BOUCANIER LAKURIEN Habileté 15 Endurance 26

Vous pouvez fuir à tout moment en vous rendant au **180**. Si vous triompez, rendez-vous au **41**.

103

Après avoir suivi l'allée pendant quelques moments, vous constatez qu'il s'agit d'un cul-de-sac. Alors que vous vous retournez pour rebrousser chemin, vous apercevez trois figures encagoulées devant vous. Le chef avance et sort un marteau de guerre de ses vêtements.

— Donne-nous ton or, et il n'y aura pas de problèmes, dit-il d'une voix basse et menaçante.

Si vous voulez attaquer les voleurs, rendez-vous au **205**. Si vous possédez un Arc (et au moins 1 flèche) et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **122**. Si vous possédez une Arbalète (et au moins 1 carreau) et souhaitez en faire usage, rendez-vous au **227**. Enfin, si vous préférez vous laisser démunir de votre or, rendez-vous au **25**.

104

Dégainant votre arme, vous vous élancez vers lui et portez le premier coup. Il se dérobe sur le flanc gauche et tire un long cimenterre noir d'un étui sur son dos. C'est la première fois que vous dévisagez clairement l'assassin. Il est vêtu de noir des pieds à la tête, et son visage est complètement recouvert d'un masque.

Le soleil matinal qui entre par l'unique fenêtre miroite sur l'arme noire de jais qu'il manie. Avec adresse, il place le cimenterre en position offensive, puis passe à l'attaque.

ASSASSIN Habileté 21 Endurance 22

Si vous parvenez à réduire son Endurance de moitié, rendez-vous au **161**.

105

Alors que le soleil matin paraît entièrement dans le ciel, vous montez en selle. Vous l'ignorez, mais en ce jour même de la Fête de Fehmarn, le monastère Kai est attaqué et le massacre des Sommerlundais commence.

Vous chevauchez toute la journée, faisant deux pauses pour permettre aux chevaux de se désaltérer. Durant l'après-midi, une petite bande de Szalls tente de dérober vos montures. Seuls deux d'entre eux échappent à la colère de votre équipe.

Alors que la nuit tombe, la ville portuaire de Ragadorn apparaît sur l'horizon. Le soleil se couche derrière vous au moment où vous entrez dans la ville au galop, prêts à vous accorder une bonne nuit de sommeil. Rendez-vous au **93**.

106

Lorsque vous vous penchez pour tenter de guérir Ilidan, Fy-Quor pose une main sur votre bras et interrompt votre geste.

— Il a été marqué par une lame de *rir-thor*. Elle est dorée d'un métal qu'on ne trouve pas en ce monde, et forgée dans les fournaies ardentes de la Cité Noire elle-même. Il va bientôt partir pour l'Univers des Ténèbres ; nous ne pouvons plus le sauver.

Vous gagnez toutefois 1 point de Compassion pour avoir fait la tentative. Rendez-vous au **189**.

107

— Ah, voici justement mon héros guerrier !

La voix de Troke s'entend dans toute la taverne. Non pour la première fois, vous secouez la tête avec résignation devant l'habitude qu'a Troke de se soûler. Il est assis au bar, buvant avec enthousiasme une pinte mousseuse de la fameuse bière des îles, la *Chai-cheer*. Il est facile de comprendre, en l'écoutant mélanger ses mots, qu'il en a déjà ingurgité deux ou trois. Deux marins Sommerlundais sont assis de part et d'autre de lui, partageant des boissons et riant de manière tout aussi ivre.

— Viens boire avec nous, Alasi ! dit Troke avec un rire contagieux.

— Désolé, mon ami, répondez-vous avec un léger sourire. Je suis fatigué, et tout ce qui me fera plaisir ce soir, c'est un bain et un lit douillet.

Le tavernier dépose une Clé d'Argent sur le comptoir et tend la main.

— Ce sera 3 Couronnes pour la nuit, jeune homme. Et je n'accepte pas de monnaie étrangère, alors ne m'en offre pas — Couronnes seulement.

Si vous n'avez pas assez d'argent, rendez-vous au **2**. Si vous pouvez payer les frais, rendez-vous au **154**.

108

— Non ! clamez-vous en dégainant votre arme, fonçant bravement dans les rangs de la Fraternité du Silence. Trois d'entre eux tombent sous vos coups avant que ne puissiez rejoindre Mathis et lutter avec lui, dos à dos.

— Je t'ai dit de t'envoler !

— Comment avez-vous su que j'étais un Vakeros ? demandez-vous.

Tout à coup, son image chatoie et vous distinguez son apparence véritable : celle d'un Vakeros à peau bronzée. La faculté de Transfiguration des Mages Supérieurs est bien connue et souvent mise en pratique. Vous êtes stupéfait de ne pas avoir réussi à percer cette illusion magique avant ce moment.

Les membres de la Fraternité sont au nombre de vingt et vous devez les combattre comme s'il s'agissait d'un seul ennemi. En raison de la pagaille qu'a semé votre intervention dans la bataille, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour les deux premiers Assauts.

— Va-t'en d'ici ! hurle Mathis, mais vous êtes déterminé à le soutenir.

CONTINGENT

DE LA FRATERNITÉ DU SILENCE Habileté 21 Endurance 50

Pour ce combat seulement, vous pourrez réduire de moitié les points d'Endurance que vous perdrez, puisque Mathis partagera avec vous les coups reçus. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au **224**.

109

La bataille est interrompue par l'écrasement du molosse-lion sur le pont, effondrement accompagné d'un rugissement puissant. Avec grande difficulté, vous vous redressez pour lui asséner un coup ultime, mais la créature est déjà vaincue. L'adrénaline circule dans vos veines et vous dressez votre arme sanguinolente vers le ciel orageux. Vous avez réussi — vous avez terrassé le monstre invincible. Quelles que soient les horreurs lancées contre vous par les forces des ténèbres, vous en triompherez toujours !

Tout à coup, venu de loin, vous entendez le rire amusé d'une jeune fille. Vous virevoltez et scrutez les ténèbres de la nuit orageuse, mais n'apercevez rien.

Je vois, dit une voix. Tu crois que tu viens d'accomplir ceci par toi-même. Intéressant. Les humains, même les plus grands héros, croient qu'ils sont tout-puissants.

Les mots s'enfuient de votre esprit dès que vous vous mêlez aux dernières escarmouches de la bataille. Les pirates ont commencé à battre en retraite vers leur navire dès qu'ils ont vu leur champion gigantesque s'effondrer. Ceux qui survivent sont transpercés par une volée de flèches alors qu'ils essaient de s'éloigner du *Canard Pervenche*.

Les pirates qui sont restés sur le pont ont été isolés en petits groupes par les hommes du capitaine D'Val. Pas un seul forban n'arrive à s'échapper vivant.

Lorsque vos blessures sapent enfin vos dernières forces, vous vous affaissez sur le pont. Le capitaine D'Val ordonne que vous soyez soigné. En vous enfonçant dans les ténèbres, vous entendez à nouveau cette voix de fille qui rigole dans votre esprit.

Ainsi, le quatrième est entré en jeu. Si seulement tu savais ce que je sais. Si seulement tu savais ce que le passé-futur te réserve. Mais si tu savais, tu ne serais pas ici, n'est-ce pas ? Qu'importe. Dors maintenant, jeune garçon. Tu en auras besoin pour ce qui va suivre. J'espère seulement que tu feras ce que tu es tenu de faire ... Nous parlerons à nouveau, jeune Magicien.

Puis ... plus rien.

Rendez-vous au **250**.

110

Vous tentez de vous libérer de l'étreinte du Frère du Silence qui vous tient le bras avec la force d'un étau d'acier. D'un geste abrupt, vous l'envoyez soudain valser par-dessus votre épaule. Un second membre de la police secrète dégaine son épée et s'approche de vous. Vous empoignez son bras armé et lui assénez un direct à la joue. Un troisième vous assaille, mais vous saisissez sa tête et lui brisez le nez d'un coup de genou. Enfin, trois Frères s'emparent de vous et vous entraînent au sol malgré tous vos efforts pour vous rendre auprès de Troke.

Viveka se met à se débattre également.

— Lâchez-le, chiens ! Il essaie de l'aider, non de s'échapper !

À votre étonnement, le capitaine signale à ses hommes de vous relâcher. Vous crachez aux pieds du capitaine avec mépris, mais il vous observe avec indifférence. Vous vous penchez sur la forme étendue de Troke et posez les mains sur son visage. Vos mains se mettent à luire et les

coupures profondes que Troke a subies au visage commencent à se refermer. Dès que vous avez terminé, vous vous laissez empoigner et entraîner à nouveau par la Fraternité.

Vous avez perdu 2 points de Volonté en employant cette faculté, mais vous avez gagné 3 points de Compassion et 2 points d'Honneur. Rendez-vous au **69**.

111

Vous et Troke suivez l'allée du Boucanier jusqu'à l'extrémité ouest de la ville avant de tourner vers le sud en suivant la rue de l'Étain. Vous ne tardez pas à trouver le chemin qui mène à la rue de la Coalition. En suivant cette rue, vous atteindrez le port de Ryme. Rendez-vous au **136**.

112

Le lendemain matin au réveil, vous préparez votre équipement. Après l'avoir chargé sur un cheval, vous montez en selle et quittez la ville portuaire de Ragadorn.

Vous chevauchez toute la journée à travers le Pays Sauvage en direction du Sommerlund et de sa capitale. À midi, vous atteignez une petite clairière verdoyante qui regorge de végétation tropicale, où vous apercevez un petit étang d'eau claire. Vous remarquez que votre cheval est pantelant après cinq heures de voyage ; il a désespérément besoin d'eau. Par contre, vous êtes déterminé à atteindre Holmgard avant la nuit, et si vous faites une pause ici, cela risque de compromettre vos chances d'y parvenir.

Si vous désirez quand même vous arrêter dans la clairière, rendez-vous au **229**. Si vous voulez céder à la hâte et poursuivre le voyage, rendez-vous au **20**.

113

Le prêteur sur gages est un homme raisonnablement sympathique, qui examine votre équipement avec respect. Il désigne une pancarte au-dessus de sa tête.

— Voici ce dont j'ai besoin. Tout le reste, j'achète pour 2 Couronnes :

Cotte de mailles en <i>Rune</i>	30 Couronnes
Épée	5 Couronnes
Arbalète	5 Couronnes
Potion de Laumspur	5 Couronnes
Flèches et Carreaux	1 Couronne pièce
Couverture	1 Couronne
Couverture en Laine	4 Couronnes
Anneau d'Or	4 Couronnes
Anneau d'Argent	3 Couronnes
Rapière Orientale	16 Couronnes
Élixir de Rendalim	5 Couronnes
Pourpoint Matelassé	10 Couronnes
Hache	4 Couronnes
Bâton	4 Couronnes
Dague	3 Couronnes
Veste de Mailles	20 Couronnes
Glaive	14 Couronnes
Hache de Guerre	16 Couronnes
Toute autre arme	2 Couronnes

Si vous obtenez assez d'argent pour acheter votre billet, rendez-vous au **51**. Si vous n'avez pas la somme désirée, approchez-vous des tables de jeu au **77**.

114

Avec angoisse, vous réalisez que vous êtes incapable d'éviter le carreau qui traverse la pièce en filant droit vers votre cœur. Si vous portez une Cotte de Mailles en *Rune*, rendez-vous au **4**. Si vous portez un autre de type de Cotte (Veste) de Mailles, rendez-vous au **190**. Si vous ne portez pas l'un de ces types d'armure, rendez-vous au **119**.

115

Daga se met en colère devant votre habileté à esquiver ses coups et fonce aveuglément sur vous. Vous vous dérobez agilement et le heurtez d'un coup de pied derrière la tête. L'impact le plonge dans l'inconscience, et il faut trois hommes pour retirer son corps inerte du ring.

Le troisième match est long, mais Tyrone finit par vaincre Gathor. Archmil remporte la victoire dans le quatrième combat. Vous devez attendre quelques minutes pendant que l'arbitre établit la grille de la deuxième ronde.

Deuxième Ronde

Olsew, fils d'Otmod vs Alasi Relivaur

Tyroge Anfyn vs Archmil d'Anari

Olsew est un homme athlétique, et à le regarder, on voit tout de suite qu'il s'agit d'un pirate. Il sourit, confiant de sa victoire prochaine. Silencieusement, vous ignorez ses railleries et frottez vos mains de sable pour empêcher la sueur de les rendre glissantes. Olsew s'impatiente et vous charge. D'un prompt uppercut, vous l'envoyez valdinguer, et la foule rugit d'appréciation. Votre adversaire se redresse vite et se met en position de lutte, tel un pugiliste expérimenté.

OLSEW Habileté 18 Endurance 22

Si vous gagnez, rendez-vous au **237**. Si vous perdez, rendez-vous au **45**.

116

L'assassin gît mort à vos pieds. Vous pouvez conserver son Cimeterre si vous le souhaitez. En regardant autour de vous, vous constatez que la bataille est presque gagnée. Soudain, vous entendez un rugissement démentiel au-dessus de la fureur de l'orage.

Sur le pont du vaisseau pirate, une caisse géante a été traînée jusqu'au point où les deux navires sont juxtaposés. L'un des pirates ouvre la caisse et une bête féroce en jaillit promptement. Tandis que vous luttez pour rejoindre le capitaine D'Val, la créature saute sur le pont du *Canard Pervenche*. Avec horreur, vous reconnaissez un animal légendaire du pays lointain d'Ilion. C'est un *beil-dor*, un monstrueux molosse-lion ; cette créature est capable de soulever un lion mâle adulte dans ses crocs et de le transporter sur plusieurs kilomètres jusqu'à son maître.

La gigantesque créature zébrée bondit sauvagement sur les planches, déchirant pirate et soldat sans discernement dans sa terrible gueule sanguinolente. Lorsque la foudre frappe, la bête vous apparaît dans toute sa monstrueuse majesté, et vous tremblez jusqu'aux os. Son dos n'est qu'une masse de muscles tendus ; ses mâchoires paraissent capables de briser le dos d'un ours. Chaque patte est de la taille d'un bouclier militaire réglementaire, et ses yeux félins, telles des lucioles d'or, vous scrutent jusqu'au fond de l'âme. Dès qu'elle vous désigne comme cible, elle se propulse avec l'intention de vous écarteler entre ses crocs.

Si vous possédez une Arbalète ou un Arc, et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **10**. Si vous n'avez pas d'arme de trait, ou si vous ne souhaitez pas l'employer, rendez-vous au **139**.

117

Lorsque vous vous réveillez, vous constatez avec frustration qu'il est presque midi. Furieux, vous exigez que vos amis vous expliquent pourquoi ils vous ont laissé dormir. Troke lève le camp pendant que Viveka essaie d'expliquer qu'il était impossible de vous réveiller, tant votre sommeil était profond.

Au moment de reprendre la chevauchée, vous ressentez un creux douloureux à l'estomac, ce qui vous rappelle que vous n'avez pas encore mangé. Vous devez avaler un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Faites attention, car vous allez bientôt pénétrer dans le Pays Sauvage, où votre Discipline de Survie ne pourra plus vous aider à trouver de la nourriture.

Une fois prêt, rendez-vous au **214**.

118

Vous allumez votre Torche et la lancez au Helghast le plus proche. Ses vêtements noirs s'embrasent immédiatement, mais avant de s'écrouler, la vile créature parvient à relâcher son attaque. L'angoisse vous étire tel un linceul au moment où le cavalier déchaîne sa puissance électrique. La diligence bascule dans le fossé et vous êtes durement projeté sur la route. Pigez un chiffre de la Table de Hasard. Le résultat représente le nombre de points d'Endurance que vous avez perdus dans la catastrophe. Si vous êtes toujours en vie, poursuivez la lecture du paragraphe, mais notez que si vous possédez une Épée d'Acier Bleu, elle est tombée au beau milieu de la route, là où vous ne pouvez pas l'atteindre en ce moment.

De votre position, couché sur le dos dans la rocaïlle, vous contemplez la scène de dévastation qui s'offre à vous. Julinor et Troke sont coincés sous la diligence renversée. Troke est gravement blessé et Julinor est presque mort. Fy-Quor est étendu près de vous. Son bras gauche est ensanglanté, mais il ne porte aucune autre blessure. Quant à Viveka, elle est couchée de l'autre côté de la route, immobile.

Vous voyez les Helghasts descendre de cheval et dégainer leurs lames noires, forgées dans le royaume de Naar lui-même. La fureur vous envahit. Vous êtes déterminé à ne pas mourir sans vous défendre. Vous jetez un regard à Fy-Quor. Il hoche la tête et sort une épée d'un fourreau attaché à l'étui de son arc. En même temps, il vous lance un Marteau de Guerre. Vous pouvez vous en servir si le cœur vous en dit ; il s'agit d'une Arme normale.

Tandis que vous et Fy-Quor parez les premiers assauts des Helghasts, un cri de guerre monte de l'est. Une volée de flèches enflammées s'abat dans le dos des Helghasts, soulevant fumée et confusion dans leurs rangs. Douze guerriers à cheval, vêtus de cottes de mailles et de tuniques bleues, surgissent en scène et encerclent les monstres.

Le chef des Helghasts brandit son arme devant le guerrier le plus proche, mais celui-ci n'est pas du tout impressionné. D'un coup d'épée, il sépare la tête du Helghast de son corps. Les horreurs survivantes s'enfuient immédiatement, leurs proies vite oubliées. Rendez-vous au **92**.

119

Le carreau d'arbalète trouve sa cible, transperçant votre cœur et vous jetant violemment au sol. Alors que la mort voile vos yeux, vous ne parvenez pas à chasser de votre esprit la crainte que

l'assassin soit venu tuer Viveka et Troke également. Votre quête trouve un terme définitif, ici à Holmgard.

120

Les autres pirates montent à l'abordage et l'équipage est vite maîtrisé. Au milieu de la tempête, l'équipage entier est forcé de s'agenouiller sur le pont pour accueillir le capitaine des pirates. Vous êtes à genoux entre Cyrune et le capitaine du *Canard Pervenche*. Vous n'apercevez pas Troke, et aux dernières nouvelles, Viveka se reposait dans sa cabine.

— Que faisons-nous avec eux, capitaine Nyrilos ? demande l'un des pirates.

Le capitaine toise votre équipage, puis répond :

— Tuez-les, tuez-les tous. Commencez avec les officiers et descendez à partir de là.

Deux boucaniers se saisissent du capitaine et dégainent leurs sabres. Vous comprenez que vous devez agir vite si vous voulez empêcher un massacre. Le capitaine Nyrilos ne se tient qu'à quelques pas de vous – et un plan se forme dans votre esprit. Si vous êtes sur la voie :

Du Guerrier	Rendez-vous au 160 .
Du Paladin	Rendez-vous au 230 .
De l'Intendant	Rendez-vous au 58 .
Du Sage	Rendez-vous au 207 .
Du Fidèle	Rendez-vous au 96 .
De la Sentinelle	Rendez-vous au 70 .
Du Patrouilleur	Rendez-vous au 194 .

121

L'assassin se rue sur vous, le cimenterre dressé au-dessus de la tête. Calmement, vous faites un pas de côté et dégainez la rapière que vous venez d'acheter. Son arme frôle votre front et vous entaillez son flanc. À votre étonnement considérable, votre lame tranche l'assassin en deux à la hauteur du ventre.

En ayant recours à vos connaissances Vakeros en matière d'armes, vous déterminez que l'acier de cette rapière a reçu la bénédiction d'un dieu guerrier ! Cette Rapière Orientale est considérée une Arme normale, mais lorsque vous l'utiliserez dans un combat, tous les points d'Endurance perdus par l'ennemi seront multipliés par deux. Toutefois, cette arme est si effilée et dangereuse qu'après chaque assaut, vous devrez tirer un chiffre de la Table de Hasard. Si vous pigez 0, 5 ou 9, vous perdez 4 points d'Endurance en vous blessant sur votre propre lame !

Vous gagnez 1 point de Savoir et 1 point de Vaillance. Rendez-vous au **178**.

122

Alors que les trois voleurs avancent, vous tombez agilement sur un genou et tirez promptement votre arc de son étui. Tirez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Pénétration, n'oubliez pas d'ajouter 1 point, mais souvenez-vous que cette Discipline Magique coûte 1 point de Volonté. Si vous avez la Maîtrise des Armes avec l'Arc, ajoutez également les 2 points auxquels vous avez droit. Si le résultat est compris entre 0 et 5, rendez-vous au **73**. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **209**.

123

Tous les jeux sont vite faits. Choisissez, parmi les compétiteurs ci-dessous, celui sur lequel vous souhaitez miser, puis déterminez le montant de votre pari. Notez soigneusement ce chiffre. La mise maximale est de 10 Couronnes.

Ryun de Ragadorn vs Olsew, fils d'Otmod
Finfère de Ryme vs Daga des Hammerlands
Tyroge Anfyn vs Gathor l'Armurier
Archmil d'Anari vs Lof Orudin

Les probabilités sont les suivantes. Elles ont été établies en calculant le pourcentage des tournois précédents remportés par chaque combattant, et ne représentent nullement une garantie.

Compétiteur	Tournois Gagnés
Ryun	20 %
Olsew	10 %
Finfère	17 %
Daga	0 %
Tyroge	16 %
Gathor	10 %
Archmil	15 %
Lof	12 %

Une fois les préparatifs complétés, rendez-vous au **56**.

124

Wallice gargouille lorsque vous lui tranchez froidement la gorge. Vous perdez 2 points d'Honneur et 1 point de Compassion. Vous poussez un cri de guerre et bondissez sur le comptoir tandis qu'il s'écroule sur le sol. Des pintes et des carafes de bière et de spiritueux se brisent au sol et aspergent les murs lorsque les sept brigands restants vous attaquent. Vous sautez sur une table, mais elle ne supporte pas votre poids. Elle est complètement pulvérisée, mais heureusement, les verres brisés et les esquilles de bois ne vous blessent pas.

Tandis que vous vous redressez, les brigands vous attaquent. Vous vous dérobez, et le premier d'entre eux s'écroule sur les planches incrustées de vomissure. Après avoir paré le coup du deuxième pirate, vous lui faites un croc-en-jambe. Les brigands reculent momentanément, mais rassemblent leurs effectifs et vous attaquent en groupe.

BRIGANDS IVRES Habileté 12 Endurance 31

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **21**.

125

Vous trouvez Troke en train de saliver devant l'acier fin, mais hors de prix, d'un commerçant étranger. Vous mettez un certain temps à détourner son regard appréciatif de la marchandise, mais il finit par remettre les pieds sur terre. Vous n'êtes pas ici pour jouer. Si vous voulez tourner à gauche sur la rue de la Coalition, rendez-vous au **173**. Si vous préférez retourner au croisement et emprunter la rue Kashmir, rendez-vous au **30**.

126

Avec un déclic audible, le mécanisme de tir de votre arbalète mortelle se déclenche. Le carreau file droit vers sa cible. Les yeux maléfiques du chef des bandits papillotent, puis se voilent doucement. Le carreau d'arbalète a troué son blason et percé son cœur noir. Rendez-vous au **28**.

127

Il stagne une aura autour des créatures en noir que vous pouvez distinguer aussi clairement qu'un fanal en pleine nuit (si vous avez eu recours à l'Intuition, vous perdez 3 points de Volonté). Tous vos sens vous enjoignent immédiatement de fuir devant les cavaliers noirs. Malgré la nausée qui monte en vous, vous refusez de détalier. Seule la mort vous attend si vous restez sur place, mais quelque chose en votre for intérieur se rebelle à l'idée d'abandonner vos compagnons à un sort atroce. Rendez-vous au **72**.

128

L'arôme puissant de l'herboristerie vous heurte avec la force d'un raz-de-marée lorsque la porte se referme derrière vous. Des herbes fines pendent du plafond, et des potions de toutes les couleurs et de toutes les variétés sont alignées sur les comptoirs et les étagères. Une jeune femme se tient derrière le comptoir le plus reculé. À votre grande allégresse, aucun article n'est une contrefaçon semblable à celles qui pullulaient chez les apothicaires de Ragadorn. Par contre, la jeune femme n'accepte que les Couronnes en guise de paiement.

Remède de Dyliun : +4V après absorption ; 1 dose	8 Couronnes
Élixir de Rendalim : +6E après absorption ; 1 dose	12 Couronnes
Décoction de Silva : Antiseptique	4 Couronnes
Frénésie de Bormoër : Drogue de combat	8 Couronnes
Infusion de Pandama : Rétablit pleinement l'Endurance	20 Couronnes
Tiges de Fines Herbes	1 Couronne pièce
Eau Tonique : +2V et +2E lorsque bue	6 Couronnes
Feuilles de Laumspur : +4E après application ; 1 dose	5 Couronnes
Extrait de Ronces des Cimetières : Poison mortel	4 Couronnes
Eau Bénite	12 Couronnes
Bouteille de Vin	2 Couronnes
Bouteille d'Eau	1 Couronne
Fioles Vides	1 Couronne pièce

Tous ces articles sont des Objets du Sac à Dos, sauf l'Eau Bénite, qui est un Objet Spécial rangé dans la poche de votre tunique. Si vous achetez deux articles ou plus, vous bénéficiez d'un rabais de 1 Couronne sur chaque achat après le premier.

La Frénésie de Bormoër est une drogue similaire à l'Alether, mais beaucoup plus puissante. Elle accroît votre Habilité de 10 points pour la durée d'un seul combat, mais ses effets secondaires peuvent être terribles. À la fin du combat, pigez un chiffre sur la Table de Hasard. Si c'est un chiffre impair, additionnez un autre nombre. Doublez le résultat, et voilà les points d'Endurance que vous avez perdus à la suite de votre pari risqué.

Si vous voulez chiper quelque chose, rendez-vous au **44**. Si vous préférez finaliser vos achats et retourner à l'extérieur, rendez-vous au **133**.

129

Après avoir fait le tour de la place pendant vingt bonnes minutes, vous n'avez presque rien trouvé d'intéressant. Soudain, la chance paraît tourner. En inspectant la marchandise sur la place de la ville, vous tombez sur un assortiment de biens disposés sur une couverture magnifiquement brodée. Une jeune gitane sourit et vous invite à étudier sa marchandise. Si vous voulez le faire, rendez-vous au **11**. Si vous préférez passer votre chemin et chercher votre équipement ailleurs, rendez-vous au **192**.

130

Tandis que vous abattez le premier pirate, le navire Sommerlundais se range sur le flanc du *Canard Pervenche*. Les épées entaillent la chair et de mortels carreaux percent les armures lorsque les soldats du Sommerlund se ruent à travers les rangs des pirates. Vous êtes aux prises avec deux de ces pirates, face auxquels vous ne pouvez pas fuir. En raison des planches glissantes du pont, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habilité, pour ce combat seulement, si vous portez des Bottes en peau de Kalkoth.

PIRATE LAKURIEN #1 Habilité 15 Endurance 19

PIRATE LAKURIEN #2 Habilité 18 Endurance 18

Si vous parvenez à occire les deux pirates, rendez-vous au **88**.

131

Vous visez à la perfection et le pirate regarde d'un air stupide le carreau d'arbalète qui paraît croître naturellement de sa poitrine. Vous gagnez 2 points de Prudence. Avec un cri silencieux, il s'écroule sur le pont, une autre victime de votre adresse exceptionnelle. Sans dire un mot, vous rangez votre arbalète et traversez la cohue de la bataille pour atteindre le capitaine D'Val. Rendez-vous au **116**.

132

Bondissant de l'avant, vous dérobez sa dague au bandit le plus proche et lui balafrez le visage de sa propre lame. Faisant volte-face, vous laissez votre manteau tomber au sol derrière vous. En avançant, vous levez de la main droite votre arbalète déjà chargée, et tirez. Pigez un nombre de la Table de Hasard. Si vous maîtrisez la Discipline Magique de la Pénétration, souvenez-vous que vous pouvez ajouter 1 point. De même, si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arbalète, ajoutez 2 points au chiffre pigé. Si le résultat est compris inclusivement entre :

0 et 1 Rendez-vous au **3**.

2 et 4 Rendez-vous au **145**.

5 et plus Rendez-vous au **226**.

133

Vous et Troke marchez sur la route principale jusqu'à ce que vous arriviez à une intersection. Regardez votre carte et étudiez la location de Ryme avant de faire une décision. Si vous voulez prendre l'allée de la Massue vers le nord, rendez-vous au **14**. Si vous désirez continuer à l'ouest sur la rue du Légionnaire, rendez-vous au **242**. Si vous préférez aller au sud le long de la rue Kashmir, rendez-vous au **30**.

134

La peur obnubile vos sens et vous faites voler votre trait beaucoup trop tard. Le molosse-lion est sur vous d'un seul saut en longueur de dix mètres. Les griffes de ses deux pattes antérieures se déploient et épinglent votre corps pathétique sur les planches du pont. Vous contemplez le faciès doré et menaçant du *beil-dor* à travers un brouillard ensanglanté, avant de sombrer dans les ténèbres. Votre quête prend fin au large des îles Lakuri.

135

À votre déception, vous ne trouvez plus le moindre article de valeur parmi la marchandise hétéroclite offerte dans les rues de Holmgard. Vous décidez qu'il est temps de rejoindre vos amis à l'auberge. Rendez-vous au **40**.

136

— Bienvenue sur les quais, mes seigneurs, dit une jeune fille joviale lorsque vous et Troke arrivez au port. Visitez le podium sur le quai central si vous cherchez du travail, un navire à louer, ou un billet pour l'une de nos destinations.

Sur la gauche du quai central, vous remarquez qu'on a dressé un ring où deux hommes sont occupés à lutter dans le rectangle délimité par les cordes.

Si vous voulez vous diriger vers le podium, rendez-vous au **39**. Si vous préférez vous mêler à la foule autour du ring, rendez-vous au **179**.

137

Soudain, l'archevêque remarque le sigile que vous portez au cou et vous présente ses excuses.

— Pardonnez-moi, ô chevalier. Je n'avais pas vu que vous portiez l'emblème de notre seigneur. Que recherchez-vous en ces lieux ?

— Un meurtrier qui s'est enfui dans ces parages, répondez-vous.

L'archevêque et ses prêtres vous donnent la permission de fouiller la cathédrale, mais vous ne trouvez pas l'homme que vous traquez. Pourtant, vous êtes déterminé à ne pas abandonner la poursuite. Vous remerciez donc l'archevêque avant de quitter la cathédrale. Rendez-vous au **76**.

138

Silencieusement, vous dégainez votre arme et traversez la rue, devant la cathédrale, jusqu'à ce que vous arriviez devant l'échoppe du forgeron. Une enseigne pend au-dessus de la porte, gravée de deux marteaux et d'une enclume argentée :

ARMURERIE DE HALGORTH

Si vous voulez cogner à la porte, rendez-vous au **26**. Si vous préférez la défoncer, rendez-vous au **101**.

139

Les pattes tendues et musclées du molosse-lion le propulsent de l'avant. D'un seul bond, il franchit plus de cinquante pas. Au dernier moment, vous vous dérobez sur le côté et frappez la créature à l'épaule. Imperturbable, elle pousse un rugissement terrifiant et se dresse sur ses pattes postérieures. Secouant la frayeur qui menace de vous figer sur place, vous défiez le monstre

de votre arme, tout en vous préparant pour l'affronter dans un combat à mort.

MOLOSSE-LION Habileté 26 Endurance 35

Si vous parvenez à terrasser le *beil-dor*, rendez-vous au **109**.

140

Le capitaine de la garde et les chevaliers de sa suite personnelle vous escortent jusqu'aux portes de la capitale et vous souhaitent bon voyage à travers le Pays Sauvage. Tous les trois, vous enfourchez vos montures et partez au galop sur la route qui mène à Ragadorn.

Vous ressentez le mal du pays lorsque vous réalisez que vous n'avez pas vu votre terre natale, ni la magnifique cité d'Elzian, depuis soixante jours. Alors que Holmgard disparaît progressivement derrière vous, vous ne parvenez pas à chasser l'oppressant pressentiment que vous ne rentrerez jamais chez vous. Rendez-vous au **234**.

141

Lorsque vous levez les mains en signe de reddition, vous réalisez que ces cavaliers ne désirent pas votre capitulation. Ils désirent votre mort. D'un seul coup, le cavalier le plus proche vous ouvre l'estomac, tel un pêcheur éventrant un poisson. Bientôt, vous et vos amis êtes laissés pour morts sur le bord de la route de Ragadorn. Vous serez peut-être intéressé d'apprendre que vous fûtes le dernier à mourir, trois heures plus tard, noyé dans votre propre sang. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

142

— Désolé, messire, dit la jeune fille de sa voix naturelle, ayant abandonné sa fausse intonation masculine. Je ne vous ai pas reconnu. Vous êtes l'une des nouvelles recrues de la Guilde ?

Distraitement, vous hochez la tête. Les mains de la jeune fille quittent le pommeau de son épée, et vous comprenez qu'au moment où vous avez fait de la lumière, ses yeux sont tombés sur le pendentif à l'image d'un vautour que vous portez autour du cou.

La fille se rend au fond de la pièce et tire un petit levier. Une porte clandestine s'ouvre directement sur votre droite. En scrutant les ténèbres, vous discernez un escalier qui descend en colimaçon vers l'inconnu. Plus bas, ce passage est bien éclairé, alors vous éteignez votre source de lumière et commencez à descendre. Si vous avez dû employer une Torche, rayez-la de votre Feuille d'Aventure avant de continuer ; ensuite, rendez-vous au **80**.

143

À votre étonnement, l'assassin a pleinement récupéré ses forces. Silencieusement, vous entamez avec lui une sinistre danse de mort.

ASSASSIN Habileté 21 Endurance 22

Vous pouvez prendre la fuite après deux Assauts en vous rendant au **19**. Si vous vainquez l'assassin, rendez-vous au **178**.

144

Au moment où vous décochez votre flèche, le vaisseau fait une embardée et vous manquez votre cible. La flèche se plante inoffensivement dans les planches du pont. Toutefois, votre tentative a attiré l'attention de votre adversaire, qui scrute le pont à travers la pluie battante et dé-

termine votre position. Ensuite, il vous ignore et reporte son attention sur le capitaine. Avec un juron, vous rangez votre arc et dégainez votre arme de poing. Rendez-vous au **60**.

145

Avec un déclic audible, le mécanisme de votre arbalète se déclenche. Le carreau file droit vers sa cible et le chef des bandits pousse un cri de douleur lorsqu'il le reçoit dans l'épaule. Vous gagnez 1 point de Prudence. Pendant ce temps, Viveka bondit et frappe l'homme à la jambe. Malgré le glapissement de leur maître, les bandits ne s'élancent pas à son secours. Ils sont trop occupés à imaginer un moyen de vous abattre.

Vous faites trébucher un bandit qui prétendait vous embrocher sur sa lance, lui confisquant prestement l'arme. Vous la lancez avec force et elle épingle le chef des bandits au sol. Sans un mot, Viveka se penche sur lui et le regarde droit dans les yeux. Même à cette distance, vous discernez la lueur de frayeur dans son regard, juste avant que Viveka ne l'éventre de son sabre. Rendez-vous au **28**.

146

Lorsqu'il entend votre réponse, le sourire de Troke lui fend le visage jusqu'aux oreilles et il vous donne une grande tape dans le dos.

— Sage décision, mon cher Vakeros. Ce soir, dormons. Demain, nous partirons pour Holmgard. Tout ce que je demande en guise de paiement, c'est 10 Couronnes ... et mon choix de tout le butin qui nous tombera entre les mains.

Ce n'est pas une mauvaise aubaine. En fait, vous pressentez que l'offre ne tiendra que ce soir, pendant que Troke est suffisamment ivre. D'une poignée de main, vous scellez le marché, puis vous montez tous les deux à vos chambres. Avant de vous étendre sur votre matelas de paille, vous devez prendre un Repas, ou vous perdrez 3 points d'Endurance. Rendez-vous au **57**.

147

C'est le conducteur qui a poussé le hurlement de détresse. Une bande de cavaliers noirs, menée par un grand personnage encagoulé, fond sur la diligence à dos de cheval. Le premier à parvenir à votre hauteur dégaine une épée noire et sépare la tête du cocher de son corps.

Mû par la panique, vous ouvrez la porte d'un coup de pied et sautez hors de la diligence, qui s'est arrêtée. Vos amis et vos compagnons de voyage sont droit derrière vous ; en fait, Julinor saute trop vite et vous bouscule sous son poids. Au moment où vous vous redressez, le cavalier le plus proche vous heurte du plat de sa lame, vous renvoyant à genoux. Vous perdez 2 points d'Endurance. Vous parvenez finalement à vous rétablir sur vos pieds, mais tous les cavaliers seront bientôt sur vous.

Si vous maîtrisez l'Intuition ou l'Affinité Animale, rendez-vous au **127**. Si vous souhaitez vous rendre à ces hommes, rendez-vous au **141**. Si vous ne maîtrisez pas ces Disciplines Magiques, mais ne souhaitez pas vous soumettre, rendez-vous au **72**.

148

Désespérément, vous sautez de votre cheval dans la rivière pour éviter les carreaux mortels. Malheureusement, la chance vous a enfin abandonné. Alors que vous luttez contre le courant, un Frère du Silence vous tire cruellement un carreau d'arbalète dans le dos. Le trait transperce

votre cœur et vous tue instantanément. Votre corps sans vie flotte ensuite en aval jusqu'au vaste golfe de Durenor. Votre vie et votre quête prennent fin ici.

149

L'officier portuaire désigne une vaste pancarte derrière lui, rédigée dans la langue de Durenor.

Frais pour Noliser un Navire - Par jour

Navire de Pêche	80 Couronnes
Petite Galère	3150 Couronnes

Passage - Par personne ; inclut cargo léger

Ljuk (arrêts à Port Bax et Anskaven)	* 400 Couronnes
Anskaven (arrêts à Port Bax et Holmgard)	290 Couronnes
Holmgard (un arrêt à Port Bax)	150 Couronnes
Iles Kirlundin (un arrêt à Port Bax)	130 Couronnes
Ragadorn (un arrêt à Port Bax)	120 Couronnes
Barrakeesh (un arrêt à Samiz)	^ 100 Couronnes
Ferufezen (un arrêt à Samiz)	^ 80 Couronnes
Kadan	40 Couronnes
Iles Lakuri	30 Couronnes
Kuchek	30 Couronnes
Ile Samiz	25 Couronnes
Port Bax	20 Couronnes

* *Mois d'été seulement*

^ *Non disponible pour cause de guerre*

Un passage pour les îles Lakuri s'élèverait à 90 Couronnes pour vous-même et vos compagnons. Vous décidez immédiatement qu'il serait trop coûteux de louer un vaisseau. Vous allez vous contenter de voyager en passagers. Si vous avez 30 Couronnes pour payer votre part du tarif, rendez-vous au **51**. Sinon, rendez-vous au **185**.

150

Vaillamment, vous luttez pour libérer votre cou de la corde, mais votre assaillant refuse de desserrer son étreinte. Votre visage prend une teinte bleutée et vos yeux se révulsent à mesure que vos poumons manquent d'oxygène. Vous serez peut-être intéressé d'apprendre que l'assassin a reçu la récompense de 2000 Couronnes, mais qu'il a promptement été assassiné à son tour et que la prime a disparu dès le lendemain matin. Votre quête prend fin ici à Holmgard.

151

Troke semble content que vous ayez choisi sa proposition pour votre voyage jusqu'à Ryme. Avant votre départ, le capitaine de la garde vous escorte jusqu'à l'Armurerie Royale, où plusieurs articles vous sont offerts à tous les trois. Troke et Viveka font leurs sélections et vous laissent choisir les vôtres. Vous pouvez prendre *deux objets* parmi les suivants.

- Épée
- Cotte de Mailles (Objet Spécial ; ajoute 4 points à votre Endurance Maximale)
- Hache
- Lance
- Arc

- Carquois contenant 6 flèches
- Dague
- Corde et Grappin

Si vous souhaitez payer pour les objets que vous avez pris, à condition de posséder au moins 10 Couronnes, rendez-vous au **6**. Si vous estimez qu'ils représentent un cadeau et qu'il n'est pas nécessaire de proposer un dédommagement, rendez-vous au **140**.

152

Vous tendez une main vers votre Sac à Dos pour y prélever la fiole qui contient votre décoction de Laumspur. Le garde vous frappe au visage, croyant que vous tentez de saisir une arme, et vous plaque au sol. Vous tentez vaillamment de vous libérer de son étreinte d'acier, et d'un geste abrupt, vous l'envoyez soudain valser par-dessus votre épaule. Un second membre de la police secrète dégaine son épée et s'approche de vous. Vous empoignez son bras armé et lui assénez un direct à la joue. Un troisième vous assaille, mais vous l'assommez lui aussi. Enfin, trois Frères s'emparent de vous et vous entraînent au sol malgré tous vos efforts pour secourir Troke.

Viveka se met à se débattre également.

— Lâchez-le, chiens ! Il essaie de l'aider, non de s'échapper !

À votre étonnement, le capitaine ordonne à ses hommes de vous relâcher. Vous crachez aux pieds du capitaine avec mépris, mais il vous observe avec indifférence. Vous vous penchez sur la forme étendue de Troke et levez la fiole à ses lèvres. Le liquide rouge coule dans son gosier, et après quelques minutes, commence à faire effet. Le sang sur son menton disparaît et la blessure infligée par le poing du capitaine se met à guérir.

Assurez-vous de rayer le Laumspur de votre Feuille d'Aventure. En revanche, vous gagnez 1 point de Compassion et 1 point d'Honneur pour avoir sacrifié la potion et risqué votre vie pour la donner à Troke. Rendez-vous au **69**.

153

Alors que vous visez attentivement, la diligence heurte une souche qui émerge de la route. Votre flèche file en biais et se plante dans la terre devant les sabots du cheval. L'angoisse vous étreint tel un linceul au moment où le cavalier déchaîne sa puissance électrique. La diligence bascule dans le fossé et vous êtes durement projeté sur la route. Pigez un chiffre de la Table de Hasard. Le résultat représente le nombre de points d'Endurance que vous avez perdus dans la catastrophe. Si vous êtes toujours en vie, poursuivez la lecture du paragraphe.

De votre position, étendu dans la rocaille, vous considérez la scène de dévastation qui s'offre à vous. Julinor et Troke sont coincés sous la diligence renversée. Troke est gravement blessé et Julinor est presque mort. Fy-Quor est étendu près de vous. Son bras gauche est ensanglanté, mais il ne porte aucune autre blessure. Quant à Viveka, elle gît de l'autre côté de la route, immobile.

Vous voyez les Helghasts descendre de cheval et dégainer leurs lames noires des Royaumes des Ténèbres. La fureur vous envahit, ainsi que la détermination : vous n'allez pas mourir sans vous défendre. Vous jetez un regard à Fy-Quor. Il hoche la tête et sort une épée d'un fourreau attaché à l'étui de son arc.

Tandis que vous et Fy-Quor parez les premiers assauts des Helghasts, un cri de guerre monte de l'est. Une volée de flèches enflammées s'abat dans le dos des Helghasts, soulevant fumée et

confusion dans leurs rangs. Douze guerriers à cheval, vêtus de cottes de mailles et de tuniques bleues, surgissent en scène et encerclent les monstres.

Le chef des Helghasts brandit son arme devant le guerrier le plus proche, mais celui-ci n'est pas du tout impressionné. D'un coup d'épée, il sépare la tête du Helghast de son corps. Les horreurs survivantes enfourchent immédiatement leurs montures et s'enfuient en direction du sud, leurs proies complètement oubliées. Rendez-vous au **92**.

154

Cette chambre n'est pas exactement ce que vous espériez, mais vous avez connu pis. Au moins les rats sont-ils absents et les planches du sol unies. La baignoire remplie d'eau sent le moisi et n'a pas une apparence invitante, mais l'eau a tôt fait de décontracter vos muscles tendus et endoloris. Après une heure, vous êtes si reposé que vous récupérez 2 points d'Endurance et 2 points de Volonté.

On cogne à la porte, et un serveur entre avec une assiette de nourriture chaude. Il dépose le mets sur le coffre auprès du lit et se retourne.

— Ce repas vous est servi gracieusement de votre compagne dans la chambre 12. Elle aimerait que vous la rejoigniez dans sa chambre lorsque vous aurez mangé.

Vous remerciez le serveur et prenez place devant l'assiette. Elle a dû coûter une jolie somme à Viveka, car elle déborde de bœuf rôti, de carottes cuites, de fèves de *rikse* et de maïs. Elle est même accompagnée d'une petite bouteille de vin de Lumurna, scellée avec un ruban rouge.

Après avoir dévoré la nourriture, vous essuyez votre bouche avec un serviette et prenez une gorgée satisfaisante de vin. Rendez-vous au **42**.

155

— Quel est le mot de passe ? demande l'homme encagoulé.

Confus, vous répondez que vous ne connaissez aucun mot de passe. Sans avertissement, vous êtes assommé d'un coup derrière la tête. Pour votre malheur, vous êtes entré dans le repaire de la fameuse Guilde des Voleurs de Ryme. Et puisque vous ne connaissez pas le mot de passe, vous êtes immédiatement supprimé de façon à ne pas en divulguer l'emplacement. Votre quête prend fin ici à Ryme.

156

Vous expirez silencieusement en relâchant votre trait. Dès que vous avez tiré, vous bondissez de côté, hors de portée du molosse-lion. Vous avez très bien visé : le trait s'est profondément enfoncé dans l'œil de la bête, mais la fureur bestiale qui l'habite ne diminue pas. Le *beil-dor* se retourne et racle subitement votre visage de ses griffes. Vous perdez 2 points d'Endurance.

Vous parez immédiatement le prochain coup avec votre arme de trait, mais celle-ci est pulvérisée par la violence de l'impact. Rayez-la de votre Feuille d'Aventure. Jetant le morceau de bois devenu inutile, vous dégainez une arme de poing. Il est temps d'affronter ce monstre dans un combat à mort.

MOLOSSE-LION (Blessé) Habilité 28 Endurance 27

Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **109**.

157

D'un bond vers l'avant, vous frappez le chef des bandits en travers de l'épaule. Il se retourne pour vous faire face, et avec un ricanement mesquin, il tire un sabre de sa ceinture. Maintenant qu'il manie deux armes, vous commencez à remettre en question vos chances de remporter ce combat. Toutefois, vous remarquez que sa blessure l'incommode plus qu'il n'essaie de le laisser paraître. Mû par une confiance renouvelée, vous vous ruez sur lui avec un cri de guerre.

RETRÉ LE CHEF DES BANDITS Habileté 18 Endurance 27

Pour l'avoir affronté de front, vous gagnez 4 points d'Honneur. Si vous émergez vainqueur du combat, rendez-vous au **28**.

158

Cette arme est de qualité, et vous croyez déceler des pouvoirs magiques sur sa lame. Même si vous n'avez pas l'intention de vous en servir pour vous battre, une arme comme celle-ci pourrait vous rapporter une somme considérable si vous retournez à Elzian. Après avoir décidé si vous souhaitez l'acheter ou non, rendez-vous au **200**.

159

Les larmes coulent sur vos joues tandis que vos épaules se mettent à craquer sous la traction insupportable des chaînes. La pression augmente au-delà du seuil tolérable et vous commencez à hurler, mais refusez toujours de trahir le moindre mot. L'un des bourreaux soupire et relâche la manivelle. Vous gagnez 1 point de Détermination. Vous laissez échapper un gémissement soulagé, mais vous avez encore perdu 2 points d'Endurance.

Lachelan pénètre dans la chambre noire et exige de savoir ce qui se passe.

— Mille pardons, monseigneur, dit l'interrogateur. J'ai jamais rien vu de pareil. Il refuse de prononcer un mot. Même en employant mes techniques les plus raffinées, j'arrive à rien.

Lachelan crache un juron.

— Les deux autres ne veulent rien dire non plus. Jetez-les dans le cachot ouest. Au matin, ils seront exécutés sur la place publique.

Rendez-vous au **86**.

160

Vous enfoncez durement votre coude dans les parties stratégiques du pirate derrière vous. D'un geste souple et rapide, vous le délestez de son épée et éliminez le forban qui se tient près de vous. Avant que les autres pirates n'aient pu réagir, vous bondissez vers le capitaine et appuyez la lame de l'épée contre sa gorge.

— Hmm, dit le capitaine Nyrilos. Nous sommes donc dans une impasse.

Ses yeux méfiants dardent des regards à la lame que vous tenez contre sa jugulaire.

— Je crois que nous pouvons négocier, et arriver à une entente.

Par-dessus l'épaule d'un pirate, vous voyez un autre navire s'approcher du vôtre dans la tourmente. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate.

— Aucune négociation nécessaire.

Sur ce, vous éliminez le capitaine Nyrilos et foncez vers les rangs ennemis. Rendez-vous au **130**.

161

L'assassin recule en chancelant, la main droite crispée sur une plaie profonde à son avant-bras gauche. Le sang commence à tacher le tissu sombre. La main du tueur file à l'intérieur de son vêtement, où il dégaine une dague et vous la lance. Ce geste n'a aucune conséquence, car la lame est maladroitement jetée et se plante dans le plancher. L'homme se retourne promptement et saute par la fenêtre. Quant à vous, vous gagnez une Dague.

Si vous voulez poursuivre votre assaillant, rendez-vous au **238**. Si vous préférez quitter la taverne dès que possible, rendez-vous au **24**.

162

Devant votre incapacité à donner la bonne réponse, les voleurs décident que vous n'êtes plus le bienvenu. Quatorze arcs se tendent pendant que vous songez désespérément à un moyen de vous en tirer. Mais lorsqu'on parle de la Guilde des Voleurs de Ryme, vous en faites partie ou non. Et dès que vous n'en faites pas partie ... il n'y a qu'un moyen de sortir de leur repaire. Votre vie et votre quête prennent fin à Ryme.

163

Ayant décidé que les plaintes de l'archévêque ne valent pas une minute de votre temps, vous ignorez ses vociférations et quittez la cathédrale. Lorsque les portes s'ouvrent, vous descendez les degrés de marbre en l'écoutant vous maudire à tue-tête. Vous devez faire un effort de volonté pour ne pas vous esclaffer droit au visage – rouge de fureur – de l'homme de foi. Secouant la tête, vous réprimez le moindre ricanement. Rendez-vous au **76**.

164

« Yah ! » vous exclamez-vous en enfonçant vos talons dans les flancs de votre monture. Vous virevoltez et chevauchez en sens inverse sur toute la longueur du pont. Ce sera votre dernière erreur. Au moment où vous atteignez l'autre extrémité de la travée, et la liberté, le capitaine de la Fraternité du Silence lève son arbalète et appuie sur la détente.

Le carreau pénètre dans votre dos et traverse votre poitrine. Vous basculez de votre cheval jusque dans les flots de la rivière. Le lendemain matin, quelques pêcheurs malheureux, à court de viande d'appât, soulèvent votre cadavre dans leurs filets. Au final, ce sera vous qui leur servirez d'appât. Votre quête prend fin ici.

165

Peu désireux de provoquer de nouvelles confrontations, vous abandonnez le corps et retournez à l'extérieur. Alors que vous accueillez à nouveau la lumière du soleil, vous frissonnez légèrement, accablé par un sentiment de culpabilité pour avoir tué la jeune fille. Vous éteignez votre source de lumière (si vous avez employé une Torche, rayez-la de votre Feuille d'Aventure) et tentez de retrouver Troke. Rendez-vous au **125**.

166

Le premier match est de courte durée. Olsew étend son adversaire d'un seul coup sur le côté de la tête. Troke vous donne une lourde tape dans le dos.

Daga des Hammerlands est votre premier adversaire. Presque à contrecœur, vous montez sur le

ring. Daga est un homme corpulent, mais ses mouvements sont lents. À bien y regarder, il ne paraît pas très intelligent, non plus.

Assurez-vous de ne pas inclure d'armes, d'armures ou de bonus magiques dans les calculs pour livrer ce combat. Combattre sans arme ne pénalisera pas votre Habilité dans ces circonstances, mais si vous maîtrisez le Combat Désarmé, ajoutez 3 points à votre Habilité pour toute la durée de cet affrontement. Prenez note de votre Endurance actuelle, car à la fin de la compétition, vous pourrez récupérer la moitié des points d'Endurance que vous aurez perdus.

DAGA DES HAMMERLANDS Habilité 10 Endurance 40

Si vous gagnez, rendez-vous au **115**. Si vous perdez, rendez-vous au **232**.

167

Lorsque vous entrez dans l'allée, vous êtes jeté au sol. Vous vous redressez promptement, dégainant votre arme d'un geste souple et fluide. L'assassin vous retrouve, et cette fois, il a bien l'intention de vous embrocher sur son cimeterre. En raison de son attaque surprise, vous ne pouvez pas vous enfuir et vous devez retrancher 2 points de votre Habilité pour toute la durée du combat, à moins d'être sur la voie du Patrouilleur ou du Sage.

ASSASSIN Habilité 21 Endurance 22

Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **178**.

168

Viveka se débat pour échapper à ses gardiens. Elle tend une main vers sa poche pour en retirer une fiole de Laumspur, mais un membre de la police secrète la fait tomber de ses mains. Vous tentez également de vous libérer lorsque vous comprenez ce qu'elle souhaite faire. L'un de vos gardes vous frappe au visage et vous plaque au sol. Vous tentez vaillamment de vous libérer de son étreinte d'acier, et d'un geste abrupt, vous l'envoyez valser par-dessus votre épaule. Un second membre de la police secrète dégaine son épée et s'approche de vous. Vous empoignez son bras armé et lui assénez un direct à la joue. Un troisième vous assaille, mais vous l'assommez lui aussi. Enfin, trois Frères s'emparent de vous et vous entraînent au sol malgré tous vos efforts pour secourir Troke. Vous gagnez néanmoins 1 point d'Honneur.

Vous lancez un cri de défi aux Frères du Silence.

— Lâchez-la, chiens ! Elle essaie de l'aider, non de s'échapper !

À votre surprise, le capitaine ordonne à ses hommes de vous relâcher. Vous ramassez promptement la fiole et crachez aux pieds du capitaine avec mépris, mais il vous observe avec indifférence. Vous vous penchez sur la forme étendue de Troke et levez la fiole de Laumspur à ses lèvres. Après quelques minutes, le sang sur son menton disparaît et la plaie profonde infligée par le poing du capitaine se met à guérir. Rendez-vous au **69**.

169

Cette fois, vos talents de prestidigitateur laissent à désirer. Alors que vous tentez d'insérer une fiole dans votre poche, elle glisse de vos doigts et éclate au sol. La femme vous accuse immédiatement d'être un voleur. Elle vous expulse promptement de sa boutique. Rendez-vous au **133**.

170

Après avoir étudié attentivement toutes les armes, vous remarquez un second comptoir qui offre une variété d'articles tout aussi utiles.

Repas	1 Couronne chacun
Couverture	2 Couronnes
Torches	1 Couronne chacune
Briquet à Amadou	3 Couronnes
Fiole de Laumspur (+4 points d'Endurance)	4 Couronnes par flacon
Élixir de Rendalim (+6 points d'Endurance)	6 Couronnes par flacon
Potion de Volonté (+2 points de Volonté)	4 Couronnes par flacon
Calice d'Émeraude	10 Couronnes

Tous ces articles sont des Objets du Sac à Dos. Assuré d'avoir inspecté tous les objets de valeur, vous remerciez l'armurier et quittez son commerce. Rendez-vous au **8**.

171

Il est difficile de demeurer éveillé pendant l'interminable voyage vers la cité portuaire de Ragadorn, décidément trop éloignée. Par deux fois, vous manquez de glisser de votre selle, et vous commencez à regretter l'idée de poursuivre cette folle chevauchée.

Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez l'Intuition, vous pouvez ajouter 5 points, mais il vous en coûtera 2 points de Volonté. Si vous maîtrisez l'Excursion ou si vous êtes sur la voie du Patrouilleur, ajoutez 2 points au chiffre pigé.

Si vous obtenez un nombre entre 0 et 6 inclusivement, rendez-vous au **61**. Si le résultat est de 7 ou plus, rendez-vous au **208**.

172

Viveka paraît contente que vous soyez d'accord avec sa proposition pour se rendre à Ryme. Avant votre départ, le capitaine de la garde vous escorte jusqu'à l'Armurerie Royale, où plusieurs articles vous sont offerts à tous les trois. Troke et Viveka font leurs sélections et vous laissez choisir les vôtres. Vous pouvez prendre *deux objets* parmi les suivants.

- Épée
- Casque en Argent (Objet Spécial ; ajoute 2 points à votre Endurance Maximale)
- Hache
- Lance
- Arc
- Carquois contenant 6 flèches
- Bâton
- Potion de Laumspur (+4 points d'Endurance ; 1 dose)
- Dague
- Corde et Grappin

Rendez-vous ensuite au **90**.

173

La rue de Coalition prend fin après cinq pâtés de maisons envahis de marchands insistants et calculateurs, et vous êtes contraints d'emprunter une allée secondaire. Cela vous mène dans la

rue de la Fortune. À l'extrémité de cette rue étroite, vous apercevez un petit commerce sur la gauche.

Le vent siffle en s'engouffrant sur toute la longueur de cette allée, faisant naître en vous une angoisse difficile à cerner. Tandis que vous scrutez les environs, votre main se pose sur la garde de votre arme. Toutefois, après quelques instants, vous acquérez la certitude qu'il n'y a personne dans les parages. Une enseigne est suspendue au-dessus de la porte du magasin :

PRÊTEUR SUR GAGES DU RYMERIFT
ARTICLES VENDUS ET ACHETÉS

Si vous désirez entrer dans cette boutique, rendez-vous au **43**. Si vous voulez atteindre le port sans délai, rendez-vous au **220**. Enfin, vous pouvez rebrousser chemin et rejoindre la rue Érié en vous rendant au **30**.

174

Votre Discipline Magique de l'Intuition est suffisamment développée pour vous permettre d'éliminer l'allée et la cathédrale. L'assassin ne se cache pas dans l'un de ces endroits. En revanche, vous vous sentez attiré par l'échoppe du forgeron et la maison au toit orange, mais vous ne sauriez dire pourquoi. Pourtant, vous êtes convaincu que l'assassin se terre dans l'un de ces deux bâtiments. Vous gagnez 1 point de Prudence. Si vous voulez entrer dans la maison, rendez-vous au **13**. Si vous préférez aller chez le forgeron, rendez-vous au **138**.

175

C'est le conducteur qui a poussé le cri de détresse. Une bande de cavaliers noirs, menée par un grand personnage revêtu d'une houppelande, fond au galop sur la diligence. Le premier cavalier dégaine une épée noire et sépare la tête du cocher de son corps.

Promptement, vous et vos compagnons sortez de la diligence en vous préparant au combat. Lorsque vous sautez, votre cheville se tord du mauvais côté et menace de se rompre, mais vous avez de la chance : la lésion est mineure. Vous perdez 1 point d'Endurance. Toutefois, les cavaliers sont maintenant parvenus à votre hauteur.

Si vous maîtrisez l'Intuition ou l'Affinité Animale, rendez-vous au **127**. Si vous n'avez pas la maîtrise de l'une ou l'autre de ces Disciplines, rendez-vous au **72**.

176

Vous chevauchez tous les trois vers l'ouest, le long de la côte, en direction de Holmgard. Bientôt, le crépuscule approche, et la mercenaire ordonne que le camp soit dressé. Vous permettez aux chevaux de brouter librement pendant que Troke va chercher du bois pour bâtir un feu. Vous décidez de profiter de l'occasion pour discuter avec la femme.

— Qui êtes-vous, exactement ? demandez-vous en préparant le feu de camp.

— Je m'appelle Viveka, répond la guerrière. Je suis la fille de Lord Axim de Ryme, le commandant de la garde personnelle du roi Alin IV. Je reviens présentement de Lencia.

— Lencia est à des lieues d'ici ! dites-vous avec ahurissement.

— Le roi Sarnac III n'est guère populaire aux yeux de son peuple. Il a mené plusieurs campagnes pour reconquérir ce qui fut leur province du nord, Nyris. Il a sacrifié beaucoup de ressources et de soldats dans le vain espoir de reprendre Nyris aux Drakkarim. Nombreux sont

les nobles de Lencia qui ne partagent pas sa vision. On m'a engagée là-bas pour protéger Sarnac de toute tentative d'assassinat.

Viveka poursuit sardoniquement :

— J'en ai empêché trois avant que Sarnac ne refuse de me payer mon dû. Deux mille Lunes par semaine pour sauver sa peau, cela ne m'apparaissait pas comme un « gaspillage d'argent ».

— Que fais-tu à présent ? demandez-vous.

La nuit est maintenant tombée, et vous commencez à vous demander ce qui retient Troke.

— Je voyage avec vous jusqu'à Holmgard. Il faut que j'y aille pour réclamer une prime que j'ai gagnée à Ruanon, de toute façon. Et puis, Troke est un bon compagnon de voyage. Ensuite, je retourne à ma ville natale, Ryme, pour dépenser mes gains. Bien entendu, j'en ai laissé beaucoup chez des amis sûrs en route, mais il me reste quelques Lunes.

Elle change alors de sujet :

— Troke me dit que tu es un Vakeros. Je n'ai pas visité le Dessi depuis mon enfance. Tu seras peut-être surpris d'apprendre que le sang des Vakeros coule dans mes veines. Mon arrière-grand-père était un forgeron Vakeros dans la ville de Lamoas. Il a été tué lorsque la peste s'est répandue. Ma grand-mère a voyagé jusqu'à Durenor avec une bande de troubadours. C'est là qu'elle a connu un soldat Durenorais et qu'elle a fondé une famille. Elle a eu deux fils : Axim et Lothar. Lothar a été tué par une bande de pirates Lakuriens, mais mon père, Axim, a gravi les échelons du pouvoir jusqu'à devenir l'un des alliés les plus précieux du roi Alin. Aujourd'hui, il est son garde du corps personnel.

Cette conversation vous rapporte 2 points de Savoir.

Tout à coup, un hurlement s'élève dans la nuit jusqu'alors paisible. Viveka bondit aussitôt sur pied et saisit ses deux sabres. Rendez-vous au **97**.

177

Avec un choc violent, le bras musclé du marin heurte le bois de la table. Sa mâchoire pend sous l'effet de l'incrédulité, et vous récoltez vos 40 Couronnes. Après un clin d'œil aux badauds impressionnés, vous empochez joyeusement votre prime. Retournez à la plate-forme, où vous pourrez désormais payer votre part du tarif au **51**.

178

L'assassin gît dans la rue, où son sang souille les pavés ronds. Vous gagnez 2 points de Détermination pour avoir mené la poursuite à bien. Après avoir essuyé votre front pour en chasser un mélange de sang et de sueur, vous vous affaissez au sol, exténué. Tout en reprenant votre souffle, vous profitez de votre position assise pour fouiller le corps de l'assassin. Vous pouvez prendre tout ce que vous voulez, mais souvenez-vous que vous êtes toujours limité à 2 Armes.

- Cimeterre
- Fourreau Ouvragé
- Sabre
- Pendentif à l'effigie d'un Vautour
- 12 Couronnes
- Étui avec 3 carreaux d'arbalète

Le Fourreau Ouvragé est considéré un Objet Spécial. Le Pendentif est également un Objet Spé-

cial, que vous portez autour du cou sur une chaîne d'argent fin. Une fois votre fouille terminée, vous cachez le corps dans la maison au toit orange et retournez à l'auberge. Rendez-vous au **24**.

179

Au moment où vous vous approchez, le plus corpulent des deux hommes assène un uppercut vicieux à son adversaire et l'étend pour le compte. Un jeune homme à la barbe pointue clame :

— Dernière chance pour les paris, ou pour vous inscrire au Tournoi Éliminatoire de Lutte !

Si vous voulez participer au concours, rendez-vous au **220**. Si vous estimez plus sage de parier sur l'issue des combats, rendez-vous au **123**. Si vous aimez mieux retourner au podium, rendez-vous au **39**.

180

Le boucanier gît mort sur le pont et vous fouillez rapidement son cadavre. Vous trouvez un Cimeterre, une Dague et 2 Couronnes. Rendez-vous au **120**.

181

Vous vous agenouillez devant le vieil archévêque et demandez humblement pardon. Vous gagnez 2 points de Modestie et 2 points d'Honneur. Le visage du doyen s'adoucit. Il vous demande pourquoi vous avez pénétré dans ce lieu de prière.

— Je suis à la poursuite d'un meurtrier qui a voulu m'étrangler dans mon sommeil, répondez-vous en vous redressant.

L'archévêque quitte l'autel cérémonial et traverse la nef. Arrivé devant vous, il place une main sur votre épaule.

— Que Kaï vous aide à retrouver ce malfaiteur.

Vous remerciez l'archévêque, et après une courbette, vous quittez la majestueuse cathédrale par ses portes grandes ouvertes. Rendez-vous au **76**.

182

Brusquement, tous vos sens se mettent en alerte. Si vous avez eu recours à l'Intuition, vous perdez 2 points de Volonté. Le monde autour de vous bascule et demeure suspendu dans le temps, tandis que vos yeux se rétrécissent d'abord en fentes, puis se retournent. Vous voyez ainsi ce qui était demeuré caché à votre vision naturelle : chacun des policiers ennemis dissimule une arbalète chargée sous son manteau.

Sans attendre, vous faites signe à vos amis de lever leurs mains en signe de reddition. Troke vous jette un regard perplexe, jusqu'à ce qu'il aperçoive l'une des grosses arbalètes que les Frères du Silence ont tirées de leurs vêtements. Rendez-vous au **89**.

183

Viveka et le chef des bandits sont aussi surpris l'un que l'autre lorsque sa rapière se fige en plein air. Votre vivacité d'esprit et vos connaissances magiques ont sauvé sa vie. Heureusement, la guerrière est prompte à se remettre de sa stupeur, et vous la voyez calmement occire Retré. Rendez-vous au **28**.

184

Par malheur, vous et vos amis êtes séparés. Vous êtes mené jusqu'à la chambre de torture personnelle de Lachelan. Trois hommes encagoulés vous attachent par des menottes à une petite table et s'apprêtent à pratiquer leur science.

Vous êtes d'abord aspergé d'eau, puis une petite créature tentaculaire est amenée jusqu'à vous. Avec un gémissement de désespoir, vous reconnaissez cette bête. C'est un Yuriyin, une sorte de pieuvre qu'on ne trouve que dans le golfe de Lencia. Ses tentacules sont électriques et sa piqûre provoque une douleur intense.

Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez l'Affinité Animale, ou si vous êtes sur la voie de l'Intendant, vous pouvez ajouter 3 points. S'il vous reste moins de 10 points d'Endurance, soustrayez 4 points du chiffre pigé. Si le résultat est compris entre :

-4 et 2	Rendez-vous au 98 .
3 et 6	Rendez-vous au 74 .
7 et 12	Rendez-vous au 219 .

185

Pendant que vous regardez vos pieds avec embarras, Viveka ouvre sa bourse et vous tend 30 Couronnes. Elle vous les offre probablement de bon cœur, mais vous n'avez pas le sentiment qu'il serait honorable d'accepter.

— Non, je vais gagner mes propres Pièces d'Or. Je vois qu'il y a diverses façons de remplir sa bourse dans le port. Donne-moi un peu de temps et je reviendrai.

Sur ce, vous partez à la recherche des 30 Couronnes nécessaires. Dans les parages du quai, il y a effectivement une variété de moyens d'ajouter des Pièces d'Or à votre bourse trop légère. Un homme assis à une table sur l'embarcadère voisin se vante d'être imbattable au bras-de-fer. Plus loin, vous remarquez l'échoppe d'un prêteur sur gages. Vous avez également la possibilité de participer à un jeu local nommé les Pions du Divin.

Si vous voulez défier l'homme au bras-de-fer, rendez-vous au **228**. Si vous préférez vendre certains articles d'équipement, rendez-vous au **113**. Si vous souhaitez plutôt jouer aux Pions du Divin, rendez-vous au **77**.

186

Au matin, vous vous réveillez dès l'aube humide et froide. À moins de posséder une Couverture, vous avez perdu 2 points d'Endurance au cours de la nuit. Si vous aviez une Couverture en Laine en votre possession, vous avez pu récupérer 1 point d'Endurance et 1 point de Volonté. Après avoir levé le camp, vous remontez en selle et chevauchez tous les trois vers le soleil levant. Rendez-vous au **105**.

187

Dès que les chevaux se sont reposés, vous, Troke et Viveka montez à nouveau en selle. Deux heures plus tard, la ville Durenoraise de Ryme apparaît à vos regards, et vous comprenez que le but de votre quête est proche. Vous jetez un regard furtif à Viveka, et malgré ses traits généralement impassibles, vous décelez son soulagement, sinon son bonheur, à l'idée de rentrer dans sa ville natale.

Dix minutes plus tard, vous franchissez un pont de pierre et entrez dans la ville de Ryme. Les bâtiments de pierre et les effigies anciennes qui décorent les rues ne sont rien à côté de la splendeur majestueuse de Holmgard, mais Ryme est néanmoins merveilleuse à sa façon. C'est l'une des plus vieilles cités de Durenor, découverte jadis par les Ulnariens avant même que les premiers Sommerlundais ne débarquent sur les côtes du nord.

— Je vais voir un ami, dit Viveka. Je peux vous faire confiance pour trouver le port et louer un navire ?

— Vas-y, Viv, dit Troke effrontément. Le p'tit et moi, on peut facilement trouver les quais.

Rendez-vous au **133**.

188

Vous sortez un Repas de votre Sac à Dos et le déposez dans les mains tendues de la vieille femme. Vous gagnez 3 points de Compassion pour ce geste. Avec bonheur, elle retourne dans l'encoignure de la porte et partage la nourriture avec son chien rachitique. Rendez-vous au **62**.

189

Au moment où Ilidan rend le dernier soupir, Fy-Quor lui donne un coup de pied, faisant basculer son corps du toit de la diligence sur la chaussée. Vos regards furieux ne l'intimident pas le moins du monde.

— Un geste sans cœur, oui, mais nécessaire. Les Helghasts seront bientôt sur nous. Pour nous, un cadavre n'est qu'un poids mort, sans jeu de mots.

Malgré votre colère à l'endroit de son geste répréhensible, vous devinez qu'il a raison. À moins de réussir à distancer les créatures mortes vivantes, vous êtes tous condamnés.

Tandis que les cavaliers comblent l'écart entre eux-mêmes et la diligence, Fy-Quor tire une flèche. La monture du cavalier le plus proche s'effondre, et l'entité se retrouve abandonnée sur la route. La diligence évite de justesse une souche au bord de la rue, et Viveka décide de prendre les rênes des mains de Julinor. Le chevalier Sommerlundais dégaine son épée et vient vous rejoindre sur le toit du coche.

Les flèches de Fy-Quor abattent les chevaux l'un après l'autre, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que quatre ennemis à votre poursuite. Sa main fouille alors dans un carquois vide. Vous comprenez qu'il vous appartient désormais de vous débarrasser des derniers Helghasts.

Tout à coup, le cavalier le plus proche brandit un bâton noir, qu'il pointe sur la diligence. La tige sombre se met à palpiter de lumière bleue, électrique, et vous comprenez que vous n'avez que quelques secondes pour pallier cette nouvelle offensive.

Si vous possédez une Arbalète ou un Arc et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **241**. Si vous possédez une Torche et un Briquet à Amadou et souhaitez y avoir recours, rendez-vous au **118**. Si vous n'avez pas ces objets – ou l'envie de vous en servir – rendez-vous au **29**.

190

Par chance, les dieux vous ont souri. Le carreau d'arbalète vous frappe en pleine poitrine, mais votre armure l'empêche de transpercer votre cœur. Malgré tout, vous êtes projeté à la renverse sur le coffre en cèdre au pied de votre lit, où vous blessez cruellement votre mollet. Vous perdez 2 points d'Endurance. Malgré tout, vous vous redressez le plus vite possible, prêt au combat. Rendez-vous au **104**.

191

D'une manœuvre habile, vous glissez votre pied derrière celui de Tyroge et poussez l'homme vers l'arrière. Le maître en arts martiaux trébuche, ce dont vous profitez immédiatement. Vous vous ruez sur lui et coincez son bras derrière son dos. Alors que l'os menace de se rompre, vous lui chuchotez à l'oreille l'ordre de se soumettre. Il lève finalement son bras gauche et fait le signe convenu de la reddition.

Pour avoir gagné le tournoi, vous méritez une Escarcelle contenant 20 Couronnes. Cette Escarcelle est un Objet Spécial (une grande bourse) qui vous permet de transporter 20 Couronnes de plus que le montant normalement autorisé. Si vous êtes en possession d'une Pochette Brodée, vous devez l'abandonner au profit de ce nouvel objet.

Faites les modifications nécessaires sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **39**.

192

Vous décidez de continuer à chercher des objets de valeur sur la place centrale. Un grand guerrier à l'allure sinistre, vêtu d'une cape route et d'une tunique Talestienne, vous propose quelques objets qui semblent prometteurs.

Bouclier Rond (+1 point d'Habilité au combat)	3 Couronnes
Fioles de Laumspur (+4 points d'Endurance)	4 Couronnes chacune
Épée	3 Couronnes
Épée Bâtarde	8 Couronnes
Dagues	1 Couronnes chacune
Arbalète	6 Couronnes
Repas	2 Couronnes chacun
Torches	2 Couronnes chacune
Briquet d'Amadou	3 Couronnes
Gobelet d'Étain	6 Couronnes
Pendentif en Or de Garthen	10 Couronnes
Marteau de Guerre	6 Couronnes
Écharpes Dorées de Talestria	1 Couronne chacune

Ces articles vous apparaissent fort ordinaires, mais l'Arbalète et l'Épée Bâtarde retiennent votre attention, car elles sont de qualité supérieure. Une Écharpe Dorée est un Objet Spécial que vous portez au bras gauche, entre l'épaule et le coude. Enfin, le Pendentif en Or de Garthen est réellement fait d'or pur ; il entre dans la catégorie des Objets Spéciaux. Vous le portez au cou, sur une chaîne dorée. Achetez ce qui vous plaît, puis rendez-vous au **135**.

193

Vous fouillez rapidement les trois dépouilles avant de les entasser dans l'encoignure d'une porte condamnée. En faisant un tri stratégique de vos trouvailles, vous conservez les objets qui vous paraissent les plus utiles.

- 2 Dagues
- Pendentif à l'effigie d'un Vautour
- 1 Épée
- Bouclier Rond (+1 point d'Habilité au combat)
- 1 Marteau de Guerre

- 2 Anneaux d'Or
- 7 Couronnes
- 1 Anneau d'Argent

Le Pendentif en forme de Vautour est un Objet Spécial que vous portez autour du cou sur une chaîne d'argent fin. Après avoir inscrit vos acquisitions sur votre Feuille d'Aventure, retournez sur la place du marché et rendez-vous au **129**.

194

Le temps semble avancer au ralenti pendant que vous attendez votre occasion. Le pirate qui se tient près de vous possède un arc, et vous attendez le moment opportun pour passer à l'attaque. D'un seul geste fluide, vous délestez le pirate de son arc, et d'un coup de pied, vous l'envoyez par-dessus bord. Lorsque vous vous retournez, tous les arcs et arbalètes ennemis sont pointées sur votre cœur, mais personne n'ose tirer, car la flèche encochée à votre arc bandé chatouille délicatement le menton abasourdi du capitaine pirate. Les forbans demeurent bouche bée devant la vitesse et l'agilité dont vous avez fait preuve. La corde de votre arc est tendue en arrière jusqu'à vos lèvres, et si vous tirez maintenant, le capitaine est sûr de mourir.

— Jetez vos armes, ordonnez-vous, ou votre capitaine sera mort avant que vous n'ayez le temps de les utiliser !

— Hmm, dit le capitaine pirate. On dirait que nous sommes dans une impasse.

Ses yeux méfiants dardent des regards furtifs à la flèche qui vise sa veine jugulaire.

— Je crois que nous pouvons négocier, et arriver à une entente ...

Par-dessus l'épaule d'un pirate, vous voyez un autre navire s'approcher du vôtre dans la tourmente. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate. L'emblème du soleil, sur le drapeau qui flotte au sommet du mât, ne saurait être méconnu.

— Aucune négociation nécessaire.

Sur ce, vous tirez la flèche, jetez l'arc à vos pieds et foncez vers les rangs ennemis. Rendez-vous au **130**.

195

La rue Érié n'a aucune difficulté à mériter son nom.¹ Il semble y stagner un brouillard permanent qui n'arrive pas à se détacher des pavés. Dans toute la rue, vous n'apercevez qu'une âme qui vive : une vieille femme berçant un petit chien affamé dans ses bras.

— Pouvez-vous offrir un peu de nourriture à une vieille femme ? demande-t-elle.

Si vous avez un Repas dont vous pouvez vous passer, et si vous souhaitez le lui offrir, rendez-vous au **188**. Si vous ne possédez pas ce Repas en trop, ou si vous aimez mieux le garder, rendez-vous au **62**.

196

En ayant recours aux techniques d'apaisement d'animaux que vous ont enseignées vos maîtres chez les Anciens Mages, vous réussissez à calmer votre cheval effrayé, ce qui vous permet de revenir vers la route. Rendez-vous au **81**.

¹ En anglais, *Erie Street* ressemble à *erie street*, « rue angoissante ».

197

Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si votre total actuel d'Endurance est de 20 ou plus, ajoutez 2 points au chiffre pigé. Si vous portez une armure, ajoutez 3 points. Si le résultat est compris entre 0 et 3, rendez-vous au **85**. Si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au **59**.

198

Brandissant votre Arc, vous bandez la corde jusqu'à vos lèvres gercées par l'eau de mer, prêt à tirer. Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Pénétration, ajoutez 1 point au chiffre pigé. Si vous avez la Maîtrise des Armes avec un Arc, n'oubliez pas d'ajouter les 2 points auxquels vous avez droit. Si le résultat est compris entre :

0 et 4	Rendez-vous au 38 .
5 et 7	Rendez-vous au 144 .
8 et plus	Rendez-vous au 99 .

199

La première chose que vous ressentez, en vous réveillant, est une douleur lancinante dans votre crâne. Vous levez la tête et la douleur s'intensifie à un tel point que vous gémissiez de détresse.

Vous êtes attaché à un pieu en bois. Près de vous, Viveka est liée à un poteau semblable. Vous testez la solidité du pieu, mais il demeure solidement ancré dans le sol. C'est alors que vous remarquez finalement que Troke n'est nulle part aux alentours.

La plupart des bandits dorment autour du feu de camp que vous avez allumé, mais deux sentinelles vous tournent le dos, sans savoir, apparemment, que vous avez repris connaissance. Vous décidez de feindre le sommeil et baissez rapidement la tête. Vous écoutez attentivement et parvenez à entendre les paroles que les gardes chuchotent.

— Celui à la grande épée s'est enfui, dit le premier.

— Ferd m'a dit que la femme avait presque l'équivalent de 300 Couronnes en Lunes sur elle, répond le second. Et l'étranger aux cheveux blonds a de l'équipement de valeur aussi. Cette arme qu'il a, c'est de l'acier bleu du Dessi !

— Retré dit que c'est un chevalier Vakeros et qu'on ferait mieux de ne pas s'y frotter. Quelqu'un a mis un sacré prix sur sa tête : 2000 Couronnes.

Cette information vous permet de gagner 1 point de Savoir. Pendant ce temps, la seconde sentinelle crache dans le feu.

— Retré, ce sale ... Il va garder toute la prime pour lui.

Les deux gardes baissent la voix, puis se relèvent. Ils ont fait la décision que vous espériez : convaincus que tout le monde est endormi, ils sont venus s'agenouiller près de votre Sac à Dos. Heureusement, celui-ci est posé tout près de votre poteau. Il ne vous reste plus qu'à décider comment vous allez tenter de vous échapper pendant qu'ils fouillent dans votre équipement.

Si vous souhaitez employer la Magie des Anciens, à condition de maîtriser cette Discipline, rendez-vous au **221**. Si vous possédez une Dague, rendez-vous au **217**. Si vous n'avez ni dague, ni la Discipline de la Magie des Anciens, rendez-vous au **63**.

200

Lorsque vous revenez dans la rue principale, vous avez la surprise de voir l'assassin debout devant la cathédrale, son cimeterre à la main. Si vous possédez une Rapière Orientale, rendez-vous au **121**. Si vous ne possédez pas cette arme, vous pouvez prendre la fuite devant l'assassin en vous rendant au **19**, ou choisir de l'affronter en combat singulier.

ASSASSIN Habilité 21 Endurance 22

Si vous remportez l'affrontement, rendez-vous au **178**.

201

Vous serrez la main de Loxlei, scellant le pacte qui fait de vous un membre de la Guilde des Voleurs. Vous perdez 5 points d'Honneur. Loxlei prend votre Pendentif à l'effigie d'un Vautour et le remplace par un Collier à l'effigie d'un Aigle d'Argent. Inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure dans la catégorie des Objets Spéciaux ; vous le portez autour du cou. Ce Collier vous donnera accès à une variété de Guildes de Voleurs dans le Magnamund.

Loxlei sourit et retourne à une table pour compter ses Pièces d'Or. Vous passez les objets posés sur la table en revue. Souvenez-vous que vous avez droit à un crédit de 5 Couronnes sur le total de vos achats dans le repaire de la Guilde.

Concentré d'Herbe à Potence (endort pour 1-2 heures)	2 Couronnes
Extrait de Ronces des Cimetières (poison mortel)	4 Couronnes
Rouleaux de Corde	2 Couronnes chacun
Cordes avec Grappins	4 Couronnes chacune
Dagues	2 Couronnes pièce
Canif de Pickpocket	9 Couronnes
Sabres	4 Couronnes chacun
Arcs	4 Couronnes chacun
Flèches	1 Couronne pièce
Briquets d'Amadou	2 Couronnes chacun
Torches	1 Couronne pièce
Outils de Serrurier	2 Couronnes pièce

Le Canif de Pickpocket est un Objet Spécial que vous glissez à votre ceinture. En revanche, les Torches, le Briquet et les Outils de Serrurier font partie des Objets du Sac à Dos. Retournez à l'extérieur en vous rendant au **125**.

202

Au prix de 6 points de Volonté, vous créez un bouclier d'énergie magique autour de votre corps, faisant dévier le carreau d'arbalète. Celui-ci se plante dans le mur, mais vous manquez de vous affaisser à la suite d'une si grande dépense en points de Volonté. Vous faites la résolution de mieux gérer vos réserves de Volonté à l'avenir. En fait, pour avoir compris où se situaient vos limites, vous gagnez 1 point de Savoir. Rendez-vous maintenant au **104**.

203

Une heure plus tard, vous pénétrez tous les trois dans la Salle du Trône. Vous gagnez 3 points de Détermination. Le Roi vous accueille chaleureusement et vous écoute raconter comment Vontar de Toran a trahi la Confrérie et tout le Sommerlund.

— Je te remercie, jeune Vakeros, d'avoir endossé la responsabilité de sauver les Fins de Terre, dit le roi Ulnar. Toutefois, nous ne pouvons pas vaincre les Seigneurs des Ténèbres sans aide. Nous avons besoin des Seigneurs Kaï pour mener nos armées contre le fléau du Mal. Par ailleurs, je dois maintenant te présenter une requête.

— Commandez, et j'obéirai, répondez-vous simplement.

— L'un de mes généraux les plus fiables, le capitaine D'Val, traque présentement un brigand renégat, le capitaine Khadro, près des îles Lakuri. Nous aurons besoin de lui dans la guerre qui s'annonce. Par conséquent, si vous menez cette quête à bien, je serai prêt à vous payer la somme que vous exigerez.

Vous échangez un regard avec vos compagnons, et la décision est unanime.

— Nous entreprendrons cette quête. Dans la vie ou dans la mort, nous soutiendrons le Sommerlund en ces jours difficiles.

— Je te remercie, brave chevalier Vakeros.

Le roi Ulnar se lève de son trône.

— Ce sont des guerriers tels que vous qui sauveront le Sommerlund alors même que le glas sonne pour lui. Demain, c'est la première journée de l'été. Dès que les troupes de Zagarna se mettront en mouvement, nous ne pourrons pas leur résister longtemps.

Empli de bravoure et de détermination, vous vous inclinez devant le Roi et prenez sa main calieuse, ornée de nombreuses bagues, dans la vôtre.

— Souvenez-vous, grand Roi du Sommerlund, que les ténèbres les plus profondes sont celles qui viennent avant l'aurore.

À présent, votre quête pour retrouver le capitaine D'Val commence. Le destin du Sommerlund et de toutes les Fins de Terre repose désormais sur vos épaules. Pour entreprendre cette mission périlleuse, rendez-vous sans tarder au **243**.

204

Dégainant votre arme, vous sautez de votre cheval affolé droit dans les rangs de la Fraternité. Trois membres de la police spéciale tombent sous vos coups avant que les autres ne parviennent à vous arracher votre arme et à vous plaquer au sol. Vous gagnez 2 points de Vaillance pour avoir tenté une manœuvre aussi dangereuse. Toutefois, vous êtes frappé à maintes reprises avant de calmer votre ferveur combative, et vous perdez 2 points d'Endurance.

Le capitaine du détachement de la Fraternité du Silence dégainé son épée et vient en placer la pointe au milieu de votre poitrine haletante.

— Si Lachelan ne te voulait pas en un seul morceau, je te tuerais sur-le-champ, mon jeune Vakeros, dit-il avec une grimace méprisante. Dès qu'il en aura fini avec toi, je te couperai les deux mains et je te les ferai manger.

Rendez-vous au **89**.

205

L'allée est étroite et le chef des bandits envoie ses deux amis vous combattre les premiers. Vous devez les vaincre et affronter le chef de la bande ensuite. En raison du manque d'espace, si vous combattez avec une arme à deux mains autre qu'un Bâton, retranchez 3 points de votre Habileté pour toute la durée de l'affrontement.

VOLEURS Habileté 16 Endurance 20

CHEF DES

VOLEURS Habileté 17 Endurance 23

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **193**.

206

Vous tendez une main vers votre Sac à Dos pour y prélever l'Élixir de Rendalim. Le garde vous frappe au visage, croyant que vous tentez de saisir une arme, et vous plaque au sol. Vous tentez vaillamment de vous libérer de son étreinte d'acier, et d'un geste abrupt, vous l'envoyez soudain valser par-dessus votre épaule. Un second membre de la police secrète dégaine son épée et s'approche de vous. Vous empoignez son bras armé et lui assénez un direct à la joue. Un troisième homme vous assaille, mais vous l'assomez lui aussi. Enfin, trois Frères s'emparent de vous et vous entraînent au sol malgré tous vos efforts pour voler au secours de Troke.

Viveka se met à se débattre également.

— Lâchez-le, chiens ! Il essaie de l'aider, non de s'échapper !

À votre étonnement, le capitaine ordonne à ses hommes de vous relâcher. Vous crachez aux pieds du capitaine avec mépris, mais il vous observe avec indifférence. Vous vous penchez sur la forme étendue de Troke et levez la fiole à ses lèvres. Après quelques secondes, le sang sur son menton disparaît et la plaie infligée par le poing du capitaine commence à guérir.

Assurez-vous de rayer l'Élixir de Rendalim de votre Feuille d'Aventure. En revanche, vous gagnez 2 points de Compassion et 2 points d'Honneur pour avoir sacrifié la potion et risqué votre vie pour la donner à Troke. Rendez-vous au **69**.

207

Vous comprenez que le capitaine des pirates représente votre seul espoir d'empêcher ce massacre horrible. Vous échappez une Pièce d'Or – retranchez-la de votre Feuille d'Aventure – et la laissez rouler sur le pont tangant. Alors que tous les yeux suivent le petit disque doré, vous passez à l'action. Lorsque le capitaine des pirates reporte son attention sur les prisonniers, il voit la lame de son propre glaive se glisser sous son menton.

— Hmm, dit le capitaine. Nous semblons être dans une impasse.

Ses yeux méfiants dardent des regards furtifs à la lame qui caresse sa veine jugulaire.

— Je crois que nous pouvons négocier, et arriver à une entente ...

Par-dessus l'épaule d'un pirate, vous voyez un autre navire s'approcher du vôtre dans la tourmente. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate. Grâce à vos connaissances, vous voyez immédiatement qu'il s'agit d'un vaisseau du Sommerlund.

— Aucune négociation nécessaire.

Sans plus hésiter, vous éliminez le capitaine ennemi et foncez dans les rangs des pirates. Rendez-vous au **130**.

208

Vous avez deviné le hurlement du loup avant de l'entendre, ce qui vous a permis de calmer immédiatement votre cheval effrayé. En agissant promptement, vous avez probablement évité que votre monture ne s'enfuit au galop.

Vous et vos compagnons poursuivez votre voyage vers l'est sans faire de nouvelles rencontres. À l'approche de l'aube, le manque de sommeil finit par avoir sa conséquence prévisible : vous tombez mollement de selle, complètement endormi. Rendez-vous au **133**.

209

Le premier voleur pousse un gémissement étranglé lorsque votre trait s'enfonce profondément dans sa gorge. Vous gagnez 2 points de Prudence, mais perdez 1 point d'Honneur.

Le sang souille le pourpoint du voleur, qui s'écroule sur les pavés inégaux. Mus davantage par la panique que le courage, les deux voleurs survivants se jettent sur vous en hurlant à tue-tête. Vous vous dérobez et faites trébucher le premier avec votre arc, ce qui l'envoie s'écraser dans une caisse en bois. Il parvient cependant à se redresser, et vous dégainez votre arme pour vous préparer au combat.

En raison de votre manœuvre habile et inattendue, vous pouvez ajouter 2 points à votre Habileté pour le premier Assaut du combat.

PAIRE DE VOLEURS Habileté 15 Endurance 20

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **193**.

210

Le coup de Wallace vous manque et votre arme frappe le plancher de bois de la taverne. Vous bondissez sur vos pieds et plongez vers l'arme. Dès que vous refermez la main sur elle, vous lui faites décrire un arc de cercle vers le haut. Wallace tombe au sol en même temps que vous, mort avant de heurter les planches. Les autres brigands se ruent sur vous au moment où vous vous redressez, votre arme à la main.

BRIGANDS IVRES Habileté 12 Endurance 31

Si vous remportez cet affrontement, rendez-vous au **21**.

211

Cette rue est jonchée de restes de nourriture, d'excréments et d'ordures de toutes les espèces. Avec dégoût, vous tournez à gauche dès la prochaine rue, qui s'avère être la rue du Heaume. À votre grande joie, vous découvrez alors un petit bâtiment sur le côté gauche de la route, sous une grande enseigne qui proclame :

CHEZ DANARTH : ARMES ET ÉQUIPEMENT

Si vous voulez pénétrer dans cette armurerie, rendez-vous au **52**. Si vous préférez retourner sur la place centrale, rendez-vous au **129**.

212

Vous permettez aux chevaux de brouter librement pendant que Troke va chercher du bois pour bâtir un feu. Vous décidez de profiter de l'occasion pour discuter avec la femme.

— Qui êtes-vous ? demandez-vous en préparant le feu de camp.

— Je m'appelle Viveka, répond la guerrière. Je suis la fille de Lord Axim de Ryme, le commandant de la garde personnelle du roi Alin IV. Je revenais de Lencia lorsque j'ai décidé de me joindre à Troke.

— Lencia est à des lieues d'ici ! dites-vous avec étonnement.

— Le roi Sarnac III n'est guère populaire aux yeux de certains. Il a mené plusieurs campagnes pour reconquérir ce qui fut leur province du nord, Nyris. Il a sacrifié beaucoup de ressources et de soldats dans le vain espoir de reprendre Nyris aux Drakkarim. Nombreux sont les nobles de Lencia qui ne partagent pas sa vision des choses. On m'a engagée là-bas pour défendre Sarnac contre toute tentative d'assassinat.

Viveka poursuit sardoniquement :

— J'en ai empêché trois avant que Sarnac ne refuse de me payer mon dû. Deux mille Lunes par semaine pour sauver sa peau, cela ne m'apparaissait pas comme un « gaspillage d'argent ».

— Que fais-tu à présent ? demandez-vous.

La nuit est maintenant tombée, et vous commencez à vous demander ce qui retient Troke.

— Je voyage avec vous jusqu'à Holmgard. Il faut que j'y aille pour réclamer une prime que j'ai méritée à Ruanon, de toute façon. Et puis, Troke est un bon compagnon de voyage. Ensuite, je retourne à ma ville natale, Ryme, pour dépenser ce que j'ai gagné. Bien entendu, j'en ai laissé beaucoup chez des amis sûrs en cours de route, mais il me reste quelques Couronnes.

Elle change alors de sujet :

— Troke me dit que tu es un Vakeros. Je n'ai pas visité le Dessi depuis mon enfance. Tu seras peut-être surpris d'apprendre que le sang Vakeros coule dans mes veines. Mon arrière-grand-père était un maçon Vakeros dans la ville de Lamoas. Il a été tué lorsque la peste s'est répandue. Après la mort de son père, ma grand-mère a voyagé jusqu'au Durenor avec une bande de troubadours. C'est là qu'elle a connu un soldat Durenorais et qu'elle a fondé une famille. Elle a eu deux fils : Axim et Lothar. Lothar a été tué par une bande de pirates Lakeriens, mais mon père, Axim, a monté en grade jusqu'à devenir l'un des alliés les plus précieux du roi Alin. Aujourd'hui, il est son garde du corps personnel.

Cette conversation vous rapporte 2 points de Savoir.

Vous êtes plongé dans le récit de Viveka lorsque soudain, un hurlement déchire le silence de la nuit. Viveka bondit aussitôt sur pied et saisit ses deux sabres. Rendez-vous au **97**.

213

À votre désarroi, vos poches sont maintenant vides et vous n'avez aucun moyen de gagner assez d'argent pour payer le tarif. Honteux, vous retournez voir Viveka, qui accepte de payer votre traversée. Vous perdez 2 points d'Honneur. Elle vous tend 30 Couronnes ; inscrivez-les sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **51**.

214

Tandis que vous chevauchez le long de la route, vous voyez les montagnes de la chaîne Durncrag au sud, et après avoir consulté votre carte, vous comprenez que vous allez bientôt entrer dans le Pays Sauvage. Dix kilomètres plus loin, les arbres et les ruisseaux disparaissent et les plaines désolées des *wildlands* vous accueillent.

Malgré vos mauvais souvenirs récents, vous ressentez un fort soulagement lorsque Ragadorn apparaît devant vous au crépuscule. Tout ce que vous souhaitez désormais, c'est un bon repas, suivi d'un lit douillet pour y passer une nuit confortable. Rendez-vous au **93**.

215

Alors que le pirate s'approche du capitaine D'Val, vous levez la main droite et larguez une boule d'énergie dans sa direction. Votre dextérité dans les attaques magiques est mortelle : le pirate s'écroule sur le pont, sa tunique dégageant des volutes de fumée. En jouant des épaules et des pieds, vous vous frayez un chemin jusqu'au capitaine D'Val. Rendez-vous au **116**.

216

Le carreau d'arbalète frôle votre avant-bras lorsque vous virevoltez pour l'esquiver. Vous perdez l'équilibre et tombez lourdement au sol, le souffle court. Toutefois, vous ne tardez pas à vous remettre de vos émotions et vous dégainez votre arme. Rendez-vous au **104**.

217

Tout à coup, vous ressentez une piqûre au flanc, occasionnée par la pointe de votre dague. Lorsque les bandits vous ont confisqué votre équipement, ils l'ont manifestement oublié. D'un geste habile, vous l'empoignez et l'utilisez pour trancher vos liens. Les deux gardes comprennent brusquement ce qui se passe et tendent les mains vers leurs armes.

— Lance-moi la dague ! s'exclame Viveka, qui feignait également l'inconscience.

D'une détente du poignet, vous fichez la dague dans le pieu auquel Viveka est attachée, puis entraînez les sentinelles au sol sous votre poids. La jeune femme commence à sectionner ses liens, et pendant ce temps, vous empoignez l'épée bâtarde de l'un des gardes afin de les occire tous les deux de sa lame effilée. Les autres bandits se sont réveillés, tirés du sommeil par l'activité soudaine et la mort bruyante des deux sentinelles.

Vous faites tourner l'Épée Bâtarde d'une main experte, prêt à vous battre. Vous pouvez livrer combat avec cette arme, ou choisir de vous en défaire, puisque vos armes, posées sur votre Sac à Dos, sont à votre portée. Rendez-vous au **84**.

218

Avec un craquement sec, votre cheville se brise sous votre poids. La chute a entraîné une fracture de l'os, et vous êtes maintenant étendu dans la rue, impuissant. Voyant votre situation navrante, l'assassin revient vers vous, puis appuie silencieusement sa lame contre votre gorge. Après avoir essuyé son arme sur votre manteau gris, il se fond dans la foule. Votre vie prend fin ici à Holmgard.

219

Le Yuriyin est déposé sur votre poitrine et ses tentacules déversent leur puissante énergie électrique dans votre corps. Courageusement, vous serrez les dents et refusez de hurler, ce qui a l'effet de décevoir vos bourreaux. Les tentacules électriques laissent des brûlures noires et fumantes sur votre peau : vous perdez 3 points d'Endurance. Tandis que les bourreaux retirent le Yuriyin, vous leur riez au visage, fier d'avoir survécu à l'interrogatoire. Mais ce qu'ils vous préparent ensuite vous emplit de terreur glaciale. Rendez-vous au **55**.

220

Les frais d'inscription sont de 5 Couronnes, mais Troke les paie sans se soucier de vos protestations. L'arbitre du tournoi enregistre rapidement les autres participants et affiche l'ordre aléa-

toire des premiers matches.

Première Ronde

Ryun de Ragadorn vs Olsew, fils d'Otmod

Alasi Relivaur vs Daga des Hammerlands

Tyroge Anfyn vs Gathor l'Armurier

Archmil d'Anari vs Lof Orudin

— Que tout le monde lise les règles !

Vous lisez rapidement un rouleau de parchemin que l'on tend à chaque participant.

1 – Aucune arme ; aucune armure

2 – Pas de magie ou d'objets magiques

3 – Pas de coups sous la ceinture

4 – Pas de triche !

Rendez-vous au **166**.

221

Au prix d'un petit effort, vous levez votre main droite juste assez pour pointer votre index sur les deux gardes. Au prix de 1 point de Volonté, vous projetez un éclair à leurs pieds. Ils bondissent de surprise et basculent par-dessus vous. D'un geste souple et prompt, vous délestez la première sentinelle de sa dague et l'utilisez pour trancher vos liens.

Viveka, qui feignait également l'inconscience, demande la dague d'un cri urgent. D'une détente du poignet, vous la fichez dans le poteau qui retient la jeune femme, tout près de ses mains.

Des cris d'alarme éclatent dans le camp, où les bandits se réveillent de tous les côtés. Tandis que Viveka cherche à se libérer, vous saisissez votre arme, qui reposait sur votre Sac à Dos, et éliminez les deux sentinelles. L'un des bandits dépasse tous les autres d'une pleine tête ; vous ne tardez pas à comprendre qu'il doit s'agir du dénommé Retré. Rendez-vous au **84**.

222

Haletant désespérément, vous vous débattez pour repousser votre agresseur. Avec l'énergie du désespoir, vous le propulsez par-dessus votre tête et l'écrasez contre le mur de la pièce. Il se redresse avec une agilité surprenante et s'empare d'une arbalète.

Si vous maîtrisez la Discipline Magique du Bouclier et souhaitez y recourir, rendez-vous au **202**. Si vous connaissez le Mot de Pouvoir et désirez l'employer, rendez-vous au **49**. Si vous ne maîtrisez pas l'une de ces deux Disciplines, rendez-vous au **33**.

223

Troke et Viveka vous imitent, et de façon hésitante, lèvent leurs mains en signe de soumission. Vous gagnez 2 points de Prudence. Troke vous jette un autre regard, comme pour vous laisser savoir qu'il est prêt à se battre à tout moment, mais vous secouez légèrement la tête. Le temps n'est pas à l'affrontement. Il s'agit d'une décision sage, car vous voyez maintenant que chacun des Frères du Silence brandit une arbalète, chargée et prête à tirer. Si vous aviez fait une tentative de fuite irréfléchie, vous auriez été abattu avant d'avoir fait cinq pas. Rendez-vous au **89**.

224

Lorsque vous abattez le dernier membre de la Fraternité du Silence, d'autres ennemis surgissent sur la place publique, venus de la porte est, les armes au clair. Vous arrachez une épée aux doigts d'un cadavre et la lancez farouchement dans les rangs ennemis. Lorsque vous et Mathis passez à l'attaque, quatre membres de la Fraternité tombent immédiatement.

Tout à coup, la bataille semble suspendue. Un arc a chanté et une longue flèche barbelée s'est enfoncée dans l'épaule de Mathis. Vous levez les yeux vers les toits, où douze archers sont déjà prêts à décocher de nouveaux traits.

Troke et Viveka se mêlent maintenant à la bataille, hachant menu les hommes de la police spéciale de Lachelan. Une flèche vous atteint à la jambe et vous manquez de vous écrouler. Vous perdez 2 points d'Endurance. Mathis, lui, jette sa hache de guerre et tire une épée, grâce à laquelle il vous défend contre les ennemis nombreux qui menacent de vous submerger.

— Sors d'ici ou je te tue moi-même !

Il se penche pour arracher la flèche plantée dans votre cuisse. À ce moment, il pousse un cri de douleur, car une flèche qui vous était destinée a percé son armure. Alors qu'il tombe dans vos bras, vous constatez que la flèche a pénétré dans le côté droit de sa poitrine.

— Non, murmurez-vous. Tu promettais de ne pas mourir pour moi ...

Le guerrier têtu se dégage de votre étreinte et se relève, maniant son épée avec une dextérité mortelle. Le premier coup emporte la tête d'un garde de Lachelan. Ensuite, il se retourne et détache sa broche. Son manteau tombe sur les pavés ; sans s'en soucier, il vous lance le bijou. La Broche de Mathis est un Objet Spécial fait de l'acier bleu Vakeros le plus raffiné.

— Va ! Si tu retournes à Elzian, va voir Sarra de Helsford. Dis-lui qu'elle avait raison à propos de son frère.

Ayant compris que vous ne pouvez plus aider Mathis, vous vous débarrassez d'un dernier agresseur et vous battez en retraite avec vos compagnons. Au moment où vous atteignez la liberté, vous faites volte-face pour contempler une dernière fois l'homme qui fut la marionnette du Suzerain Lachelan. Une épée l'a blessé au bras, mais Mathis est parvenu à plonger sa propre lame dans le cou vulnérable de son assaillant. Même à genoux, il arrive toujours à repousser la Fraternité du Silence.

Troke se retourne et vous éloigne de force du carnage. Alors qu'une dernière flèche perce le cœur de Mathis, vous croisez son regard, et après une brève entente silencieuse, vous virez et quittez la place publique en courant.

Pour avoir défendu le capitaine Mathis, vous gagnez 5 points de Vaillance, 5 points d'Honneur et 5 points d'Expérience. Rendez-vous au **82**.

225

Avec un grognement sourd, vous atterrissez au milieu de la rue. Sur votre droite, vous apercevez l'homme qui a voulu vous assassiner. Il essaie de fendre la foule matinale pour s'échapper. Avec une vigueur renouvelée, vous vous lancez à sa poursuite, mais entrez en collision avec un personnage corpulent et tombez en position assise dans la rue. Votre main file vers votre arme, mais lorsque l'inconnu aux cheveux roux tend la main pour vous aider à vous relever, vous comprenez que vous avez été victime d'un simple accident.

Toutefois, vous avez perdu l'assassin de vue.

Persévérant, vous vous faufilez dans la foule jusqu'au bout de la rue. Vous apercevez ici une cathédrale, un bâtiment au toit orange, et l'échoppe d'un forgeron, tout à fait au bout de la rue. Il y a également une allée orientée à l'ouest. Si vous désirez :

Recourir à la Discipline Magique de l'Intuition	Rendez-vous au 174 .
Entrer dans la cathédrale	Rendez-vous au 53 .
Pénétrer dans la maison au toit orange	Rendez-vous au 13 .
Aller chez le forgeron	Rendez-vous au 138 .
Vous engager dans la ruelle	Rendez-vous au 167 .
Retourner à l'auberge	Rendez-vous au 24 .

226

Retré, l'imposant chef des bandits, se retourne pour vous affronter, mais il réagit beaucoup trop tard pour parer votre attaque. Le carreau d'arbalète s'enfonce dans son front ; vous avez fait preuve de la précision d'un tireur d'élite, et votre arbalète est devenue l'instrument de sa mort. Vous gagnez 2 points de Prudence.

Tandis qu'il s'effondre, vous assommez un bandit avec votre arbalète vide, puis ramassez des carreaux qui traînent au sol et éliminez deux nouveaux bandits, tout cela avant même que la mort de leur chef n'ait pénétré dans leurs esprits. Vous gagnez 1 point de Vaillance. Rendez-vous au **28**.

227

Vous avancez d'un pas, et d'un geste souple et fluide, sortez votre Arbalète de votre manteau et tirez. Avec un cliquetis distinctif, le carreau est relâché par votre pression sur la détente. Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. Si vous maîtrisez la Discipline Magique de la Pénétration, ajoutez 1 point, mais n'oubliez pas le coût de 1 point de Volonté. Si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arbalète, ajoutez également les 2 points qui vous reviennent. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **73**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **209**.

228

En montrant beaucoup d'assurance, vous vous asseyez en face du marin arrogant.

— J'accepte le défi, dites-vous simplement à son intention.

Il vous étudie de la tête aux pieds, puis éclate de rire, jusqu'à ce que des larmes coulent sur ses joues et se mêlent à la graisse dans sa barbe rousse.

— J'vais faire une affaire avec toi, crevette : si tu gagnes, j'te donne 40 Couronnes. Et *quand* je gagnerai, j'te briserai les deux bras !

Sur ce, il retrousse sa manche et place son bras musclé en position pour l'affrontement. Suivez les règles d'un combat ordinaire, mais ne prenez ni armes ni armures en considération, ni d'ailleurs vos Disciplines Magiques. Si vous avez atteint le Niveau 2 sur la voie du Guerrier, additionnez 2 points à votre Habilité pour ce combat seulement. Enfin, lorsque l'affrontement sera terminé, vous pourrez récupérer tous les points d'Endurance perdus.

MARIN ORGUEILLEUX Habilité 16 Endurance 22

Si votre Endurance tombe à zéro avant la sienne, rendez-vous au **87**. Si son Endurance tombe à zéro avant la vôtre, rendez-vous au **177**.

229

Épris de pitié pour votre cheval exténué, vous arrêtez pour le laisser boire à l'eau claire et cristalline de l'étang. Vous gagnez 1 point de Compassion. Vous devez également prendre un Repas, ou vous perdrez 3 points d'Endurance.

Un cri de guerre monte brusquement dans l'air, et à votre ahurissement, Troke jaillit du feuillage à quelque distance devant vous et court vers votre position. Vous bondissez sur vos pieds et tendez une main vers votre arme, mais grognez de frustration lorsque votre main se referme sur un fourreau vide. Vous avez laissé tout votre équipement à plusieurs mètres derrière vous.

Troke lève une hache de sa ceinture et la jette avec une force colossale. La lourde lame siffle dans l'air et frôle votre tête. Vous chutez au sol — et le bandit qui se tenait derrière vous s'écroule par-dessus votre corps, la hache enfoncée profondément dans la poitrine.

Le sang souille votre manteau, alors vous vous redressez rapidement pour faire face à Troke. Vous le remerciez, mais non sans lui demander pourquoi il vous a suivi depuis Ragadorn.

— J'ai passé le reste de la nuit à l'*Auberge du Marais*. Ton nom a été cité et je n'ai pas pu m'empêcher d'écouter. Trois canailles écoutaient un gaillard parler de sa mission : traquer un Vakeros nommé Relivaur et le tuer à tout prix.

Troke ricane.

— Je parie qu'en te traquant, il ne s'attendait pas à être traqué lui aussi !

Le mercenaire fait ensuite la fouille du corps, ce qui lui permet de trouver ce qui suit :

- 12 Couronnes
- Dague
- 5 Repas
- Anneau d'Argent
- Arbalète
- Médaille d'Argent
- Étui avec 4 carreaux d'arbalète

Troke garde la Dague, 3 Repas et la moitié des Couronnes. Vous pouvez prendre ce qui reste. Le Médaille d'Argent est un Objet Spécial que vous portez autour du cou. Rendez-vous au **23**.

230

Tendant une main derrière vous, vous délestez un pirate de son épée. Deux forbans voient ce que vous faites et se ruent sur vous. Vous les projetez tous les deux sur le pont. Le capitaine des pirates tente de dégainer son glaive, mais vous glissez la lame de votre épée sous son menton.

— Je n'ai pas l'intention de te tuer, avertissez-vous, mais dis à tes hommes de reculer ou ta tête fera ses adieux à ton corps.

— Hmm, dit le capitaine pirate. On dirait que nous sommes dans une impasse.

Ses yeux méfiants dardent des regards furtifs à lame appuyée contre sa veine jugulaire.

— Je crois que nous pouvons négocier, et arriver à une entente ...

Par-dessus l'épaule d'un pirate, vous voyez un autre navire s'approcher du vôtre dans la tempête. Seulement, celui-là n'est pas un vaisseau pirate.

Tout à coup, le capitaine voit également le vaisseau et fait jaillir son glaive avec un chant métallique. Vous devez affronter le capitaine dans un combat à mort. Si vous avez atteint le Niveau 3

sur la Voie du Paladin, vous pouvez ajouter 1 point à votre Habilité pour ce combat.

CAPITAINE NYRILOS Habilité 19 Endurance 27

Si vous remportez l'affrontement, rendez-vous au **130**.

231

Désespérément, vous tentez de calmer l'animal, mais en vain. Tout à coup, une branche basse vous fouette en plein visage et vous videz les étriers. Le coup vous a étourdi bien plus qu'il ne vous a blessé, mais vous perdez tout de même 2 points d'Endurance. Rouge d'embarras, vous récupérez votre monture et retournez sur la route. Rendez-vous au **81**.

232

Malheureusement, toute votre science de l'esquive est en vain. Daga vous jette brutalement au plancher, où vous vous recevez dans un fracas de planches brisées et fendillées. Vous êtes même blessé au visage par une esquille de bois, ce qui vous coûte 1 point d'Endurance. Daga est déclaré vainqueur et vous sortez honteusement du ring, sans avoir gagné la moindre Couronne. Rendez-vous au **39**.

233

En vous accroupissant sur un genou pour assurer votre stabilité, vous levez votre arbalète et glissez un carreau dans le mécanisme. Après une prière furtive à l'intention d'un dieu bienveillant, vous appuyez doucement sur la détente.

Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. N'oubliez pas d'additionner tous les points bonis dont vous pouvez disposer à l'arbalète. Si le résultat est compris inclusivement entre :

0 et 5	Rendez-vous au 64 .
6 et 8	Rendez-vous au 100 .
9 et plus	Rendez-vous au 131 .

234

À deux heures du crépuscule, vous atteignez la Passe de Moytura, où vous vous félicitez du progrès rapide que vous faites. En étudiant votre carte des Fins de Terre, vous décidez de chevaucher jusqu'à Ragadorn avant de vous diriger vers le sud-est à travers le Pays Sauvage. Ce sera là que la partie difficile de votre quête pour le capitaine D'Val commencera.

Troke vous rejoint en courant.

— Les chevaux se sont désaltérés, et j'ai acheté des vivres à des marchands qui passaient.

Il vous tend un panier contenant assez de nourriture pour faire 3 Repas. Vous pouvez inscrire la quantité désirée sur votre Feuille d'Aventure, sans oublier que chaque Repas occupe un emplacement dans votre Sac à Dos, où la place est limitée à 8 Objets.

— Les chevaux paraissent bien reposés. Campons-nous ici ou poursuivons-nous le voyage ?

L'idée de vous octroyer une longue pause reposante est tentante, mais vous devez également considérer la gravité de votre mission. Si vous traînez ici, vous perdrez du temps. En revanche, si vous poursuivez la chevauchée, vous arriverez à Ragadorn demain vers midi. Si vous voulez chevaucher toute la nuit, rendez-vous au **171**. Si vous préférez camper et profiter d'une nuit de sommeil, rendez-vous au **94**.

235

— Voile derrière ! s'exclame le marin dans le nid-de-pie.

En scrutant la mer par-dessus le bastingage, vous distinguez l'autre navire, plus massif, dans la nuit pluvieuse. Un signal est allumé dans le nid-de-pie, mais le capitaine ordonne qu'il soit éteint. Tout à coup, vous reconnaissez l'emblème du vaisseau inconnu : c'est un navire pirate Lakurien ! Le capitaine court sur le pont glissant, hurlant des ordres à son équipage.

— Repliez les voiles ! Préparez-vous à repousser l'abordage ! Toi ! Va chercher les balistes sous le pont ! Où est Cyrune quand j'ai besoin de lui ?

Vous apercevez ledit Cyrune, qui monte périlleusement jusqu'au nid-de-pie. Le second courageux atteint le sommet et le signal est enfin éteint, mais le navire pirate a déjà repéré sa proie facile. Cyrune saisit un cordage et se laisse bravement redescendre sur le pont. Il se précipite vers vous, anxieux de savoir si vous pouvez vous battre. Vous hochez silencieusement la tête.

Le navire tangue violemment. Le vaisseau pirate gagne du terrain. Tandis que vous aidez les marins à rentrer les voiles, l'eau glaciale des lames vous asperge. Tout à coup, un câble se rompt et vous êtes fouetté au visage par l'une de ses extrémités. Vous perdez 1 point d'Endurance.

Avec un grognement de douleur, vous rattrapez le cordage, au moment où le vaisseau pirate se range sur le flanc du *Canard Pervenche*. Les premiers pirates bondissent sur le pont et massacrent les marins de l'équipage. Un boucanier colossal, un cimenterre serré entre les dents, avance vers Cyrune et vous-même.

Si vous possédez un Arc et souhaitez l'employer, rendez-vous au **36**. Si vous ne possédez pas cette arme, ou ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au **102**.

236

Dès que vous tirez, vous sautez agilement de côté, mais au passage, le molosse-lion déchire votre épaule de ses griffes puissantes. Vous perdez 4 points d'Endurance. Le coup a également brisé votre arme de trait ; rayez votre Arc ou votre Arbalète de votre Feuille d'Aventure. La créature monstrueuse tourne sur une Pièce d'Or et se précipite sur vous, déterminée à vous arracher tous les membres du corps.

MOLOSSE-LION Habileté 26 Endurance 35

Si vous triomphez du *beil-dor*, rendez-vous au **109**.

237

Atteint par un poing solide, Olsew s'écroule sur le ring, inconscient. Troke pousse un grand vivat et parie encore plus d'argent sur votre victoire finale.

Votre dernier adversaire est Tyroge. Vous avez observé ses combats, et ses techniques vous ont impressionné. Il vous décoche brusquement un coup de pied à l'estomac, ce qui vous ramène à la réalité. Vous pariez son prochain coup, et la finale commence.

TYROGE Habileté 17 Endurance 28

Si vous gagnez, rendez-vous au **191**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **83**.

238

Malheureusement, vous êtes au deuxième étage de l'auberge. En sautant de la fenêtre, vous comprenez brusquement vous risquez de vous blesser. Utilisez la Table de Hasard pour obtenir

un chiffre. Si vous portez une armure autre qu'une protection en cuir, retranchez 2 points du chiffre pigé. Si vous avez blessé votre mollet récemment, déduisez 1 point. En revanche, si vous avez atteint le Niveau 2 sur la Voie du Patrouilleur, ou si votre Endurance actuelle est de 15 points ou plus, ajoutez 2 points au chiffre obtenu. Si le résultat est de 4 ou moins, rendez-vous au **218**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **225**.

239

Lorsque la lumière éclaire la pièce sombre, les traits de l'homme vous sont révélés. Vous êtes surpris de constater que ce n'est pas un homme, mais une fille adolescente. Elle fut sans doute jolie, mais aujourd'hui, des cicatrices la défigurent.

Si vous possédez un Pendentif à l'effigie d'un Vautour, rendez-vous au **142**. Si vous ne possédez pas cet Objet Spécial, rendez-vous au **27**.

240

L'officier portuaire n'est que trop heureux de vous parler des fameux pirates.

— Ils doivent être évités à tout prix ! Prenez surtout garde aux voiles rouges : elles représentent en quelque sorte la marque de commerce de Khadro et des pirates Lakuriens.

Rendez-vous au **248**.

241

Glissant votre arme de poing dans son fourreau, vous tendez votre arme de trait et visez attentivement le cheval du Helghast poursuivant. Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. En raison de la route cahoteuse, déduisez 1 point du chiffre pigé. Si vous employez la Pénétration, n'oubliez pas d'ajouter 1 point ; additionnez également les points que peuvent vous conférer la Maîtrise des Armes ou la Voie du Patrouilleur. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **153**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **48**.

242

Après avoir suivi la rue du Légionnaire sur trois pâtés de maisons, elle prend fin et vous tournez à droite sur la voie du Routier. Sur cette rue, vous croisez une grande variété de marchands déterminés à vous émerveiller par leurs fourrures, leurs armes et leur marchandise de qualité. Troke examine de belles lames de l'autre côté de la rue. Pendant ce temps-là, vous jetez un coup d'œil aux environs.

Vous apercevez une porte incongrue dans le flanc d'un bâtiment sur votre gauche. Elle attire votre regard et vous ressentez le besoin d'enquêter. Toutefois, votre attention est divertie lorsque vous êtes accosté par un petit marchand rondelet au couvre-chef ridicule, qui insiste pour que vous examiniez ses denrées, notamment ses fourrures hors de prix.

Si vous voulez aller examiner la porte, rendez-vous au **68**. Si vous préférez d'abord passer la marchandise proposée en revue, rendez-vous au **35**.

243

Cette nuit-là, vous, Troke et Viveka dormez dans l'une des chambres personnelles du Roi. Elle est meublée de façon luxueuse et décorée de manière extravagante. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes pleinement reposé. Vous gagnez 1 point de Volonté et récupérez 2 points d'En-

durance.

Au matin, vous étudiez pendant une heure votre carte des Fins de Terre, cherchant le meilleur moyen de vous rendre aux îles Lakuri. Avec un peu de chance, deux itinéraires vous mèneront à destination en vous faisant courir un minimum de risques.

Tout d'abord, vous pouvez prendre une diligence jusqu'à Port Bax, ensuite embarquer sur un navire qui descend la rivière jusqu'au Rymerift. Là, il faudra que vous nolisiez un vaisseau pour voyager vers le sud, en direction des îles.

La voie la plus directe, mais la plus difficile, impliquerait la traversée à cheval du Pays Sauvage jusqu'à Ragadorn, puis en direction de Ryme. Là, vous affréteriez le vaisseau.

Troke est en faveur de la chevauchée jusqu'à Ryme. Viveka est convaincue qu'en prenant une diligence jusqu'à Port Bax, vous gagneriez du temps, même s'il s'agit du parcours le moins direct. La dispute s'envenime et Troke finit par vous demander de trancher.

C'est donc à vous de choisir quel itinéraire emprunter. Consultez attentivement la carte avant de faire une décision. Si vous choisissez le voyage le plus long, mais le plus facile, en diligence, puis sur la rivière, rendez-vous au **172**. Si vous optez pour le voyage le plus direct, mais le plus dangereux, à travers le Pays Sauvage, rendez-vous au **151**.

244

Les gardes ouvrent votre cellule et vous hissent debout. Vous et vos compagnons êtes traînés sur la place publique, où une plate-forme en bois a été édifiée. Apparemment, toute la ville est venue assister à votre exécution. Vos mains ont été liées derrière votre dos, et malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à vous libérer. Il vous est même impossible de lever les mains pour recourir à vos pouvoirs magiques. Votre mort semble bel et bien imminente.

— L'étranger d'abord ! clame la voix de Lachelan, qui se présente sur la place publique entouré par sa Fraternité du Silence et le capitaine Mathis.

— Laissez-moi l'honneur, dit le capitaine de la Fraternité.

Lachelan hoche la tête.

— Sa vie t'appartient, capitaine Mathis, déclare le Suzerain.

Le bourreau tend sa hache de guerre massive au jeune capitaine, qui gravit quatre degrés de bois pour monter sur la plate-forme. Mathis lève l'arme à deux mains et la brandit aux yeux de la foule. Celle-ci ne paraît guère enthousiasmée par votre exécution publique, mais fait néanmoins entendre une ovation par peur des représailles du Suzerain.

Le capitaine Mathis lève la hache, puis la laisse retomber.

Vous êtes fortement surpris de constater que la hache ne sépare pas votre tête de vos épaules, mais tranche plutôt vos liens. Mathis vous redresse sans douceur, puis délivre vos amis grâce à une dague tirée de sa ceinture.

Tandis que le Suzerain Lachelan hurle de fureur confuse, la Fraternité du Silence se lance à l'assaut de la plate-forme. Mathis fait tourner la hache de guerre, mettant fin à l'existence du bourreau. Il ouvre ensuite une trappe dans la plate-forme et vous jette votre équipement, ainsi que celui de vos compagnons. Récupérez tout ce qui figurait sur votre Feuille d'Aventure.

— Cours, jeune Vakeros ! tonne le capitaine Mathis. Au nom d'Ishir, cours comme si ta vie en dépendait !

Sur ces paroles courageuses, le capitaine bondit de la plate-forme, la hache brandie au-dessus de sa tête. Vous faites volte-face pour vous précipiter à son secours, mais Viveka vous pousse de la plate-forme et vous entraîne en direction de l'issue de la place publique.

Si vous voulez vous dégager de l'étreinte de Viveka et secourir Mathis, rendez-vous au **108**. Si vous aimez mieux suivre son conseil et fuir vers la liberté, rendez-vous au **75**.

245

Au prix de 1 point de Volonté, vous presentez que le Pendentif en forme de Vautour est directement lié à la porte mystérieuse. Vous n'arrivez pas à déterminer la nature du lien qui les unit, mais vous êtes certain qu'il est significatif. Retournez au **35**.

246

Votre plan aurait pu fonctionner, si vous n'aviez pas oublié la présence de l'homme que vous avez mis hors de combat. Malheureusement, vous trébuchez sur sa forme étendue et tombez à genoux. C'est tout ce dont la fille a besoin pour se pencher et vous trancher la gorge. Votre quête se termine ici.

247

— Pardonne-moi, mon ami, mais je voyage seul.

Troke paraît déçu, mais il n'insiste pas davantage. Après avoir bavardé pendant un bout de temps, vous décidez qu'il est trop tard pour partir immédiatement vers Holmgard. Vous allez donc passer une nuit additionnelle dans votre chambre. Avant d'aller dormir, vous devez manger un Repas ou vous perdrez 3 points d'Endurance. Vous pouvez cependant commander un repas de l'auberge pour 1 Couronne. Ils n'acceptent que les Pièces d'Or.

Rendez-vous ensuite au **112**.

248

— Je ne vous encourage pas à traverser la mer Lakuri ce soir, avertit l'officier. La vermine des mers est agitée en cette période du mois, et se laisse facilement attirer par les navires imprudents. Par ailleurs, on sent l'odeur du large. Un orage se prépare.

Si vous voulez lui demander quels sont les tarifs, rendez-vous au **149**. Si vous souhaitez vous enquérir au sujet des pirates Lakuriens, rendez-vous au **240**. Si vous voulez plutôt lui demander ce qu'il sait de Khadro, rendez-vous au **54**.

249

C'est le conducteur qui a poussé le cri de détresse. Une bande de cavaliers vêtus de noir, menée par un grand personnage recouvert d'une houppelande, fond au galop sur la diligence. Le premier cavalier dégaine une épée noire et sépare la tête du cocher de son corps.

Promptement, vous et vos compagnons sortez de la diligence en vous préparant au combat. Si vous maîtrisez l'Intuition ou l'Affinité Animale, rendez-vous au **127**. Si vous n'avez pas la maîtrise de l'une ou l'autre de ces Disciplines, rendez-vous au **72**.

250

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes à bord du navire Sommerlundais, couché dans l'une des meilleures cabines. Il n'y a qu'un autre occupant dans cette cabine, et vous le reconnaissez sans peine. Le capitaine D'Val est vêtu d'habits de cérémonie et armé d'un sabre ornemental.

— Bienvenue à bord du *Brouillard d'Eau*, dit le capitaine.

— Que s'est-il passé ?... demandez-vous.

Vos blessures vous élancent sourdement, mais la fatigue et l'épuisement vous ont quitté. Vous tendez une main hésitante vers votre épaule meurtrie, enrobée de bandages frais. Tout votre corps vous fait mal ; vous avez l'impression d'avoir été passé au malaxeur. Malgré tout, vous trouvez la force de vous relever.

Tout en suivant D'Val sur le pont avant, vous sentez vos facultés magiques de base se mettre à l'œuvre pour rendre la santé et la vitalité à votre corps, cicatrisant vos plaies. Le capitaine, sans porter attention aux efforts de son équipage pour remettre le navire en état optimal, s'appuie à la rambarde de la proue, le visage tourné vers le large. Son expression trahit les sombres sentiments qui l'accablent.

— Je crains qu'un vent de guerre ne souffle sur nous. Zagarna a déchaîné toute la vermine de Kaag contre le Sommerlund, et je sens que ma patrie n'y résistera pas. Mon cœur me dit qu'elle vit ses derniers jours libres, et cela me blesse profondément. En ce moment même, les autres capitaines me suggèrent de fuir vers l'est, mais je ne suis pas d'accord.

Pour la première fois, vous remarquez que sept autres vaisseaux naviguent dans le sillage du *Brouillard d'Eau*.

— Holmgard ne se doute pas de l'assaut que Zagarna lui prépare, et je crains que la ville ne puisse résister longtemps aux maléfices des Royaumes des Ténèbres. Que les autres navires me suivent ou non, peu importe. Je me porterai au secours de cette grande cité.

— Vous ne trouvez pas qu'il est préférable de survivre ?

D'Val ignore la question.

— Nous sommes à un jour de navigation de Holmgard. Nous n'avons plus de nouvelles du monastère Kaï ou de la Guilde de Magiciens de Toran. Les forces de Zagarna ont frappé l'ouest du Sommerlund au matin de la fête de Fehmarn, et selon mes conseillers, ils arriveront à la capitale dès demain. Je ne m'attends pas à ce que toi et tes amis fonciez avec moi au cœur de la bataille, mais je prie pour que telle soit néanmoins votre décision. Nous partageons le même destin, et si nous ne sommes pas solidaires, le Magnamund plongera dans les ténèbres éternelles.

Si vous êtes déterminé à vous porter au secours du Sommerlund en ces jours terribles, assurez-vous de lire le prochain volume de la série *La Saga de Loup Solitaire*, intitulé :

~ LE SIÈGE DE HOLMGARD ~

Notes de Traduction

Noms Propres	Traduction Originale	Aventure
Baknar	Bakanal	LS-3
D'Val, capitaine	Gayal, capitaine	LS-4
Giaks	Gloks	LS-1
Helghasts	Monstres d'Enfer	LS-2
Kalkoth	Languabarb	LS-3
Lunes	Croissants	LS-7
Nobles	Lukats / Nobels	Astre d'Or / LS-21
Szalls	Squalls	LS-2

Vaisseaux

Lavender Drake
Wisewater

Traduction

Canard Pervenche
Brouillard d'Eau

Règles

L'exemple dans les Règles de Combat a été remanié. Il contredisait les règles données pour la Discipline de la Magie des Anciens.

Les Pièces d'Or ont été ajoutées à l'équipement de départ pour compléter le parallèle avec les aventures de Loup Solitaire, en raison de circonstances tôt dans l'aventure qui supposent que vous avez au moins 10 Couronnes (que vous ne pouvez pas acquérir autrement).
